

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MISTERI DADU EKSPRESI
UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER
ANAK USIA DINI**

SKRIPSI:

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

NURISKHA WIRA ALGINURINDHA

NPM. 2114070007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:

NURISKHA WIRA ALGINURINDHA

NPM: 2114070007

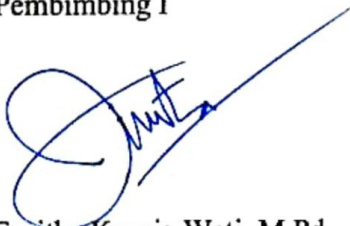
Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MISTERI DADU EKSPRESI UNTUK
MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 10 Januari 2025

Pembimbing I



Epritha Kurnia Wati, M.Pd.
NIDN.0711029001

Pembimbing II



Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
NIDN.0719128803

Skripsi oleh:

NURISKHA WIRA ALGINURINDHA

NPM: 2114070007

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MISTERI DADU EKSPRESI UNTUK
MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

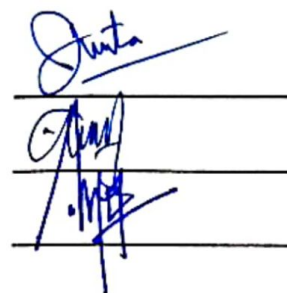
Pada tanggal:

13 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Epritha Kurnia Wati, M.Pd.
2. Penguji I : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
3. Penguji II : Veny Iswantiningtyas, M.Psi.



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN.0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nuriskha Wira Alginurindha
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Sidoarjo, 9 Oktober 2001
NPM : 2114070007
Fak/Prodi : FKIP/ S1 PG-PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Januari 2025

Yang Menyatakan



NURISKHA WIRA ALGINURINDHA
NPM: 2114070007

MOTTO

“Kebahagiaan sejati tidak diukur dari harta, tapi dari kehangatan keluarga sederhana yang penuh cinta”

“Kepergian Ayah mengajarkan bahwa cinta sejati tak pernah hilang, hanya berubah menjadi kekuatan”

“Ibu adalah pahlawan tanpa jasa, yang mengajarkan bahwa cinta dan pengorbanan mampu menaklukkan segala tantangan”

Adanya kesedihan atau kesulitan dalam hidup jangan sampai membuat engkau merasa lemah atau putus asa karena sebenarnya kebahagiaan dan kemudahan akan selalu datang bagi mereka yang sabar. Ingatlah janji Allah terhadap umatnya-umatnya.

“Sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan”

(QS.Al-Insyirah:6)

Kupersembahkan Karya ini Buat:

Diri sendiri dan keluarga tercinta

Abstrak

Nuriskha Wira Alginurindha Pengembangan Permainan Misteri Dadu Ekspresi Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, Skripsi, PGPAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Misteri Dadu Ekspresi, Pendidikan karakter, anak usia dini.

Permasalahan pembelajaran dalam meningkatkan pendidikan karakter peserta didik khususnya pada kemampuan kerjasama masih terbatas. Permasalahan tersebut terlihat pada proses pembelajaran berlangsung yakni masih menggunakan LKPD, minimnya pembelajaran berbasis kelompok sehingga kurang terstimulus kemampuan kerjasama anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan “Misteri Dadu Ekspresi” untuk meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini khususnya dalam aspek kerjasama. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan lima tahapan yakni: analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, dan uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Misteri Dadu Ekspresi layak atau valid digunakan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada anak-anak di TK Dharma Wanita Punjul I. Permainan ini dirancang untuk menarik perhatian anak melalui elemen interaktif yang melibatkan aktivitas fisik, sosial emosional, dan kognitif. Berdasarkan hasil uji coba di TK Dharma Wanita Punjul I, permainan ini berhasil meningkatkan kerjasama dan minat belajar anak dengan tingkat kelayakan 98,5%. Dengan demikian, permainan Misteri Dadu Ekspresi dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif anak untuk meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini secara menyenangkan dan edukatif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan Misteri Dadu Ekspresi Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PG PAUD FKIP UNP KEDIRI.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP.
3. Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. selaku ketua Prodi PG PAUD.
4. Epritha Kurnia Wati, M.Pd. selaku Pembimbing I.
5. Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. selaku Pembimbing II.
6. Prapti, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Punjul I
7. Semua pihak yang telah membantu serta memberi masukan hingga terselesainya Skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka masukan, kritik, dan, saran dari berbagai pihak sangat diharapkan guna perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 13 Januari 2025



