

## Upaya penanaman karakter rajin pada anak usia dini

Audi Wibisono\*, Everson Sugianto, Kathryn Velicia Gela, Nanik Linawati  
School of Business and Management, Petra Christian University, Indonesia

\*) Korespondensi (e-mail: [d11210105@john.petra.ac.id](mailto:d11210105@john.petra.ac.id))

Received: 20-March-24; Revised: 04- April-24; Accepted: 07- April-24

### Abstract

For four days, community service activities were given to early childhood children at Rainbow Kiddy Kindergarten, Surabaya. Eight children participated, and all of them were kindergarten B students. The aim of holding this activity was to provide understanding and instill habits for productive and diligent living. The learning method is done through puppet stages that present educational stories, block assembly games, drawing on scratch paper, puzzle games, and coloring fans and piggy banks. The results of this community service activity show that the socialization activity has made children understand the importance of being diligent. Puzzle games and assembling blocks train children's motoric, sensory, and mental cognitive abilities to make efforts. Drawing activities on scratch paper and coloring fans encourage children to be more expressive and creative. Coloring piggy banks encourages creativity and the intention to start saving.

Keywords: Socialization, Productivity, Early childhood

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat diberikan kepada anak usia dini di TK Rainbow Kiddy, Surabaya selama empat hari. Peserta berjumlah delapan anak dan semuanya merupakan anak TK B. Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah untuk memberikan pengertian dan menanamkan kebiasaan untuk hidup produktif dan rajin. Metode pembelajaran dilakukan melalui panggung boneka yang membawakan cerita edukatif, permainan merakit blok, menggambar di scratch paper, permainan puzzle, dan mewarnai kipas beserta celengan. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa Kegiatan sosialisasi telah membuat anak paham mengenai pentingnya memiliki sifat rajin; Permainan puzzle dan merakit blok melatih kemampuan kognitif motorik, sensorik sekaligus mental anak untuk berusaha; Kegiatan menggambar di scratch paper dan mewarnai kipas mendorong anak untuk menjadi lebih ekspresif dan kreatif; Kegiatan mewarnai celengan mendorong kreativitas sekaligus niat untuk mulai menabung.

Kata kunci: Sosialisasi, Produktif, Anak Usia Dini

How to cite: Wibisono, A., Sugianto, E., Velicia Gela, K., & Linawati, N. (2024). Upaya penanaman karakter rajin pada anak usia dini. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(1), 15-23. <https://doi.org/10.53088/penamas.v4i1.813>

## 1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara berpenduduk besar. Namun, hal ini tidak didukung dengan tingkatan produktivitas yang tinggi. Statistik Indonesia 2023 yang diterbitkan Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan pada tahun 2022, jumlah penduduk Indonesia telah mencapai lebih dari 275 juta jiwa. Menurut *World Population Review*, per 2024 Indonesia diprediksi memiliki lebih dari 279 juta penduduk, serta menjadi negara dengan penduduk terbanyak nomor empat di dunia. Meski demikian, Indonesia hanya memiliki skor *human capital index* sebesar 0,5, dimana indeks tersebut



mengukur tingkat produktivitas tenaga kerja suatu negara (World Bank, 2024). Angka ini setara dengan Cambodia dan terpaut jauh dengan negara Asia lain seperti Jepang (0,8) dan Tiongkok (0,7). Produktivitas tenaga kerja Indonesia bahkan berada pada urutan ke-11 dari 20 negara anggota *Asian Productivity Organization* (Djirimu, Tombolotutu & Sading, 2021). Dikutip dari CNBC (2020) Indonesia, Kementerian Keuangan mengakui bahwa produktivitas Indonesia masih kalah dibandingkan dengan negara tetangga, yaitu Thailand, Malaysia, Filipina, dan Kamboja.

Di sisi lain, Indonesia gencar melakukan upaya dalam mewujudkan Indonesia Emas di tahun 2045. Pada tahun 2030-an, Indonesia akan mengalami bonus demografi dengan 68.3% penduduk usia produktif. Pendapatan Nasional Bruto (PNB) ditargetkan akan berada pada angka \$23,000-\$30,300 dan tingkat kemiskinan akan turun hingga menyentuh angka 0.5%-0.8% pada tahun 2045 (Hidranto, 2023). Target Indonesia Emas di tahun 2045 tidak akan terealisasikan tanpa peningkatan produktivitas dari para calon penduduk usia produktif sebagai tonggak perekonomian bangsa.

