ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 1887-1893
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

# Implementasi Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Karakter dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

**Dewi Pusparini [a]✉, Arina Nuruzzehroh [b], Barrotul Kamilia [c], Maulida Hidayati [d], Lin Istianah [e]**
[a b c d] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura, Indonesia
[e] TK Plus Usman Al-Farsy, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8220

## Abstrak

Pembelajaran anak usia dini memerlukan pendekatan yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan pendidikan karakter secara bermakna dalam aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan media pembelajaran interaktif berbasis kegiatan bermain clay dalam mendukung penguatan karakter anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta telaah dokumentasi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil karya anak. Data dianalisis secara tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain clay mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak, mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus, serta memfasilitasi internalisasi nilai tanggung jawab, kemandirian, kerja sama, kesabaran, dan ketekunan melalui pembiasaan dan keteladanan guru. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi sistematis nilai karakter dalam penggunaan clay sebagai media interaktif, bukan sekadar sebagai sarana stimulasi motorik atau kreativitas. Temuan ini memberikan implikasi bahwa media berbasis aktivitas konkret dapat menjadi strategi efektif dalam memperkuat pendidikan karakter di PAUD.

**Kata Kunci:** *bermain clay*, *media pembelajaran interaktif, pendidikan karakter*

## Abstract

Early childhood learning requires an approach that not only develops cognitive aspects but also integrates character education meaningfully into daily activities. This study aims to analyze the application of interactive learning media based on clay play activities in supporting character building in early childhood. The study used a qualitative descriptive approach with data collection techniques through learning observations, interviews with principals and teachers, and review of documentation of planning, implementation, and children's work. Data were analyzed thematically through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that clay play activities can increase children's active involvement, develop creativity and fine motor skills, and facilitate the internalization of the values of responsibility, independence, cooperation, patience, and perseverance through habituation and teacher role models. The novelty of this study lies in the systematic integration of character values in the use of clay as an interactive medium, not merely as a means of motoric stimulation or creativity. These findings imply that concrete activity-based media can be an effective strategy in strengthening character education in early childhood education.

**Keywords:** *character education, clay play, interactive learning media*

Copyright (c) 2026 Dewi Pusparini, et al.
✉ Corresponding author: Dewi Pusparini
E-mail address: dewipusparini338@gmail.com (Madura, Indonesia)
Received 22 February 2026, Accepted 4 June 2026, Published 4 June 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8220

# Pendahuluan

Pembelajaran pada satuan pendidikan anak usia dini hingga saat ini masih banyak memanfaatkan media yang bersifat konvensional dan statis, sehingga keterlibatan aktif anak dalam proses belajar belum berkembang secara optimal (Louw and Claassens 2025). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan lebih menekankan pada pencapaian aspek kognitif dibandingkan dengan pengembangan karakter dan kreativitas anak (Rahayu and Tentiasih 2023). Padahal, karakteristik perkembangan anak usia dini menuntut penggunaan media yang konkret, menarik, dan memberi kesempatan belajar melalui pengalaman langsung (Putri et al. 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi sebagai wahana konstruksi pengalaman belajar yang bermakna (Widiastuti et al. 2024).

Hasil observasi awal yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh alat permainan konvensional, seperti lembar kerja, buku gambar, dan media visual statis (Amir et al. 2024). Aktivitas pembelajaran lebih banyak berfokus pada penyelesaian tugas yang diberikan guru, sehingga kesempatan anak untuk bereksplorasi secara kreatif melalui kegiatan manipulatif masih terbatas. Selain itu, kegiatan yang secara langsung mengintegrasikan pembelajaran dengan penanaman nilai karakter, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kemandirian, belum dirancang secara sistematis dalam penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang mampu mengakomodasi pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan sekaligus mendukung internalisasi nilai karakter masih perlu dikembangkan dalam praktik pembelajaran di PAUD (Sitorus, Siregar, and Sari 2024).

Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berkontribusi pada peningkatan keterlibatan belajar dan kreativitas anak.(Khofifah, Wisudaningsih, and Purnamasari 2024) Di sisi lain, penelitian tentang pendidikan karakter pada PAUD menekankan pentingnya pembiasaan, keteladanan, dan pengalaman sosial dalam membentuk nilai tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian . Namun demikian, kedua kajian tersebut umumnya berkembang secara terpisah.(Yulianti, Mayar, and Eliza 2023) Media interaktif sering diposisikan sebagai sarana stimulasi motorik dan kognitif, sedangkan pendidikan karakter lebih banyak dibahas dalam kerangka pembiasaan perilaku atau pendekatan normatif tanpa integrasi eksplisit dengan desain media pembelajaran (Outhwaite et al. 2022).

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, penelitian ini menganalisis penerapan media clay sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mengintegrasikan nilai karakter secara sistematis dalam proses bermain. Clay dipilih karena bersifat konkret, fleksibel, dan memungkinkan eksplorasi sensorimotor yang kaya, sehingga mendukung pembelajaran berbasis pengalaman.(Suharti and Mayar 2022) Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menempatkan clay terutama sebagai sarana pengembangan motorik halus atau kreativitas , penelitian ini memposisikan aktivitas bermain clay sebagai ruang internalisasi nilai karakter melalui mekanisme yang terstruktur, yaitu: (1) penetapan aturan bermain sebelum kegiatan, (2) pembagian peran dan kolaborasi dalam proses berkarya, (3) pembiasaan tanggung jawab dalam penggunaan dan perapian alat, serta (4) penguatan dan refleksi nilai oleh guru setelah kegiatan berlangsung (Martuty et al. 2025).

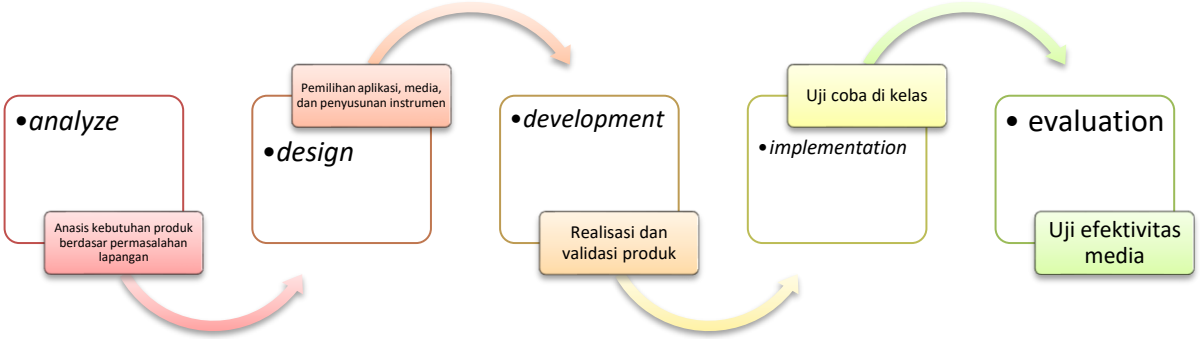
Dengan pendekatan tersebut, integrasi media interaktif dan pendidikan karakter tidak dipahami sebagai dua komponen terpisah, melainkan sebagai satu kesatuan praktik pembelajaran berbasis pengalaman yang berorientasi pada pembentukan sikap (Hikmah et al. 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis clay dapat mendukung proses internalisasi nilai karakter anak usia dini secara sistematis dalam konteks pembelajaran sehari-hari (Iryouw, Rolina, and Prayitno 2025).

# Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model analisis Miles dan Huberman yang dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2025–2026 di TK Plus Ustman Al-Farsy selama satu minggu. Subjek penelitian melibatkan seluruh unsur yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu pendidik serta anak didik kelompok A dan B. Sampel ditentukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan tingkat keterlibatan dalam implementasi media pembelajaran dan kolaborasi dengan guru, sehingga terpilih 4 pendidik dan 15 anak usia 4–6 tahun sebagai subjek utama dalam pengamatan interaksi penggunaan media. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merekam perilaku, interaksi sosial, dan dinamika pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai strategi integrasi nilai karakter dalam aktivitas bermain. Dokumentasi berupa, hasil karya anak, dan foto kegiatan digunakan sebagai data pendukung. Sebagian besar anak menunjukkan perkembangan yang konsisten dalam

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8220

aspek tanggung jawab dan kemandirian.(Rosnelli 2023) Hal ini terlihat dari kemampuan mereka merapikan alat bermain tanpa diminta serta menyelesaikan tugas hingga tuntas. Kerja sama tampak melalui interaksi berbagi warna clay dan membantu teman yang mengalami kesulitan.(Zosh et al. n.d.) Temuan ini menunjukkan bahwa nilai karakter tidak hanya muncul sebagai hasil pengamatan kategoris, tetapi juga menguatkan melalui praktik bermain yang berulang dan terstruktur.




**Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan Produk Pembelajaran**

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media clay dalam kegiatan pembelajaran menciptakan situasi belajar yang mendorong munculnya berbagai perilaku karakter pada anak. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih aktif terlibat dalam proses membentuk, mengolah, dan memodifikasi clay sesuai dengan tema pembelajaran. Aktivitas tersebut tidak hanya menstimulasi keterampilan motorik, tetapi juga memunculkan perilaku sosial seperti berbagi bahan, membantu teman, serta mengikuti aturan bermain yang telah disepakati bersama. Salah satu guru menyampaikan, "Ketika bermain clay, anak-anak terlihat lebih fokus dan saling membantu. Kalau ada teman yang kesulitan membuat bentuk, biasanya ada yang langsung membantu"

Interaksi yang terjadi selama kegiatan memperlihatkan bahwa anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (Chen, Rubin, and Li 2023). Anak tidak hanya memperhatikan hasil karya sendiri, tetapi juga mengamati karya teman dan berdiskusi mengenai bentuk yang dibuat. Proses ini menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka dan kolaboratif. Guru kelas menjelaskan, "Mereka sering melihat hasil temannya lalu mencoba membuat bentuk yang berbeda. Kadang mereka juga berbagi warna clay supaya bisa membuat bentuk yang lebih menarik" (Tejada, Li, and Hammer 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa media clay memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan perilaku sosial positif melalui pengalaman bermain yang konkret.

Selain itu, kegiatan bermain clay juga memberi kesempatan bagi anak untuk menunjukkan inisiatif dan kemandirian dalam proses belajar. Anak bebas menentukan bentuk yang ingin dibuat sesuai dengan imajinasi masing-masing tanpa tekanan untuk menghasilkan bentuk yang sama.(Nurjanah, Loita, and Syafri 2024) Guru hanya memberikan arahan umum mengenai tema pembelajaran, sementara proses eksplorasi dilakukan oleh anak secara mandiri. Guru menyatakan, "Kami hanya memberikan tema, tetapi anak bebas berkreasi dengan clay sesuai ide mereka." Kondisi ini menunjukkan bahwa media clay mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan memberi ruang bagi perkembangan karakter anak melalui aktivitas eksploratif (Nuhaini 2025).



