



Pengembangan Kotak Dolananku Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Kreatif Pada Anak

Veny Iswantinegtyas¹, Widi Wulansari², Rosa Imani Khan³, Yunita Dwi Pristiani⁴, Nursalim⁵, Yolanda Titis Sofwina⁶

veny@unpkediri.ac.id¹, widiwulansari@unpkediri.ac.id²,
rossa_rose@unpkediri.ac.id³, yunitadp@unpkediri.ac.id⁴, nursalim.unpkediri@ac.id⁵,
titisssofwyna@gmail.com⁶

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini^{1,2,3,6}, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan^{4,5}
FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Abstract

The life of the Indonesian people is very closely related to the character values of mutual cooperation and creativity. Instilling the values of character education in children is of course very important, in this case the teacher as an educator who incidentally is in the school environment. In addition to having teaching duties, teachers also have an obligation to instill character education values in children. Basically children learn through play, learning activities through play which are carried out to instill the values of mutual cooperation and creative character education can use a game, namely My Dolanan Box. By playing My Dolananan Box, it can arouse children's interest and interest in learning. The purpose of this study was to produce a dolananku box game so that it can be used by Kindergarten teachers in learning activities that can instill the values of mutual cooperation and creative character education in children. This research method uses the Borg & Gall development model. The results of this study are the product of the dolananku box game as a learning innovation to strengthen the value of the character of mutual cooperation and creativity. From the results of qualitative and quantitative descriptive analysis the results of the research show that: 1) My Dolanan box is suitable for use as a game to instill the values of mutual cooperation and creative character education in children, 2) My Dolananan box can be used by the teacher as an efficient and interesting game to instill the values of mutual cooperation and creative character education in children. For future researchers, it is expected to perfect the products produced both from media criteria, material content, playing activities. The results of this study in general can be concluded that the Dolananku box can be used by kindergarten teachers as a game to instill the values of mutual cooperation and creative character education in children.

Keywords: My Play Box, Mutual Cooperation, Creative Child

Abstrak

Kehidupan masyarakat Indonesia sangat erat dengan dengan nilai-nilai karakter gotong royong dan kreatif. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada anak tentunya menjadi hal yang sangat penting, dalam hal ini guru sebagai pendidik yang notabeneanya berda dalam lingkungan sekolah. Selain memiliki tugas mengajar guru juga memiliki kewajiban untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak. Pada dasarnya anak belajar melalui bermain, kegiatan belajar melalui bermain yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif dapat menggunakan suatu permainan yakni Kotak Dolananku. Dengan bermain Kotak Dolananku dapat membangkitkan minat dan ketertarikan anak untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan permainan kotak dolananku agar dapat digunakan oleh para guru Taman Kanak-kanak dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif pada diri anak. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Hasil dari penelitian ini yaitu produk permainan kotak dolananku sebagai inovasi pembelajaran untuk memperkuat nilai karakter gotong royong dan kreatif. Dari hasil analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Kotak Dolananku layak digunakan sebagai permainan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif pada anak, 2) Kotak Dolananku dapat digunakan guru sebagai salah permainan yang efisien dan menarik untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif pada anak. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan baik dari kriteria media, isi materi, kegiatan main. Hasil penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa Kotak Dolananku

dapat digunakan oleh guru Taman Kanak-kanak sebagai permainan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif pada anak.

Kata Kunci : Kotak Dolananku; Gotong Royong; Kreatif; Anak

Correspondensi Author : **Veny Iswantinegtyas**

PENDAHULUAN

Telah diketahui bersama bahwa lingkungan satuan pendidikan adalah titik tumpu kemajuan Bangsa Indonesia. Sebagaimana bangsa-bangsa lain, seperti Jepang, Jerman, bahkan negara yang paling dekat dengan Indonesia yaitu Malaysia, juga berupaya meningkatkan kemajuan bangsanya melalui penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas (Mulyani et al., 2020). Taman Kanak-kanak merupakan salah satu tempat belajar bagi anak usia dini, dimana dalam proses pembelajarannya bukan hanya proses mencerdaskan serta mentransfer ilmu pengetahuan, akan tetapi juga melakukan pembiasaan untuk dapat menginternalisasikan nilai-nilai karakter yang menjadi acuan dalam proses pendidikan nasional. Mengingat pembentukan karakter anak sejak dini akan memberikan pengaruh yang besar pada perkembangan karakter anak (Hidaya & Aisna, 2020). Pembentukan karakter pada anak bukan sesuatu yang lahir begitu saja, terdapat proses yang harus dilalui sehingga menjadi karakter yang melekat pada diri seorang anak (Prasanti & Fitriani, 2018).