Karakter merupakan bentuk implementasi dari tingkah laku dan sikap seseorang (Dewi et al., 2019). Pendidikan karakter menjadi penting dalam pengembangan potensi yang dimiliki anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak usia dini yang berkarakter baik akan bisa membuat keputusan dan siap bertanggung jawab atas setiap keputusan yang dibuat. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif menyatakan bahwa masa anak usia dini dihitung sejak anak masih berada dalam kandungan hingga berusia enam tahun. Pada umumnya, anak TK B memiliki rentang usia 5-6 tahun sehingga termasuk dalam golongan anak usia dini. Usia dini merupakan masa krusial dalam membentuk karakter individu, dimana pembentukan tersebut harus dimulai dari tahapan pengetahuan, pelaksanaan, hingga akhirnya terbentuk kebiasaan (Rohmah, 2018).

Pemberian edukasi dalam penanaman karakter anak usia dini dapat dilakukan melalui beberapa cara. Namun, pada umumnya, karakteristik dari pendidikan usia dini cenderung diarahkan dalam pengembangan kreativitas, motorik, nilai, dan sikap (Sutini et al., 2019; Wulandari & Suparno, 2020). Oleh karena itu, metode yang disarankan dalam melakukan pendidikan karakter anak usia dini terintegrasi dalam kegiatan bermain dan aktivitas harian anak. Sara Smilansky mencetuskan teori bahwa anak dapat belajar melalui berbagai permainan, mulai dari *functional play*, *dramatic play*, *game with rules*, dan *constructive play* (Elliott, 1976; VanderVen & VanderVen, 2008). Dengan demikian, perlu adanya upaya untuk mengajarkan anak usia dini untuk hidup rajin sesuai dengan metode yang tepat.

## 2. Metode Pengabdian

Kegiatan ini didasarkan pada metode *service-learning* yang sejalan dengan mata kuliah Keuangan Personal Universitas Kristen Petra, dengan jumlah mahasiswa yang berpartisipasi sebanyak 3 orang dengan bimbingan satu dosen. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan selama empat hari pada tanggal 20, 26, 27 Februari dan 5

Maret 2024. Lokasi dari mitra pengabdian berada pada TK Rainbow Kiddy, Perum YKP Rungkut Lor V/J-17, Medokan Ayu, Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Prov. Jawa Timur.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

### **Persiapan Pengabdian Masyarakat**

Gambar 1 menunjukkan tahapan kegiatan pengabdian masyarakat. Sebelum kegiatan edukasi kepada anak TK dilaksanakan, tahapan yang dilakukan oleh para mahasiswa adalah memilih TK mana yang akan dikunjungi. Melalui berbagai pertimbangan yang ada, para mahasiswa memutuskan untuk memilih TK Rainbow Kiddy. Alasan tim memilih TK Rainbow Kiddy adalah karena tim mengenal dekat karakteristik TK tersebut. Setelah itu, para mahasiswa mengirimkan proposal permohonan izin kepada Kepala Sekolah TK Rainbow Kiddy pada hari Jumat, 16 Februari 2024. Pada tahapan kedua, terdapat koordinasi dengan Kepala Sekolah melalui *whatsapp* mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan sebagai rangkaian edukasi. Setelah mencapai kesepakatan, para mahasiswa mempersiapkan peralatan dan hadiah yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat tersebut.

### **Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat**

Tahapan selanjutnya adalah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan ini dilakukan selama empat hari dengan durasi dua jam setiap harinya, dimulai dari jam 08.00-10.00 WIB. Peserta dari kegiatan ini adalah delapan orang anak TK B. Setiap sehari sebelum hari-H kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan, anggota tim akan melakukan *briefing* singkat, dimana anggota tim akan memastikan persiapan dan perlengkapan acara. Kemudian, pada hari H kegiatan, anggota tim akan berkumpul di kampus dan berangkat bersama menuju lokasi pada pukul 07.00 WIB.