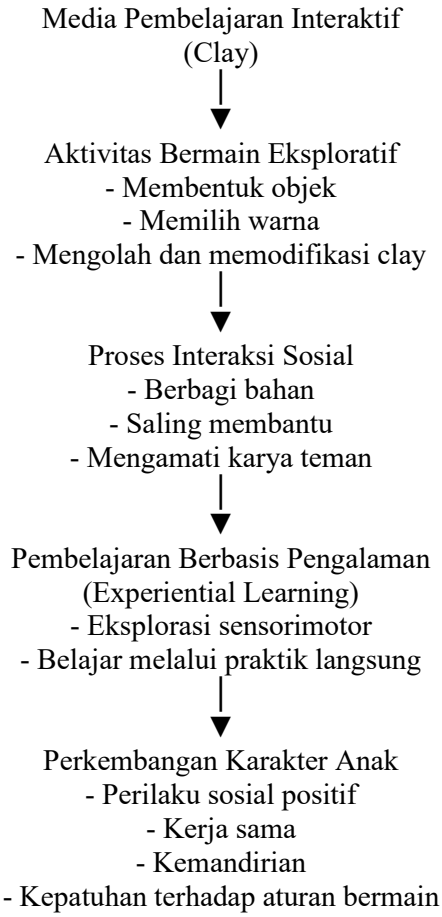
**Gambar 2. Kegiatan Bermain Clay**



**Gambar 3. Karya Anak Menggunakan Media Clay**

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8220

Gambar diatas menampilkan aktivitas kreativitas anak saat bermain clay yang disajikan dalam dua foto sebagai berikut: gambar nomor 2 menunjukkan anak-anak usia dini tampak terlibat aktif dalam kegiatan bermain clay di kelas, di mana manipulasi clay dilakukan secara berkelompok dan berulang sehingga tidak hanya memacu perkembangan motorik halus dan kreativitas, tetapi juga menjadi wahana praktis bagi internalisasi nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab dalam mengelola media dan kerapihan karya, kemandirian dalam menyelesaikan bentuk clay sendiri, kerja sama dan saling menghargai melalui interaksi dengan teman sebaya, yang sejalan dengan temuan penelitian bahwa media clay dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman nilai-nilai Islami pada anak usia dini serta mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak melalui pembelajaran yang bermakna dan kontekstual (Rahayu and Tentiasih 2025). Gambar nomor 3 tersebut menunjukkan keterlibatan aktif seorang anak usia dini dalam kegiatan bermain clay di kelas yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman dan berpusat pada anak, di mana proses manipulasi clay secara langsung memberi ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman konkret sekaligus menstimulasi kreativitas dan perkembangan motorik halus, seperti kemampuan menggenggam, menekan, dan membentuk, serta secara bertahap menanamkan nilai-nilai karakter berupa tanggung jawab dalam penggunaan dan pengelolaan media, kemandirian dalam menyelesaikan karya sesuai kapasitasnya, dan ketekunan selama proses berkegiatan, sehingga melalui eksplorasi dan penciptaan bentuk yang dilakukan, anak terdorong untuk lebih terlibat, percaya diri, dan mampu mengambil keputusan sederhana, dengan pembelajaran yang tidak berfokus pada hasil akhir semata, melainkan pada proses pembentukan sikap dan perilaku positif yang mengintegrasikan aspek kognitif, motorik, sosial, dan karakter secara holistik sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini (Novita and Priyanti 2024).




## Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media clay dalam pembelajaran anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai alat stimulasi motorik, tetapi juga sebagai media yang mendukung penguatan karakter anak melalui pengalaman bermain yang bermakna.(Muryani and Asmawulan 2024) Aktivitas manipulatif memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan material pembelajaran serta dengan teman sebaya, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi sosial dan emosional (Prihatiningsih et al. 2025). Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8220

kesempatan untuk mempraktikkan perilaku positif seperti bekerja sama, berbagi, dan mengikuti aturan bermain. Hal ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa anak membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Koteva-Mojsovska 2024).

Pengalaman bermain dengan clay memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba, memperbaiki, dan mengembangkan ide secara mandiri dalam suasana belajar yang menyenangkan (Nuhaini 2025). Proses ini memperkuat pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana nilai-nilai karakter tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi diperkuat melalui keterlibatan aktif anak dalam aktivitas bermain (Hwa 2022). Dengan demikian, penguatan karakter terjadi secara kontekstual melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak memahami makna perilaku sosial dalam situasi pembelajaran sehari-hari.

Meskipun demikian, interpretasi terhadap perilaku karakter yang muncul selama kegiatan perlu dilakukan secara hati-hati. Kehadiran guru dan peneliti di dalam kelas dapat memengaruhi perilaku anak, sehingga terdapat kemungkinan munculnya perilaku yang dipengaruhi oleh keinginan anak untuk memenuhi harapan orang dewasa.(Guest, Namey, and Mitchell 2022) Selain itu, durasi penelitian yang relatif singkat membatasi kemampuan penelitian ini dalam mengamati proses penguatan karakter secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan periode pengamatan yang lebih panjang dan melibatkan lebih banyak lembaga pendidikan anak usia dini diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses penguatan karakter dalam pembelajaran.(Purnama et al. 2025)

Penelitian ini memberikan kontribusi konseptual dengan menunjukkan bahwa penguatan karakter dalam pendidikan anak usia dini dapat difasilitasi melalui desain aktivitas bermain yang konkret dan eksploratif.(Pratiwi, Nurani, and Novianti 2023) Media clay dalam konteks ini berperan sebagai sarana yang mendorong interaksi sosial, eksplorasi kreatif, dan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas pada satu lembaga pendidikan, durasi pelaksanaan yang relatif singkat, serta kemungkinan subjektivitas dalam proses observasi. Keterbatasan tersebut menjadi dasar bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang lebih luas dan mendalam.(Putri and Sundari 2024)

## Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media clay dalam pembelajaran anak usia dini dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis aktivitas bermain. Melalui kegiatan membentuk dan mengeksplorasi clay, anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta menunjukkan berbagai perilaku karakter melalui interaksi dengan teman sebaya selama kegiatan berlangsung.(Khofifah et al. 2024) Aktivitas bermain tersebut memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung yang konkret dan eksploratif.(Parker, Thomsen, and Berry 2022) Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media clay berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung penguatan karakter anak dalam konteks kegiatan bermain di kelas. Namun demikian, hasil penelitian ini terbatas pada konteks penelitian yang dilakukan sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan subjek dan durasi pengamatan yang lebih luas untuk memperkuat temuan yang diperoleh.(Muryani and Asmawulan 2024)

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah serta seluruh guru di TK Plus Usman Al-Farsy atas izin, dukungan teknis, dan pendampingan yang diberikan selama proses pelaksanaan dan pengumpulan data penelitian, serta kepada rekan sejawat yang telah berkontribusi melalui saran dan masukan konstruktif dalam penyempurnaan naskah ini.

## Daftar Pustaka

Amir, Inevianti, Prima Suci Rohmadheny, Sigit Purnama, Ulfa Danni Rosada, and Ega Asnatasia Maharani. 2024. “Play-Based Learning in Practice: An Exploration of Early Childhood Education Teachers’ Experiences in Yogyakarta.” *Journal of Early Childhood Care and Education* 7(2). doi:10.26555/jecce.v7i2.10948.

Chen, Xinyin, Kenneth H. Rubin, and Dan Li. 2023. “Children’s Peer Interaction and Social Adjustment in Early Childhood.” *Children and Youth Services Review*. doi:10.1016/j.childyouth.2023.106998.

Guest, Greg, Emily Namey, and Marilyn Mitchell. 2022. *Collecting Qualitative Data: A Field Manual for Applied Research*. SAGE Publications.

Hikmah, Sri Kuswantono Wongsonadi, Sofia Hartati, and Yudrik Jahja. 2024. “Enhancing Early Childhood Social-Emotional Skills through Innovative Interactive Learning Media.” *Asian Journal of Social and*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8220

*Humanities*. doi:10.59888/ajosh.v3i3.460.

Hwa, Yeu Yuin. 2022. "Fostering Experiential Learning through Play-Based Learning in Early Childhood Education." *Education 3-13*. doi:10.1080/03004279.2021.1912132.

Iryouw, Veronika, Nelva Rolina, and Prayitno Prayitno. 2025. "Media Loose Parts Cangkang Kerang Dalam Menstimulus Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5–6 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(6):2658–72. doi:10.31004/obsesi.v9i6.7118.

Khofifah, Nur, Endah Tri Wisudaningsih, and Debby Adelita Febrianti Purnamasari. 2024. "Improving Fine Motor Development Through Paper Clay Media in Early Childhood." *Journal of Childhood Development* 4(1):235–46. doi:10.25217/jcd.v4i1.4580.

Koteva-Mojsovska, T. 2024. "Educational Environment and the Treatment of the Child as a Constructor of Own Development." *Trakia Journal of Sciences*. doi:10.15547/tjs.2024.s.01.014.

Louw, Jaysveree, and Heidi Claassens. 2025. "Enhancing Mathematical Skills of Learners in the Early Childhood Phase Through Play-Based Learning: A Review of Literature." *Journal of Education and Learning* 14(2):172–80. doi:10.5539/jel.v14n2p172.

Martuty, Arie, Intisari, Tasrif Akib, Heni Safitri Hasbur, and Arma Suriani. 2025. "The Effect of Playdough Games on the Fine Motor Skills of Group B Children." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*. doi:10.35568/earlychildhood.v9i1.6568.

Muryani, Sri, and Tri Asmawulan. 2024. "Playdough Media to Increase Creativity in Early Childhood." in *International Summit on Science, Technology and Humanity*.

Novita, and Nita Priyanti. 2024. "Enhancing Cognitive Development Through Playdough Media at Titian Sejahtera Kindergarten." *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3(3). doi:10.61104/jq.v3i3.1940.

Nuhaini, Tsamaroh. 2025. "The Effectiveness of Clay Media to Enhance Creativity in Early Childhood: A Literature Review." *International Journal of Social Science and Humanities Research* 8(4):2045–49. doi:10.47191/ijsshr/v8-i4-08.

