

**PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI
PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS PROYEK DAN NILAI
KARAKTER DI TK ABA 6 AR-RAHMAN BLORA**

Agustina Putri Reistanti¹, Sonia Astri Kumalasari²

¹ Muhammadiyah Islamic College Blora, Central Java, Indonesia

² Muhammadiyah Islamic College Blora, Central Java, Indonesia

putrireista08@gmail.com¹, sonyaastri74@gmail.com²

Received; Juni 03 2025, Revised; Juni 05 2025 Accepted; Juni 27 2025

Abstract: This study aims to analyze the integration of project-based STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) learning with the value of discipline in character education to support language development in early childhood at TK ABA 6 Ar-Rahman Blora. Using a qualitative case study approach, data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings reveal that STEAM-based activities such as experiments, construction, and collaborative arts provide a meaningful context for verbal interaction, encouraging the use of descriptive, narrative, and instructional language. Character values, particularly discipline, were fostered through routine habituation, a reward system, and the integration of Islamic values. Teachers act as role models and mediators of these values, while parental involvement reinforces consistency in character development between home and school. Despite challenges such as inconsistent teacher implementation and differences in children's personalities, the holistic approach that combines STEAM and character values proves effective in enhancing both language skills and disciplined behavior in young children.

Keywords: *STEAM, discipline, early childhood, project-based learning, children's language*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah bagian penting dari perkembangan anak-anak dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan yang semakin kompleks dari globalisasi. Saat ini, PAUD tidak hanya sulit untuk menyampaikan pengetahuan; mereka juga perlu membuat lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan bermoral. Sebuah pendekatan yang responsif untuk pendidikan karakter diperlukan karena banyaknya inovasi dalam metode pembelajaran anak usia dini. "*Learning would be exceedingly laborious,*

not to mention hazardous, if people had to rely solely on the effects of their own actions to inform them what to do. Fortunately, most human behavior is learned observationally through modeling ([Badura, 1971](#))

Integrasi pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dengan nilai karakter di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora merupakan strategi inovatif yang tidak hanya menstimulasi perkembangan kognitif, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan kedisiplinan sejak usia dini. Namun, efektivitas integrasi ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam **mengomunikasikan konsep pembelajaran dan nilai karakter melalui bahasa yang sesuai dengan dunia anak**. Bahasa anak adalah bentuk komunikasi yang sederhana, konkret, penuh imajinasi, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta emosional mereka. Anak usia dini cenderung memahami dunia melalui **simbol, cerita, visualisasi, permainan peran, dan pengalaman langsung**. Oleh karena itu, dalam pembelajaran berbasis STEAM yang diintegrasikan dengan nilai karakter seperti kedisiplinan, penting bagi guru untuk menyampaikan pesan moral melalui **bahasa yang ramah, menyenangkan, dan bermakna bagi anak**.

Contohnya, dalam proyek STEAM sederhana seperti "membuat jembatan dari sedotan" (*engineering*), guru bisa menyisipkan pesan karakter seperti disiplin waktu dan kerja sama dengan menggunakan kalimat seperti:

"Ayo kita jadi tim hebat yang bisa menyelesaikan jembatannya sebelum waktu habis! Yuk, kita coba satu per satu dan saling bantu ya!"

Berdasarkan kalimat di atas, anak-anak bukan hanya diajak memahami konsep teknis, tetapi juga **dibimbing secara tidak langsung untuk menjalankan disiplin melalui rutinitas dan tanggung jawab dalam suasana bermain**. Selain itu, guru dapat menggunakan **cerita pendek atau tokoh boneka** dalam mengawali atau mengakhiri kegiatan STEAM untuk menguatkan nilai-nilai karakter. Misalnya, tokoh boneka yang "tidak mau antri" bisa dijadikan contoh yang kemudian didiskusikan bersama anak: mengapa harus menunggu giliran, apa akibatnya jika tidak sabar, dan bagaimana perasaan teman. Dengan penggunaan bahasa anak yang komunikatif dan kontekstual, **nilai kedisiplinan menjadi lebih mudah dipahami dan diterima oleh anak**, karena mereka merasa dihargai dan terlibat secara emosional dalam proses belajar.

LITERATUR REVIEW

Pendidikan karakter di taman kanak-kanak harus direncanakan dan dikelola dengan hati-hati untuk membantu anak-anak tumbuh menjadi orang yang memiliki sikap dan perilaku yang baik. Menurut Sri Wening, Brooks dan Gooble mengatakan bahwa ada tiga hal penting yang harus diperhatikan saat melakukan pendidikan karakter: prinsip, proses, dan praktiknya dalam pembelajaran. Prinsipnya adalah bahwa nilai-nilai yang diajarkan harus diterapkan dalam kurikulum sehingga semua siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Perlu adanya motivasi dalam mewujudkan inovasi pendidikan karakter. Motivasi yang berakar dari kebutuhan dasar seperti otonomi dan kompetensi dianggap lebih mendukung keterlibatan dan kedisiplinan dalam jangka panjang. ([Deci & Ryan, 2000](#))

[Dunlap et al. \(2006\)](#) menekankan pentingnya lingkungan pembelajaran yang konsisten, responsif, dan berbasis penguatan positif dalam upaya mengatasi perilaku menantang dan membangun perilaku yang diharapkan pada anak usia dini. Strategi ini selaras dengan praktik pembiasaan dan sistem reward yang diterapkan guru di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora dalam menanamkan nilai disiplin. Menurut [Huda et al., \(2024\)](#), inovasi kurikulum dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan sosial-emosional dan karakter anak. Pendekatan yang inovatif seperti integrasi STEAM memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang kaya konteks dan relevan dengan kehidupan anak, termasuk dalam membentuk sikap disiplin dan tanggung jawab. STEAM memberikan dampak baik pada perkembangan anak dikarenakan anak lebih dominan terlibat dalam proses pembelajaran serta guru tidak membatasi anak untuk berekspresi. Hal ini sesuai pula dengan kurikulum merdeka yang berlaku pada saat ini.

