



Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter anak

Yenti Juniarti, Setiyo Utoyo, Gilang Ramadan

Program Studi PG PAUD, Universitas Negeri Gorontalo

Email: yenti.juniarti@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan aplikasi game edukasi dalam membentuk karakter anak pada sekolah taman kanak-kanak Damhil. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D) dengan pendekatan Borg & Gall. Subjek penelitian ini adalah orangtua murid dan anak berjumlah 35 orang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa 100% orangtua pernah melakukan bermain, 50% anak-anak memiliki smartphone, 100% setuju dengan pengembangan game edukasi dalam memunculkan karakter anak. Sedangkan hasil uji coba kelompok kecil yaitu 74.08% valid dan pada uji coba kelompok besar 86.06% valid. Berdasarkan hasil yang di dapat bahwa Karakter anak bisa di bentuk melalui game edukasi, yang mana pada game tersebut memiliki karakter jujur, disiplin, tanggung jawab, menghargai orang dan sopan santun. Tentu game edukasi ini tidak hanya merangsang karakter anak melainkan mampu mengembangkan lima aspek perkembangan, seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik motorik. Melalui karakter game edukasi ini anak mampu menerapkan aktivitas yang baik yang terdapat di dalam game edukasi KIBAS (Tsakib dan Arash)

Kata kunci: Game Edukasi, Karakter; Anak

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop educational game applications in shaping children's character at Damhil Kindergarten. This study uses development research (R & D) with the Borg & Gall approach. The subjects of this study were parents of students and children totaling 35 people. Based on the results of the needs analysis that 100% of parents have played, 50% of children have smartphones, 100% agree with the development of educational games in bringing out children's characters. While the results of the small group trial were 74.08% valid and in the large group trials 86.06% were valid. Based on the results obtained, children's characters can be formed through educational games, which in these games have the characters of honesty, discipline, responsibility, respect for people and politeness. Of course this educational game does not only stimulate children's character but is able to develop five aspects of development, such as religious and moral values, cognitive, language, social, emotional and physical motor skills. Through this educational game character, children are able to implement good activities contained in the KIBAS educational game (Tsakib and Arash).

Keywords: Educational Games, Characters; Child

PENDAHULUAN

Arus globalisasi tidak bisa di pungkiri lagi, memasuki semua ranah yang ada di masyarakat, efek globalisasi memberikan manfaat positif dan negative tentunya. Akhir-akhir ini sering kita dengar banyak anak di Indonesia mengalami kecanduan *gadget* terutama diakibatkan oleh game yang ada di aplikasi *gadget*, orangtua mengeluh dikarenakan kurangnya game edukasi yang ada di aplikasi tersebut, sehingga membuat anak tidak berhenti untuk memainkan *game* tersebut.

Anak usia dini merupakan tonggak peletakan dasar perkembangan, dengan cara memberikan berbagai stimulasi guna merangsang aspek-aspek perkembangan pada anak, seperti Nilai agama moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Dunia anak adalah dunia bermain, apapun aktivitas yang dilakukan hendaknya dikemas dengan bermain, karena anak usia dini konsep belajarnya bermain seraya belajar, dan belajar seraya bermain. (Billingham & Billingham, 2019)

Kemajuan teknologi tidak dapat dipungkiri, banyak hal yang bisa kita rasakan dengan canggihnya berbagai macam teknologi yang di buat, salah satunya yang bikin kecanduan adalah video game. Sasaran utama penggunaannya adalah anak-anak sampai orang dewasa, sehingga tak ayal kalau banyak orang kecanduan *game* dikarenakan fitur-fitur *game* yang ditampilkan beragam dan menarik.

