

BAB XVI
CHARACTER BUILDING BERBASIS MULTI MEDIA DI TK PERMATA
KELURAHAN BULOTA KECAMATAN LIMBOTO
KABUPATEN GORONTALO

Ram Sude, Abdul Rahmat, Mohammad Zubaidi
Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo
Email: ramsude703@gmail.com; abdulrahmat@ung.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan membangun karakter (Character Building) dalam hal ini melakukan metode ini dengan berbasis multimedia untuk menumbuhkan karakter belajar peserta didik di TK Permata Limboto. Adapun metode yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif diberikan melalui CD interaktif kemudian yang di dalamnya ada game dan cerita yang bersifat edukasi yang bisa membentuk karakter yang diperoleh untuk meningkatkan daya tangkap anak usia dini. Maka karakter yang diperoleh melalui pembelajaran berbasis multimedia tersebut dapat menunjukkan perilaku peserta didik tersebut. Adanya character building berbasis multimedia di PAUD tersebut dapat memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan kreativitas anak dengan dilakukannya berbagai macam animasi, gambar, warna dalam bentuk media komputer yang ditampilkan di LCD.

Kata Kunci: *Character Building, dan Multi Media.*

PENDAHULUAN

Pada usia dini 0-6 tahun, otak berkembang sangat cepat hingga 80 persen. Pada usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi, tidak melihat baik dan buruk. Itulah masa-masa yang dimana perkembangan fisik, mental maupun spiritual anak akan mulai terbentuk. Karena itu, banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa-masa emas anak (*golden age*). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang ahli Perkembangan dan Perilaku Anak dari Amerika bernama Brazelton menyebutkan bahwa pengalaman anak pada bulan dan tahun pertama kehidupannya sangat menentukan apakah anak ini akan mampu menghadapi tantangan dalam kehidupannya dan apakah ia akan menunjukkan semangat tinggi untuk belajar dan berhasil dalam pekerjaannya.

Karakter menurut Kamus Besar Indonesia Kontemporer adalah watak, sifat, tabiat. Sedangkan pengertian lain menurut Hornby dan Parnwell, karakter adalah kualitas mental atau moral, nama atau reputasi. Karakter baik dimanifestasikan dalam kebiasaan baik di kehidupan sehari-hari: pikiran baik, hati baik, dan tingkah laku baik. Berkarakter baik berarti mengetahui yang baik, mencintai kebaikan, dan melakukan yang baik. Pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, kepada Tuhan YME, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi manusia yang berakhlak.

Meskipun definisi multimedia belum jelas, secara sederhana ia diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia bisa merupakan kombinasi teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan pada kendali computer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Dengan demikian multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

Selain untuk memperbaiki perilaku dan akhlak pada anak-anak, PAUD ini juga didirikan untuk mempersiapkan anak didiknya memasuki sekolah dasar. Berdasarkan tujuan tersebut maka selain materi pengenalan pendidikan untuk anak usia dini, PAUD juga memberikan pelajaran pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi berperilaku baik yang mencerminkan akhlaqul kharimah anak didiknya. Dalam pemberian materi pengembangan potensi ini guru seringkali mengalami kesulitan menyampaikan materinya, dikarenakan kebiasaan anak usia dini yang konsentrasinya mudah teralihkan sehingga ketika guru mengajar anak-anak mudah merasa bosan dan jenuh.

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Arief Sadiman, 1984: 7). Menurut Hamzah & Nina (2011: 70), definisi pembelajaran yaitu pengertian pembelajaran dalam konsep teknologi pembelajaran, kata pembelajaran mengandung makna yang lebih proaktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya guru atau instruktur yang aktif, tetapi siswa merupakan subjek yang aktif dalam belajar. Sedangkan menurut Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto (2013: 5), pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Nunuk Suryani & Leo Agung (2012: 43), yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya (Arief Sadiman dkk., 2010: 6).

Menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008: 5), media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Dengan demikian media merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang sangat penting untuk diterapkan pada Anak Usia Dini sebagai sumber media yang disukai anak-anak sehingga dapat termotivasi dengan adanya media tersebut.