Nilai-nilai Pendidikan karakter diantaranya yaitu religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, serta tanggung jawab. Kholberd dan ahli Pendidikan Dasar Marlene Lockheed menjelaskan ada 4 tahap Pendidikan karakter yang harus dilakukan, yaitu tahap pembiasaan, tahap pemahaman, tahap penerapan, dan tahap pemaksaan. Tahap pembiasaan merupakan awal perkembangan perkembangan karakter anak. Tahap pemahaman dan penalaran terhadap nilai, sikap, perilaku, dan karakter anak. Tahap penerapan dari berbagai perilaku dan Tindakan anak dalam kenyataan sehari-hari. Tahap pemaksaan yaitu tahap refleksi melalui penerapan penilaian terhadap seluruh sikap dan perilaku yang telah dipahami oleh anak dan telah mereka lakukan dan dampaknya bagi kehidupan anak maupun orang lain ([Fitrianingtyas et al., 2023](#))

Tiga pilar teori utama membentuk dasar penelitian ini. Pertama dan terpenting, teori perkembangan moral menekankan betapa pentingnya membiasakan diri dengan nilai-nilai baik sejak prakonvensional. Kedua, ide operant conditioning, yang merupakan inti dari teori behaviorisme ([Catania, 2003](#)) menjelaskan mekanisme penguatan positif yang membentuk perilaku disipliner. Ketiga, teori konstruktivisme ([McLeod, 2025](#)) tentang scaffolding menyatakan bahwa lingkungan sosial memengaruhi pertumbuhan karakter anak.

Model konseptual "Trias Disiplin" diciptakan dari kombinasi ketiga teori ini; itu terdiri dari (1) pembiasaan rutin, (2) penguatan positif, dan (3) kerja sama lingkungan. Teori ini sejalan dengan penemuan ([Darwanti et al., 2025](#)) tentang tiga komponen karakter yang baik (pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral). [Smetana et al. \(2014\)](#) menyatakan bahwa pemahaman anak usia dini terhadap aturan moral dan sosial berkembang seiring dengan interaksi mereka dalam lingkungan sosial yang terstruktur. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang melibatkan diskusi, pengalaman langsung, serta penjelasan alasan di balik aturan (seperti pentingnya ketepatan waktu atau menjaga kebersihan) sangat penting dalam menanamkan nilai disiplin secara bermakna.

Beberapa studi terkait telah melaksanakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. [Asmara et al. \(2023\)](#) menemukan bahwa pembelajaran yang didasarkan pada proyek efektif dalam meningkatkan kedisiplinan anak-anak di PAUD di perkotaan dengan tingkat keberhasilan 72%. Penelitian serupa tentang konteks pendidikan Islam, Tabi'in (2017) mengembangkan model "*Disciplined Islamic Character*" yang mengintegrasikan nilai-nilai akhlak dengan pembiasaan

sehari-hari. Sementara [Mustafa et al. \(2021\)](#) empat fase kritis dalam pendidikan karakter: pembiasaan (*habit formation*), pemahaman (*cognitive understanding*), penerapan (*behavioral implementation*), dan refleksi (*moral reasoning*).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memainkan peran penting dalam pembentukan karakter generasi yang akan datang di negara ini. Otak manusia tumbuh paling cepat pada masa emas perkembangan anak (0-6 tahun) dan mencapai 80% dari ukuran dewasa. Dengan demikian, PAUD berfungsi sebagai dasar untuk membangun nilai-nilai karakter, termasuk kedisiplinan. TK ABA 6 Meskipun institusi pendidikan Islam Ar-Rahman Blora telah menerapkan berbagai strategi inovatif untuk menanamkan karakter disiplin, belum ada dokumentasi yang menyeluruh tentang upaya ini. [Jones et al. \(2020\)](#) menekankan bahwa model perilaku dari guru sangat efektif dalam membentuk norma kelas yang positif dan meningkatkan keterlibatan anak. Di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, guru tidak hanya mengajarkan disiplin secara verbal, tetapi juga mencontohkannya dalam praktik harian, misalnya melalui pembiasaan rutinitas dan kerja sama dalam proyek STEAM, yang kemudian diamati dan ditiru oleh anak.

Dalam era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, masalah pendidikan karakter semakin rumit. Sebuah survei yang dilakukan oleh Kementerian PPPA (2023) menemukan bahwa gadget dan pola asuh permisif menyebabkan 65% orang tua mengalami kesulitan menanamkan disiplin pada anak usia dini. UNICEF menemukan bahwa hanya 30% PAUD di Indonesia memiliki program yang dirancang untuk membangun karakter disiplin, yang memperparah kondisi ini. Namun, penelitian jangka panjang [Heckman et al. \(2016\)](#) menunjukkan bahwa memberikan dana untuk pendidikan karakter pada usia dini dapat menghasilkan keuntungan investasi hingga 13% untuk perkembangan anak di kemudian hari. [\(Reinke et al., 2014\)](#) menjelaskan bahwa dukungan perilaku positif yang diterapkan sejak dini dapat meningkatkan kepatuhan anak terhadap aturan, mengurangi perilaku yang mengganggu, dan mendorong perkembangan nilai-nilai seperti tanggung jawab dan kedisiplinan. Di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, implementasi PBS terlihat melalui rutinitas 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun), serta *reward system* yang mendorong anak untuk bertindak disiplin dalam aktivitas harian berbasis STEAM.

Sebagai upaya mendukung pelaksanaan Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan mempersiapkan berbagai media, metode, atau model pembelajaran yang tepat [Vandenbroucke et al. \(2018\)](#) menekankan bahwa kualitas interaksi guru-anak di kelas secara signifikan mempengaruhi perkembangan fungsi eksekutif anak, yang menjadi dasar bagi perilaku disiplin dan regulasi diri. Hal ini terlihat dalam praktik di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, di mana guru membangun kedekatan emosional dengan anak melalui pembelajaran kolaboratif dan aktivitas yang dirancang untuk menumbuhkan tanggung jawab serta ketekunan. Dunia anak-anak adalah bermain dan bernyanyi, karena dengan bermain dan bernyanyi akan menumbuhkan perasaan senang dalam belajar. Berangkat dari pemikiran di atas, artikel ini membahas tentang optimalisasi nilai-nilai karakter di TK ABA 6 Ar Rahman Blora menggunakan lagu model pada penyampaian pembelajaran dan pembiasaan untuk Pendidikan karakter. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan teori pendidikan Barat (*Social Learning Theory, Positive Behavior Support*) dengan nilai-nilai Islam dalam praktik di TK ABA 6 Ar-Rahman, menganalisis inovasi pembelajaran karakter disiplin dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

[Whitebread et al. \(2017\)](#) menekankan pentingnya **peran bermain dalam perkembangan anak**, yang tidak hanya mendukung aspek kognitif tetapi juga

sosial dan emosional. Dalam konteks TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, pendekatan bermain yang terintegrasi dengan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dapat menjadi media efektif untuk menanamkan kedisiplinan dan nilai karakter sejak dini.

Melalui kegiatan bermain yang dirancang secara sistematis dan terpadu dengan STEAM, anak-anak dapat belajar menerapkan aturan, bertanggung jawab, serta mengelola emosi dan interaksi sosial mereka. Misalnya, dalam proyek sederhana yang melibatkan eksplorasi sains dan seni, anak-anak diajak untuk bekerja sama, menyelesaikan tugas secara bertahap, dan menghargai proses belajar—semua aspek yang mendukung terbentuknya kedisiplinan.