Video *game* pada anak usia dini memberikan efek tersendiri. Cicalò, (2020) Pada usia dini 0-8 tahun pertumbuhan anak sangatlah pesat mencapai 80% kemampuan perkembangan otak anak dalam menerima berbagai informasi, sehingga video game yang dimainkan anak akan berimbas kepada perkembangan anak. Banyak video game yang ditampilkan mengandung unsur kekerasan, sehingga banyak anak yang menjadi agresif dan pemarah dikarenakan apa yang terekam di otak anak secara tidak sengaja anak

akan melakukan hal yang sama dengan apa ia lihat (Anderson & Bushman, 2001)

Kehadiran video game ini selain memberikan dampak negative juga memberikan dampak positif, dimana dengan melakukan video game anak-anak akan terlatih dalam berkomunikasi, meningkatkan kosa kata anak, Pemain dapat berkomunikasi dengan kata-kata, pantomim, menggunakan gerakan tubuh, dan gerakan yang menunjukkan kesenangan dan ketidakpastian. Apalagi permainan bisa dilakukan dengan secara bersama sehingga anak akan berkomunikasi untuk melakukan kesepakatan dalam bermain video game (Fox & Burks, 2019).

Video game juga membantu koordinasi gerakan mata dan tangan. dimana anak akan melakukan gerak-gerakan jari dalam memainkan video game sesuai dengan perintah yang ia lihat. Video game juga memberikan efek bagi penggunaannya untuk merasakan motoric-motorik halus anak menjadi terampil dan mahir dalam melakukan aktivitas (Butler, Someya, & Fukuhara, 2014). Mekanisme permainan yang terdapat pada video game, memberikan dampak pada pengguna untuk memunculkan inisiasi sosial harus menghindari situasi di mana kebutuhan untuk berkomunikasi dapat dengan mudah digantikan oleh penggunaan instrumental dari pemain lain (mis. Menarik atau mendorong pemain lain ke arah yang dimaksud) (Rakocz, et al 2008). penelitian yang dilakukan oleh (Praet & Desoete, 2014) bahwa dengan video game dapat menintervensi anak dalam jago matematika dan aritmatika awal, merangsang ide-ide anak.

Dalam sepuluh hingga dua puluh tahun yang lalu istilah pendidikan moral lebih dikenal di kawan Amerika sedangkan istilah pendidikan karakter lebih dikenal dikawasan Asia. Karakter itu sendiri merupakan tanda atau ciri khusus yang nantinya melahirkan suatu pandangan bahwa karakter merupakan pola perilaku yang bersifat individual (Kristiawan, et al, 2019).

Semakin kuat karakter seseorang maka akan melahirkan bangsa yang kuat. Apalagi karakter yang ditanamkan merujuk pada nilai-nilai sesuai dengan kaidah nilai sesungguhnya (Setiawati, 2017).

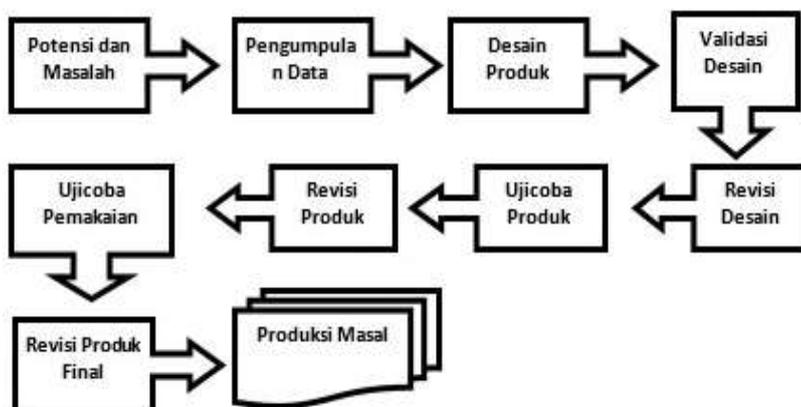
Hasil observasi awal di TK Damhil dengan jumlah subjek 15 orang anak, dimana ketika di simulasi permainan menggunakan *gadget* anak-anak 90% langsung tanggap dan sigap tanpa mempedulikan isi dari game tersebut, Berawal dari observasi inilah peneliti ingin mengembangkan aplikasi video game untuk anak usia dini yang berbasis karakter dan nilai-nilai. Diharapkan dengan adanya aplikasi bermain berbasis karakter ini, bisa menumbuhkan karakter-karakter anak. Mengingat anak-anak cepat sekali tanggap terhadap pada sesuatu yang ia lihat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah anak-anak di TK Damhil dalam menerapkan aplikasi game berbasis karakter, mampu terbentuk karakter dengan baik atau sama dengan aplikasi game lainnya. Aplikasi bermain ini tentu dirancang sesuai dengan kebutuhan anak dan usia perkembangannya, dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang menambah keceriaan anak, aplikasi ini juga nanti dilengkapi dengan aturan yang sifatnya prinsip, seperti ada posisi posisi tertentu yang diperbolehkan main, yaitu dalam