### **Evaluasi Pengabdian Masyarakat**

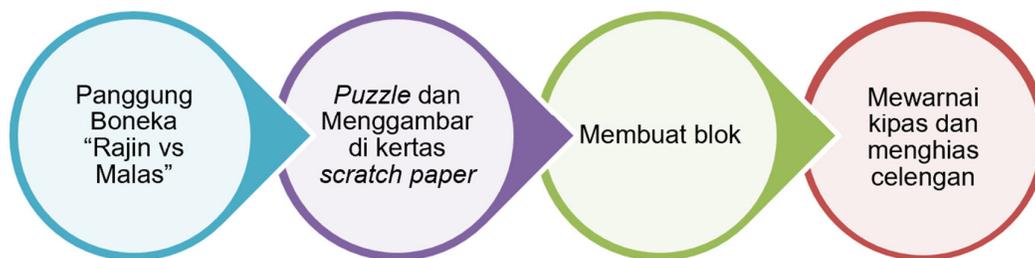
Evaluasi merupakan salah satu tahapan yang krusial karena dapat membantu para mahasiswa dalam mengidentifikasi kekurangan dan kesalahan yang dilakukan anggota tim. Para mahasiswa secara konsisten melakukan evaluasi setelah pertemuan hari tersebut selesai agar performa tim dapat meningkat dalam pertemuan di masa depan dan mencegah terulangnya kesalahan yang sama. Pada pertemuan pertama, para anggota tim masih kurang interaktif dalam membangun interaksi dengan para anak di TK Rainbow Kiddy. Pada pertemuan kedua, anak-anak sempat ribut sendiri dan tidak mau merapikan kembali peralatan setelah kegiatan selesai.

Meski para anggota tim mengalami kesulitan, hal tersebut berhasil diatasi dengan mengarahkan tiap anak secara perlahan. Pada pertemuan ketiga dan pertemuan terakhir, evaluasi menjadi minim, karena para para mahasiswa sudah membangun relasi yang cukup akrab dengan anak-anak. Selain itu, para siswa terlihat senang dengan kegiatan dan bersikap kooperatif terhadap setiap kegiatan tersebut.

### 3. Hasil Pengabdian

Berikut adalah informasi terkait alat serta *framework* pelaksanaan kegiatan abdimas seperti yang tertera pada Gambar 2:

Alat : Boneka, *Puzzle*, kertas *Scratch Paper*, Mainan Blok, Pensil Warna, Kipas, Celengan



Gambar 2. *Framework* Kegiatan Abdimas Per Hari

#### Panggung Boneka “Rajin vs Malas”

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2024, dengan metode panggung boneka sebagai bentuk sosialisasi kepada anak-anak. Kegiatan panggung boneka yang dilaksanakan memiliki tema “Rajin vs Malas”. Narasi ini menceritakan beberapa tokoh, yaitu Semut, Kupu-Kupu, Lebah, dan Belalang. Melalui narasi tersebut, tim berusaha melakukan edukasi kepada para siswa untuk senantiasa rajin agar tidak susah di kemudian hari. Pada panggung boneka tersebut, satu orang mahasiswa akan berperan sebagai narator dan dua orang lainnya akan menggerakkan karakter boneka. Reaksi yang diberikan saat panggung boneka cukup menarik. Banyak anak yang antusias dan terinspirasi dari cerita tersebut. Mayoritas anak TK Rainbow Kiddy memilih karakter Kupu-Kupu dan Semut sebagai karakter favorit mereka. Meski begitu, mereka juga tidak langsung menghakimi karakter Belalang dan menganggap karakter tersebut sebagai teman untuk belajar bersama melawan rasa malas.

