

Pengembangan Media Pop Up Book Digital untuk Menstimulasi Karakter Kebhinekaan Global Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Duren Sawit 02 Jakarta Timur

Khairunisa Khairunisa*, Yuliani Nurani, Yudrik Jahja

Universitas Negeri Jakarta

Abstrak: Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk media digital berupa Pop Up Book dalam Microsoft Powerpoint untuk menstimulasi Karakter Kebhinekaan Global yaitu Cinta Tanah Air dan toleransi pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Responden dalam penelitian ini adalah 7 orang anak usia 5-6 tahun, 3 orang pendidik Lembaga PAUD, ahli materi, dan ahli media. Berdasarkan hasil penelitian yang diberikan oleh ahli materi diperoleh presentase sebesar 75%, dari ahli media sebesar 93,1%, dari pendidik sebesar 92,4%, dan hasil uji efektivitas yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dengan persentase 91,25%. Hasil produk penelitian yang dihasilkan dapat dikatakan sudah sesuai dan berhasil untuk pengenalan budaya di Indonesia dalam menstimulasi karakter kebhinekaan global cinta tanah air dan toleransi pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Media Digital, Pop Up Book Digital, Ms Powerpoint, Karakter Kebhinekaan Global, Pengenalan Budaya, Cinta Tanah Air, Toleransi, Anak Usia 5-6 Tahun

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.291>

*Correspondence: Khairunisa

Khairunisa

Email: nischaa08@gmail.com

Received: 03-11-2023

Accepted: 16-12-2023

Published: 26-01-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This development research is that aims to develop a digital media product in the form of a Pop Up Book in Microsoft Powerpoint to stimulate the Character of Global Diversity, namely Love for the Motherland and tolerance in children aged 5-6 years. This research is research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) method. The respondents in this study were 7 children aged 5-6 years, 3 PAUD institution educators, material experts, and media experts. Based on the results of research provided by material experts, the percentage obtained was 75%, from media experts it was 93.1%, from educators it was 92.4%, and the results of effectiveness tests carried out on children aged 5-6 years with a percentage of 91.25%. The results of the resulting research product can be said to be appropriate and successful for introducing culture in Indonesia in stimulating the character of global diversity, love for the country and tolerance in children aged 5-6 years.

Keywords: Digital Media, Digital Pop Up Book, Ms Powerpoint, Global Character Diversity, Cultural Introduction, Love for the Motherland, Tolerance, Children Aged 5-6 Years

Pendahuluan

Anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beranekaragam, Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut Ebbeck dalam Windayani, mengatakan bahwa anak usia dini merupakan anak dari 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan masa peka, pada usia tersebut sangat efektif mengajarkan hal-hal baik pada anak. Perkembangan otak juga sedang tumbuh berkembang dengan pesat. Sehingga tepat untuk memberikan stimulasi mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu proyek penguatan pendidikan karakter oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang berbunyi: "Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif".

Salah satu indikator dari profil pelajar Pancasila ialah kebhinekaan global yang artinya suatu rasa menghargai terhadap keberagaman, cinta tanah air serta toleransi terhadap perbedaan. Dalam mengembangkan kebhinekaan global dapat dilakukan dengan mengenal dan menghargai budaya. Hal ini diawali dengan mencari informasi lebih dan meningkatkan minat kepada budaya bangsa Indonesia sebagai pijakan kuat untuk mempertahankan identitas bangsa.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media digital untuk dapat menstimulasi karakter kebhinekaan global dengan elemen cinta tanah air. Pengembangan media pop up book digital ini menggunakan aplikasi Power point yang ada di laptop dengan tujuan untuk menyampaikan informasi mengenai pengenalan toleransi terhadap budaya yang ada di Indonesia dengan menampilkan beberapa suku kebudayaan yang ada di dalam media pop up book digital. Kegiatan belajar berbasis media pop up book digital ini diperlukan untuk meningkatkan rasa toleransi, cinta tanah air, menghargai serta menghormati dalam menyikapi suatu perbedaan, baik ras, suku, agama, serta adat istiadat. Pada anak usia 5-6 tahun pembelajaran dalam penyampaian pengenalan toleransi terhadap budaya yang ada di Indonesia harus dibuat semenarik mungkin agar peserta didik dapat memahami banyaknya perbedaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia.