posisi duduk kemudian juga ada pengaturan waktu kapan anak harus selesai bermain, sehingga baik guru ataupun orangtua tidak akan khawatir anaknya kecanduan *gadget*, apalagi dilengkapi dengan bermain membangun karakter seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, mandiri dan berakhlak mulia.

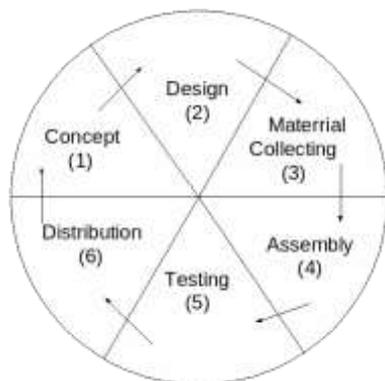
METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research & Development* (R & D) (Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg 2006 , . Dimana ada sepuluh tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini, antara lain: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil) (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan media, pembuatan media, dan perlengkapan evaluasi) (4) Melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 6-12 subyek) (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan) (6) Melakukan uji lapangan utama (dengan 12-15 anak. (7) Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama). (8) Uji lapangan dengan 15-20 anak (9) Revisi produk akhir (10) membuat laporan dan mendistribusikan produk secara komersial.



Gambar 1. Langkah-Langkah model pengembangan menurut Borg, Walter R & Gall, 2006, p. 22

Sedangkan untuk perancangan produk pengembangan Aplikasi, dikutip dari sutopo (2003) dengan enam tahapan pengembangan produk multimedia yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, *distribution*. Berikut adalah penjelasan masing-masing tahapannya:



Gambar 4.2 Tahap pengembangan multimedia interaktif (Sutopo, 2003)

Berikut adalah penjelasan, masing-masing langkah: 1) *Concept*. Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan pengembangan produk dan mengidentifikasi pengguna (*target client*). Tujuan utama pengembangan Aplikasi Karakter ini adalah untuk menambah literasi belajar bagi mahasiswa. Selain itu *mobile learning* ini memberikan kemudahan akses materi Bermanin dan perkembangan, memungkinkan mahasiswa belajar tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Produk ini sengaja disesuaikan dengan gaya hidup anak yang semakin dekat dengan handphone karena produk akhir dari pengembangan Aplikasi ini akan digunakan oleh mahasiswa. 2) *Design*. Rancangan produk berformat “*.apk”. produk ini dilengkapi dengan *text*, gambar, dan animasi yang menarik. Perancangan produk menggunakan aplikasi *game*. 3) *Material Collecting*. Pada tahap pengumpulan bahan pembuatan produk ini, peneliti mengumpulkan bahan yang dibutuhkan, antara lain adalah aktivitas Bermain dan

perkembangan dalam bentuk aplikasi *game*, aplikasi *andaired*, gambar yang sengaja dirancang sesuai dengan bentuk tes (ilustrasi gambar), program dan flowcart. selain itu dibutuhkan *smartphone* untuk ujicoba awal. 4) *Assembly*. Tahap *assembly* (pembuatan) pada tahapan ini materi dalam bentuk *text*, akan digabungkan dengan gambar dan animasi dengan bantuan aplikasi *game*. kemudian akan di *export* dalam bentuk “*.apk” menggunakan aplikasi *game*. 5) *Testing*. Setelah produk berhasil di buka menggunakan *smartphone*. Akan di operasikan, selama pengoperasian akan di amati berbagai kendala dan kekurangan yang muncul serta direncanakan perbaikannya. 6) *Distribution*. Setelah di operasikan dan menunjukkan hasil yang baik, produk akan disimpan dalam bentuk format *.apk dalam SD card *smartphone*. Dengan demikian maka akan lebih mudah untuk didistribusikan.

HASIL

Pengembangan Aplikasi game edukasi dalam membentuk karakter anak, dilakukan di TK Damhil Gorontalo

Sesuai dengan langkah pengembangan yang telah dirancang oleh peneliti berdasarkan Borg & Gall, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan dengan pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui dibutuhkan atau tidaknya Aplikasi Game Edukasi ini.

Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan subjek sebanyak 35 orang tua TK Damhil yang telah atau sedang mengajar di TK Damhil. Berikut ini adalah data hasil analisis kebutuhan yang diperoleh:

Tabel 1. Data Hasil Analisis Kebutuhan

NO	Item	Skor	Skor total	%
1	1.1. Apakah anda pernah melakukan aktivitas bermain?	35	35	100
	1.2. Jika ya, dalam bentuk apakah aktivitas bermain tersebut?			
	Teori	0	35	0
	Praktik	0	35	0
	Teori dan Praktik	35	35	100
	1.3 apakah anda memiliki aktivitas bermain yang menyenangkan?	15	35	50
2	2.1. Apakah dalam aktivitas bermain tersebut, Orangtua menggunakan berbagai permainan yang bervariasi?	29	35	85
	2.2. Bila menjawab Ya, apa saja bentuk sumber belajar yang tersedia? (<i>bisa memilih lebih dari satu alternatif jawaban</i>)			
	Cetak	35	35	100
	Powerpoint	35	35	100
	Video	29	35	83
	Internet	35	35	100
	Lainnya	0	35	0
	2.3. Apakah Orangtua pernah bermain game edukasi?	0	35	0
	2.4. Jika jawaban anda pernah, sebutkan dalam bentuk apa?	0	35	0
3	3.1 Apakah anak-anak dirumah memiliki Smartphone? (<i>handphone berbasis android atau iphone</i>)	25	35	76
	3.2. Apakah fitur-fitur dalam smartphone anak-anak memberikan kemudahan bagi anda? (<i>secara umum</i>)	35	35	100
	3.3. Berapa lama anak menggunakan smartphone dalam sehari (24 jam)?			
	lebih dari 12 jam	3	35	25
	kurang dari 12 jam	20	35	70
	lainnya: tidak tentu	7	35	5
	3.4. aktivitas apa saja yang anda lakukan dengan smartphone anda dalam sehari? (<i>bisa memilih lebih dari satu alternatif jawaban</i>)			
	Nonton	35	35	100
	Games	20	35	57
	Belajar	17	35	49
	lainnya: berdagang	1	35	3
4	4.1 Apakah Smartphone berpotensi untuk dijadikan sumber belajar?	35	35	100
	4.2 Apakah perlu adanya pengembangan aplikasi game edukasi dalam bentuk <i>smartphone</i>?	35	35	100
	4.3. Jika dibentuk aplikasi game edukasi dalam bentuk smartphone, apakah anda setuju dan tertarik untuk menggunakannya?	35	35	100

Dari hasil analisis kebutuhan pada tabel 1 di atas, ada beberapa poin penting yang menjadikan kunci perlunya pengembangan dilakukan. Antara lain adalah, bahwa 1) dari 35 orangtua 100% orangtua pernah melakukan aktivitas bermain, 2) dari 29 orangtua 85% orangtua menggunakan variasi game, 3) dari 25 anak 50% menyatakan bahwa anak-anak mempunyai *smartphone*, 4) dari 35 orangtua 100% sependapat bahwa *smartphone* android berpotensi dijadikan sebagai sumber belajar, 5) dari 35 orangtua 100% setuju jika diadakan pengembangan aplikasi game edukasi dalam bentuk *smartphone*, 6) dari 35 orangtua 100% menyatakan bahwa bersedia menggunakan aplikasi game edukasi dalam bentuk *smartphone*.

Selain analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dalam pengembangan aplikasi game edukasi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar dan Kelompok Kecil

Kategori Uji Coba	Skor (%)	Kreteria
Uji Coba Kelompok Kecil	74,08	Valid
Uji Coba Kelompok Besar	86,06	Valid

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap aplikasi game edukasi dalam membentuk karakter anak, ada beberapa temuan yang bisa di uraikan. Berdasarkan materi tentang perilaku jujur yang disampaikan, game edukasi ini dirancang dengan berpedoman pada penerapan karakter untuk anak dan tentunya tidak meninggalkan unsur *fun* pada game. Maka akan dibuat semenarik mungkin dan dapat berpengaruh pada perilaku anak yang nantinya akan dapat tertanamkan etika yang baik pada diri anak itu sendiri. Game edukasi untuk menanamkan perilaku jujur, sopan, santun, tanggung jawab, disiplin dan

menghargai orang. Game ini diberi nama “KIBAS” yang diambil dari nama tokoh atau karakter utama yang bernama Tsakib dan Arash yang akan menyelesaikan misi-misi untuk berperilaku baik untuk menjadi seorang anak yang Jujur, disiplin, sopan, santun, tanggung jawab, dan menghargai orang.

PEMBAHASAN

Pada saat uji coba anak-anak disuguhkan dengan permainan yang merangsang perilaku jujur, disiplin, sopan, santun, tanggung jawab, dan menghargai orang, dimana pada saat anak melakukan permainan game edukasi ini, anak-anak merasa bahagia, kemampuan motorik dan bercakap-cakap anak menjadi meningkat. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa dengan bermain anak-anak merasakan perasaan gembira, semua keinginan tersalurkan (Juniarti, 2019), selain itu dengan bermain game edukasi mampu mengajak anak untuk melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik sesuai nilai-nilai yang terkandung pada game tersebut (Batuwael, et al 2016). Di sela-sela bermain game, lima anak mengalami kesulitan dalam melakukannya, sehingga anak-anak berkomentar kepada gurunya agar gamenya bisa di modifikasi, tidak terlalu sulit. Dalam hal ini tentu komunikais anak jadi meningkat, bahasa ekspresif anak muncul (Khasanah, et al 2012), lebih lanjut dengan berkomunikasi bisa menambah keakraban bagi anak, baik dengan teman maupun dengan Gurunya (Fatonah, 2018). Lebih dari itu anak-anak merasa game nya perlu ditambah durasi, dikarenakan pada saat memainkan game edukasi tiba-tiba pengaturan waktunya habis, karena waktunya istirahat.

Dari game edukasi ini anak-anak secara tidak langsung di ajarkan disiplin karena telah dibagi waktu bermain, dan waktu istirahtnya. Harun, (2013) berpendapat bahwa dengan adanya manajemen karakter, maka akan membantu anak dalam melaksanakan segala aktivitas dengan baik dan sebagai investasi bangsa mendatang. Dalam menumbuhkan karakter juga harus di ikuti

dengan peran guru dan kontrol yang baik, guna memantau optimalisasi perkembangan anak, terutama dalam menumbuhkan karakter anak (Dalyono, et al 2017; Nurlaeni & Juniarti, 2017). Sopan santun yang tergambar dalam karakter Tsakib dan Arash, berimbaskan pada perilaku anak ketika anak meminta izin untuk meminjam pensil temannya. Tentu hal ini salah satu cara penanaman karakter yang baik, karena karakter yang terbentuk bukan dari bawaan melainkan dari sentuhan dan rangsangan yang anak lihat dan rasakan, seperti tata krama dan sapan santun (Shaula & Hasyim, 2017; Suyanto, 2015).

