

144/S/PGPAUD-KCBR/PK.03.08/10/JULI/2023

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME BOOK* UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD**

(Penelitian *Educational Desain Research* Pada Anak Usia 5-6 Tahun)

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



Oleh:

**Sheni Puspita Sari**

**1901502**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU**

**BANDUNG**

**2023**

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME BOOK* UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD**  
(Penelitian *Educational Design Research* Pada Anak Usia 5-6 Tahun)

Oleh:  
Sheni Puspita Sari  
NIM 1901502

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Sheni Puspita Sari 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SHENI PUSPITA SARI  
NIM 1901502**

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME BOOK* UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD  
(Penelitian *Educational Design Research* Untuk Pengembangan  
*Board Game Book* Pada Anak 5-6 Tahun)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Endah Silawati, M.Pd.  
NIP 198110312010122003**

**Pembimbing II**



**Mirawati, M.Pd.  
NIP 198912242019032023**

**Mengetahui  
Ketua Program Studi PGPAUD**



**Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd.  
NIP 195909011984032001**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN BOARD GAME BOOK UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 10 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan,

Sheni Puspita Sari  
NIM 1901502

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia sehingga skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis. Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana karena adanya dukunagan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penelitimengucapkan terima kasih kepada:

1. Endah Silawati, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah sabar memberikan arahan dan bimbingan yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Mirawati, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan dan bimbingan yang sangat membantu penelitidalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Kampus UPI di Cibiru.
4. Prof. Dr. Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. M. Helmi Ismail, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah membimbing, membantu, dan memberikan nasihat kepada penelitiselama menjadi mahasiswa.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membekali ilmu, memberi nasihat dan semangat, mendoakan serta memotivasi sehingga penelit idapat menyelesaikan studi.
7. Kepada Diri sendiri Sheni Puspita Sari, Terima kasih sudah selalu semangat dan berjuang melewati segala rintangan dan masalah sampai pada akhirnya kamu pada titik ini, kamu hebat. Selalu ingat untuk bersyukur, perjalanan yang tidak mudah tetapi *you did it*, shen.
8. Kepada kedua Orang tua tercinta, Alm Bapak Tatang Nurzaman dan Ibu Karyati yang selalu mendoakan, mendukung dan memberi kasih sayang serta telah mengorbankan segala material dan berbagai hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kebahagiaan dan rasa syukur.

9. Kakak tersayang, Yantika Mustikasari, S.Si menjadi tempat bertukar cerita, pikiran dan pengalaman serta telah mengorbankan berbagai hal dan dukungan penuh sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman terbaik, Dea, Dewi, Farah, Fitsyah, Indita, Naya, Nida, Nissa, Septi, Ncaa, dan Wilda yang selalu memberikan semangat, saling bertukar cerita dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman UPI Kampus Cibiru Angkatan 2019 terkhusus teman PGPAUD A yang telah membersamai peneliti dalam berjuang selama ini. Terima kasih atas doa dan dukungannya.
12. Pihak-pihak lain yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan peneliti satu persatu.

Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama sebagai bagian dari upaya pendidikan seksual bagi anak usia dini. Peneliti juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari banyak pihak agar peneliti dapat meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan penelitian di masa yang akan datang.

Bandung, 10 Juli 2023

Sheni Puspita Sari

# **PENGEMBANGAN *BOARD GAME BOOK* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD**

(Penelitian *Educational Design Research* Untuk Pengembangan *Board Game Book* Pada Usia 5-6 Tahun)