Metode

Penelitian ini merupakan pengembangan produk dari sebuah aplikasi. Produk yang dikembangkan akan diuji keefektifannya, agar dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan yang digunakan dalam metode penelitian pengembangan media pop-up

book digital adalah ADDIE. Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Menurut Romiszowski dalam Tegeh, mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Menurut Susiana dalam Widyastuti, The type of the research is research and development. The development model used is ADDIE. It is one of the systematic learning design models, chosen based on the consideration of this model is developed systematically and rests on the theoretical foundation of learning design. This model is structured programmed with sequences of systematic activities in efforts to solve learning problems related to learning resources that are in accordance with the needs and characteristics of students. This model consists of five steps, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation.

Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar.

Hasil dan Pembahasan

1) Tahap Analisis

Peneliti menganalisa dan mendapatkan beberapa sumber yang lebih berkaitan dengan bertanya pengetahuan seputar daerah asal dan kebudayaan di Lembaga PAUD dan dari pengisian kuesioner, maka peneliti dapat menganalisis beberapa hal, antara lain: (a) anak usia dini dapat terpengaruh dengan budaya luar dengan kurangnya filterisasi budaya yang baik, (b) anak usia dini kurang mengenal budaya yang ada di sekitar sehingga kurang adanya menghormati dan menghargai antar sesama, (c) penggunaan dan pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar belum banyak digunakan oleh lembaga PAUD, (d) beberapa anak mengetahui asal daerahnya masing-masing, (e) anak mengetahui jenis perbedaan berdasarkan jenis kelamin, (f) anak mengenal beberapa ciri khas daerah

2) Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti melakukan perancangan untuk membuat media *pop up book digital* dengan merancang *story board* dari konten yang akan ditampilkan pada media *pop up book digital*. Peneliti melanjutkan membuat media *pop up book digital* menggunakan aplikasi *software powerpoint* dengan mengamati beberapa cara yang tersedia di *ng tersedia di youtube*. Dan menambahkan berbagai animasi mulut serta rekaman audia menggunakan *voice changer* yang tersedia di *smartphone* untuk mengisi suara perkenalan dari bahasa daerah oleh para tokoh yang berasal dari suku Betawi, Sunda, Minang, Papua, dan Madura.

Selanjutnya, peneliti membuat buku digital pedoman dalam penggunaan media *pop up book digital* dengan menggunakan aplikasi Canva dengan berbagai format *font* dan template dari Canva dalam pembuatan buku digital yang dapat diakses melalui *googke drive*.

3) Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan pada penelitian ini diawali dengan penyebaran instrument kepada *expert judgement*. Hal ini dikarenakan pembuatan produk yang sudah hampir siap digunakan, oleh karena itu peneliti meneruskan untuk validasi dan perbaikan produk. Proses pengembangan produk dilakukan dengan penilaian para ahli (*expert judgement*) sebagai langkah awal. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media *pop up book digital* yang digunakan pada penelitian ini. Hasil penilaian uji coba para ahli menghasilkan nilai yang memuaskan dalam pengembangan media *pop up book digital* sebagai berikut:

(1) Ahli Materi

Uji coba materi ini bertujuan untuk menguji isi materi di media *pop up book digital*. Pada uji coba materi ini dilakukan oleh Ibu Lara Fridani, S.Psi, M.Psych, Ph.D., yang bekerja sebagai dosen program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Peneliti melaksanakan *expert review* dengan menghubungi Ibu Lara Fridani, S.Psi, M.Psych, Ph.D., melalui aplikasi pesan *WhatsApp* dan Alamat *Email*. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah butir soal	Skor kriterium	Skor yang didapat	Total
1	Kejelasan materi yang disampaikan	1	4	3	
2	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	4	3	
3	Ketercapaian materi dengan tujuan pengembangan	1	4	3	
4	Keterpaduan materi dengan kurikulum merdeka	1	4	3	75%
5	Kesesuaian materi dengan anak usia 5-6 tahun	1	4	3	
6	Kesesuaian metode yang digunakan	1	4	3	