Pada game edukasi juga sosok Tsakib sebagai karakter yang memiliki tanggung jawab tinggi terhadap aktivitas yang dilakukan. Hal ini nampak dari perilaku anak ketika selesai bermain meletakkan kembali remot ke atas meja dan menyusun bangku yang berserakan. Sajadi, (2019) mengemukakan bahwa karakter itu bis terbentuk dari mana saja, tidak hanya dari aktivitas dari rumah, namun bisa melalui aktivitas selama di sekolah.

Dari beberapa uraian di atas bahwa permainan game edukasi selain, merangsang karakter anak, seperti disiplin, jujur, tanggung jawab serta menghargai orang lain, tentu mreangsang lima aspek perkembangan anak, seperti bahasa, motorik, nilai agama dan moral, kognitif serta sosial emosional anak (Khaironi, 2018; Ulfa & Na'imah, 2020)

SIMPULAN

Karakter anak bisa di bentuk melalui game edukasi, yang mana pada game tersebut memiliki karakter jujur, disiplin, tanggung jawab, menghargai orang dan sopan santun. Tentu game edukasi ini tidak hanya merangsang karakter anak melainkan mampu mengembangkan lima aspek perkembangan, seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik motorik. Melalui karakter game edukasi ini anak mampu menerapkan

aktivitas yang baik yang terdapat di dalam game edukasi KIBAS (Tsakib dan Arash)

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Batuwael, E., Lumenta, A. S. ., & Tulenan, V. (2016). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI KEBERSIHAN MULUT PADA ANAK UMUR 5-10 TAHUN BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.35793/jti.7.1.2016.10771>
- Billingham, K. A., & Billingham, K. A. (2019). Early Childhood Development. In *Developmental Psychology for the Health Care Professions*. <https://doi.org/10.4324/9780429045141-3>
- Butler, Y. G., Someya, Y., & Fukuhara, E. (2014). Online games for young learners' foreign language learning. *ELT Journal*. <https://doi.org/10.1093/elt/ccu008>
- Cicalò, E. (2020). Multiple Intelligences. In *SpringerBriefs in Applied Sciences and Technology*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-45244-5_1
- Dalyono, B., & Enny Dwi Lestariningsih. (2017). Implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah. *Bangun Rekaprima*, 3(3).
- Fatonah, N. (2018). Keterlibatan Orangtua Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *UPI Institutional Repository*.
- Fox, W. P., & Burks, R. (2019). Game Theory. In *International Series in Operations Research and Management Science*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030->

- 20569-0_6
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2006). Identifying a Research Problem and Question, and Searching. *Educational Research: An Introduction*.
- Harun, C. Z. (2013). MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(3). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i3.2752>
- Juniarti, Y. (2019). Pengembangan Media Ludo Geometri (DORI) Pada Fisik Motorik Anak Usia Dini. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-04>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2012). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *PAUDIA : JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Kristiawan, M., Maryanti, N., & Fitria, H. (2019). MEMBANGUN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI GREEN SCHOOL DI SMK NEGERI 2 MUARA ENIM. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.31851/jmksp.v4i2.2912>
- Nurlaeni, & Juniarti, Y. (2017). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*.
- Praet, M., & Desoete, A. (2014). Enhancing young children's arithmetic skills through non-intensive, computerised kindergarten interventions: A randomised controlled study. *Teaching and Teacher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2013.12.003>
- Rakoczy, H., Warneken, F., & Tomasello, M. (2008). The Sources of Normativity: Young Children's Awareness of the Normative Structure of Games. *Developmental Psychology*. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.44.3.875>
- Sajadi, D. (2019). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.510>
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa. *Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*.
- Shaula, D. F., & Hasyim, N. (2017). Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak melalui Perancangan Game Edukasi. *Jurnal Informatika Upgris*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/jiu.v3i1.1609>
- Suyanto, S. (2015). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2898>
- Ulfa, M., & Na'imah, N. (2020). Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.45>