

Pengaruh Penggunaan *Flash Card* dan Permainan *Play Dough* terhadap Pengembangan Karakter Anak Usia Dini

Nur Hidayati¹, Rudy Sumiharsono², Eges Triwahyuni³

¹ Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; nur@gmail.com

² Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; rudysumiharsono@gmail.com

³ Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; eges.triwahyuni@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Flashcards;
Playdough Games;
Character Development

Article history:

Received 2023-06-02

Revised 2023-07-21

Accepted 2023-08-16

ABSTRACT

The aim of the research was to find out whether using flashcard media and playdough games could develop character in early childhood group B TK AL Bukhori Kaligondo. Variable X1 (flashcard) indicators 1) Recognize word cards, 2) Recognize letter cards, 3) Recognize picture cards. Variable X2 (Playdough Game) indicator 1) Making Playdough shapes, 2) Playdough Coloring, 3) Forming patterns. Variable Y (Character Development). This research uses a causal quantitative research method. According to Sugiyono (2017), a causal quantitative approach is an approach in research that looks for relationships between one variable and other variables that have causation. This research tests the established hypotheses and to look for the influence between the independent variable and the dependent variable. Data collection: 1). observation, 2). interview, 3). document. Data analysis 1) instrument test, 2) classic assumption test, 3) hypothesis test. The results of t-test the effect of Flashcard Media on children's character development ($11.829 > 2.03452$), the effect of Playdough Games on children's character development ($6.667 > 2.03452$), the f test of the effect of Flashcard Media and Playdough games on children's character development. So it can be concluded that Flashcards and Playdough games have an effect on children's Character Development and H₀ is rejected.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nur Hidayati

Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; nur@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembentukan karakter bangsa ditentukan oleh bagaimana perlakuan yang tepat kepada anak-anak sedini mungkin. Menanamkan karakter positif pada pribadi seseorang, sangatlah penting karena karakter positif yang terbentuk sejak dini akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas namun tetap memperhatikan nilai-nilai kemanusiaan. Menurut Kamus Ensiklopedia Bebas Wikipedia dalam (Kurniawan 2018) karakter digambarkan sebagai sifat yang tergantung dari faktor

kehidupannya sendiri. Diantara contoh karakter yaitu bersungguh-sungguh, mudah menolong, sabar, toleransi, teratur, bertanggung jawab, ingin tahu, dan memecahkan masalah

Ada berbagai alat atau media yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter anak, salah satunya adalah menggunakan *flashcard* atau yang lebih dikenal dengan kartu bergambar. *Flashcard* diberikan pada anak sebagai sebuah permainan untuk mengenal karakter. Menurut (Arsyad 2011) *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* termasuk media berbasis visual yang memegang peran sangat penting untuk mempermudah anak mengingat dalam proses pembelajaran.

Menurut (Widyastuti 2018) menyatakan permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk pengembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan pengembangan otaknya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa perlu melakukan upaya meningkatkan pengembangan karakter anak usia dini dengan harapan melalui media *flashcard* pengembangan karakter anak usia dini di TK Al-Bukhori Kaligondo Kabupaten Banyuwangi.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif kausal. Menurut (Sugiyono 2017), pendekatan kuantitatif kausal merupakan pendekatan dalam penelitian yang mencari hubungan antar satu variabel dengan variabel lain yang memiliki sebab akibat. Penelitian ini menguji hipotesis yang ditetapkan dan untuk mencari pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Untuk menentukan daerah penelitian, maka peneliti menggunakan metode *purposive sampling area*. (Sugiyono 2015) menyatakan bahwa *purposive sampling area* yaitu Teknik penentuan daerah penelitian dengan pertimbangan tertentu.

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, maka sebagai respondennya adalah siswa kelompok B di TK AL Bukhori sejumlah 31 siswa dalam penelitian ini menggunakan metode *Population Research*. *Population Research* atau *universe* adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan-satuan tersebut dst. Oleh karena itu subjek dalam penelitian ini meliputi semua yang terdapat di dalam populasi penelitian yaitu siswa kelompok B di TK AL Bukhori. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono 2005)

Adapun metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, Wawancara/Interview, Menurut *KBBI* wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal. (Nasution 2004) berpendapat bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan keterangan. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan memiliki tujuan tertentu. (Sugiyono 2010), Wawancara semi terstruktur adalah panduan pewawancara yang dilakukan dalam upaya menemukan permasalahan dengan secara lebih terbuka, dimana antara pihak yang terkait saling diajak untuk minta pendapat, ide-idenya secara mendalam.

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah proses wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang berasal dari pengembangan topik dan mengajukan pertanyaan dan penggunaan lebih fleksibel daripada wawancara. Wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada informan untuk menggali dan mendapatkan informasi yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan. Adapun wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara, sehingga peneliti dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan penelitian sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan. Alasan peneliti melakukan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara diantaranya peneliti ingin

melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dilapangan.

Kedua, metode observasi, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data ini dikumpulkan dan sering dengan bantuan sebagai alat yang sangat canggih sehingga benda-benda yang sangat kecil maupun sangat jauh dapat diobservasi dengan jelas (Sugiyono 2005).

Ketiga, metode dokumentasi, dokumentasi menurut (Sugiyono 2015) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi RPPH, Penilaian Harian serta Profil Sekolah. Skala Pengukuran, Disini penelitian menggunakan skala Likert untuk penilaiannya. Menurut (Sugiyono 2015) dengan skala *Likert*, "Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan". Pengolahan data adalah sebuah proses yang dilakukan ketika data yang telah dikumpulkan diolah menjadi sebuah informasi yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan. Proses pengolahan data dimulai dengan mengumpulkan data mentah dan mengubahnya menjadi format yang mudah dibaca. Seperti berbentuk grafik, dokumen, dan masih banyak lagi. Langkah-Langkah pengolahan data adalah sebagai berikut.