Dalam pembelajaran media memiliki fungsi yang sangat penting. Rudi Susilana (2008: 8) mengungkapkan dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran dapat dijelaskan beberapa hal sebagai berikut: Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan

kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran tersebut, media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan proses belajar.

Selain berfungsi untuk meningkatkan proses belajar, menurut Hamalik (1994) dalam Nunuk Suryani & Leo Agung (2012: 146), fungsi media pembelajaran antara lain: (1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif. (2) Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar. (3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman-pemahaman yang bersifat *verbalisme*. (5) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik. (6) Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Sedangkan media memiliki peran dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Pujiriyanto (2012: 26), peran media dalam pembelajaran yang berpusat pada guru media berfungsi untuk mendukung keberadaan guru di dalam kelas. Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan dan mengembangkan proses belajar serta mendukung pembelajaran yang efektivitasnya tergantung guru. Kemudian fungsi media dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu media dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk mendiagnosis dan memperbaiki masalah-masalah pembelajaran, berefleksi, berdialog dengan siswa, dan memberikan pendampingan khusus secara individual atau dengan kata lain media justru membantu guru menjadi manager kreatif dalam memberikan pengalaman belajar bermakna bukan sekedar penyampaian informasi.

B. Pembelajaran Berbasis Multimedia (*Web*)

Penggunaan *web* sebagai media pembelajaran adalah pada prinsipnya *web* digunakan sebagai bahan ajar. Lu'mu Tasri (2011) menjelaskan bahan ajar berbasis *web* adalah bahan ajar yang disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan dengan media *web*. Bahan ajar sering juga disebut bahan ajar berbasis internet atau bahan ajar *on line*. Terdapat tiga karakteristik utama yang merupakan potensi besar bahan ajar berbasis *web*, yakni:

1. Menyajikan multimedia
2. Menyimpan, mengolah
3. Menyajikan informasi dan *hyperlink*.

Karena sifatnya yang *on line*, maka bahan ajar berbasis *web* mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik *web* itu sendiri. *Web* memiliki karakteristik tertentu yang memang harus diperhatikan agar *web* tersebut pantas dan baik digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Herman Dwi Surjono (2011: 7) *web* yang baik harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya. (1) Konsistensi *layout*, navigasi, teks, *background*. (2) indikator halaman. (3) teks harus ringkas/padat, *bullets*, *font* jelas, warna kontras, garis bawah hanya untuk *links*. (4) gambar harus relevan, *caption* dekat, resolusi dan ukuran proposional. (5) audio, video dan animasi harus *meaningful*, *relevant*, *simple* dan *short segments*.

Munir (2008: 213) juga menguraikan beberapa prinsip dalam pembuatan media pembelajaran *web* yang baik antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, mengenalkan materi pembelajaran, memberikan bantuan dan kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran, materi pembelajaran yang disampaikan dengan sistematis dan mampu memberikan motivasi belajar. *Web* yang baik itu harus mempunyai dua unsur yaitu dinamis dan interaktif. Berikut adalah penjelasan tentang pengertian *web* yang dinamis dan interaktif.

- 1) Sebuah *web* dikatakan dinamis jika pengunjung merasa nyaman, senang, dan tidak bosan untuk berulang kali mengunjungi *web* tersebut. Hal tersebut disebabkan *web* tersebut menyuguhkan tampilan yang bagus dan menarik.
- 2) Sebuah *web* dikatakan interaktif jika *web* tersebut mampu menjadi jembatan komunikasi antara pengunjung dengan pengunjung yang lain.

Selain beberapa pendapat di atas dalam pembuatan media pembelajaran yang baik harus beberapa pemilihan hal seperti dibawah ini:

1) Teks

Hampir semua orang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia, yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teks adalah ukuran huruf, jenis huruf, huruf besar, huruf kecil, pemberian warna, spasi, judul teks, outline, heading, *sequencinglist*, *number* teks, panjang paragraf, panjang kalimat, panjang kata dan mengklarifikasi teks.

2) Gambar

Menurut Ariesti Hadi Sutopo (2003: 9), gambar atau grafik secara umum berarti *still image* seperti foto dan gambar.

Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar yang merupakan saran yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti. Kelebihan dari penggunaan media gambar yaitu sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu, dapat mengatasi ketebatasan pengamatan, dan dapat memperjelas suatu masalah

3) Animasi

Animasi adalah gerakan gambar atau video, seperti gerakan orang yang sedang berjalan dan lain lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar atau sekumpulan gambar, juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi (Ariesti Hadi Sutopo, 2003: 12).

4) Warna

Warna memiliki dampak yang besar pada interaksi manusia dan komputer, jika tidak positif maka negatif. Menurut Murch, peneliti unsur manusia yang terkenal, warna dapat menjadi alat yang kuat untuk memperbaiki kedayagunaan dari sebuah tampilan informasi dalam keragaman bidang yang luas jika warna digunakan secara benar. Untuk memahami potensi dari warna dalam *interface*, perlu diuji beberapa karakteristik.

C. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter terambil dari dua suku kata yang berbeda yaitu pendidikan dan karakter. Pendidikan lebih merujuk pada kata kerja, sedang karakter lebih pada sifatnya. Artinya, melalui proses pendidikan tersebut nantinya dapat dihasilkan sebuah karakter yang baik. Menurut Sutrisno (2011), pendidikan terjemahan dari *educatio*, yang kata dasarnya *educate* atau bahasa latinnya *educio* yang berarti mengembangkan dari dalam; mendidik; melaksanakan hukum kegunaan.

Merujuk pada definisi di atas, pendidikan karakter pada prinsipnya adalah upaya untuk menumbuhkan kepekaan dan tanggung jawab sosial, membangun kecerdasan emosional, dan mewujudkan siswa yang memiliki etika tinggi. Orang tua kita sejak dini sudah menanamkan nilai - nilai pendidikan karakter yang menyangkut pendidikan sosial, emosional dan etika. Sebagai contoh dari kecil kita diajari berbagi makanan atau bermain, dukungan dan pujian sewaktu bangun dari jatuh adalah penguatan karakter anak. Anak dilatih untuk kekamar kecil ketika mau buang air juga merupakan pendidikan karakter yang berkaitan dengan etika. Megawangi dalam Dharma Kesuma (2011) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Anak harus mendapat pendidikan yang menyentuh dimensi dasar kemanusiaan. Dimensi kemanusiaan itu mencakup 3 hal paling mendasar yaitu :

- 1) afektif yang tercermin pada kualitas keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, termasuk budi pekerti luhur serta kepribadian unggul, dan kompetensi estetis;

- 2) kognitif yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi ;
- 3) psikomotorik yang tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis, kecakapan praktis, dan kompetensi kinestetik

D. Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Darma Kesuma (2011) tujuan pendidikan karakter adalah 1) menguatkan dan mengembangkan nilai - nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian atau kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan. 2) mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah, 3) membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Menurut Zubaidi (2011) ada lima tujuan karakter yaitu: 1) mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa; 2) mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius; 3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa; 4) mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan; 5) mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi serta penuh kekuatan.

Menurut Character Education Quality Standart sebagaimana dikutip Mulyasa (2011) merekomendasikan 11 prinsip untuk mewujudkan pendidikan karakter yang efektif antara lain:

1. Mempromosikan nilai-nilai dasar etika sebagai basis karakter.
2. Mengidentifikasi karakter secara komprehensif supaya mencakup pemikiran, perasaan, dan perilaku.
3. Menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif, dan efektif untuk membangun karakter.
4. Menciptakan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian.
5. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan perilaku yang baik.
6. Memiliki cakupan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang, yang menghargai semua peserta didik, membangun karakter mereka, dan membantu mereka untuk sukses.
7. Mengusahakan tumbuhnya motivasi diri dari peserta didik
8. Memfungsikan seluruh staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan setia kepada nilai dasar yang sama.
9. Adanya pembagian kepemimpinan moral dan dukungan luas dalam membangun inisiatif pendidikan karakter.
10. Memfungsikan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun pendidikan karakter.
11. Mengevaluasi karakter sekolah ,fungsi staf sekolah sebagai guru-guru karakter, dan manifestasi positif dalam kehidupan peserta didik.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah suatu metode untuk mempelajari, menerangkan, atau menginterpretasi suatu kasus dalam konteksnya secara natural tanpa adanya intervensi pihak luar. Penelitian ini berdasarkan klasifikasi paradigma menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dapat dikonstruksi sebagai satu strategi penelitian yang biasanya menekankan kata-kata daripada kuantifikasi dalam pengumpulan dan analisis data, menekankan pendekatan induksi untuk hubungan antara teori dan penelitian (Silalahi, 2009).

Secara sederhana penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Seperti yang dikatakan oleh Moleong bahwa di antara ciri-ciri penelitian kualitatif adalah latar yang alami dan manusia sebagai alat (instrumen).

Sedangkan berdasarkan klasifikasi tujuan, penelitian ini termasuk jenis deskriptif (deskriptif kualitatif). Menurut Mayer dan Greenwood (Silalahi, 2009), deskriptif kualitatif mengacu pada identifikasi sifat-sifat yang membedakan atau karakteristik sekelompok manusia, benda, atau peristiwa. Pada dasarnya, deskriptif kualitatif melibatkan proses konseptualisasi dan menghasilkan pembentukan skema-skema klasifikasi. Deskripsi ini melambangkan tahap permulaan dari perkembangan suatu disiplin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

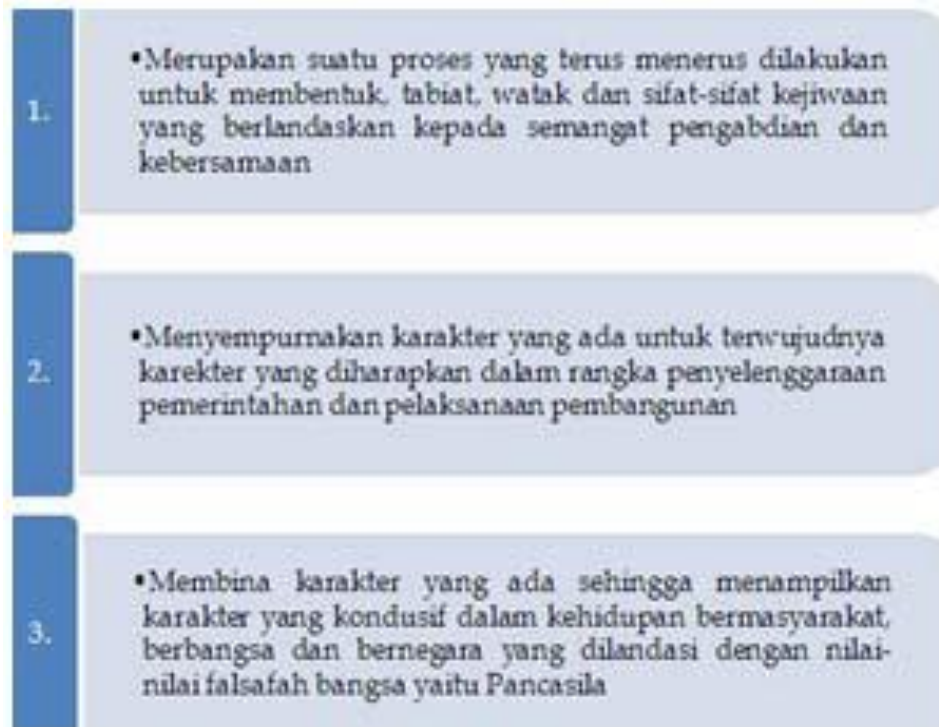
Berdasarkan hasil observasi dan penelitian dapat dikemukakan bahwa membangun karakter Anak usia dini tidaklah muda karena membutuhkan perjuangan seorang guru menghadapi karakter anak-anak sehingga memerlukan konsep baru yakni berbasis multimedia dalam hal ini penggunaan internet untuk membantu guru untuk menampilkan gambar, animasi, cerita dan model pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran yang disukai anak-anak.

Kegiatan ini menghasilkan suatu metode penerapan pendidikan karakter di TK PERMATA, yaitu metode pembelajaran berdasarkan multimedia yaitu memanfaatkan program dan perangkat computer sehingga model pembelajarannya lebih interaktif. Metode pembelajaran ini sangat baik diterapkan kepada siswa TK mengingat pada usia tersebut naluri bermainnya masih sangat kuat.