Nurjanah, Wanda, Aini Loita, and Herman Syafri. 2024. "Pengaruh Berkarya Seni 3D Menggunakan Playdough Bagi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 6(4). doi:10.46773/alathfal.v6i4.2477.

Outhwaite, L. A., M. Faulder, A. Gulliford, and N. J. Pitchford. 2022. "A Randomized Controlled Trial of a Tablet-Based Literacy Intervention for Early Readers." *Computers & Education* 186:104545. doi:10.1016/j.compedu.2022.104545.

Parker, Rachel, Bo Stjerne Thomsen, and Anne Berry. 2022. "Learning Through Play at School: A Framework for Policy and Practice." *Frontiers in Education* 7:751801. doi:10.3389/feduc.2022.751801.

Pratiwi, Niken, Yuliani Nurani, and Rahmah Novianti. 2023. "Implementation of Project-Based Play Activities in Early Childhood Character Stimulation." *JIV: Jurnal Ilmiah Visi* 18(2). doi:10.21009/JIV.1802.7.

Prihatiningsih, Meilania Indah, Chandra Apriyansyah, Nita Priyanti, Sri Sukatmi, and Mazeni Ismail. 2025. "Hubungan Antara Interaksi Sosial, Teman Sebaya, Dan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Play-Based Learning." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(5):2251–62. doi:10.31004/obsesi.v9i5.7508.

Purnama, Mardiyah, Siti Pauziah, Ali Iskandar Zulkarnain, Neela Afifah, and Zuhroh Shobihah. 2025. "The Positive Impact of Character Learning on Early Childhood Behavior." *Educompassion: Jurnal Integrasi Pendidikan Islam Dan Global* 2(3):362–67. doi:10.63142/educompassion.v2i3.257.

Putri, Salma Zahrani, and Rista Sundari. 2024. "Playing Plasticine to Develop Social Emotional of 5–6 Years Old Children." *Al Hikmah Indonesian Journal ofD Early Childhood Islamic Education* 9(1). doi:10.35896/ijecie.v9i1.978.

Putri, Tharisa Aurelia, Herman, Herlina, Andi Asti Sri Wahyuni, and Fitriani Dzulfadhilah. 2024. "Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 11(2). doi:10.21107/pgpaudtrunojoyo.v11i2.26609.

Rahayu, D. W. S., and S. Tentiasih. 2025. "Inovasi Media Pembelajaran Clay Berbasis Nilai Islami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 6(1):[hal]-[hal]. doi:10.46773/alathfal.v6i1.1651.

Rahayu, Defi Wulan Sri, and Septyana Tentiasih. 2023. "Inovasi Media Pembelajaran Clay Berbasis Nilai Islami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA GUPPI Klesem." *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak* 6(1). doi:10.46773/alathfal.v6i1.1651.

Rosnelli, R. 2023. "Implementation of Learning Management for Creating Early Childhood Independence

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8220

Character." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(3):3039–46. doi:10.31004/obsesi.v7i3.4580.

Sitorus, Riska Wulandari, Khairi Permana Siregar, and Ratih Irma Sari. 2024. "The Role of Play-Based Learning in Early Childhood Development." *Educia Journal*. doi:10.71435/610424.

Suharti, S., and F. Mayar. 2022. "Pengaruh Kegiatan Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4):3024–33. doi:10.31004/obsesi.v6i4.2103.

Tejada, Jillianne Neri, Liang Li, and Marie Hammer. 2023. "Children's Classroom Experiences in Building Peer Relationships." *Early Childhood Education Journal* 52:991–1000. doi:10.1007/s10643-023-01484-w.

Widiastuti, Siwi, Harun Harun, Nur Cholimah, and Fitriana Tjiptasari. 2024. "Implementasi Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Proyek Untuk Anak Usia Dini Pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9(1):85–109. doi:10.24832/jpnk.v9i1.4631.

Yulianti, Khairu Nisa, Farida Mayar, and Delfi Eliza. 2023. "Peranan Profesional Guru Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak ." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(5).

Zosh, Jennifer M., Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, Samantha L. Solis, and David Whitebread. n.d. "Learning through Play: A Review of the Evidence." *Early Childhood Education Journal* 50(5):795–2022. doi:10.1007/s10643-021-01256-8.