#### Puzzle dan Menggambar di Kertas Scratch Paper

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 26 Februari, dengan kegiatan membentuk *puzzle* dan menggambar di kertas *scratch paper*. Kedua permainan ini dilakukan secara individual. Dalam permainan *puzzle*, anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan sekaligus mengembangkan keterampilan saraf motorik. Peningkatan kedua kemampuan tersebut dapat membantu peningkatan perkembangan otak anak. Dengan melakukan gerakan fisik yang terkoordinasi, maka hubungan antara saraf-

saraf otak meningkat sebagai akibat dari stimulan yang diberikan. Hal ini akan memberikan dampak positif kepada proses belajar mengajar karena meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memori anak.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan menggambar di kertas *scratch paper*. *Scratch paper* pada dasarnya adalah kertas berwarna yang dilapisi oleh warna hitam. Warna dasar dari kertas tersebut baru dapat terlihat ketika lapisan warna hitam di atasnya digores sehingga menghasilkan estetika yang unik. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu bagi anak untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial. Peningkatan terhadap kemampuan ini berperan penting untuk pengembangan kreativitas, daya ingat, pemecahan masalah, dan membantu anak mengungkapkan perasaan dan emosi (Lwin et al., 2008)

Pada kegiatan ini, setiap anak akan menerima *scratch paper* dan satu buah batang kayu tumpul sebagai alat penggores kertas tersebut. Masing-masing anak diharapkan dapat menggunakan kreativitas mereka untuk menggambarkan hewan favorit mereka. Setelah selesai menggambar, mereka diminta untuk menunjukkan dan sedikit bercerita mengenai gambarnya di depan kelas. Beberapa anak yang masih malu untuk berbicara didorong untuk berbicara dengan diberikan beberapa pertanyaan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak agar berani berbicara di depan umum. Mayoritas anak memilih kucing sebagai hewan favorit.

### **Membuat Blok Mainan**

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 27 Februari dengan melakukan permainan blok. Permainan blok merupakan permainan konstruktif dimana bongkahan plastik dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi berbagai macam bentuk yang diinginkan. Permainan blok kali ini dilengkapi dengan langkah konstruksi sehingga anak wajib mengikuti langkah yang ada untuk menghasilkan bentuk yang sesuai. Permainan blok dapat meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah dan berpikir secara matematis. Hal ini dikarenakan permainan ini mendorong anak untuk berpikir dalam menyelesaikan langkah demi langkah sekaligus mendorong mereka untuk mengenal bentuk, ukuran, dan pola dari tiap bongkahan plastik tersebut.

Reaksi dan kecepatan anak-anak Tk Rainbow Kiddy dalam menyelesaikan permainan tersebut sangatlah beragam. Mayoritas anak-anak tersebut dapat menyelesaikan permainan blok dengan cepat dan tepat. Namun di sisi lain, ada pula anak-anak yang mengalami kesulitan dalam permainan tersebut. Meski begitu, mereka tidak pantang menyerah dan tetap berusaha untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Melalui permainan ini, diharapkan para siswa juga dapat melatih kemampuan emosional dan sosialnya. Kemampuan emosional yang terlatih dengan baik dapat membantu anak untuk mengelola motivasi dan ketekunan mereka dengan efektif. Anak-anak dapat belajar untuk tetap gigih dan tekun dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan yang ada. Sementara itu, kemampuan sosial dapat ditingkatkan dengan bantuan para mahasiswa untuk mengarahkan anak-anak yang jauh lebih unggul dalam permainan tersebut untuk membantu teman-temannya yang

belum selesai. Dengan demikian, anak-anak dapat meningkatkan rasa empati dan lebih peka kepada lingkungan sekitar mereka.

### **Mewarnai Kipas dan Menghias Celengan**

Pertemuan terakhir dilakukan pada 5 Maret dengan kegiatan mewarnai kipas dan celengan. Kegiatan ini dibagi menjadi dua sesi, dimana sesi pertama adalah mewarnai celengan, kemudian diikuti dengan sesi mewarnai kipas. Dalam kegiatan tersebut, para mahasiswa telah menyiapkan celengan, kipas, dan alat mewarnai untuk memudahkan anak-anak.

Pada sesi mewarnai celengan, para mahasiswa sudah menyiapkan tiga gambar, yaitu gambar kucing, anjing, dan burung kakak tua. Meski terdiri dari tiga hewan yang berbeda, tema dari celengan tersebut sama, yaitu kegiatan belajar. Anak-anak kemudian diminta untuk mewarnai celengan dengan gambar yang sudah dipilih. Selain itu, anak-anak juga diminta untuk menuliskan nama dan tanggal mulai menabung. Setelah anak-anak tersebut selesai mewarnai, setiap anak diminta untuk maju dan menceritakan rencana di masa depan untuk tabungan tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat mengenalkan konsep menabung sejak dini kepada anak-anak. Tidak hanya itu saja, kegiatan ini diharapkan juga dapat mengenalkan konsep disiplin kepada anak-anak.