NURISKHA WIRA ALGINURINDHA
NPM. 2114070007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan dan Pemecahan Masalah	5
D. Pembatasan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
G. Hipotesis Tindakan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	
a. Definisi Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
2. Permainan	
a. Definisi Permainan.....	12
b. Jenis Permainan.....	12

c. Pentingnya Permainan Untuk Anak Usia Dini.....	13
d. Tujuan Permainan	14
3. Permainan Misteri Dadu Ekspresi	
a. Definisi Permainan Misteri Dadu Ekspresi.....	14
b. Kelebihan dan Kekurangan	15
c. Manfaat Permainan Misteri Dadu Ekspresi	16
d. Aspek Yang Dikembangkan	17
4. Pendidikan Karakter	
a. Definisi Pendidikan Karakter	18
b. Pentingnya Pendidikan Karakter.....	19
c. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Karakter	19
d. Nilai-nilai Karakter	21
5. Kerjasama	
a. Definisi Kerjasama.....	22
b. Karakteristik Kerjasama.....	23
B. Penelitian Terdahulu	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	26
B. Prosedur Pengembangan	26
1. Potensi dan Masalah.....	27
2. Pengumpulan Data	28
3. Desain Produk	29
4. Validasi Desain	29
5. Uji Coba Kelompok Kecil.....	30
C. Validitas Produk.....	30
D. Instrumen Penelitian.....	30
1. Validasi Materi.....	31
2. Validasi Media	33
E. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
1. Analisis Potensi dan Masalah.....	38
2. Pengumpulan Data	39
3. Desain Produk Awal	39
4. Validasi Desain	42
a. Validasi Materi.....	42
b. Validasi Media	44
5. Uji Coba	46
B. Pembahasan.....	47
C. Keterbatasan Pengembangan	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN	51
B. SARAN	51

DAFTAR PUSTAKA	52
----------------------	----

DAFTAR TABEL

3.1 : Instrumen pengumpulan data.....	28
3.2 : Indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek sosial emosional	31
3.3 : Lembar angket para ahli materi	32
3.4 : Lembar angket para ahli media	34
3.5 : Kriteria penilaian.....	36
3.6 : Kriteria penilaian kelayakan	37
4.1 : Data hasil validasi ahli media	43
4.2 : Data hasil validasi ahli materi	44
4.3 : Desain sebelum dan sesudah validasi	45
4.4 : Tabel hasil uji coba produk.....	46

DAFTAR GAMBAR

3.1 : Tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall	27
3.2 : Tahapan penelitian dan pengembangan	27
4.1 : Ukurang desain	39
4.2 : Desain background.....	40
4.3 : Desan pembuatan engklek	40
4.4 : Desain tambahan.....	41
4.5 : Penulisan text	41
4.6 : Kerangka dadu	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Validasi Ahli Media	56
Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli Materi	60
Lampiran 3. Lembar Observasi	64
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	65
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian	66
Lampiran 6. Lembar Kartu Bimbingan Seminar Proposal.....	67
Lampiran 7. Lembar Kartu Bimbingan Skripsi.....	68
Lampiran 8. Foto Hasil Produk Akhir.....	70
Lampiran 9. Dokumentasi Uji Coba Produk.....	71
Lampiran 10. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	73
Lampiran 11. Hasil Cek Similarity	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya fundamental dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka. Tujuannya adalah agar mereka dapat memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003).

Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 dalam (Hasanah & Fajri, 2022) yang berisi tentang sistem pendidikan nasional mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada usia ini, anak sering disebut berada dalam masa "golden age," di mana mereka mengalami perkembangan kemampuan yang sangat pesat. Anak pada periode dini ini adalah suatu tahap penting dalam kehidupan anak di mana mereka mengalami pertumbuhan aspek tubuh, intelektual, interaksi sosial, dan perasaan yang cepat. Anak-anak pada periode awal ini umumnya belajar melalui bermain, interaksi sosial, dan pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar mereka. Menurut (Shofia & Dadan, 2021) anak usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Setiap anak pada periode awal itu mempunyai potensi yang perlu dikembangkan karena mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Anak cenderung selalu aktif, energik, antusias dan menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap hal-hal baru dan menarik bagi mereka.

Begitu pentingnya masa usia dini, sehingga perlu mulai menstimulasi karakter anak melalui pendidikan karakter. (Ali, 2023) mengungkapkan bahwa karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang, karakter dapat diartikan sama dengan akhlak dan budi pekerti, sehingga karakter identik dengan akhlak atau budi pekerti. Tujuan dari pendidikan budi pekerti adalah untuk membentuk watak atau karakter siswa dengan menanamkan nilai-nilai keyakinan masyarakat sebagai dasar moral hidup mereka, melalui kejujuran, kepercayaan, dan kerjasama. Ini menekankan aspek afektif (perasaan, sikap) sambil tetap memperhatikan aspek kognitif (berpikir rasional) dan psikomotorik (keterampilan, pengolahan data, penyampaian pendapat, dan kerjasama). Pendidikan karakter merupakan suatu proses yang sangat penting di tanamkan sejak dini karena dapat membantu membentuk kepribadian yang baik, membangun fondasi moral yang kuat, mencegah anak untuk berperilaku negative dengan mengajarkan nilai-nilai seperti kesopanan, toleransi, dan kerja sama.

Penulis telah melaksanakan kegiatan observasi dalam suatu lembaga yakni TK Dharma Wanita Punjul 1. Dalam lembaga tersebut penulis memperhatikan secara langsung dalam kegiatan bermain dan belajar anak. Dapat dilihat dari keseharian anak di sekolah dalam pembelajaran terlalu monoton atau kurang bervariasi seperti menggunakan LKPD atau menulis, serta menyimak, kurang sabar dalam menunggu giliran, dan minimnya pendidikan karakter anak khususnya dalam kerjasama, karena dalam kegiatan belajar kurang pemberian tugas-tugas yang melibatkan kerjasama kelompok. Bahkan suatu ketika anak diberikan oleh guru sebuah kegiatan atau pun tugas yang melibatkan kerjasama kelompok, disini anak cenderung mengerjakan sendiri-sendiri. Mengingat manusia adalah makhluk sosial yang mana dalam kehidupan itu saling membutuhkan satu sama lain, sehingga pentingnya pemberian stimulasi sejak usia dini untuk meningkatkan pendidikan karakter bagi kehidupan anak mendatang khususnya dalam kemampuan kerjasama.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, maka penulis berupaya memberikan kegiatan bermain sambil belajar. Pada umumnya belajar anak adalah melalui bermain atau belajar seraya bermain yang mana melalui metode ini akan memudahkan anak untuk memahami suatu kegiatan pembelajaran bahkan anak pun akan tidak terasa bahwa ia saat bermain itu ia juga belajar. Menurut Akbar, E., (2020) Pembelajaran bagi anak usia dini pada intinya adalah memberikan mereka pengetahuan yang membantu perkembangan alami mereka. Pada dasarnya karakteristik anak usia dini yang aktif dalam mengeksplorasi lingkungan mereka serta aktivitas bermain itu menjadi bagian integral dari pembelajaran mereka salah satunya yaitu pembelajaran untuk pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh anak dengan tujuan melatih kepekaan anak, dapat melatih anak untuk komunikasi, tanggung jawab, saling saling membantu bahkan dapat menyelesaikan tugas secara bersama untuk kepentingan bersama. Pendidikan karakter anak dapat di kembangkan melalui metode permainan.

Mulyasa dalam (Ra & Kendari, 2020) menjelaskan bahwa ada beberapa jenis permainan yang bisa digunakan sebagai metode stimulasi pembelajaran untuk anak usia dini. Pertama, bermain sosial, di mana anak harus berpartisipasi dalam proses permainan. Kedua, bermain dengan benda, di mana anak menggunakan benda (media) dalam aktivitas bermainnya, yang mengarah pada pembelajaran melalui penggunaan media. Ketiga, bermain peran, di mana anak berperan sebagai seseorang di luar dirinya untuk memahami dan menghayati peran tersebut sesuai dengan kenyataan.

Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan aturan tertentu, biasanya untuk tujuan hiburan, rekreasi, atau pembelajaran, dan permainan juga dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih kelompok) serta seringkali melibatkan interaksi antara peserta. Dengan metode permainan ini sangatlah banyak manfaatnya yaitu dapat mengembangkan keterampilan

sosial jadi disini anak belajar tentang bagaimana kerjasama tim, berbagi dan membangun hubungan yang sehat selanjutnya yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi, memperkuat keterampilan kognitif dan melatih anak untuk selalu tanggung jawab dan masih banyak lagi.

Banyaknya orang yang belum menyadari bahwa betapa besarnya pengaruh dari permainan tersebut terhadap perilaku anak dalam kehidupan berikutnya. Dampak besar dari permainan ini dapat menjadi salah satu alasan bagaimana cara mengembangkan permainan untuk melatih kerjasama anak yang baik. Sebagai pembelajaran dan pengenalan mengenai kemampuan kerjasama di perlukan sebuah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak, sehingga dapat menarik perhatian anak.

Penelitian kini menggunakan suatu permainan dadu untuk sarana stimulasi kemampuan kerjasama pada anak periode dini. Peneliti memilih permainan dadu ini karena dapat menarik anak untuk terus semangat belajar dan inovatif. Permainan dadu yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan bermain sosial dan bermain dengan benda. Dadu tersebut dirancang dan dibuat sendiri oleh peneliti menggunakan kardus atau kertas tebal, dibentuk menjadi kubus, dan semua sisinya diberi berbagai simbol yang akan menjadi misteri ketika permainan dimulai. Permainan ini akan dimainkan oleh anak dengan menyesuaikan pertanyaan yang dia dapat serta jawaban tepat yang akan ia pilih dan permainan ini dimodifikasi oleh peneliti untuk dimainkan dalam kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari tiga anak atau lebih. Satu anak berperan sebagai pelempar dadu, kemudian satu anak membantu mengambil misteri pertanyaan dan satu anak lagi berperan sebagai pion yang akan melompat sesuai hasil lemparan dadu, mengambil 1 misteri pertanyaan yang sudah diambilkan dan dilanjut melompat ke arah finish mencari jawaban yang tepat berama-sama dengan petugas pelempar dadu dan petugas bantu. Dan dilanjutkan dengan bergiliran hingga pemain sudah habis.

Pemilihan permainan dadu untuk stimulasi sosial emosional anak didasarkan pada temuan penelitian terdahulu oleh Hewi dan Surpida dalam (Marisa Yunizar Aini et al., 2023) yang menyatakan bahwa permainan dadu dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini. Namun, penelitian terdahulu lebih fokus pada aspek sosial secara umum tanpa adanya keterlibatan ekspresi emosi secara khusus. Oleh karena itu, penelitian yang dikembangkan saat ini berupa Misteri Dadu Ekspresi yang memberikan pendekatan yang lebih inovatif dengan menggabungkan aspek sosial-emosional dalam permainan dadu. Permainan ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan perilaku prososial tetapi juga untuk melatih ekspresi emosi dan kemampuan kerjasama anak secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam penggunaan permainan sebagai pembelajaran interaktif dalam penguatan pendidikan karakter anak usia dini. Sehingga melalui permainan misteri dadu ekspresi ini memungkinkan dapat meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini terutama mempraktikkan serta melatih anak secara langsung dalam kemampuan kerjasama.

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang di atas penelitian ini adapun beberapa masalah yang teridentifikasi yakni:

1. Pembelajaran di sekolah terlalu monoton atau kurang bervariasi (sering menggunakan LKPD dan menyimak)
2. Kurangnya sabar dalam menunggu giliran
3. Minimnya pendidikan karakter anak khususnya kerjasama

C. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Dari pengamatan latar belakang, perumusan masalah tersebut adalah “Bagaimana mengembangkan permainan misteri dadu ekspresi untuk meningkatkan pendidikan karakter?”.

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut sebagai pendidik hendak membuat suatu pembelajaran yang sesuai tujuan agar dapat meningkatkan sekaligus mempraktikkan secara langsung pendidikan karakter yang baik. Jadi untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan mengembangkan permainan misteri dadu ekspresi guna meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini.

D. Pembatasan Masalah

Untuk lebih memperjelas akan permasalahan dalam tindakan penelitian adapun masalah utama dalam penelitian ini yaitu meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini melalui permainan misteri dadu ekspresi.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang telah di lakukan ini bertujuan mengembangkan permainan misteri dadu ekspresi dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bertujuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran, khususnya tentang pendidikan karakter pada anak periode awal. Salah satu cara meningkatkan pendidikan karakter melalui metode bermain yaitu permainan misteri dadu ekspresi.

2. Secara Praktis

a. Kegunaan untuk anak

1. Untuk meningkatkan pendidikan karakter terhadap anak melalui permainan misteri dadu ekspresi sebagai alat bantu pembelajaran dalam mendidik karakter yang baik.
2. Mampu memudahkan anak didik dalam menerima dan memahami pembelajaran dan juga untuk daya tarik anak terus belajar tanpa bosan.

b. Kegunaan untuk guru

1. Sebagai masukan bagi guru dalam penggunaan media ataupun permainan pembelajaran dapat bervariasi
2. Menambah pengalaman dan wawasan, stimulus yang tepat. Kesesuaian dalam memilih suatu metode pembelajaran itu akan berdampak pada pencapaian suatu pembelajaran.

c. Kegunaan untuk sekolah

Dapat memberikan saran kepada sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan secara efektif.

d. Kegunaan untuk orang tua

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan orang tua anak sehingga mampu memahami bagaimana cara mendukung kegiatan belajar anak agar pembelajaran tersebut dapat berhasil secara optimal sesuai yang diharapkan.

.

G. Hipotesis Tindakan

Pendekatan metode bermain digunakan untuk menguji hipotesis tindakan dalam penelitian ini. Pengembangan permainan misteri dadu ekspresi dapat meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. (2023). Pendidikan Akhlak Dan Karakter Sebagai Landasan Teori Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia. *HAWARI : Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam*, 2(1), 38–47. <https://doi.org/10.35706/hw.v2i1.5310>
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeriegeri*, December, 2–8. <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). R De. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 03(02), 67–78.
- Djollong, A. F., Sari, A., Junizar, J., Pramanik, N. D., Kustanti, R., & ... (2023). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia DinI: Teori dan Panduan Komprehensif*. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Z_jaEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA18&dq=peran+keluarga+pada+keterampilan+komunikasi+anak+usia+dini+di+satuan+paud&ots=HhCYrpst6v&sig=2hjX6QFYkn2qDDQ82zsK7y57uAQ
- Fadilah, Rabi'ah, Wahab Syakhirul Alim, A., Zumrudiana, Iin Widya Lestari, A. B., & Elisanti, A. D. (2021). *Pendidikan Karakter* (M. I. A. Fathoni (ed.)). CV. AGRAPANA MEDIA.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok. *Paud Tambusai Pgpaud Stk*, 2 Nomor 1, 29–45.
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi.

- ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 112–124.
- Hewi, L., & Surpida, S. (2019). c. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 115–128. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.468>
- Karomah, R. T., & Diana, R. R. (2023). Pengaruh permainan tradisional dayakan dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 97–105. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/59847%0Ahttps://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/59847/19726>
- Loloagin, G., Rantung, D. A., & Naibaho, L. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Menurut Perspektif Thomas Lickona Ditinjau dari Peran Pendidik PAK. *Journal on Education*, 05(03), 6012–6022.
- Marisa Yunizar Aini, Arif Nursihah, & Aam Kurnia. (2023). Perkembangan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.51529/kjpm.v3i1.498>
- Marzuki, I., Jalal, F., & Zulela, Z. (2020). Pengembangan Konsep Pendidikan Karakter Perspektif Umar Baradja Pada Pendidikan Dasar. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 269–284.
- Nasional, P. S., Karakter, P. N., Kreatif, P., Masyarakat, E., & Asean, E. (2016). *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 2016 “Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN.”*
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Ra, D., & Kendari, A. K. (2020). c. *Paudia*, 9(1), 72–81.

- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Prama Publishing.
- Setiabudi, A. (2021). Hakikat Kerja Sama Dalam Pengembangan Manajemen Pendidikan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.58518/madinah.v8i1.1329>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Sobihah, Z. (2020). Pendidikan Karakter (Akhlak) Menurut Perspektif Islam. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 78. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v4i1.1743>
- Sudrajat, T. (2021). The Role of Higher Education in Implementing Pancasila Education MKWU Policy for National Character Development. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(4), 53. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i4.50586>
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Riset & Pengembangan*, 38.
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- Torang Siregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>