Salah satu ciri khas warisan budaya dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia adalah gotong royong. Selain itu, gotong royong juga telah menjadi kepribadian bangsa serta sebagai budaya yang sudah berakar kuat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Gotong royong merupakan suatu istilah untuk bekerja bersama-sama dalam mencapai suatu hasil yang didambakan. Alfianti (2020) menjelaskan bahwa gotong royong merupakan suatu perilaku yang mencerminkan suka bekerja bersama, bahu-membahu melakukan sesuatu, suka menolong orang lain yang kesulitan. Sangatlah penting ditanamkan karakter gotong royong pada anak usia dini agar mereka mampu bekerja dengan orang lain, membangun relasi dalam tim dan bekerja sama mencapai tujuan tertentu. Selain itu, Kostelnik et al., (2012), mengemukakan bahwa gotong royong mampu membantu anak untuk membangun hubungan pertemanan, sikap prososial dan respon positif pada suatu tujuan yang sama. Ini juga sejalan dengan hasil penelitian Amalia et al. (2021), bahwa keaktifan dalam bergotong royong terbukti mampu meningkatkan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa solidaritas. Lebih lanjut, Sitompul et al., (2022) menjelaskan bahwa sangatlah penting menanamkan gotong royong di lingkungan satuan pendidikan anak usia dini karena dengan bergotong royong anak belajar untuk membangun relasi positif, berpartisipasi positif dalam menyelesaikan masalah, memberi kontribusi dalam kelompok serta saling tolong menolong.

Selain nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong, kreatif juga perlu ditanamkan pada anak, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Aslindah (2018), hendaknya dalam pendidikan tidak hanya berorientasi pada perkembangan intelektual saja tetapi juga mengarahkan pada pengembangan kreativitas. Kusumawardani (2015), Astuti & Aziz (2019) mengemukakan bahwa pengembangan kreativitas hendaknya dikembangkan sedini mungkin karena anak yang kreatif akan menjadikan anak tersebut mampu memecahkan berbagai masalah dalam kehidupannya ketika ia dewasa. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Hasanah & Priyantoro (2019), Wati & Maemunah (2021), anak yang sering diberikan stimulasi sejak dini, maka ia akan mampu berpikir kreatif, dengan adanya pengembangan kreativitas anak tersebut akan tumbuh menjadi anak yang *survive* hidupnya.

Hasil penemuan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada 8 sekolah di Kabupaten Kediri, ditemukan bahwa anak masih membutuhkan bimbingan dari guru untuk mengembangkan kemampuan gotong royong, masih terdapat banyak anak enggan ketika bermain bersama dengan temannya, masih belum dapat menunjukkan sikap perduli kepada teman, masih terdapat beberapa anak yang masih sulit untuk berbagi mainan dengan temannya. Selain itu, kreativitas anak juga belum berkembang optimal, anak masih terlihat kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru, anak

mudah menyerah dengan kondisi yang dihadapi, anak belum mampu menghasilkan karya sendiri, anak-anak masih sering melihat hasil karya teman serta kemampuan berkreasinya masih belum berkembang. Beberapa penyebab kurang berkembangnya kemampuan bergotong royong dan kreatif anak adalah kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas dan online, metode pengajaran kurang memiliki variasi dalam bermain, pemberian tugas kepada anak sering dilakukan secara klasikal / tidak berkelompok.

Dari permasalahan tersebut maka perlu dicari solusi untuk memperbaiki kondisi yang ada. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai karakter gotong royong dan kreatif pada anak adalah dengan bermain. Sebagaimana slogan yang terdapat pada pendidikan anak usia dini "Belajar sambil bermain, bermain sambil belajar". Menurut Andriani (2012) dan Wulandari (2022), untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini dapat dilakukan dengan bermain. Selain itu, Iswantiningtyas (2018) juga mengemukakan bahwa agar anak tidak mudah bosan untuk mengikuti pelajaran dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan yakni bermain. Bermain dapat berfungsi sebagai sarana guna mengubah tenaga potensial yang ada dalam diri anak yang akan membentuk berbagai penguasaan keterampilan di masa yang akan datang. Kegiatan bermain dapat menyediakan rangsangan bagi anak untuk memenuhi berbagai tugas perkembangannya dan dapat menjadi pondasi yang kuat untuk kemampuan mencari jalan keluar dari suatu masalah kelak (Hayati & Putro, 2021).

Prabandari & Fidesrinur (2019) mengungkapkan bahwa rata-rata di setiap sekolah kemampuan bergotong royong anak masih tergolong rendah hal tersebut disebabkan oleh kurangnya memperkenalkan bermain secara berkelompok. Untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong pada anak dapat dilakukan dengan cara bermain kooperatif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Patmonodewo (2003), dan Nugraha & Rachmawati (2004), bahwa bermain kooperatif merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk mengenalkan serta mengajarkan anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya dalam mencapai suatu tujuan, dimana pada permainan tersebut masing-masing anak memiliki peran tertentu untuk mencapai tujuan dari kegiatan bermain. Salah satu bermain kooperatif adalah bermain balok. Bermain balok dapat mengajar pada anak cara bergotong royong dengan baik dan secara tidak langsung memberikan pengetahuan sosialnya akan timbul, ketika anak bermain balok disinilah kemampuan gotong royong akan tercipta dimana anak secara bersama-sama tolong-menolong dalam bermain balok. Melalui bermain balok secara tidak langsung mengajarkan kepada anak untuk memiliki perilaku sosial yang baik maupun bergotong royong / berkerjasama, saling bergaul, saling membantu dan saling menghargai orang lain. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Puspita & Rizqy (2019) berhasil membuktikan bahwa bermain balok dapat meningkatkan karakter gotong royong anak, dan anak dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru, serta dapat membantu anak saling membantu dan berinteraksi secara sosial.

Meronce dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat melatih konsentrasi. Pamadhi & Evan (2015) mengemukakan bahwa meronce bermanfaat untuk melatih imajinasi anak melalui bentuk dan bahan, dengan meronce dapat melatih ketelitian melalui kecermatan merangkai serta menyusun benda dan menyatakan keinginan terhadap suatu benda yang diminta. Meronce bermanfaat untuk melatih konsentrasi anak, merangsang kreativitas anak, melatih koordinasi mata dan jari tangan anak, dan mengenal konsep warna. Semakin sering anak melakukan kegiatan meronce maka konsentrasi anak semakin meningkat serta akvitas anak juga akan semakin berkembang. Selain itu, Khayyirah et al., (2018), kegiatan meronce dapat mendorong anak untuk mengembangkan daya cipta yang ada dalam dirinya. Yunita et al. (2021), pembelajaran dengan melatih kerativitas anak pada usia dini pada prinsipnya adalah mempersiapkan generasi yang akan datang untuk mampu mengatasi tantangan dan persaingan secara baik pada masa yang akan datang.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa untuk menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif dapat dilakukan dengan bermain. Oleh sebab itu, peneliti perlu merancang suatu permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter gotong royong dan kreatif pada anak yakni Kotak Dolananku. Kotak Dolananku merupakan suatu

permainan yang dibuat dengan mengombinasikan dan menggabungkan alat permainan edukatif balok dan ronce yang menjadi suatu permainan yang bervariasi. Kotak Dolananku merupakan suatu kotak besar dimana pada kotak besar tersebut ada 4 kotak kecil yang berwarna hijau dan biru didalamnya terdapat manik-manik untuk dironce sehingga saat anak meronce akan mampu mengembangkan kreativitas anak. Sedangkan kotak berwarna kuning dan merah berisi balok yang dapat dimainkan secara bersama-sama, sehingga dengan bermain balok akan mampu mengembangkan gotong royong pada anak. Melalui Kotak Dolananku guru dapat menjadikan permainan tersebut untuk menanamkan nilai-nilai karakter gotong royong dan kreatif pada anak.



Gambar 1. Kotak dolananku

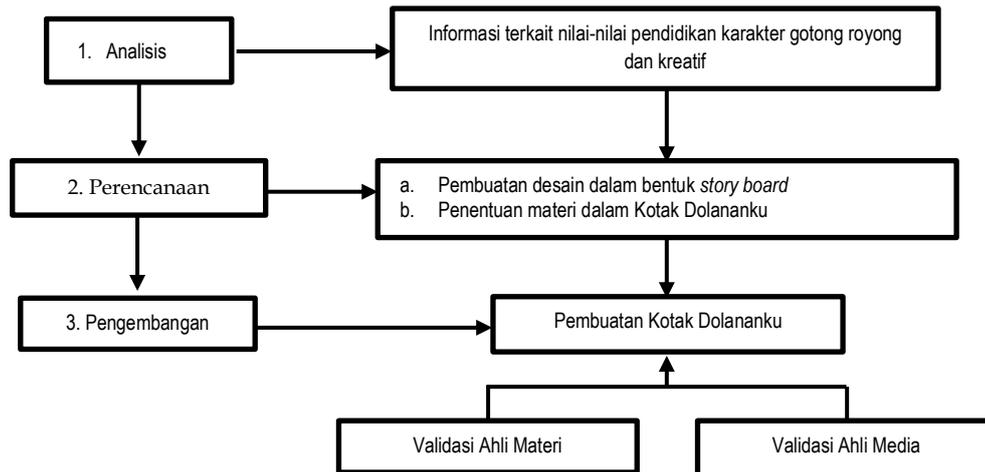


Gambar 2. Isi Kotak dolananku

Merujuk dari berbagai masalah pembelajaran yang muncul di lapangan dan didukung oleh hasil penelitian terdahulu, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa permainan Kotak Dolananku. Permainan ini diharapkan dapat membantu memberikan solusi dalam upaya menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter, khususnya pada nilai gotong royong dan kreatif pada anak. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi praktis bagi penelitian-penelitian berikutnya untuk mengembangkan bentuk-bentuk permainan inovatif lainnya.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang dilakukan, maka metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Development Research*) sesuai model yang dikembangkan oleh Borg & Gall (2003), adapun tahapan yang digunakan sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi masal. Model pengembangan tersebut peneliti mengadaptasinya menjadi 3 tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : 1) penyelidikan dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) rencana pengembangan bentuk awal produk. Semua tahapan yang telah dipaparkan dapat dijelaskan pada penjabaran berikut:



Gambar 3. Model Penelitian Pengembangan kotak dolananku

Analisis validitas data dilakukan menggunakan rumus Aiken. Data tersebut diperoleh dari hasil penilaian instrumen berupa angket yang berasal dari ahli materi dan ahli media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan “Kotak Dolananku”

a. Kelayakan oleh Ahli Materi

Penilaian kelayakan materi dilakukan oleh 3 ahli dalam bidang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Aspek yang dinilai, antara lain: (1) kesesuaian materi, (2) interaktifitas anak, (3) penumbuhan motivasi belajar, (4) kemudahan pemahaman materi, (5) kejelasan petunjuk, (6) kemenarikan permainan, (7) keefektifan media, (8) kemudahan penggunaan, (9) keefektifan pembelajaran, (10) mendorong rasa ingin tahu, dan (11) menciptakan kemampuan bertanya. Berikut hasil dari validasi ahli materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli Materi

Butir	Validator 1	Validator 2	Validator 3	V (Nilai Aiken)	Keterangan
Butir 1	4	4	4	0,75	Valid
Butir 2	4	4	4	0,75	Valid
Butir 3	3	3	3	0,50	Valid
Butir 4	3	4	3	0,58	Valid
Butir 5	3	4	4	0,67	Valid
Butir 6	4	3	4	0,67	Valid
Butir 7	3	4	3	0,58	Valid
Butir 8	3	4	3	0,58	Valid
Butir 9	4	4	4	0,75	Valid
Butir 10	4	4	4	0,75	Valid
Butir 11	4	4	4	0,75	Valid

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa penilaian ahli untuk materi pada permainan Kotak Dolananku semua valid dengan semua aspek yang telah dijabarkan sebelumnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa materi dalam permainan Kotak Dolananku sudah sesuai dan layak

digunakan bagi perkembangan kemampuan anak usia dini khususnya dalam menumbuhkan nilai karakter gotong royong dan kreatif pada anak.

b. Kelayakan oleh Ahli Media

Penilaian kelayakan media dilakukan oleh 3 ahli pendidikan dan pembelajaran. Aspek yang dinilai, antara lain: (1) kemudahan dengan 5 butir pertanyaan, (2) kemenarikan dengan 2 butir pertanyaan, (3) keefektifan dengan 2 butir pertanyaan, (4) keawetan dengan 2 butir pertanyaan. Berikut hasil dari validasi ahli media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Media

Butir	Validator 1	Validator 2	Validator 3	V (Nilai Aiken)	Keterangan
Butir 1	4	4	4	0,75	Valid
Butir 2	4	4	4	0,75	Valid
Butir 3	4	4	4	0,75	Valid
Butir 4	4	3	3	0,58	Valid
Butir 5	3	4	3	0,58	Valid
Butir 6	4	4	3	0,67	Valid
Butir 7	4	4	3	0,67	Valid
Butir 8	3	4	3	0,58	Valid
Butir 9	4	3	3	0,58	Valid
Butir 10	4	3	4	0,67	Valid
Butir 11	4	4	4	0,75	Valid

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa penilaian ahli untuk media pada permainan Kotak Dolananku semua valid dengan semua aspek yang telah dijabarkan sebelumnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Kotak Dolananku sudah sesuai dan layak digunakan bagi perkembangan kemampuan anak usia dini khususnya menumbuhkan nilai karakter gotong royong dan kreatif pada anak.

Penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap validasi produk, belum sampai pada tahapan uji coba baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Dalam penelitian ini menggunakan 3 langkah untuk mengembangkan Kotak Dolananku yaitu :

1. Analisis

Kegiatan analisis dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara bersama kepala sekolah dan guru kelas Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Pranggang 1 dan Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Pranggang II Kabupaten Kediri. Wawancara dilakukan bertujuan untuk memperoleh berbagai informasi terkait kondisi dan persoalan yang dihadapi dalam menanamkan nilai-nilai karakter gotong royong dan nilai kreatif pada anak. Dari hasil analisis diketahui bahwa ketika anak-anak dirumah mereka lebih suka bermain gadget, sehingga peran anak semakin terus berkurang dalam kegiatan bersialisasi dan kreatifnya.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan pembuatan desain dan konsep Kotak Donananku yang tercantum dalam draft produk. Draft Kotak Dolananku yang sudah dibuat kemudian

dipresentasikan dalam FGD (*focus group discussion*) bersama beberapa ahli materi dan media dalam bidang Psikologi Pendidikan serta pendidikan anak usia dini. Hal tersebut bertujuan agar konsep permainan Kotak Dolananku yang akan dibuat dapat berfungsi dan sesuai dengan cara menanamkan nilai-nilai karakter gotong royong dan nilai kreatif pada anak. Setelah dilaksanakan FGD menghasilkan pembuatan desain materi yang menjadi isi dari Kotak Dolananku yang terdiri dari 2 materi, antara lain: 1) menanamkan nilai karakter gotong royong melalui bermain bersama-sama menyusun suatu bentuk menggunakan balok, 2) menanamkan nilai karakter kreatif dengan cara meronce untuk membuat suatu bentuk yang belum pernah ada sebelumnya. Setiap Kotak Dolananku memiliki isi yang berbeda-beda untuk menstimulasi nilai-nilai pendidikan karakter. Kotak Dolananku merupakan suatu kotak besar didalamnya terdapat 4 kotak kecil yang berwarna hijau dan biru didalamnya terdapat manik-manik untuk dironce sehingga saat anak meronce akan mampu mengembangkan kreativitas anak. Sedangkan kotak berwarna kuning dan merah berisi balok yang dapat dimainkan secara bersama-sama, sehingga dengan bermain balok akan mampu mengembangkan gotong royong pada anak.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan merupakan pengembangan draft menjadi Kotak Dolananku sehingga Kotak Dolananku sudah layak untuk dipresentasikan kembali dalam FGD (*focus group discussion*) bersama beberapa ahli materi dan media dalam bidang pendidikan pembelajaran serta pendidikan anak usia dini. Melalui FGD, Kotak Dolananku akan divalidasi sebelum dilakukan uji coba baik skala kecil maupun besar. Adapun hasil penjelasan dari ahli media menjelaskan Kotak Dolananku merupakan suatu media yang inovatif untuk menanamkan nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif. Selain itu ahli materi juga menjelaskan sudah baik akan tetapi perlu diperhatikan tentang langkah-langkah penggunaannya.

Setelah dilakukan proses pengembangan dan melalui tahap validasi ahli, maka dapat diketahui bahwa Kotak Dolananku layak digunakan. Untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif dapat dilakukan dengan bermain, guru harus pandai merancang kegiatan pembelajaran yang membuat anak senang serta termotivasi untuk belajar, salah satunya melalui kegiatan bermain. Sebagaimana yang tercantum di Early Learning Central (2014) mengemukakan bahwa "*Play nourishes every aspect of children's development-it forms the foundation of intellectual, social, physical, and emotional skills necessary for success in school and in life.*". Nurhidaya (2019) menjelaskan bahwa gotong royong perlu dikenalkan sejak anak berusia dini guna mengembangkan kemampuan sosialnya, melalui permainan yang melibatkan anak dalam suatu kelompok diharapkan mampu mengembangkan kemampuan sosialnya terutama dalam hal bekerjasama dengan teman dalam satu kelompok. Selain itu, Widianingsih et al. (2013) mengemukakan bahwa bekerjasama mencakup tolong menolong dan gotong royong. Dalam bermain Kotak Dolananku terdapat kegiatan bermain balok menyangkut bagaimana anak-anak bergotong royong sesama kelompok dalam menyusun balok menjadi bangunan sebagai hasil karya kelompok, bentuk balok yang dibutuhkan anggota kelompok, tolong menolong merapikan susunan balok yang jatuh, dan menjalin kerjasama antara anggota kelompok sehingga hasil karya yang dibuat anak selesai dengan tepat waktu. Melalui permainan guru dapat mengasah tingkat kreativitas anak dan bisa melihat potensi-potensi apa yang ada dan bisa dikembangkan pada anak usia dini. Hasil penelitian Aini & Evanalie (2020) membuktikan bahwa implementasi alat peraga edukatif sederhana bentuk permainan baik di dalam ruangan dan di luar ruangan terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini dengan menggunakan media yang menarik dan inovatif sangat

diperlukan. Selain itu, untuk menanamkan nilai-nilai karakter gotong royong dan nilai kreatif pada anak usia dini bisa menarik minat anak untuk belajar adalah dengan bermain. Kotak Dolananku merupakan model penelitian pengembangan yang telah dikembangkan mengikuti model *Borg and Gall* kemudian peneliti mengadaptasinya menjadi 3 tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : 1) penyelidikan dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) rencana pengembangan bentuk awal produk. Berdasarkan nilai validitas yang diperoleh dari para ahli baik ahli materi dan ahli media diperoleh angka validitas yang kesemua item melebihi nilai 0,5. Ini berarti bahwa permainan Kotak Dolananku dapat dinyatakan valid atau layak untuk diujicobakan. Kotak dolananku memiliki kelebihan sebagai salah satu permainan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif yang asyik, menarik dan aman digunakan oleh anak. Pengembangan lebih lanjut terkait Kotak Dolananku dapat dilihat dari kekurangannya untuk dikembangkan selanjutnya yaitu: Kotak Dolananku yang dikembangkan masih terbatas untuk anak usia 5-6 tahun, Kotak Dolananku yang dikembangkan masih berfokus pada nilai pendidikan karakter gotong royong dan kreatif anak, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah kegiatan main yang dapat mencakup lebih banyak penanaman nilai-nilai pendidikan karakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, B. H., & Evanalie, R. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui APE Dalam dan APE Luar Sederhana. *AURA: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 1–12. <https://doi.org/10.37216/aura.v1i2.438>
- Alfianti, N. (2020). Analisis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Sentra (Beyond Center and Circle Time). *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1(2), 1–22. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i2>
- Amalia, N., Siagian, N., Riani, L., Faradila, I., Wulandari, N., & Rambe, U. K. (2021). Keaktifan Gotong Royong Berpengaruh Meningkatkan Interaksi Sosial dan Menumbuhkan Rasa Solidaritas di Desa Siamporik. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 75–80. <https://doi.org/10.33487/edumaspu.v5i2.2052>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136. <https://doi.org/dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>
- Aslindah, A. (2018). Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Menggunakan Media Balok di TK Alifea Samarinda. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.24903/jw.v3i1.205>
- Astuti, R., & Aziz, R. (2019). Integritas Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294–302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (2003). *Education Research*. Allyn and Bacon.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–72.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Hidaya, N., & Aisna, Y. (2020). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini sebagai Upaya Peningkatan Karakter Bangsa. *Jurnal Hawa*, 1(1), 11–22. <https://doi.org/dx.doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.2793>
- Iswantiningtyas, V. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Lukisan Lilin terhadap Kedisiplinan Anak. *Jurnal Children Advisory Research and Education*, 5(2), 14–20.
- Khayyirah, G. K., Sumardi, Elan, & Gandana, G. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Menggunakan Manik-manik Pada Kelompok B2 di TK AL-HAMID Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 150–162. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24541>
- Kostelnik, M. J., Gregory, K. M., Soderman, A. K., & Whiren, A. P. (2012). *Guiding Children's Social*

- Development and Learning*. In M. Kerr (Ed.), *Cengage Learning (7th ed.)*. Wadsworth Publishing.
- Kusumawardani, R. (2015). Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan Brain Based Learning. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 143–162. <https://doi.org/10.21009/JPUUD.091.09>
- Mulyani, D., Ghufron, S., Akhwani, & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 225–238. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4724>
- Mulyani, Y., & Gracinia, J. (2007). *Mengembangkan Kemampuan Dasar Balita di Rumah Kemampuan Fisik, Seni dan Manajemen Diri*. PT Elex Media Komputindo.
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2004). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka.
- Nurhidaya, A. R. (2019). Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permianan Menyusun Puzzel di TK Avanti Jota Makasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 210–216.
- Pamadhi, & Evan, S. (2015). *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. PT. Rineka Cipta.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal AUDHI*, 1(2), 96–105. <https://doi.org/dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah dan Komunitas. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>
- Puspita, A., & Rizqy, S. (2019). Meningkatkan Karakter Kerjasama Anak Melalui Permainan Balok Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Pusaka Indah Karang Paci Samarinda Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 29–38. <https://doi.org/10.24903/jw.v4i1.326>
- Rich, D. (2008). *MegaSkills; Building Our Children's Character and Achievement for school and Life*. Sourcebooks.
- Sitompul, E., Dhieni, N., & Hapidin. (2022). Karakter Gotong Royong dalam Paket Pembelajaran Tokoh Sema. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3473–3487. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1674>
- Wati, T. R., & Maemunah. (2021). Kreativitas Anak Usia Dini Berdasarkan Aliran Progresivisme. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 205–212.
- Widianingsih, S., Marmawi, & Lestari, S. (2013). Pembelajaran Proyek dalam Mengembangkan Kerjasama Melalui Permainan Balok pada Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(9), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/3560/3568>
- Wulandari, W. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “GEMPURAN”. *Jurnal AUDHI*, 4(2), 56–63.
- Yunita, E., Syukri, M., & Lukmanulhakim. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Meronce pada Anak di Taman Kanak-kanak Cita Sahabat Mulia Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(10), 1–10. <https://doi.org/dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i10.50135>