Setelah sesi pertama selesai, kegiatan mewarnai kipas dilakukan. Gambar yang tertera pada kipas adalah gambar lebah yang sedang bekerja, sesuai dengan cerita narasi panggung boneka yang disampaikan pada hari pertama. Tujuan dari diadakan kegiatan mewarnai ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengingatkan kembali anak-anak mengenai narasi panggung pada pertemuan pertama. Anak-anak tersebut ternyata mengingat secara keseluruhan cerita pada pertemuan pertama. Bahkan, terdapat anak yang langsung menebak bahwa gambar lebah yang terdapat pada kipas tersebut menggambarkan tokoh Lebah pada narasi panggung boneka. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak tersebut menyimak dan memperoleh makna yang ingin disampaikan oleh para mahasiswa sesuai dengan tema "Rajin vs Malas".

### **Hasil pengamatan kegiatan pengabdian**

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat diperoleh dalam bentuk pengaruh yang diberikan oleh para mahasiswa terhadap anak-anak tersebut. Dari pengamatan yang dilakukan oleh para mahasiswa, siswa TK Rainbow Kiddy memperoleh beberapa pengaruh positif. Salah satu pengaruh yang diperoleh adalah mereka lebih termotivasi untuk menjalani hidup secara lebih rajin. Mereka juga mampu untuk memilah-milah kegiatan mana yang termasuk dalam kategori produktif. Selama kunjungan, mereka juga menunjukkan peningkatan minat belajar terhadap setiap kegiatan dan aktivitas yang dilakukan oleh para mahasiswa. Tidak hanya itu saja, seiring dengan berjalannya pertemuan, para siswa juga cenderung lebih percaya diri dalam melakukan *public speaking*.



Gambar 3. Kegiatan Mengajar oleh Para Mahasiswa

Reaksi anak-anak juga menjadi salah satu sinyal untuk menguji kepuasan mereka terhadap kunjungan yang dilakukan oleh para mahasiswa. Rata-rata anak menunjukkan ekspresi senang dan bersemangat ketika para mahasiswa mengunjungi mereka. Hal ini terlihat dari antusiasme dan nada bicara mereka yang bersemangat menyapa para mahasiswa di pagi hari. Mereka juga secara aktif bertanya kapan kedatangan kembali para mahasiswa untuk pertemuan selanjutnya. Di hari terakhir pertemuan, para siswa TK B Rainbow Kiddy merasa sedih dengan perpisahan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kunjungan yang dilakukan oleh para mahasiswa berdampak signifikan. Mereka juga menunjukkan rasa terima kasih atas materi yang diberikan oleh para mahasiswa kepada mereka.



Gambar 4. Kegiatan Mengajar oleh Para Mahasiswa

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan yang dilakukan berhasil menimbulkan dampak positif bagi anak. Edukasi berbasis permainan dan story telling sangat efektif diterapkan untuk anak usia dini. Hal ini sejalan dengan teori yang dicetuskan oleh Smilansky bahwa anak dapat belajar

melalui permainan. Seiring berjalannya waktu, antusiasme anak meningkat semakin tinggi setiap harinya. Anak menjadi lebih aktif, pantang menyerah, berani berbicara di depan umum, berani meminta tolong saat kesulitan, dan menunjukkan kepedulian sosial yang lebih tinggi. Melalui cerita yang diberikan, anak-anak memahami pentingnya memiliki sifat rajin sehingga kelak dapat hidup dengan lebih baik dan tidak merepotkan orang lain.

Dalam proses kegiatan pengabdian masyarakat yang telah disusun oleh para mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa TK B Rainbow Kiddy untuk hidup produktif dan rajin meningkat. Hal ini terlihat dari reaksi positif dalam kegiatan belajar yang diberikan ketika para mahasiswa datang berkunjung. Selain itu, para siswa juga menunjukkan peningkatan semangat belajar dan berpartisipasi dalam setiap aktivitas saat pertemuan. Melalui kegiatan ini, tema “Rajin vs Malas” telah benar-benar dipahami oleh para siswa, sehingga di masa depan, mereka dapat hidup dengan produktif sesuai dengan potensi yang mereka miliki.