No	Indikator	Jumlah butir soal	Skor kriterium	Skor yang didapat	Total
7	Kesesuaian media yang digunakan	1	4	3	
Jumlah		7	28	21	

Persentase keseluruhan: $\frac{21}{28} \times 100\% = 75\%$

(2) Ahli Media

Uji coba selanjutnya yaitu ahli media yang bertujuan untuk menguji media *pop up book digital*. Pada uji coba media ini dilakukan oleh Ibu Hikmah, MM., M.Pd. yang bekerja sebagai dosen program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Peneliti melaksanakan *expert review* dengan menghubungi Ibu Hikmah, MM., M.Pd. melalui aplikasi pesan *WhatsApp* dan bertatap muka di ruang perpustakaan. Berikut adalah hasil penilaian ahli media:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Jumlah butir soal	Skor kriterium	Skor yang didapat	Total
1	Kualitas gambar	4	16	15	
2	Kualitas teks	4	16	15	
3	Kegunaan atau kebermanfaatan	1	4	4	93,1%
4	Daya tarik	2	8	7	
Jumlah		11	44	41	

Persentase keseluruhan: $\frac{41}{44} \times 100\% = 93,1\%$

(3) Pendidik PAUD

Pada tahap ini, dilakukan proses uji efektivitas oleh pendidik PAUD. Uji efektivitas ini dilakukan di salah satu TK B di daerah Jakarta Timur. Instrumen uji efektivitas pendidik PAUD berisi tentang materi dan media yang digunakan yaitu media *pop up book digital*, apakah sesuai dengan tahap perkembangan anak dan dapat menarik perhatian anak. Uji efektivitas ini dilakukan oleh Ibu Wirastris Setyorini, S.Pd sebagai pendidik kelompok B, TKN Duren Sawit 02, Jakarta Timur. Berikut data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Instrumen Pendidik 2

Wirastri Setyorini, S.Pd

No	Indikator	Jumlah butir soal	Skor kriterium	Skor yang didapat	total	
Materi Pembelajaran						
1	Kejelasan Materi	1	4	4	90,9%	
2	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	4	4		
3	Keterpaduan materi dengan kurikulum merdeka	1	4	3		
4	Kesesuaian materi dengan usia anak	1	4	4		
5	Tampilan media <i>pop up book digital</i>	1	4	4		
Media Pop Up Book Digital						
6	Kuaitas gambar	1	4	3		
7	Kejelasan tulisan	1	4	3		
8	Kegunaan media <i>pop up book digital</i> sebagai media pembelajaran	1	4	4		
9	Kesesuaiin gambar dengan materi	1	4	4		
10	Gambar yang ditampilkan menarik	1	4	3		
11	Perpaduan warna	1	4	4		
Jumlah		11	44	40		
Persentase keseluruhan:		$\frac{40}{44} \times 100\% = 90,9\%$				

4) Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini, dilakukannya kegiatan uji coba terbatas bersama 7 anak yang berusia 5-6 tahun. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2023 di TKN Duren Sawit 02, Jakarta Timur. Tahap ini dilaksanakan dengan menggunakan laptop, proyektor, dan speaker sebagai alat untuk pelaksanaan uji coba produk media *pop up book digital* yang sudah dibuat.

5) Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dalam pengembangan produk media *pop up book digital* dengan judul "Mengkenalkan Budaya Indonesia Bersama Ibu dan Nesia" dan buku pedoman penggunaan media *pop up book digital* adalah menilai hasil uji efektivitas, revisi produk, dan menganalisis produk yang dikembangkan.