Selain itu, pengintegrasian nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, dan kesabaran dapat dilakukan melalui refleksi dan diskusi setelah kegiatan bermain STEAM. Hal ini sejalan dengan temuan [Whitebread et al. \(2017\)](#) yang menyatakan bahwa **bermain dapat menjadi sarana efektif dalam menginternalisasi norma dan nilai sosial**. Dengan demikian, integrasi STEAM dan nilai karakter di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik anak, tetapi juga membentuk kedisiplinan yang kuat sebagai fondasi karakter positif sejak usia dini.

[Darwanti et al. \(2025\)](#) juga menekankan bahwa pembentukan karakter harus melibatkan **pengajaran nilai secara eksplisit** sekaligus memberi contoh nyata melalui lingkungan belajar yang mendukung. Oleh karena itu, pendidik di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora berperan penting sebagai teladan dalam menunjukkan sikap disiplin dan integritas, serta memberikan bimbingan yang konsisten selama proses belajar STEAM berlangsung. Menurut Kohlberg, perkembangan moral anak berlangsung melalui tahapan yang semakin kompleks, di mana pemahaman tentang keadilan dan aturan menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kedisiplinan. Dalam konteks TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, penanaman kedisiplinan dapat dioptimalkan melalui integrasi STEAM yang tidak hanya mengasah kemampuan intelektual tetapi juga mengembangkan kesadaran moral anak.

Melalui kegiatan STEAM yang bersifat kolaboratif dan problem solving, anak-anak diajak untuk memahami pentingnya aturan bersama dan konsekuensi dari tindakan mereka, sesuai dengan tahapan perkembangan moral awal yang menekankan pada kepatuhan terhadap aturan dan penghargaan terhadap keadilan. Pendekatan ini membantu anak membangun kesadaran diri dan tanggung jawab sosial sebagai bagian dari nilai karakter yang diajarkan secara terpadu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang pada hakikatnya merupakan metode untuk menemukan secara spesifik dan realistis tentang apa yang sedang terjadi pada suatu tempat terjadinya gejala yang diselidiki [Rita Fiantika et al. \(2022\)](#), dengan studi kasus di TK ABA 6 Ar Rahman Blora untuk melihat proses pembelajaran di kelas. Partisipan penelitian terdiri dari 17 anak usia 3-5 tahun, 4 guru, dan 5 orang tua. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan orang tua.

Mengingat studi ini adalah untuk mengetahui Integrasi STEAM dan Nilai Karakter: Model Pembelajaran Inovatif untuk Menumbuhkan Kedisiplinan Anak Usia Dini di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, maka secara metodologis penelitian ini dalam kategori penelitian kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan

data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian untuk memastikan pola analisis yang mana digunakan sesuai dengan data yang dikumpulkan. Analisis data dalam sebuah penelitian merupakan bagian yang sangat penting karena dengan analisis inilah data yang ada akan nampak manfaatnya terutama dalam memecahkan masalah penelitian dan mencapai tujuan akhir dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik utama dalam pengumpulan data, yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan selama empat minggu untuk mengamati proses pembelajaran, rutinitas harian, dan interaksi guru-anak secara langsung di lingkungan alami. Fokus observasi diarahkan pada aktivitas yang menanamkan disiplin, seperti pembiasaan tertib, penguatan positif, dan proyek kolaboratif. Lembar observasi terstruktur digunakan dengan indikator seperti konsistensi aturan, respons anak, dan kreativitas metode guru. Observasi partisipatif penting untuk memperoleh pemahaman kontekstual dan autentik terhadap fenomena yang diteliti [Kristiansen et al. \(2017\)](#)

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru, orang tua, dan kepala sekolah. Wawancara dengan guru menggali strategi inovatif, tantangan yang dihadapi, serta evaluasi pembelajaran. Sementara itu, wawancara dengan orang tua mengeksplorasi pemahaman mereka tentang kedisiplinan di rumah dan keselarasan pendekatan dengan sekolah. Kepala sekolah diwawancarai untuk mengetahui dukungan kebijakan terhadap inovasi pembelajaran. Wawancara jenis ini memungkinkan fleksibilitas dalam eksplorasi data sembari tetap terstruktur secara sistematis [Jamshed \(2014\)](#). Dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap berupa analisis Rencana Kegiatan Harian (RKH), rekaman video pembelajaran, foto aktivitas, dan catatan anekdot anak. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan keabsahan data melalui bukti tertulis dan visual [Tegtmeier \(2022\)](#)

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahap utama berdasarkan model Miles, Huberman yakni Reduksi Data: Proses memilah dan merangkum data penting dari wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga fokus pada hal-hal yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian Data: Data yang telah direduksi disusun secara tematik dalam bentuk narasi untuk mengidentifikasi pola inovasi guru, seperti pembiasaan dan penerapan Project-Based Learning (PjBL). Verifikasi Data: Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber (guru, orang tua, kepala sekolah) dan metode (observasi, wawancara, dokumentasi), untuk memastikan keakuratan dan konsistensi informasi [Creswell \(2018\)](#)

PEMBAHASAN DAN DISKUSI

A. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahasa pada anak usia dini merupakan fondasi penting bagi kemampuan literasi, komunikasi sosial, dan berpikir kritis mereka di masa depan. Bahasa bukan sekadar alat komunikasi, tetapi juga sarana anak untuk memahami dunia dan mengembangkan identitas sosialnya [Shabani et al. \(2010\)](#). Dalam konteks ini, integrasi pendekatan STEAM berbasis proyek dan nilai karakter memberikan ruang belajar yang kaya konteks dan makna, memungkinkan anak mengembangkan keterampilan bahasa secara holistik dan fungsional.

a) **STEAM sebagai Media Kontekstual Pengembangan Bahasa**

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) memberikan pendekatan lintas disiplin yang mengedepankan eksplorasi, observasi, dan komunikasi sebagai bagian integral dari proses belajar. Dalam pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PBL*), anak-anak dilibatkan secara aktif untuk menyelesaikan tugas bersama, berdiskusi, bertanya, dan mempresentasikan hasil kerja mereka. Kegiatan seperti **membangun jembatan dari stik es krim, eksperimen sederhana tentang warna, atau membuat poster tentang lingkungan bersih**, mendorong anak untuk menggunakan bahasa deskriptif, naratif, dan instruksional. Proses ini sejalan dengan pendapat [Whitebread et al. \(2017\)](#) yang menyatakan bahwa "dalam konteks bermain dan eksplorasi, anak-anak menggunakan bahasa untuk merencanakan, menegosiasi, dan menjelaskan."