### Ucapan Terimakasih

Para mahasiswa ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengabdian masyarakat di TK Rainbow Kiddy. Program ini dapat terlaksana dengan aman terkendali berkat dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Secara khusus, para mahasiswa ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah TK Rainbow Kiddy, beserta seluruh staf dan guru atas kerjasama dan bantuan dalam pelaksanaan program.
2. Para orang tua murid TK B Rainbow Kiddy atas dukungan dan kepercayaannya kepada kami.
3. Murid TK B Rainbow Kiddy atas antusiasme dan partisipasinya dalam program ini.
4. Semua pihak yang berkontribusi baik secara langsung dan tidak langsung dalam pelaksanaan program ini.

Para mahasiswa berharap program ini dapat memberikan manfaat bagi siswa TK Rainbow Kiddy dan masyarakat. Semoga program ini juga dapat menjadi salah satu referensi dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan oleh pihak-pihak lain ke depannya. Para mahasiswa juga memohon maaf jika masih ada kekurangan, sehingga mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa depan.

### Referensi

BPS. (2023, February 28). *Statistik Indonesia 2023*. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/02/28/18018f9896f09f03580a614b/statistik-indonesia-2023.html>

CNBC (2020, July 2). Di bawah Vietnam & Kamboja, produktivitas pekerja RI rendah. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20200702153358-4-169781/di-bawah-vietnam-kamboja-produktivitas-pekerja-ri-rendah#:~:text=Jakarta%2C%20CNBC%20Indonesia%20->

[%20Tingkat%20produktivitas%20pekerja%20di,tumbuh%203%2C8%25%2C%20Lebih%20lambat%20jika%20dibandingkan%20negara%20tetangga](#)

- Dewi, A. E., Indahsari, & Aryani, T. (2019). Menanamkan nilai pendidikan karakter pada anak usia dini di sekolah. *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan*, 163–171.
- Djirimu, M. A., Tombolututu A D, & Sading Yunus. (2020). Peningkatan produktivitas tenaga kerja Indonesia di Asean sebagai upaya peningkatan daya saing. *Kajian Ekonomi & Keuangan*, 4(3), 195–215. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31685/kek.V5i1.665>
- Elliott, S. L. (1976). *The Use Of Dramatic Play As A Teaching Strategy In The Nursery School Curriculum*. Wayne State University.
- Hidranto, F. (2023, July 14). Mewujudkan Indonesia Emas di 2045. *Indonesia.go.id*. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/7269/mewujudkan-indonesia-emas-di-2045?lang=1>
- Lwin, M., Khoo; A., Lyen; K., & Sim, C. (2008). How to Multiply Your Child's Intelligence: Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan, Terj. *Christine Sujana, Jakarta: Indeks*.
- Memarista, G., & Kristina, N. (2023). Peningkatan literasi keuangan anak sejak dini pada Sekolah PAUD Melati Surabaya melalui gamifikasi. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 267–278.
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85-102. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-06>
- Sutini, A., Halimah, L., & Ismail, M. H. (2019). Model pendidikan karakter berbasis *literacy gardens* di PAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 11–18.
- The World Bank. (2024). *Human Capital Index (HCI) (scale 0-1) - Indonesia*. [https://data.worldbank.org/indicator/HD.HCI.OVRL?end=2020&locations=ID&name\\_desc=false&start=2010](https://data.worldbank.org/indicator/HD.HCI.OVRL?end=2020&locations=ID&name_desc=false&start=2010)
- VanderVen, K., & VanderVen, K. (2008). The Constructive-Use-of-Time Assets. *Promoting Positive Development in Early Childhood: Building Blocks for a Successful start*, 55-64.
- World Population Review. (2024, March 4). *World population by country 2024 (live)*. <https://worldpopulationreview.com/>
- Wulandari, A., & Suparno. (2020). Pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan karakter kerjasama anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862–872.