Adapun media untuk melaksanakan pembelajaran interaktif diberikan melalui CD interaktif kemudian yang di dalamnya ada game dan cerita yang bersifat edukasi yang bisa membentuk karakter yang diperoleh untuk meningkatkan daya tangkap anak-anak pada TK Permata Limboto.

Dalam konteks pendidikan (Modul Diklat LAN RI) pengertian Membangun Karakter (*character building*) adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk membina, memperbaiki, dan/atau membentuk tabiat, watak, sifat kejiwaan, akhlak (budi pekerti), insan manusia (masyarakat) sehingga menunjukkan perangai dan tingkah laku yang baik.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikemukakan bahwa *Character Building* adalah upaya membangun karakter akan menggambarkan hal-hal pokok sebagai berikut (Megawati, 2004). Dalam membangun karakter individu diperlukan perilaku yang baik dalam rangka melaksanakan kegiatan berorganisasi, baik dalam organisasi pemerintahan maupun organisasi swasta dalam bermasyarakat. Karakter adalah sesuatu yang sangat penting dalam pengembangan kualitas manusia maka karakter mempunyai makna sebuah nilai yang mendasar untuk mempengaruhi segenap pikiran, tindakan dan perbuatan setiap insan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam hal ini adapun nilai-nilai dalam pembangunan karakter yang dimaksud adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Hal Pokok dalam Character Building

Karakter adalah sesuatu yang sangat penting dalam pengembangan kualitas manusia maka karakter mempunyai makna sebuah nilai yang mendasar untuk mempengaruhi segenap pikiran, tindakan dan perbuatan setiap insan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dalam hal ini guru menampilkan berbagai animasi secara interaktif kepada peserta didik yang dapat memberikan imajinasi terhadap anak sehingga senang dengan adanya pembelajaran berbasis multimedia. Adapun hal yang dilakukan oleh guru kelas yaitu membacakan berbagai macam modul untuk menjadi bahan yang akan didengarkan anak-anak TK Permata Limboto.

Modul ini terdiri dari 6 modul yaitu:

1. Modul 1 : Kebijakan dan Konsep Dasar 5 nilai unsur utama PPK
2. Modul 2 : PPK berbasis Kelas. Modul 3 : PPK berbasis Budaya Sekolah
4. Modul 4 : PPK berbasis Budaya Masyarakat
5. Modul 5 : Penilaian dan Evaluasi PPK
6. Modul 6 : Desain Rencana Tindak Lanjut

Selain itu guru memberikan game dan cerita edukasi yang akan memberikan stimulus psikomotorik kepada anak, sehingga akan membentuk karakter anak di TK Permata Limboto.

PENUTUP

Membentuk karakter dengan menggunakan model pembelajaran interaktif ini dapat memberikan kesimpulan yaitu :

1. Metode interaktif yang menggunakan Game dan cerita edukasi ini merupakan sebuah game yang di samping bermain juga dapat digunakan untuk belajar anak sehingga anak lebih cepat untuk menangkap materi pembelajaran.
2. Aplikasi Media Pembelajaran ini menggunakan musik, gambar dan animasi sehingga lebih menarik anak untuk belajar.

Referensi:

- Arsyad, Azhar (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Baba. (2003). *Animasi Kartun dengan Flash Mx*. Jakarta : PT Elek Media Komputindo
- Dede Ropik Y 2018 *Character building berbasis multimedia di PAUD Flamboyan* Jurnal Dharma Bhakti Ekuitas Vol. 02 No. 02, Maret 2018 ISSN: 2528-2190
- Ditjen Dikdasmen Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Koesoema A. D. (2007). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, R. (2004). *Pendidikan karakter*. Bandung, Pustaka Mizan.
- Eka Sapti Cahyaningrum 2017 *Pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini* Volume 6, Edisi 2, Desember 2017
- Hall, Hellen C. 2003. “*Teacher’s Attitude Toward Character Education and Inclusion in Family and Consumer Sciences Education Curriculum*”, dalam *Journal of Family and Consumers Sciences Education*, Vol. 21, No. 1.
- Skripsi Fathimah Nur Shabrina 2018 *Character Building Berbasis Pendidikan Nilai-Nilai Islami Di Sma Islamic*; Universitas Islam Indonesia