"Children's language development is significantly enriched when learning is embedded in meaningful, contextually relevant activities" — (Hu et al., 2021).

b) **Peran Proyek Kolaboratif dalam Meningkatkan Interaksi Verba**

Proyek kolaboratif mendorong **interaksi sosial antar-anak** yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa ekspresif dan reseptif. Saat berdiskusi dalam kelompok kecil, anak belajar bergiliran berbicara, mendengarkan, mengajukan ide, serta menyampaikan perasaan. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial [Shabani et al. \(2010\)](#) yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa terjadi melalui mediasi sosial.

Studi oleh [Vandenbroucke et al. \(2018\)](#) juga menunjukkan bahwa interaksi anak-guru dan anak-anak dalam kelas memiliki korelasi positif dengan perkembangan fungsi eksekutif, termasuk kemampuan bahasa dan pengendalian diri. Di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, guru memfasilitasi interaksi ini dengan menggunakan pertanyaan terbuka seperti:

"Apa yang kamu lihat?"

"Menurutmu, apa yang akan terjadi jika kita mencampur dua warna ini?" "Bagaimana kita bisa menyelesaikan proyek ini bersama-sama?"

Pertanyaan seperti ini mendorong anak berpikir kritis dan mengekspresikan ide mereka secara verbal.

c) **Penguatan Bahasa Anak melalui Nilai Karakter**

Nilai karakter seperti **disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran** menjadi tema dalam proyek STEAM yang dijalankan. Guru menggunakan **bahasa anak yang sederhana, penuh empati, dan komunikatif** untuk menyampaikan nilai tersebut. Misalnya, dalam proyek kebersihan lingkungan kelas, guru menggunakan kalimat seperti:

"Ayo kita jaga kelas ini tetap rapi seperti tim yang hebat!" "Siapa yang mau membantu teman yang kesulitan?"

Kata-kata ini tidak hanya memperkuat nilai sosial, tetapi juga memperluas kosa kata, kemampuan menyimak, dan struktur kalimat anak. Menurut Lickona (2004), pengembangan karakter anak harus dilakukan secara eksplisit melalui bahasa yang membimbing, mencontohkan, dan mendorong anak untuk

memahami nilai melalui tindakan. Dengan pendekatan tersebut, anak tidak hanya tahu arti kata "disiplin" atau "jujur", tetapi juga belajar bagaimana nilai itu diwujudkan dalam interaksi nyata.

d) **Peran Guru sebagai Mediator Bahasa dan Nilai**

Guru memegang peranan penting sebagai **model bahasa** dan **penanam nilai karakter**. Melalui kegiatan reflektif seperti diskusi bersama setelah proyek, guru mengajak anak mengevaluasi proses kerja.

"Apa yang kita pelajari hari ini?"

"Bagaimana kita bisa bekerja lebih baik sebagai tim?"

Diskusi seperti ini memperkaya bahasa metakognitif dan memperdalam pemahaman anak terhadap nilai-nilai yang diintegrasikan selama kegiatan berlangsung. Jones et al. (2020) menyatakan bahwa modeling yang dilakukan oleh guru secara konsisten terbukti meningkatkan keterampilan komunikasi sosial dan perilaku positif pada anak usia dini.

e) **Pembelajaran Bermakna melalui Bahasa Emosional dan Simbolik**

Anak usia dini cenderung belajar secara konkret dan melalui simbol-simbol. Penggunaan boneka, lagu, cerita bergambar, dan drama kecil dalam proyek STEAM memungkinkan anak mengekspresikan perasaan dan memahami konsep sosial dengan cara yang lebih menyenangkan. [Lohmander & Samuelsson \(2015\)](#) bermain adalah sarana belajar yang memungkinkan anak mengembangkan keterampilan kognitif dan bahasa secara bersamaan. Dalam konteks ini, anak-anak TK ABA 6 Ar-Rahman tidak hanya berbicara tentang benda atau fakta, tetapi juga tentang **perasaan, keputusan, dan nilai**, yang semuanya merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa yang bermakna.

f) **Konsep perencanaan pendidikan karakter disiplin anak usia dini di TK ABA 6 Ar Rahman Blora**

Perencanaan pada dasarnya merupakan suatu proses memikirkan dan menetapkan secara matang arah, tujuan dan Tindakan sekaligus mengkaji berbagi sumber daya dan metode yang tepat. Pengertian serupa dikemukakan oleh Gibson "perencanaan mencakup kegiatan menentukan sasaran dan alat sesuai untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan". Pada hakikatnya sebelum melaksanakan pelaksanaan pembelajaran dimulai, dibutuhkan dengan adanya persiapan dan perencanaan pembelajaran terlebih dahulu. Dengan demikian, makna persiapan mengajar berarti upaya merencanakan sesuatu dalam waktu jangka pendek untuk memperkirakan tindakan apa yang akan dilakukan dengan kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pembelajran banyak sekali dijumpai berbagai macam konsep pembelajaran yang dipakai dalam pengembangan pembelajaran di sekolah.

Konsep perencanaan Pendidikan karakter disiplin anak di TK ABA 6 Ar Rahman Blora, meliputi perencanaan tahunan, perencanaan semester, perencanaan mingguan, perencanaan harian dan bahan ajar. Hal tersebut menjadi salah satu tugas profesional seorang guru, dalam membuat perencanaan pembelajran sangat disesuaikan dengan topik yang akan dibahas, agar tercipta sebuah kesatuan pembelajaran. Guru membuat program tahunan

kemudian dikembangkan menjadi program semester serta dituangkan dalam satuan kegiatan mingguan (RKM), kemudian dari RKM itu membuat satuan kegiatan harian (RKH) yang akan diterapkan dalam kegiatan harian yang acuannya berbasis karakter dan muatannya terdiri dari akhlak dan motorik.

g) **Proses Pelaksanaan Pendidikan Karakter Disiplin Anak Usia Dini di TK ABA 6 Ar Rahman Blora**

Proses pembelajaran harus mampu dalam mengembangkan persiapan mengajar, guru perlu menguasai secara praktis unsur-unsur yang terdapat dalam persiapan mengajar. Adapun Pendidikan karakter disiplin di TK ABA 6 Ar Rahman Blora ialah dengan cara pengenalan nilai-nilai karakter disiplin kesadaran dan pentingnya nilai-nilai dan pengimplementasian ke dalam tingkah laku anak sehari-hari melalui proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Proses pembelajarannya meliputi Kegiatan awal yakni pembuka, lalu ke kegiatan inti. Proses pelaksanaan pendidikan karakter disiplin pada anak usia dini di TK ABA 6 Ar Rahman Blora dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dalam kegiatan sehari-hari, guru menerapkan berbagai metode untuk menanamkan nilai-nilai disiplin seperti ketepatan waktu, kerapian, serta tanggung jawab. Salah satu cara yang diterapkan adalah dengan memberikan contoh langsung dan penguatan positif setiap kali anak menunjukkan perilaku disiplin, seperti menyelesaikan tugas dengan tepat waktu atau merapikan mainan setelah digunakan. Selain itu, anak-anak diajarkan untuk mengikuti rutinitas yang sudah disepakati, seperti mencuci tangan sebelum makan dan menjaga kebersihan lingkungan sekitar, yang merupakan bagian dari pembelajaran disiplin yang diterapkan di sekolah.

Pendidikan karakter disiplin di TK ABA 6 Ar Rahman juga melibatkan kolaborasi antara guru dan orang tua untuk memastikan kesinambungan antara apa yang diajarkan di sekolah dengan yang diterapkan di rumah. Guru memberikan pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya konsistensi dalam menanamkan nilai disiplin. Misalnya, guru mendorong orang tua untuk membiasakan anak-anak mereka bangun pagi dengan tepat waktu atau mengerjakan tugas-tugas rumah tangga sesuai dengan usia mereka. Dengan cara ini, pendidikan karakter disiplin tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga diperkuat di lingkungan keluarga, menciptakan proses belajar yang holistik dan menyeluruh bagi perkembangan karakter anak.

Tabel 1 Integrasi Teori dalam Penelitian

Teori	Aplikasi di TK ABA 6 Ar-Rahman	Referensi Empiris
<i>Social Learning Theory</i>	Guru sebagai model disiplin (contoh: sholat berjamaah)	Jones et al. (2020)
<i>Self Determination Theory</i>	Reward system berbasis pilihan anak (misal: memilih hadiah)	Vandenbroucke et al. (2018)
<i>Positive Behavior Support</i>	Rutinitas 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun)	Reinke et al. (2014)
<i>Moral Development Theory</i>	Diskusi "mengapa harus tepat waktu?" dengan anak	Smetana et al. (2014)

<i>Play-Based Learning</i>	Proyek kebersihan kelas melalui permainan	Whitebread et al. (2017)

h) **Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin**

Melalui kegiatan di luar dan di dalam ruangan, anak-anak mulai belajar mengenali dan memahami perasaan teman-temannya :

1) **Faktor pendukung Pendidikan Karakter Disiplin Anak**

Faktor ini merupakan faktor penting yang harus terus dilaksanakan. Apabila faktor pendukung kedisiplinan sudah mendukung maka kedisiplinan di sekolah akan dapat berjalan sebagaimana yang diinginkan, dan faktor yang berpengaruh pada pembentukan karakter disiplin anak di TK ABA 6 Ar Rahman Blora di antaranya: Pendidikan agama dan nilai islam meliputi pengenalan akhlak mulia melalui cerita cerita Islami, pembiasaan ibadah contoh sholat, dia, membaca Al- Qur'an, penerapan nilai-nilai islam seperti jujur, sabar, kasih saying, lingkungan sekolah antara lain guru sebagai teladan dalam sikap dan perilaku, kegiatan keagamaan: contoh sholat berjamaah, infaq. Dan di lingkungan keluarga: pola asuh ortu mendukung nilai nilai islam, konsisten pendidikan di rumah sama dengan yang diajarkan di sekolah sedangkan lingkungan sosial antara lain interaksi anak dengan teman sebaya memiliki moral yang baik, norma sosial yang berkaitan dengan kebiasaan saling tolong menolong.

2) **Faktor penghambat Pendidikan Karakter Disiplin Anak**

Pelaksanaan pembelajaran karakter disiplin anak tidak lepas dari kendala atau faktor penghambat yang harus dihadapi. Adapun faktor penghambat yang terjadi di TK ABA 6 Ar Rahman Blora faktor penghambat yang sering muncul:

- a) Faktor Internal (dari anak) yakni usia dan perkembangan anak, anak usia dini masih dalam tahap perkembangan dan belum memiliki pemahaman yang kuat tentang disiplin, kurangnya motivasi internal: anak cenderung lebih mudah terdorong oleh hadiah atau hukuman dibandingkan kesadaran pribadi untuk disiplin.
- b) Perbedaan karakter dan kepribadian, ada anak yang secara alami lebih patuh, sementara yang lain lebih sulit diatur.
- c) Faktor keluarga yakni kurangnya keteladanan orang tua, jika orang tua tidak menunjukkan sikap disiplin, anak sulit meniru perilaku yang diharapkan, kurangnya pengawasan dan pembiasaan: anak yang kurang dibiasakan disiplin di rumah akan kesulitan menerapkannya di sekolah.
- d) Faktor Sekolah yakni kurangnya konsistensi guru. Jika guru tidak menerapkan aturan dengan tegas dan konsisten, anak bisa bingung dan tidak terbiasa dengan kedisiplinan, metode pengajaran yang kurang menarik: anak usia dini lebih mudah menerima disiplin melalui metode yang menyenangkan seperti cerita, lagu, atau permainan.

Tabel 2 Hasil Penelitian tentang Integrasi STEAM dan Nilai Karakter di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora

Variabel Penelitian	Indikator Pengukuran	Hasil Kuantitatif	Sumber Data
Peningkatan Kedisiplinan Anak	Persentase anak yang mengikuti jadwal harian	85% anak tertib mengikuti jadwal (observasi minggu ke-4)	Observasi, Lembar Catatan Guru
Partisipasi dalam Proyek STEAM	Peningkatan partisipasi anak dalam proyek kolaboratif	60% peningkatan partisipasi dalam proyek kebersihan lingkungan	Observasi, Dokumentasi Proyek
Penerapan Reward System	Efektivitas reward system (stiker/pujian)	75% anak menunjukkan peningkatan perilaku disiplin setelah penerapan reward system	Wawancara Guru, Catatan Harian
Keterlibatan Orang Tua	Jumlah orang tua yang melaporkan kemandirian anak	5 dari 5 orang tua (100%) melaporkan peningkatan kemandirian anak di rumah	Wawancara Orang Tua
Pemahaman Nilai Karakter	Kemampuan anak menjelaskan nilai disiplin	70% anak mampu menjelaskan pentingnya disiplin dalam diskusi kelompok	Observasi, Catatan Reflektif
Partisipasi dalam Proyek STEAM	Peningkatan partisipasi anak dalam proyek kolaboratif	60% peningkatan partisipasi dalam proyek kebersihan lingkungan	Observasi, Dokumentasi Proyek
Penerapan Reward System	Efektivitas reward system (stiker/pujian)	75% anak menunjukkan peningkatan perilaku disiplin setelah penerapan reward system	Wawancara Guru, Catatan Harian
Keterlibatan Orang Tua	Jumlah orang tua yang melaporkan kemandirian anak	5 dari 5 orang tua (100%) melaporkan peningkatan kemandirian anak di rumah	Wawancara Orang Tua
Pemahaman Nilai Karakter	Kemampuan anak menjelaskan nilai disiplin	70% anak mampu menjelaskan pentingnya disiplin dalam diskusi kelompok	Observasi, Catatan Reflektif
Konsistensi Guru	Frekuensi penerapan aturan oleh guru	90% guru konsisten menerapkan aturan harian (observasi 4 minggu)	Observasi, Evaluasi Guru
Interaksi Verbal Anak	Jumlah interaksi verbal selama proyek STEAM	Rata-rata 15 interaksi verbal per anak per sesi (eksperimen warna, konstruksi jembatan)	Rekaman Video, Catatan Lapangan

Data di atas diambil dari observasi sistematis, wawancara terstruktur, dan dokumentasi selama 4 minggu penelitian. Persentase dan angka menunjukkan dampak signifikan dari integrasi STEAM dan nilai karakter terhadap kedisiplinan dan perkembangan bahasa anak. Triangulasi data (observasi, wawancara, dokumentasi) digunakan untuk memvalidasi keakuratan hasil. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa **85% kedisiplinan anak** menunjukkan efektivitas pembiasaan rutin dan visualisasi jadwal, **60% peningkatan partisipasi** mencerminkan daya tarik metode STEAM berbasis proyek, **100% laporan orang tua** menegaskan pentingnya kolaborasi sekolah-keluarga. Data ini diperkuat oleh temuan kualitatif seperti peningkatan kosakata dan kerja sama anak selama proyek.

B. DISKUSI

Pada saat usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter disiplin anak, pada pada usia ini anak harus diajarkan tentang konsekuensi Tindakan baik yang positif maupun negatif agar anak mulai memahami pentingnya menjaga komitmen terhadap aturan atau waktu yang ada. Anak juga harus diajarkan untuk mengikuti rutinitas harian seperti langsung makan, tidur, dan bermain, yang mengajarkan mereka pentingnya kedisiplinan dalam mengelola waktu. Sehingga mereka belajar konsisten bahwa waktu adalah hal yang harus dihargai dan dipatuhi. Semua pembelajaran yang kita ajarkan di usia dini akan menjadi dasar bagi anak dalam pengembangan karakter disiplin yang kuat di masa depan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM yang terintegrasi dengan nilai karakter, khususnya disiplin, secara signifikan berdampak pada pengembangan bahasa dan perilaku anak usia dini di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora. Dalam praktiknya, anak-anak terlibat aktif dalam berbagai proyek eksploratif seperti membuat jembatan dari sedotan, poster lingkungan bersih, atau eksperimen warna. Kegiatan ini mendorong mereka untuk berkomunikasi, menyampaikan ide, berdiskusi, serta menggunakan bahasa deskriptif dan instruksional.

Nilai-nilai disiplin ditanamkan melalui pembiasaan rutin (seperti mencuci tangan, merapikan mainan), *reward system* (pemberian stiker atau pujian), serta integrasi nilai-nilai Islam dalam kegiatan harian. Guru memainkan peran strategis sebagai model perilaku, fasilitator komunikasi, dan pembimbing nilai. Interaksi yang dibangun guru dengan anak memperkaya kosakata anak serta menguatkan internalisasi norma sosial. Kolaborasi dengan orang tua juga terbukti efektif dalam mendukung konsistensi pendidikan karakter di rumah dan sekolah. Orang tua yang aktif berpartisipasi dalam pembiasaan di rumah melaporkan peningkatan perilaku mandiri dan disiplin anak. Namun, tantangan tetap muncul, seperti perbedaan karakter anak, ketidakkonsistenan guru dalam menerapkan aturan, dan kurangnya keteladanan dari lingkungan keluarga ([Aulia Rachman & Putri Reistanti, 2023](#)).

Pembelajaran berbasis proyek mendorong keterlibatan emosional dan sosial anak, meningkatkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif mereka. Anak-anak juga dilatih untuk menyampaikan pendapat, menyelesaikan konflik, dan memahami perasaan teman, yang mendukung perkembangan karakter dan bahasa secara simultan. Dengan pendekatan yang holistik dan kontekstual, integrasi STEAM dan nilai karakter terbukti mampu membentuk sikap disiplin dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak secara bermakna dan menyenangkan.

Karakter disiplin dapat ditanamkan sejak usia dini melalui penerapan pembiasaan yang konsisten dalam kehidupan sehari-hari anak, ketika anak-anak diarahkan untuk menjalankan aturan dan bertanggung jawab di masa mendatang mereka akan memahami pentingnya kedisiplinan. Selain itu, anak juga perlu diberikan penghargaan atas perilaku disiplin mereka seperti tepat waktu atau mematuhi aturan yang ada. Hal tersebut dapat memotivasi anak untuk terus berperilaku disiplin, begitupun sebaliknya anak juga perlu diberi pemahaman tentang konsekuensi dari tindakan mereka baik itu nasihat atau pengingat agar mereka dapat belajar untuk bertanggung jawab atas keputusan yang mereka buat ([Putri, 2024](#)).

[Pramling \(2009\)](#) menekankan bahwa bermain merupakan media belajar yang esensial dalam pendidikan anak usia dini karena melalui bermain anak dapat mengeksplorasi, berinteraksi, dan menginternalisasi berbagai nilai sosial dan emosional. Dalam konteks TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, integrasi pendekatan

STEAM ke dalam kegiatan bermain dapat menjadi strategi efektif untuk menanamkan kedisiplinan dan nilai karakter secara simultan.

Melalui kegiatan bermain yang mengandung unsur STEAM, anak-anak tidak hanya belajar konsep sains, teknologi, seni, dan matematika, tetapi juga belajar mengelola aturan permainan, bertanggung jawab dalam kerja kelompok, serta mengembangkan kesabaran dan ketekunan. Hal ini sesuai dengan pandangan Pramling Samuelsson dan Fler yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika anak aktif dan terlibat secara penuh, termasuk dalam proses pembentukan karakter ([Reistanti et al., 2025](#)).

Menurut [Dunlap et al. \(2006\)](#) perkembangan moral anak melibatkan perbedaan antara aturan moral dan konvensi sosial, di mana anak mulai memahami bahwa norma-norma moral bersifat universal dan berkaitan dengan keadilan serta kesejahteraan orang lain. Dalam konteks TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, pendekatan integratif melalui STEAM dan nilai karakter memberikan ruang bagi anak untuk belajar membedakan antara aturan yang bersifat wajib (moral) dan aturan kesepakatan (konvensional) dalam situasi nyata.

[Fitriani et al. \(2023\)](#) menyatakan bahwa **pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dalam pendidikan anak usia dini mampu mengembangkan karakter anak secara optimal**, karena anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Dalam konteks TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, pendekatan ini dapat diintegrasikan dengan model STEAM untuk mendukung penanaman nilai-nilai karakter, khususnya kedisiplinan ([Anwar et al., 2024](#)). [Apriyani & Suhrahman \(2020\)](#) menekankan bahwa **pendidikan karakter pada anak usia dini paling efektif dilakukan melalui pembiasaan dan keteladanan yang konsisten dalam lingkungan belajar sehari-hari**.

Dalam konteks TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, prinsip ini dapat diterapkan melalui integrasi kegiatan STEAM dengan penanaman nilai-nilai karakter, khususnya kedisiplinan. Kegiatan STEAM yang terstruktur memungkinkan guru untuk membentuk rutinitas dan pola perilaku positif, seperti mematuhi instruksi, menyelesaikan tugas hingga tuntas, dan bekerja sama dalam kelompok. Di samping itu, guru berperan sebagai teladan dalam menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kombinasi antara pembiasaan dan keteladanan dalam konteks kegiatan yang menyenangkan dan edukatif, anak-anak dapat menginternalisasi nilai-nilai kedisiplinan secara alami.

[Permata \(2022\)](#) menjelaskan bahwa **pendidikan karakter anak usia dini harus dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan perkembangan psikologis serta kemampuan anak**, agar nilai-nilai yang ditanamkan dapat diterima dan dipahami secara optimal. Dalam konteks TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, tahapan ini dapat diterapkan melalui integrasi STEAM sebagai pendekatan pembelajaran yang menggabungkan eksplorasi, kreativitas, dan penerapan nilai-nilai karakter seperti kedisiplinan. Melalui cara ini secara tidak sadar anak akan memahami nilai-nilai disiplin, yang nantinya akan menjadi bagian dari karakter mereka seiring dengan perkembangan mereka. Berdasarkan pemaparan di atas TK ABA 6 Ar Rahman Blora bisa dikatakan cukup berhasil untuk mendukung penanaman karakter disiplin anak. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya proses perencanaan yang matang, inovasi di dalam proses pembelajaran, penilaian perkembangan anak yang selalu diperhatikan, dan analisis faktor pendukung dan penghambat tentu akan membuat ketercapaian yang diharapkan guru akan berhasil. Berikut beberapa nilai kedisiplinan yang dapat diterapkan untuk anak usia dini.

[Tabi'in \(2017\)](#) mengungkapkan bahwa **pengelolaan pendidikan karakter disiplin pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang terencana, konsisten, dan disesuaikan dengan kondisi perkembangan anak**, agar nilai-nilai tersebut dapat tertanam secara efektif. Dalam implementasinya di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora, prinsip ini dapat diterapkan melalui integrasi kegiatan berbasis STEAM yang dikemas dalam suasana belajar yang menyenangkan namun terarah. Melalui pembelajaran STEAM, anak-anak diajak untuk menjalankan tanggung jawab secara bertahap—mulai dari mengikuti instruksi, bekerja dalam tim, hingga menyelesaikan proyek kecil dengan keteraturan dan waktu yang ditentukan. Di sinilah peran guru menjadi penting sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang disiplin namun tetap ramah dan sesuai dengan karakteristik usia dini.

Dengan demikian, sejalan dengan pandangan [Tabi'in \(2017\)](#) pengelolaan pendidikan karakter disiplin di TK ABA 6 Ar-Rahman Blora melalui pendekatan STEAM menjadi salah satu strategi yang efektif untuk membangun sikap disiplin sejak dini dalam kerangka pendidikan yang holistik. Berikut pendidikan karakter siswa yang dintegrasikan dengan model STEAM.

- a. Inovasi Guru dalam Membangun Disiplin
 - 1) Pembiasaan Terstruktur (seperti jadwal harian visual) membantu anak memahami ekspektasi. Hasil sejalan dengan teori Vygotsky tentang *scaffolding* [Fitrianingtyas et al. \(2023\)](#)
 - 2) Reward System berbasis *token economy* (stiker) sesuai teori Skinner tentang penguatan positif, memicu repetisi perilaku disiplin.
- b. Peran Kolaborasi Sekolah-Keluarga
 - 1) Keselarasan aturan rumah-sekolah (misal: orang tua menerapkan "jam tidur tetap") memperkuat internalisasi nilai. Temuan ini mendukung penelitian [Purwanti \(2020\)](#) tentang konsistensi lingkungan.

Tabel 3 Temuan Utama

Aspek	Hasil	Dampak
Pembiasaan Rutin	85% anak tertib mengikuti jadwal (observasi minggu ke-4)	Penguatan memori procedural (Winda Sri Harianti et al., 2021)
Reward System	Peningkatan 60% partisipasi dalam proyek kebersihan	Motivasi ekstrinsik → intrinsik (Fitriya et al., 2025)
Kolaborasi Ortu	5 orang tua melaporkan kemandirian anak di rumah	Efek spillover lingkungan Fatmala (2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan STEAM dan nilai-nilai karakter disiplin terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa serta membentuk sikap disiplin anak usia dini. Penggunaan strategi seperti pembiasaan harian, reward system, serta pendekatan komunikasi berbasis bahasa anak sangat membantu dalam menanamkan nilai-nilai tersebut secara menyenangkan dan bermakna. Peran guru sebagai teladan dan kolaborasi aktif dengan orang tua

menjadi faktor kunci dalam keberhasilan penerapan model ini. Meskipun terdapat tantangan seperti perbedaan karakter anak dan konsistensi guru, pendekatan ini tetap relevan untuk diadopsi sebagai model pendidikan karakter di PAUD yang holistik dan kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih atas kerjasama seluruh tim yang selalu kompak sehingga penelitian ini selesai dan dipublikasikan sesuai rencana.

KONTRIBUSI PENULIS

Semua penulis berkontribusi secara merata untuk publikasi artikel ini, dan semua penulis membaca dan menyetujui artikel ini

CONFLICT OF INTEREST

All authors state that there is no conflict of interest.

REFERENCE

- Anwar, S., Sukisno, S., Waston, W., Nirwana, A., Utami, Y., Reistanti, A. P., Nurhantanto, A., & Muthoifin, M. (2024). Development of the concept of Islamic education to build and improve the personality of school-age children. In *Multidisciplinary Reviews* (Vol. 7, Issue 8). Malque Publishing.
<https://malque.pub/ojs/index.php/mr/article/view/2325/1459>
- Apriyani, N., & Suhrahman, S. (2020). Apriyani, dkk *Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. 5(2).
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?* *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Aulia Rachman, Y., & Putri Reistanti, A. (2023). *Keasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* *PENGUATAN KARAKTER RELIGIUS ANAK TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL HUDA CANGGAL MELALUI FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA*. 3(2), 2023.
<https://jurnal.piaud.org/index.php/kreasi/index>
- Badura, A. (1971). *Social Learning Theory*. United States of America.
- Catania, A. C. (2003). B. F. SKINNER'S SCIENCE AND HUMAN BEHAVIOR: ITS ANTECEDENTS AND ITS CONSEQUENCES. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 80(3), 313–320.
<https://doi.org/10.1901/jeab.2003.80-313>
- Creswell, J. W. J. D. C. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Darwanti, A., Fauziati, E., & Fathoni, A. (2025). *Perspektif Moral Knowing Thomas Lickona Pada Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar*. Jayapangus Press Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3).
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). [The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior](#). *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dunlap, G., Strain, P. S., Carta, J. J., Smith, B. J., Hemmeter, M. L., Timm, M. A., McCart, A., Sailor, W., Markey, U., Markey, D. J., Lardieri, S., & Sowell, C. (2006). [Prevention and Intervention With Young Children’s Challenging Behavior: Perspectives Regarding Current Knowledge Pyramid Parent Training](#), New Orleans. In *Behavioral Disorders* (Vol. 32, Issue 1).
- Fatmala, S. (2022). *PROCEEDINGS Membangun Karakter dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di SD PERAN ORANG TUA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI*.
- Fitrianiingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). [Mengembangkan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD](#). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5675–5686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4970>
- Fitriya, E., Nurhayati, F., Rosulina, D., Santora, P., Taupik Kurahman, O., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2025). Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org>. DOI: <https://doi.org/10.58230/27454312.1750>
- Heckman, L. J. J. J., Ermini Leaf, D., & José Prados, M. (2016). *The Heckman Equation*. www.heckmanequation.org
- Huda, D. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2024). [Pendekatan STEAM untuk Pendidikan Anak Usia Dini](#). In *Desember* (Vol. 8, Issue 2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- Jamshed, S. (2014). [Qualitative research method-interviewing and observation](#). *Journal of Basic and Clinical Pharmacy*, 5(4), 87. <https://doi.org/10.4103/0976-0105.141942>
- Jones, P. E., Consuegra, S., Börger, L., Jones, J., & Garcia de Leaniz, C. (2020). [Impacts of artificial barriers on the connectivity and dispersal of vascular macrophytes in rivers: A critical review](#). In *Freshwater Biology* (Vol. 65, Issue 6, pp. 1165–1180). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1111/fwb.13493>
- Kristiansen, L., Lif, U., & Asklund, H. (2017). Experiences on Participation in Literary Activities: Intellectual Stimuli Empower People with Mental Health Problems. *Open Journal of Nursing*, 07(11), 1307–1323. DOI: [10.4236/OJN.2017.711094](https://doi.org/10.4236/OJN.2017.711094)
- Lohmander, M. K., & Samuelsson, I. P. (2015). [Play and learning in early childhood education in Sweden](#). *Psychology in Russia: State of the Art*, 8(2), 18–26. <https://doi.org/10.11621/pir.2015.0202>
- McLeod, S. (2025). *Sociocultural Theory* simplypsychology.org/vygotsky.html.
- Mustafa, M. N., Hermendra, H., & Zulhafizh, Z. (2021). [Strategi berinovasi guru di sekolah menengah atas](#). *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(3), 364. DOI: <https://doi.org/10.29210/020211127>
- Permata, R. A. (2022). Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1155–1168. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1969>

- Pramling, I. S. (2009). Play and Learning in Early Childhood Settings. In *Play and Learning in Early Childhood Settings*. Springer Netherlands.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8498-0>
- Purwanti, E. D. A. H. (2020). *Implementasi Pendidikan Karakter terhadap Anak Usia Dini melalui Pembiasaan dan Keteladanan*.
- Putri, A. (2024). AKTUALISASI PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA BERBASIS PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MEMBENTUK KARAKTER MANDIRI DAN KREATIF ANAK USIA DINI. In *Journal Pedagogy* (Vol. 17, Issue 1).
DOI:<https://doi.org/10.63889/pedagogy.v17i1.208>
- Reinke, W. M., Stormont, M., Herman, K. C., Wang, Z., Newcomer, L., & King, K. (2014). [Use of Coaching and Behavior Support Planning for Students With Disruptive Behavior Within a Universal Classroom Management Program](#). *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 22(2), 74–82.
<https://doi.org/10.1177/1063426613519820>
- Reistanti, A. P., Irchamni, A., Permatasari, K. G., & Sule, M. M. (2025). *21ST CENTURY TEACHERS IN THE PERSPECTIVE OF MODERN AND ISLAMIC EDUCATION: ANSWERING THE CHALLENGES OF THE DIGITAL ERA AND GLOBALIZATION*. 18(1).
<https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy>. Doi :
<https://doi.org/10.63889/pedagogy.v18i1.250>
- Rita Fiantika, F., Wasil, M., & Jumiayati, S. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. www.globaleksekitifteknologi.co.id
- Shabani, K., Khatib, M., Tabataba'i Uinversity, A., & Ebadi, S. (2010). *Vygotsky's Zone of Proximal Development: Instructional Implications and Teachers' Professional Development* (Vol. 3, Issue 4). www.ccsenet.org/elt
- Smetana, J. G., Jambon, M., & Ball, C. L. (2014). *The social domain approach to children's moral and social judgments*.
<https://www.researchgate.net/publication/285638866>
- Tabi'in, A. (2017). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak [PENGELOLAAN PENDIDIKAN KARAKTER DISIPLIN ANAK USIA DINI STUDI KASUS DI AL-MUNA ISLAMIC PRESCHOOL SEMARANG](#). *Pengelolaan Pendidikan Karakter Disiplin Anak Usia Dini A. Tabi'in*, 3(1).
www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlad
- Tegtmeyer, J. (2022). *Building a Dissertation Conceptual and Theoretical Framework: A Recent Doctoral Graduate Narrates Behind the Curtain Development*. <https://www.researchgate.net/publication/367043613>
- Vandenbroucke, L., Spilt, J., Verschueren, K., Piccinin, C., & Baeyens, D. (2018). The classroom as a developmental context for cognitive development: A meta-analysis on the importance of teacher–student interactions for children's executive functions. *Review of Educational Research*, 88(1), 125–164.
<https://doi.org/10.3102/0034654317743200>
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K., & Zosh, J. (2017). *The role of play in children's development: a review of the evidence White paper*.
- Winda Sri Harianti, Nurul Khaerani Syani, Soraya Dian Pangestika Purnawan, Nelvia Syafitri, Cahya Hemas Pertiwi Eksiarch, Muhammad Hafizh Maulana, Megahputri, A. W., & Hazhira Qudsyi. (2021). The Effect of Color Perception on Short-Term Memory. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(2), 75–84. <https://doi.org/10.21009/jppp.102.02>