Hasil uji efektivitas pada penelitian ini melibatkan 4 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan usia 5-6 tahun di TKN Duren Sawit 02, Jakarta Timur. Uji efektivitas ini dilaksanakan kepada anak dengan observasi pengamatan melalui beberapa pertanyaan, dan refleksi pada setiap respon anak. Hasil uji coba efektivitas produk media *pop up book digital* dan buku pedoman penggunaan media *pop up book digital* yang telah digunakan pada anak usia 5-6 tahun diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas pada Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama Anak	Skor Kriteria	Skor yang didapat	%
1	Ali	28	26	92,8%
2	Zaki	28	28	100%
3	Gilang	28	23	82%
4	Abizar	28	25	89,2%
5	Aleaa	28	26	92,8%
6	Nabila	28	25	89,2%
7	Azalea	28	26	92,8%
Persentase Keseluruhan				91,25%

Berdasarkan data penilaian yang diperoleh dari uji efektivitas terhadap anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 7 orang, diperoleh 1 anak dengan hasil 100%, 3 anak dengan hasil 92,8%, 2 anak memperoleh hasil 89,2%, dan 1 anak memperoleh hasil 82% yang dimana anak tersebut masih belum mengingat beberapa ciri yang dimiliki sesuai dengan gambar pakaian adat atau ciri khas dari asal daerahnya. Setelah itu hasil perhitungan penilaian uji coba anak memperoleh presentase 91,25%, hal ini menunjukkan bahwa media *pop up book digital* dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengenal berbagai budaya dan ciri khas dari asal daerah yang ada di Indonesia pada anak usia 5-6 tahun.

Simpulan

Pada penelitian ini mengkaji dari beberapa teknik *google form* dan observasi datang ke Lembaga PAUD untuk mencari informasi terkait dengan karakter kebhinekaan global yang memiliki rasa mengenal budaya dan ciri khas Nusantara, toleransi, cinta tanah air, dan menghormati satu sama lain, maka ditemukan sebanyak 50% mengenal daerah asalnya yaitu dari suku Betawi daerah Jakarta, 30% berasal dari Jawa Tengah, 15% berasal dari sunda Jawa Barat, dan 5% berasal dari Madura akan tetapi belum mengetahui ciri khas dari daerah asalnya. Sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat ciri khas yang menjadi asal daerahnya agar anak dapat mengenal dan memiliki rasa cinta tanah air dengan mengembangkan produk media pop up book digital.

Selain itu, melihat dari kondisi literatur dan teori yang digunakan bahwa penggunaan media digital baik untuk anak usia dini dapat menjadi media pendukung pembelajaran dan mengembangkan aspek perkembangan sesuai materi dan media yang dibuat pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan teori Dale's Cone Experience yaitu tentang kerucut dalam metode audiovisual dengan menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut: 1) pengalaman langsung, (2) pengalaman tak langsung, (3) Dramatisasi pengalaman, (4) demonstrasi, (5) karya wisata, (6) pameran, (7) televisi, (8) gambar gerak, (9) Radio, gambar tetap, (10) simbol visual, (11) simbol verbal. Sehingga peneliti dapat menyesuaikan teori dengan menggunakan metode audiovisual seperti gambar gerak, symbol visual, dan audio yang dijadikan dalam bentuk media pop up book digital dan diharapkan dapat bermanfaat serta sesuai dengan tujuan penelitian dalam menstimulasi karakter kebhinekaan global dengan menumbuhkan rasa cinta tanah air, toleransi dan menghormati perbedaan di lingkungan sekitar.

Pada penelitian ini menekankan dengan penggunaan model pengembangan ADDIE yang mana peneliti sudah melakukan tahapan mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, sampai pada tahap akhir yaitu evaluasi. Peneliti menghasilkan sebuah produk media pop up book digital dengan memanfaatkan aplikasi powerpoint. Peneliti membuat Media Pop Up Book Digital Mengenal Budaya Indonesia Bersama Ibu dan Nesia untuk anak usia 5-6 tahun. Peneliti membuat isi media pop up book digital dengan menambahkan gambar tokoh dari berbagai daerah, makanan daerah, rumah adat daerah, ikonik serta pakaian daerah.