**Sheni Puspita Sari**

**1901502**

## **ABSTRAK**

Pada anak usia dini sikap tidak jujur masih sering ditemukan. Sikap tidak jujur tersebut diantaranya, berkata yang tidak sebenarnya dan jika berbuat kesalahan anak belum mau mengakuinya, salah satu aspek yang dapat mempengaruhi sikap tidak jujur pada anak yaitu peran orang tua, seperti pemberian contoh atau teladan pada anak. Orang tua perlu memberikan contoh dan teladan yang baik bagi anak sehingga dapat membantu anak untuk memiliki karakter jujur melalui pembiasaan yang positif dan ajaran untuk mencintai tuhan. Adapun permasalahan literasi kritis masih ada anak yang ketika ditanya anak tersebut belum berani untuk mengemukakan pendapatnya bahkan diam saja. Salah satu upaya untuk membantu stimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak yaitu melalui media bermain yang menarik. Peneliti merancang media *Board Game Book* sebagai upaya untuk menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak. Dalam penelitian ini peneliti melibatkan salah satu sekolah TK di kabupaten Bandung yang meliputi kepala sekolah, guru dan 6 orang anak yang berusia 5-6 tahun, kemudian teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, *rating scale* dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pop-up book interaktif diawali dengan proses identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan, pembuatan storyline, tahap revisi hingga menjadi produk akhir media *board game book*. Dengan diperoleh dari hasil uji kelayakan/validasi setiap ahli dengan skor interpretasi "sangat layak digunakan" hal ini ditunjukkan adanya peningkatan dan literasi kritis setelah penggunaan media *board game book*. media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai upaya menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis anak usia dini.

**Kata Kunci:** *Board game book*, karakter kejujuran, literasi kritis

Sheni Puspita Sari, 2023

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME BOOK* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

# **DEVELOPMENT OF BOARD GAME BOOK TO STIMULATE THE CHARACTER OF HONESTY AND CRITICAL LITERACY AUD**

(Research Educational Design Research For Development Board Game Book For 5-6 Year Old Children)

**Sheni Puspita Sari**

**1901502**

## **ABSTRACT**

In early childhood dishonesty is still often found. This dishonest attitude includes saying what is not true and if you make a mistake the child does not want to admit it, one of the aspects that can affect dishonesty in children is the role of parents, such as setting an example or example to children. Parents need to provide good examples and role models for children so that they can help children to have honest character through positive habits and teachings to love their God. As for the problem of critical literacy, there are still children who, when asked, do not have the courage to express their opinions and even remain silent. One effort to help stimulate the character of honesty and critical literacy in children is through interesting play media. Researchers designed the Board Game Book media as an effort to stimulate the character of honesty and critical literacy in children. In this study the researchers involved one of the kindergarten schools in Bandung district which included the principal, teacher and 6 children aged 5-6 years, then the data analysis techniques used by researchers were observation, interviews, rating scales and documentation studies. The results of the study show that the development of interactive pop-up book media begins with the process of identifying problems, identifying needs, making storylines, the revision stage until they become the final product of board game book media. Obtained from the results of the feasibility test/validation of each expert with an interpretation score of "very suitable for use" this shows an increase in critical literacy after the use of board game book media. The developed media is suitable for use as an effort to stimulate the character of honesty and critical literacy in early childhood.

Keywords: Board game book, honesty character, critical literacy

Sheni Puspita Sari, 2023

**PENGEMBANGAN BOARD GAME BOOK UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRTIS AUD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Penelitian .....	6
<b>BABII BOARD GAME BOOK SEBAGAI MEDIA UNTUK MENSTIMULUS KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pendidikan Karakter AUD .....	7
2.2 Karakter Kejujuran .....	9
2.3 Literasi Kritis.....	11
2.4 Media Pembelajaran AUD .....	12
2.5 Konsep Buku Cerita Yang Baik Untuk Anak.....	13
2.6 <i>Board Game Book</i> Sebagai Media Pembelajaran AUD .....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
3.1 Desain penelitian .....	16
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	18
3.3 Teknik Pengumpulan data .....	18
3.3.1 Instrumen Observasi.....	19
3.3.2 Instrumen Wawancara.....	21
3.3.3 Instrumen <i>Rating Scale</i> .....	22
3.4 Analisis Data .....	23

