

4. Demikian pula pada media permainan edukatif, peserta didik kelas atas menunjukkan pemahaman toleransi yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik kelas bawah ($p\text{-value} = 0,003$), meskipun menggunakan media permainan edukatif yang sama.

Secara keseluruhan, media permainan edukatif terbukti lebih efektif dibandingkan buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman toleransi, baik pada peserta didik kelas bawah maupun kelas tinggi. Selain itu, tingkat perkembangan kognitif peserta didik (jenjang kelas) juga turut memengaruhi efektivitas media pembelajaran, di mana peserta didik kelas atas menunjukkan hasil pemahaman yang lebih baik.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak-pihak terkait:

1. Bagi Guru

Guru di jenjang sekolah dasar, khususnya di MINU Curungrejo, disarankan untuk memanfaatkan media permainan edukatif secara lebih luas dalam pembelajaran nilai-nilai karakter seperti toleransi. Permainan terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar aktif yang meningkatkan keterlibatan peserta didik, kerja sama, dan interaksi sosial yang positif. Namun demikian, buku cerita bergambar juga tetap relevan, terutama jika digunakan sebagai pemantik diskusi

dan refleksi bersama peserta didik. Guru dapat mengkombinasikan keduanya agar pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas dan ruang yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan, seperti alat permainan edukatif, ruang gerak yang cukup, serta waktu yang fleksibel. Selain itu, penting pula untuk memberikan pelatihan atau workshop kepada guru tentang pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis karakter agar pendekatan yang digunakan tidak monoton dan lebih kontekstual dengan kebutuhan peserta didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan studi lanjutan dengan pendekatan mixed methods (kuantitatif dan kualitatif) agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media terhadap pembentukan sikap toleransi, tidak hanya dari sisi skor kognitif tetapi juga perilaku nyata peserta didik. Selain itu, penelitian dapat diperluas ke jenjang pendidikan yang berbeda atau dengan variabel karakter lainnya seperti empati, kerja sama, atau kepedulian sosial.

4. Bagi Pengembang Kurikulum

Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun materi dan metode pembelajaran berbasis nilai-nilai Pancasila, khususnya toleransi antar umat beragama, dalam kurikulum sekolah dasar. Integrasi antara cerita visual dan permainan edukatif dapat dijadikan model pembelajaran tematik yang menyenangkan sekaligus efektif dalam membentuk karakter anak sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

Ajeng Syarifah Agni. 2023. *Pengembangan Media Buku Cerita 'Aku Seorang Muslim' untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Agama Anak Usia Dini*. Tesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Bruner, Jerome. 1996. *The Culture of Education*. Cambridge: Harvard University Press

David Kolb, 1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall

Eisner, Elliot W. 2002. *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.

Eisner, Elliot W., 2002. *The Arts and the Creation of Mind* . New Haven: Yale University Press, 2002

Fithriyati, 2023. *Psikologi Perkembangan Anak dan Media*, Yogyakarta: Deepublish

Fithriyati, Nadira Asri (2023). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Memfasilitasi Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini*. Tesis, Universitas Negeri Malang.

Jean Piaget. 1969. *The Psychology of the Child*. Terjemahan Helen Weaver. New York: Basic Books.

Jerome Bruner, 1996. *The Culture of Education*. Cambridge: Harvard University Press, 1996, hal. 12–14.

Kamil, Ahmad. 2024. *Model Permainan Edukatif dalam PAUD*, Bandung: Alfabeta, hal. 63.

Katiman, G. A., Monding, Y. H., Hode, D. S., Budiharto, V., & Asaloei, S. I. 2024. Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Online Shop Shopee dan Tiktok: Studi Kasus pada Mahapeserta didik Administrasi Bisnis. *Jurnal Lentera Bisnis dan Kewirausahaan*, 1(1), 01-09.

Kolb, David. 1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Laily Wahida Romadhona. 2024. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tembang Dolanan untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan

Lev Vygotsky, 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, ed. Michael Cole Cambridge, MA: Harvard University Press, hal. 88–91.

Majid, Abdul dan Chaeruddin Andi. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

Mukhtar, M. 2019. *Strategi Pembelajaran Berbasis Cerita Anak untuk Penguatan Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Deepublish.

Mulyasa. *Mengembangkan Kurikulum Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Nadira Asri Firriyati, 2023. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Nilai Sosial untuk Anak Usia Dini*. Malang: Universitas Negeri Malang, hal.

Ngalim Purwanto, 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Nurhusni Kamil, 2024 *Pengembangan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia

Nurhusni Kamil. 2024. *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Make A Match dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sosial Anak Usia 5–6 Tahun*. Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Purwanto, Ngalim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Putry, R. 2019. *Nilai Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Perspektif Kemendiknas*. Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies, 4

Rahma, E. A. J., et al. 2023. *Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar IPS Peserta didik*. Jurnal Pendidikan: SEROJA, 2

Rizkiyah, 2022. *Pengembangan Buku Cerita Interaktif Digital*, Surabaya: LPPM UINSA.

Rizkiyah, P. 2022. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini*. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 4

Rizkiyah, 2022. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: UIN Sunan Ampel

Romadhona, L. W. 2024. Pengembangan buku cerita bergambar tentang dolanan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(3)

Saputri, H. A. S., & Larasati, N. J. 2023. Analisis Instrumen Asesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(5)

Setyosari, Prof. Dr. H. Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenada Media Group

Sitaasih, T. 2020. *Validasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik*. Jurnal YASIN, 4

Soemiarti Patmonodewo, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Suparno. 2012. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius

Supriyadi, 2009. *Pendidikan Nilai Melalui Cerita Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group

Suyadi. 2014. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia

Suyanto, 2007. *Pembelajaran Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press

Suyanto. *Urgensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Thomas Lickona, 2012. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap untuk Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*, Bandung: Nusa Media

Vygotsky, Lev. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Edited by Michael Cole. Cambridge, MA: Harvard University Press

Wahida Romadhona, 2023. *Inovasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia hlm. 18.

Wahida Romadhona, 2024. *Buku Cerita Anak Berbasis Budaya Lokal untuk Pendidikan Karakter* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, hal.. 22.

Wahida Romadhona, 2024. *Inovasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: CV Cendekia Press, hal. 15

Yuliana. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish. hal. 72

Zamroni. *Pendidikan Nilai dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Modern*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2019.

Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT