

OPTIMALISASI PERAN IBU DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK MELALUI FUN-GAMING PKM DESA BUDURAN

Yuri Lolita¹, Henny Dwi Iswati², Fahri³,

¹²³Univeritas Negeri Surabaya

¹yurilolita@unesa.ac.id; ²hennydwi@unesa.ac.id; ³fahri@unesa.ac.id;

Abstract

This study examines the effectiveness of a community service program (PKM) in enhancing character education awareness through fun-gaming methods among mothers of early childhood children in Buduran Village. The study addresses two main issues: the low understanding of character education among mothers and the lack of interactive educational media. Utilizing a participatory action research approach, the intervention program was implemented in four sessions. Data were collected through surveys, observations, and semi-structured interviews. Results indicate a significant improvement in participants' understanding of character education principles and their active involvement in their children's moral development. The fun-gaming approach proved effective in creating an engaging learning environment, enhancing parental participation in character education at home. This research contributes to the literature on early childhood character education by demonstrating the effectiveness of gamification approaches in enhancing parental involvement and children's moral development.

Keywords: *optimizing the role of mothers, developing children's character, fun gaming*

Abstrak

Kegiatan ini mengkaji efektivitas program pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam meningkatkan kesadaran pendidikan karakter melalui metode fun-gaming bagi ibu-ibu anak usia dini di Desa Buduran. Studi ini mengatasi dua masalah utama: rendahnya pemahaman ibu tentang pendidikan karakter dan kurangnya media edukasi interaktif. Menggunakan pendekatan penelitian tindakan partisipatif, program intervensi dilaksanakan dalam empat sesi. Data dikumpulkan melalui survei, observasi, dan wawancara semi-terstruktur. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta tentang prinsip pendidikan karakter dan keterlibatan aktif mereka dalam perkembangan moral anak. Pendekatan fun-gaming terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, meningkatkan partisipasi orang tua dalam pendidikan karakter di rumah. Penelitian ini berkontribusi pada literatur pendidikan karakter anak usia dini dengan mendemonstrasikan efektivitas pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan orang tua dalam perkembangan moral anak.

Kata Kunci: optimalisasi peran ibu, pengembangan karakter anak, fun gaming

Submitted: 2025-02-25	Revised: 2025-03-13	Accepted: 2025-03-22
-----------------------	---------------------	----------------------

Pendahuluan

Desa Buduran menghadapi tantangan signifikan terkait rendahnya tingkat literasi di kalangan warganya. Rendahnya minat membaca dan menulis di antara masyarakat menyebabkan keterbatasan dalam pengetahuan dan pemahaman mereka tentang berbagai isu penting, termasuk pendidikan karakter anak-anak mereka (Hartono & Sari, 2020). Kondisi ini diperburuk oleh ketergantungan yang tinggi pada hiburan pasif, seperti menonton televisi, yang tidak memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan intelektual maupun emosional warga, terutama dalam membentuk pola pikir dan perilaku anak-anak (Saptatiningsih & Permana, 2019).

Kurangnya literasi juga menciptakan kondisi di mana informasi yang salah atau tidak akurat dapat dengan mudah menyebar di masyarakat, yang berpotensi memicu opini negatif, fitnah, dan tindakan kekerasan (bullying). Hal ini menimbulkan masalah serius dalam pembentukan karakter anak-anak di Desa Buduran, yang seharusnya dilandasi oleh nilai-nilai positif dan integritas moral yang kuat. Ketidakmampuan untuk menilai dan memahami informasi secara kritis dapat mengakibatkan anak-anak meniru perilaku negatif yang mereka lihat atau dengar, baik dari lingkungan sekitar maupun dari media yang mereka akses (Kuswanto, Wibowo, & Setiawati, 2023).

Rendahnya tingkat literasi ini tidak hanya mempengaruhi anak-anak tetapi juga orang tua, terutama para ibu, yang memegang peran kunci dalam mendidik dan membentuk karakter anak-anak mereka. Banyak ibu di Desa Buduran yang masih kurang paham akan pentingnya pendidikan karakter sejak dini, sehingga kurang mampu memberikan bimbingan yang tepat bagi anak-anak mereka (Halimah et al., 2020). Hal ini menjadi tantangan besar dalam upaya membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan memiliki jati diri yang kuat di era modern ini.

Mengingat pentingnya peran ibu dalam pendidikan anak usia dini, diperlukan sebuah program yang dapat meningkatkan kepedulian dan pemahaman mereka mengenai pendidikan karakter. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti fun-gaming, yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga membangun keterlibatan aktif para ibu dalam proses pembelajaran (Lamrani & Abdelwahed, 2020). Melalui program ini, para ibu dapat diajarkan cara-cara efektif untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter kepada anak-anak mereka dengan metode yang sesuai dengan usia anak.

Program fun-gaming dan gamifikasi, sebagaimana dijelaskan oleh (Basri dan Jusuf, 2023), merupakan salah satu solusi dan opsi dalam media pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan pendidikan karakter sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Program ini memungkinkan para ibu di Desa Buduran untuk belajar dan menerapkan konsep-konsep dasar moral dan etika dalam situasi yang relevan dan praktis. Dengan demikian, diharapkan para ibu akan lebih mampu mengarahkan anak-anak mereka menuju perkembangan yang sehat dan positif, baik secara emosional, sosial, maupun intelektual (Kuswanto, Wibowo, & Setiawati, 2023).

Melalui pelatihan ini, diharapkan adanya peningkatan kesadaran dan kemampuan para ibu dalam mendidik anak-anak usia dini dengan fokus pada pembentukan karakter yang baik. Ini tidak hanya akan membantu mengatasi masalah yang dihadapi saat ini, tetapi juga akan menyiapkan generasi mendatang yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan dengan landasan moral yang kuat (Hartono & Sari, 2020).

Oleh karena itu, pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk 1) Meningkatkan Kesadaran dan Pemahaman para ibu di Desa Buduran mengenai pentingnya pendidikan karakter sejak dini, serta bagaimana mereka dapat berperan aktif dalam mendidik anak-anak mereka, 2) Menyediakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif melalui fun-gaming, sehingga para ibu dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak mereka dengan cara yang menyenangkan dan relevan. 3) Menciptakan Generasi yang Cerdas dan Berkarakter dengan memberikan fondasi pendidikan karakter yang kuat bagi anak-anak di Desa Buduran melalui keterlibatan aktif ibu-ibu dalam proses pendidikan.

Rencana pemecahan masalah rendahnya literasi dan pemahaman tentang pendidikan karakter di Desa Buduran, meliputi: 1) Pelaksanaan Program Edukasi melalui Fun-Gaming yaitu sebuah program akan dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada para ibu tentang cara mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter kepada anak-anak mereka. Fun-gaming akan digunakan sebagai metode utama untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. 2) Pelatihan dan Workshop untuk Para Ibu yaitu Pelatihan ini akan fokus pada pentingnya pendidikan karakter dan teknik-teknik praktis untuk mengajarkannya kepada anak-anak usia dini. Melalui workshop, para ibu akan diajak untuk berbagi pengalaman dan berdiskusi tentang tantangan yang mereka hadapi dalam mendidik anak-anak. 3) Pengembangan Materi Edukasi yang Relevan yaitu Materi edukasi akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan lokal, dengan fokus pada pengajaran nilai-nilai moral dan etika yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini akan disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi para ibu di Desa Buduran. 4) Monitoring dan Evaluasi Program yaitu untuk memastikan keberhasilan program, akan dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkala. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian program agar lebih

efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan literasi, pemahaman, dan keterlibatan para ibu di Desa Buduran dalam pendidikan karakter anak-anak mereka.

Metode

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini terbagi dalam tiga tahapan utama: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir serta evaluasi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan kegiatan berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan

Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah fase krusial yang mencakup sejumlah langkah untuk mempersiapkan kegiatan secara matang. Langkah-langkah ini meliputi koordinasi dengan pihak terkait seperti kepala sekolah, dinas pendidikan, dan masyarakat setempat. Dilakukan survei, observasi, dan wawancara dengan ibu-ibu usia dini dan masyarakat Desa Buduran untuk mengidentifikasi kebutuhan terkait pendidikan karakter melalui aplikasi Fun-Gaming. Berdasarkan hasil identifikasi, disusun materi pelatihan yang akan digunakan, serta jadwal dan sumber daya yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan. Persiapan ini juga mencakup pengembangan bahan dan perlengkapan yang diperlukan dalam pelatihan dan workshop.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, kegiatan utama dilaksanakan dalam tiga sesi utama: pembukaan, pemaparan materi, dan workshop, serta penutupan. Tahap ini menekankan pada implementasi materi yang telah dipersiapkan, dimana ibu-ibu di Desa Buduran dilatih untuk menggunakan aplikasi Fun-Gaming sebagai alat pendidikan karakter bagi anak-anak mereka. Workshop interaktif dilaksanakan untuk memperkuat pemahaman peserta tentang materi yang disampaikan dan aplikasi yang dikembangkan.

Tahap Akhir dan Evaluasi

Tahap akhir melibatkan evaluasi menyeluruh terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap produk media digital pembelajaran yang dihasilkan, serta analisis respon peserta melalui angket. Tim juga menyusun laporan pelaksanaan sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada lembaga terkait. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi keberhasilan, hambatan yang dihadapi, dan memberikan masukan untuk perbaikan dan pengembangan program di masa mendatang. Melalui metode ini, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diharapkan dapat berjalan dengan baik, memberikan manfaat nyata bagi ibu-ibu dan anak usia dini di Desa Buduran, serta berkontribusi pada peningkatan pendidikan karakter di komunitas tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Desa Buduran telah berjalan dengan lancar melalui beberapa tahap yang dirancang secara sistematis. Tahap pertama adalah persiapan awal, yang dimulai dengan pertemuan antara tim PKM dan kepala desa Buduran untuk mendiskusikan rencana kegiatan, tujuan, serta peran masing-masing pihak. Diskusi ini kemudian diikuti dengan penyusunan Memorandum of Understanding (MOU) sebagai bentuk kesepakatan resmi mengenai pelaksanaan program.

Tahap kedua adalah penetapan waktu dan tempat pelaksanaan PKM. Setelah MOU disepakati, tim bersama kepala desa menetapkan tanggal kegiatan, yaitu pada 3, 10, 17, dan 24 September 2023. Kegiatan hari pertama, ketiga, dan keempat dilaksanakan di Jl. Industri No. 3 Buduran Sidoarjo, sementara hari kedua berlangsung di Kebun Raya Purwodadi, Pasuruan. Setiap kegiatan dimulai pukul 07.00 WIB hingga 16.00 WIB, dilanjutkan dengan tugas terstruktur.





Tahap ketiga meliputi pendaftaran peserta, yang dilakukan secara online melalui tautan grup WhatsApp. Setiap RT diizinkan mengirimkan dua peserta untuk berpartisipasi. Setelah pendaftaran selesai, tim menyusun undangan resmi berisi informasi detail terkait waktu, tempat, dan agenda






kegiatan. Selain itu, peserta diminta mempersiapkan diri dengan menggunakan dress code yang telah ditentukan sesuai hari pelaksanaan.

Tahap keempat adalah pelaksanaan kegiatan PKM itu sendiri. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan program dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat Desa Buduran, khususnya ibu-ibu dan anggota karang taruna yang terlibat berikut adalah hasil pelaksanaan PKM:


Tabel 1. Pelaksanaan PKM

Hari Pertama	
Tanggal dan tempat Pelaksanaan	03 September 2023, Pukul 08.00-16.00 Jl. Industri no 3 Buduran Sidoarjo
Sesi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan dan senam aerobic/ kebugara <div data-bbox="730 636 1305 900" style="text-align: center;">  </div> • Membuat lingkaran dengan berhitung untuk menentukan kelompok. <div data-bbox="759 1012 1299 1254" style="text-align: center;">  </div> • Membuat barisan dan tugasnya mengambil karet dengan menggunakan sedotan ke temannya, tidak boleh jatuh berlomba siapa cepat memperoleh karet. <div data-bbox="708 1415 1283 1693" style="text-align: center;">  </div> • Membuat barisan dan tugasnya memasang sarung ketemannya setelah berada dibadannya melalui belakang dengan bergantian sampai personilnya ikut andil dalam kegiatan tersebut.

	 <p>Gambar 4. Aktivitas Fun Gaming 3</p>  <p>Gambar 5. <i>Closing</i></p>
Dresscode	Kaos hitam
Hari Kedua	
Tanggal dan tempat Pelaksanaan	10 September 2023, Pukul 08.00-16.00 di Kebun Raya Purwodadi Jl. Raya Surabaya - Malang No.KM. 65, Sembung Lor, Purwodadi, Kec. Purwodadi, Pasuruan
Sesi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Membuat lingkaran dengan berhitung untuk menentukan kelompok  <p>Gambar 6. Aktivitas Fun Gaming 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Memilih cepat dalam mencari pasangan sesuai dengan instruksi  <p>Gambar 7. Aktivitas Fun Gaming 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Membentuk barisan dengan berkelompok dengan tugas membawa potongan rafia berpasangan dengan membawa bola pingpong setelah itu digilir dengan estafet sampai ditujuan.

	 <p>Gambar 8. Aktivitas Fun Gaming 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat Gerakan dengan lagu yang sudah dipilihkan oleh panitia sehingga harus mendengarkan instruksi yang akan mereka dengar.  <p>Gambar 9. Aktivitas Fun Gaming 4</p>  <p>Gambar 10. Aktivitas Fun Gaming 5</p>  <p>Gambar 11. <i>Closing</i></p>
Dresscode	Kemeja kotak-kotak
Hari Ketiga	
Tanggal dan tempat Pelaksanaan	17 September 2023, Pukul 08.00-16.00 Jl. Industri no 3 Buduran Sidoarjo
Tgl / waktu / Alamat Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> Pemanasan dan senam aerobic/ kebugaran  <p>Gambar 12. Aktivitas Fun Gaming 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat barisan dengan tangan dipinggang dan berhitung untuk menentukan kelompok sambil

	<p>mendengarkan lagu dan instruksi yang disampaikan.</p>  <p>Gambar 13. Aktivitas Fun Gaming 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesuai dengan kelompoknya membuat lingkaran kecil dengan duduk sambil melatih kecepatan dan ketepatan dalam makan kwaci dengan cepat.  <p>Gambar 14. Aktivitas Fun Gaming 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris sesuai dengan kelompok dan mendengarkan instruksi yang harus dilakukan bersamaan. Contoh : Ketika instruksi mengatakan maju-maju-mundur maka peserta harus melakukannya, itu sangat melatih kepekaan.  <p>Gambar 15. Aktivitas Fun Gaming 4</p>
Dresscode	Kaos Biru
Hari Keempat	
Tanggal dan tempat Pelaksanaan	24 September 2023, Pukul 08.00-16.00 Jl. Industri no 3 Buduran Sidoarjo
Sesi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan dan senam aerobic/ kebugaran • Membuat lingkaran dengan berhitung untuk menentukan kelompok • Bermain olah kata yang mana tiap kelompok sudah membawa potongan lirik yang akan disusun sesuai dengan lagu yang mereka ketahui dengan diberi waktu. danpeserta harus menghitung jumlah angka setelah itu di Inggrisikan

<p>Pembelajaran</p>	 <p>Gambar 16. Aktivitas Fun Gaming 1</p>  <p>Gambar 17. Aktivitas Fun Gaming 2</p>
<p>Dresscode</p>	<p>Kaos Merah, kuning, Hijau</p>

Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian bekerja sama dengan pihak terkait seperti kepala desa buduran serta mengundang peserta. Secara keseluruhan, pelaksanaan PKM ini telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan dari setelah di impenetasikan berikut hasil yang telah di temukan:

Rendahnya Pemahaman Ibu-Ibu tentang Pendidikan Karakter pada Anak Usia

Pendidikan karakter pada anak usia dini, yang mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati, sangat penting dan harus dimulai dari lingkungan keluarga. Namun, di Desa Buduran, banyak ibu yang kurang memahami pentingnya peran mereka dalam pendidikan karakter, seringkali menganggapnya sebagai tanggung jawab sekolah. Padahal, orang tua, terutama ibu, berperan strategis dalam membentuk karakter anak melalui contoh teladan, motivasi, dan habituasi yang konsisten (Sujana et al., 2023). Kurangnya keterlibatan ini dapat menyebabkan anak-anak memiliki landasan moral yang lemah, sehingga sulit beradaptasi secara sosial dan berperilaku sesuai norma masyarakat. Pendidikan karakter perlu disesuaikan dengan karakteristik unik anak dan didukung secara aktif oleh orang tua (Rachmah et al., 2022).

Minimnya Media Edukasi yang Interaktif dan Menarik bagi Ibu-Ibu dalam Mengajarkan Pendidikan Karakter

Masalah lain yang dihadapi di Desa Buduran adalah minimnya media edukasi yang interaktif dan menarik bagi ibu-ibu dalam mengajarkan pendidikan karakter kepada anak-anak usia dini. Pendekatan yang konvensional dan kurang inovatif menyebabkan kesulitan bagi ibu-ibu dalam menerapkan pendidikan karakter secara efektif di rumah. Media edukasi yang monoton dan tidak menarik membuat ibu-ibu kurang terlibat secara aktif dalam proses pendidikan karakter. Pentingnya media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter anak usia dini. Ditekankan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan efektivitas pendidikan karakter dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif (Mufidah & Jamain, 2020).