Sheni Puspita Sari, 2023

**PENGEMBANGAN BOARD GAME BOOK UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER KEJUJURAN DAN  
LITERASI KRTIS AUD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4.1	Koleksi Data.....	24
3.4.2	Reduksi Data .....	24
3.4.3	Penyajian Data .....	24
3.4.4	Penarikan Kesimpulan .....	24
3.5	Isu Etik .....	27
3.5.1	Sebelum melaksanakan penelitian .....	27
3.5.2	Mengumpulkan data.....	27
3.5.3	Menganalisis data.....	27
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>28</b>
4.1	Temuan Penelitian .....	28
4.1.1	Pengembangan <i>Board Game Book</i> untuk Menstimulasi Karakter Kejujuran dan Literasi Kritis pada Anak Usia Dini .....	28
4.1.2	Uji Kelayakan Media .....	46
4.1.2.1	Uji Kelayakan Media <i>Board Game Book</i> oleh Ahli Materi dan Ahli Media 46	
4.1.2.2	Uji Lapangan.....	50
4.2	Pembahasan.....	60
4.2.1	Proses pengembangan <i>board game book</i> untuk mengenalkan karakter kejujuran dan literasi kritis anak. ....	60
4.2.2	Hasil kelayakan uji ahli materi dan media <i>board game book</i> untuk mengenalkan karakter kejujuran dan literasi kritis anak. ....	61
4.2.3	Hasil uji coba penggunaan <i>board game book</i> untuk mengenalkan karakter kejujuran dan literasi kritis anak. ....	62
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>64</b>
5.1	Simpulan.....	64
5.2	Implikasi .....	65
5.3	Rekomendasi .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>71</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>121</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Deskripsi Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	18
Tabel 3. 2 Instrumen Observasi pada Anak Usia 5-6 Tahun .....	20
Tabel 3. 3 Wawancara Guru dan Kepala Sekolah.....	21
Tabel 3. 4 Ahli Materi dan Ahli Media.....	22
Tabel 3. 5 Skoring berdasarkan Skala Likert.....	25
Tabel 3. 6 Interpretasi Skor Uji Validasi Board Game Book .....	26
Tabel 3. 7 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Board Game Book.....	26
Tabel 4. 1 Storyline.....	37
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Kelayakan Media Board Game Book oleh Ahli Media.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Kelayakan Baord Game Book.....	49
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian penggunaan Media Board Game Book oleh Guru kelas B (5-6 tahun) .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Educational Design Research (EDR) Menurut Plomp dalam akker,(2013) .....	16
Gambar 3. 2 Prosedur penelitian .....	17
Gambar 3. 3 Analisis data kualitatif Miles & Huberman.....	23
Gambar 4. 1 Autodesk Sketchbook.....	32
Gambar 4. 2 Aplikasi Canva .....	32
Gambar 4. 3 Cover Buku .....	33
Gambar 4. 4 isi buku halaman 3 dan 4.....	33
Gambar 4. 5 isi buku halaman 5 dan 6.....	33
Gambar 4. 6 isi buku halaman 7 .....	34
Gambar 4. 7 isi buku halaman 8 .....	34
Gambar 4. 8 isi buku halaman 9 dan 10.....	35
Gambar 4. 9 isi buku halaman 11 dan 12.....	35
Gambar 4. 10 isi buku halaman 13.....	35
Gambar 4. 11 Board game halaman 14.....	36
Gambar 4. 12 Karakter desain.....	36
Gambar 4. 13 Cover depan dan belakang buku .....	39
Gambar 4. 14 Identitas buku dan Kata pengantar .....	39
Gambar 4. 15 isi buku halaman 3 dan 4.....	40
Gambar 4. 16 Isi buku halaman 5 dan 6 .....	40
Gambar 4. 17 isi buku halaman 7 dan 8.....	40
Gambar 4. 18 isi buku halaman 9 dan 10.....	41
Gambar 4. 19 isi buku halaman 11 dan 12.....	41
Gambar 4. 20 isi buku halaman 13 dan 14.....	42
Gambar 4. 21 Hasil akhir media .....	42
Gambar 4. 22 Board Game Book.....	43
Gambar 4. 23 buku cetak halaman 1 dan 2 .....	43
Gambar 4. 24 buku cetak halaman 3 dan 4 .....	44
Gambar 4. 25 buku cetak halaman 5 dan 6 .....	44
Gambar 4. 26 Buku cetak halaman 7 dan 8 .....	44
Gambar 4. 27 Buku cetak halaman 9 dan 10 .....	45
Gambar 4. 28 Buku cetak halaman 11 dan 12 .....	45
Gambar 4. 29 buku cetak halaman 13 dan 14 .....	45
Gambar 4. 30 Hasil akhir Board Game Book .....	46
Gambar 4. 31 Diagram batang Hasil Penilaian Observasi Anak sebelum Penggunaan buku .....	51
Gambar 4. 32 Uji Coba penggunaan buku hari ke-1.....	53
Gambar 4. 33 Diagram batang hasil penggunaan buku anak hari ke-1 .....	55
Gambar 4. 34 Hasil Uji coba penggunaan buku hari ke 2 .....	56
Gambar 4. 35 Diagram batang hasil penggunaan buku hari ke-2.....	57
Gambar 4. 36 Kesimpulan diagram batang hasil uji lapangan.....	59

## DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., Fakhriah & Fitriani, D. (2016). Penggunaan buku cerita bergambar dalam pengembangan bahasa anak. *Jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini*, 53–54.
- Amin, M. (2017). Peran guru dalam menanamkan nilai kejujuran pada lembaga pendidikan. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(1), 105. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v1i1.222>
- Amril, R., & Pransiska, R. (2021). Analisis buku cerita bergambar “Bee Series” sebagai media dalam penanaman nilai-nilai karakter pada anak [analysis of the “bee series” picture story book as a media in instilling character values in children]. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 175–184. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3488>
- Anggara, M. B., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2014). Perancangan buku cerita bergambar interaktif pendidikan karakter untuk anak usia 4-6. *DKV Adiwarna*, 1(4), 1–5.
- Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. *Current Research in Education Series Journal*, 01(1), 1–12.
- Ansori, Y. Z. (2022). Strategi guru dalam menumbuhkan karakter jujur pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 261–270. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1208>
- Batubara, J. (2015). Pengembangan karakter jujur melalui pembiasaan. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.29210/112000>
- Creswell, J. W. (2014). Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Effendy, Y., Bangsa, P. G., Sn, S., Sn, M., Yudani, H. D., Studi, P., Komunikasi, D., Seni, F., & Petra, U. K. (2013). Perancangan buku cerita bergambar dang gedunai untuk anak usia 4-6 tahun. *Jurnal desain komunikasi visual adiwarna*. <https://www.neliti.com/publications/87190/perancangan-buku-cerita-bergambar-dang-gedunai-untuk-anak-usia-4-6-tahun>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan bimbingan kelompok dalam membentuk sikap jujur melalui pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Farida, N., & Putra, K. A. D. (2021). Upaya menumbuhkan kemampuan literasi

- kritis oleh berdikari book. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 7(1), 51–64.  
<https://doi.org/10.14710/lenpust.v7i1.30372>
- Freire, P. & Macedo, D (1987) *Membaca Firman dan Dunia*. Hadley Selatan: Bergin dan Garvey.
- Haruma, I. (2022, September 21). Data Kasus Korupsi di Indonesia Tahun 2022. <https://amp.kompas.com/nasional/read/2022/09/21/01000051/data-kasus-korupsi-di-indonesia-tahun-2022>.
- Hidayah, A. R., Hedyati, D., & Setianingsih, S. W. (2018). Penanaman nilai kejujuran melalui pendidikan karakter pada anak usia dini dengan teknik modeling. *Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Di Era Digital*, 1(1), 109–114.  
[http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/893/573](http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/893/573)
- Hikmat, M. H. (2017). Developing students ' critical literacy in reading class at an english education department in indonesia. *The 1st International Conference On Language, Literature, And Teaching.*, 2004, 474–481
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (The Programme For International Student Assessment): upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41.  
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Hendarwati, E., W., & Setiawan, A. (2019). Implementasi nilai kejujuran pada anak usia dini melalui media ular tangga. *Motoric*, 3(1), 26–39.  
<https://doi.org/10.31090/m.v3i1.884>
- Jais, M., Zalfa, G., & Natuna, D. A. (2022). Permainan congklak sebagai media peningkatan karakter jujur pada anak laki-laki usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10951–10958.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi.*, 01(2), 82–89.
- Lewison M, Leland C dan Harste C (2015) *Menciptakan ruang kelas kritis: membaca dan menulis dengan tepi*. New York: Routledge
- Lickona, T. (2012). *Character matters persoalan karakter bagaimana membantu anak mengembangkan penilaian yang baik, integritas dan kebajikan penting lainnya*. Bumi Aksara.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.

- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Plomp, T & Nieveen, N. (2013). Educational design research educational design research. *Educational design research*, 1–206. [Http://Www.Eric.Ed.Gov/Ericwebportal/Recorddetail?Accno=Ej815766](http://www.eric.ed.gov/ericwebportal/Recorddetail?Accno=Ej815766)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun2018.<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/138192/permendikbud-no-20-tahun-2018>
- Rika D., Suci L., Indra B., (2020). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. (2020). *R De*. 03(02), 67–78.
- Rochmawati, N. (2018). Peran guru dan orang tua membentuk karakter jujur pada anak. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.30659/jspi.v1i2.3203>
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan board game sebagai media bantu edukasi untuk anak usia. *Jurnal Wacadesain*, 2(1), 99–109.
- Styowati, A. (2020, Juni 26). Guru dan tantangan pendidikan karakter. KOMPAS.
- Syakur, M. A. (2020). The use of board game in teaching speaking to young learners. *English Education : Journal of English Teaching and Research*, 5(2), 149–155. <https://doi.org/10.29407/jetar.v5i2.14633>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan karakter dan pembangunan sumber daya manusia berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 222. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i1.2119>
- Tanto, O.D; Hapidin dan Supina. (2019). Penanaman karakter anak usia dini dalam kesenian tradisional tatah sungging. *Jurnal Obsesi*. Vol 3(2)
- Nursyifani, C., & Atmaji, L. (2020). Boardgame sebagai media untuk membangun karakter kemandirian anak usia 4-6 tahun. *Journal of Art, Design, Education And Culture Studies (JADECS)*, 5(2), 67–74.
- Vasquez V, Janks H dan Comber B (2019) Literasi kritis sebagai cara untuk menjadi dan melakukan. Bahasa Teks.

- Vehabovic, N. (2021). Picturebooks as critical literacy: experiences and perspectives of translingual children from refugee backgrounds. *Journal of Literacy Research*, 53(3), 382–405. <https://doi.org/10.1177/1086296X211030469>
- Weng, T. H. (2021). Creating critical literacy praxis: bridging the gap between theory and practice. *RELC Journal* <https://doi.org/10.1177/0033688220982665>
- Wijaya, P., Agung, A., Cahyadi, J., Studi, P., Komunikasi, D., Seni, F., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2017). Perancangan board game untuk mengenalkan rambu lalu lintas terhadap anak usia 5-6 tahun abstrak pendahuluan metode perancangan alat / instrumen pengumpul data metode analisis data konsep perancangan karya desain akan direalisasikan. 1–8.
- Yasbiati, Y., Mulyana, E. H., Rahman, T., & Qonita, Q. (2019). Profil kejujuran anak usia 5-6 tahun di ra-at-taufiq kota tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 99–106. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.28591>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zaman, B. (2019). Urgensi pendidikan karakter yang sesuai dengan falsafah bangsa indonesia. *AL GHAZALI, Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Studi Islam*, 2(1), 16–31. [https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al\\_ghzali/article/view/101](https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al_ghzali/article/view/101)
- Zunnurain, F. I. (2021). Konsep pendidikan karakter dalam teori tripusat pendidikan ki hajar dewantara dan relevansinya dengan pendidikan akhlak. *Digital Repository UIN Prof. K.H . Saifuddin Zuhri Purwokerto*, 28–29.