Pada penelitian ini menghasilkan produk yang sudah mendapat penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, serta perwakilan dari pendidik di TKN Duren Sawit 02. Penilaian dari ahli materi sebesar 75% dengan kategori layak terdiri dari komponen kejelasan, kesesuaian, dan materi. Penilaian dari ahli media sebesar 93,1% dengan kategori sangat layak terdiri dari komponen kualitas tampilan, kejelasan suara, kejelasan tulisan, kegunaan atau kebermanfaatan, dan daya tarik. Penilaian secara keseluruhan dari tiga guru TKN Duren Sawit 02 yaitu 92,4% dengan kategori sangat layak terdiri dari komponen kejelasan materi, kesesuaian materi bagi anak usia dini, bahasa yang digunakan, kejelasan tampilan, kegunaan atau kebermanfaatan, kesesuaian gambar dengan materi, dan daya tarik media. Selanjutnya hasil dari uji coba terbatas yang dilakukan pada 7 orang anak

berusia 5-6 tahun diperoleh 91,25% dengan kategori sangat baik terdiri dari daya tarik anak terhadap materi dan penggunaan media Pop Up Book Digital.

Daftar Pustaka

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 101.
- Ajar, B., & Ppg, P. P. G. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Aprilyani, F., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*, 9(1), 32.
- Damayanti, E., Amaliah, A. R., & Ismawati, I. (2020). Capaian Dan Stimulasi Aspek Perkembangan Seni Pada Anak Kembar Usia 5 Tahun. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 1-17.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 2.
- Fadhal, S., & Nurhajati, L. (2012). Identifikasi identitas kaum muda di tengah media digital (studi aktivitas kaum muda Indonesia di YouTube). *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial*, 1(3), 183.
- Hamid, Abi, dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 19-20.
- Hanifah, T. U. (2014). Pemanfaatan media pop-up book berbasis tematik untuk meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia 4-5 tahun (studi eksperimen di TK negeri pembina Bulu Temanggung). *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3(2), 50.
- Istianah, A., Mazid, S., Hakim, S., & Susanti, R. (2021). Integrasi Nilai-nilai Pancasila untuk Membangun Karakter Pelajar Pancasila di Lingkungan Kampus. *Jurnal Gatranusantara*, 19(1), 62-70.
- Japar, M., Syarifa, S., & Fadhillah, D. N. (2020). Pendidikan toleransi berbasis kearifan lokal. *Jakad Media Publishing*.
- Juliani, Asarina Jehan, dan Adolf Bastian. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. *Universitas PGRI Palembang*.
- Keputusan menteri no 9 Dimensi Profil Pelajar Pancasila.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 6.
- Maryatun, I. B., & Hayati, N. (2010). *Pengembangan Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2020, November). Digital Media for the Stimulation of Early Childhood Self-Help Skills. In *2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE 2020)* (pp. 240-244). Atlantis Press, 241.
- Nurani, Yuliani. (2020). *Kurikulum Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Omeri, N. (2015). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(3), 466.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 54-55.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1697.
- Rihlah, J. (2019). Makna Stimulasi Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Fisik Dan Mental. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 15.
- Rizkyani, M., & Wulandari, I. (2021). *Arfedo Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Karakter Kebhinekaan Global Dalam Mensukseskan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD*. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 147.
- Saadah, N., Kp, S., Suparji, S., & Sulikah, S. (2020). Stimulasi Perkembangan Oleh Ibu Melalui Bermain Dan Rekreasi Pada Anak Usia Dini. *SCOPINDO MEDIA PUSTAKA*.
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan pendidikan*.
- Tutuk, N. (2015). *Implementasi pendidikan karakter*.
- Tyas, E. H., & Naibaho, L. (2020). Building a Culture of Tolerance since Early Childhood. *International Journal of Research-GRANTHAALAYAH*, 8(8), 244-249.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). *Pengembangan Pop-Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan*. *Trapsila: Jurnal pendidikan dasar*, 1(02), 4.
- Widyastuti, E. (2019, March). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 012052. IOP Publishing.
- Wijaya, Fajar. *Globalisasi dalam konsep multikulturalisme dalam kebudayaan Indonesia*. Universitas Terbuka.

Yaumi, M. (2016). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar & Implementasi*. Prenada Media, 6.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana, 62.