Media edukasi yang menarik dan terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari keluarga dapat memperkuat hubungan orang tua-anak dan mendukung pengembangan karakter anak secara lebih efektif (Mei-Ju et al., 2014). Bagaimana media pembelajaran yang berbasis pada pembelajaran konstruktivis dapat membantu anak-anak menginternalisasi nilai-nilai karakter dengan lebih baik, terutama jika media tersebut sesuai dengan kondisi nyata anak-anak (Nurhayati, 2018). Untuk mendukung perkembangan karakter yang sehat pada anak-anak, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian anak. Media seperti aplikasi Fun-Gaming dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang tidak hanya menarik bagi anak-anak tetapi juga memudahkan ibu dalam mengajarkan nilai-nilai karakter.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), beberapa kesimpulan dapat diambil. Program ini berhasil mencapai target yang telah ditetapkan, terlihat dari peningkatan signifikan dalam pemahaman ibu-ibu mengenai pentingnya pendidikan karakter pada anak usia dini. Hal ini tercermin melalui partisipasi aktif dan respons positif para peserta selama kegiatan berlangsung. Metode fun-gaming yang digunakan terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman ibu-ibu tentang pendidikan karakter, sekaligus mengatasi keterbatasan media edukasi interaktif. Pendekatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan partisipatif, sejalan dengan prinsip pembelajaran orang dewasa. Selain itu, dampak positif dari program ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan ibu-ibu dalam pendidikan karakter anak di lingkungan rumah, menunjukkan adanya korelasi positif antara keterlibatan orang tua dan perkembangan moral anak. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan karakter anak-anak usia dini di Desa Buduran, yang ditandai dengan perkembangan positif dalam aspek disiplin, tanggung jawab, dan empati.

Daftar Pustaka

- Basri, S., Jusuf, H., Lalu, N. A. S., Nakoe, M. R., Maksum, T. S., Hadju, V. A., & Aulia, U. (2023). Edukasi kesiapsiagaan bencana banjir melalui video animasi dan crossword puzzle di SMP Negeri 7 Gorontalo. *ABDI WIRALODRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 73-89.
- Chou, M., Chen-Hsin, Y., & Huang, P. (2014). The Beauty of Character Education on Preschool Children's Parent-child Relationship☆. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 527-533. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2014.07.431>.
- Halimah, L., Arifin, R., Yuliatiningsih, M., Abdillah, F., & Sutini, A. (2020). Storytelling through "Wayang Golek" puppet show: Practical ways in incorporating character education in early childhood. *Cogent Education*, 7(1), 1794495. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1794495>.
- Halimah, L., & Sari, Y. (2020). Character building for early childhood: A case study for the teaching of performing and fine arts. In *Proceedings of the 5th International Conference on Science, Education and Technology (ISET 2019)*, 29th June 2019, Semarang, Central Java, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.29-6-2019.2290454>.
- Kuswanto, A., Wibowo, D., & Setiawati, F. (2023). The synergy of the three pillars of education in early childhood character education. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v6i1.16068>.
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(2), 339-356. <https://doi.org/10.2298/csis190511043l>.
- Mufidah, M., & Jamain, R. (2020). The Implementation of Character Education in Kindergarten. *Journal of K6 Education and Management*. <https://doi.org/10.11594/jk6em.03.01.10>.
- Nurhayati, N. (2018). Developing Character in Early Childhood Education Based on Constructivist Learning. <https://doi.org/10.2991/ECPE-18.2018.34>.
- Rachmah, L., Prawinda, R., Azizah, L., & Shofwan, A. (2022). Implementation of Character Education for Early Childhood. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*. <https://doi.org/10.28926/sinda.v2i3.551>.
- Saptatiningsih, R., & Permana, S. (2019). Early childhood character building through technological education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1254(1), 012048. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1254/1/012048>.

Sujana, I., Semadi, A., Made, N., S., Retnaningrum, E., Widyatiningtyas, R., & Santika, G. (2023). The Strategic Role of Parents in Optimizing Character Education in Early Childhood in the Family Environment. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4563>.