- a. *Editing*. *Editing* menurut (Bungin 2003) adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah peneliti selesai menghimpun data dilapangan. Kegiatan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang terhimpun kadang kala belum memenuhi harapan peneliti, ada diantaranya kurang atau terlewatkan, tumpang tindih, berlebihan bahkan terlupakan. Oleh karena itu keadaan tersebut harus diperbaiki melalui editing ini. Proses editing dimulai dengan memberi identitas pada instrumen penelitian yang telah terjawab. Kemudian memeriksa satu per satu lembaran instrumen pengumpulan data, kemudian memeriksa poin-poin seta jawaban yang tersedia.
- b. *Coding*. Setelah semua lembar observasi diedit atau disunting, selanjutnya dilakukan peng"kodean" atau "coding", yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan (Notoatmodjo, 2018). Menurut Faisal (dalam Arvianto, 2015:39), mengemukakan bahwa "mengkodekan data berarti memberikan kode tertentu pada masing-masing kategori atau nilai dari setiap variable yang dikumpulkannya". Coding atau pemberian kode ini sangat berguna dalam memasukkan data (data entry). Pengelompokan data serta pemberian kode atau nilai pada langkah-langkah yang dilakukan untuk mempermudah dalam memasukkan data dan analisis data.
- c. *Tabulating*, Tabulasi (dalam Aryianto,2015:40) adalah proses menempatkan data dalam bentuk tabel dengan cara membuat tabel yang berisikan data sesuai dengan kebutuhan analisis. Tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas semua data yang akan dianalisis. Tabulating yaitu membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti (Notoatmodjo, 2018). Analisa Data, Analisis data menurut (Sugiyono 2017) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Sedangkan menurut (Moleong 2006) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Ketepatan dan keakuratan data yang terkumpul sangat diperlukan, namun tidak dapat pula dipungkiri bahwa sumber informasi yang berbeda akan memberikan informasi yang berbeda pula. Pekerjaan menganalisis data memerlukan usaha pemusatan perhatian dan penerahan tenaga fisik dan pikiran sendiri. Selain menganalisis data, peneliti juga perlu mendalami kepustakaan guna mengonfirmasikan teori. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Uji Instrumen Penilaian

- 1) Uji Validitas, Uji validitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid. Hal ini berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur. Hasil instrumen disebut valid jika data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Kuesioner valid jika nilai korelasi R hitung > R tabel (Sugiyono 2017). Pengujian instrumen menggunakan sampel sebanyak 31 orang, yang dimaksudkan agar butir pertanyaan dalam kuesioner benar-benar memiliki tingkat validitas yang dapat diandalkan karena nilai r tabel yang dimaksudkan cukup tinggi. Hasil r hitung dibanding dengan r table, dimana untuk mencari r table adalah mencari derajat kebebasan $df = n-2$ dengan signifikansi 5% dan tingkat kepercayaan 98% dengan menggunakan uji satu sisi (one tail). Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

- r : Koefisien korelasi pearson validitas
- x : skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan
- y : skor tanggapan responde atas seluruh pertanyaan
- n : banyaknya jumlah / subjek responden

Program SPSS digunakan *Pearson product momen correlation- Bivariate* dan membandingkan hasil uji hasil uji pearson correlation dengan r table. Kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS Berdasarkan nilai korelasi:

- Jika r hitung > r tabel maka item dinyatakan valid
- Jika r hitung < r tabel maka item dinyatakan tidak valid

Berdasarkan signifikasi adalah:

- Jika nilai signifikasi > α (0,05) maka item dinyatakan tidak valid
- Jika nilai signifikasi < α (0,05) maka item dinyatakan valid

Adapun Langkah-langkah analisis data untuk menguji validitas pada program SPSS versi 25 adalah sebagai berikut.

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/ pernyataan.
- b. Menghitung skor total jawaban responden
- c. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *correlation bivariate*
- d. Membandingkan nilai r hitung dengan r tabel, r hitung didapat dengan cara mengitung derajat kebebasan $df = n2$
- e. Menyortir item yang valid dan tidak valid

Uji Reliabilitas, Uji reliabilitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan reliabel. Reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Teknik pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik analisis yang sudah dikembangkan oleh *Alpha Cronbach*. Pada uji reliabilitas ini, α dinilai reliabel jika lebih besar dari 0,6 (Ghozali 2018). Adapun kaidah untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak, adalah sebagai berikut.

- a. Jika angka reliabilitas *Cronbach Alpha* melebihi angka 0,6 maka instrumen tersebut reliabel, kuesioner dapat dipercaya dan dapat digunakan.
- b. Jika angka reliabilitas *Cronbach Alpha* kurang dari angka 0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel, kuesioner tidak dapat dipercaya dan tidakdapat digunakan.

Kategori koefisien reliabilitas (Guilford 1956) adalah sebagai berikut:

- a. Uji Asumsi Klasik, Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji asumsi klasik sebagai uji persyaratan sebelum melakukan uji hipotesis:
 - 1) Uji Normalitas, Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel mempunyai data yang normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Untuk

- menguji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogoriv Smirnov dengan ketentuan jika $Asymp. Sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Uji Homogenitas, Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Dalam buku yang ditulis (Sudjana and Ibrahim 2012), uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji levene, fisher atau uji bartlett. Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lain, misalnya T Test dan Anova. Pengujian ini digunakan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari sampel yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan analisis levene's statistic dikatakan homogen apabila varian antar kelompok memiliki signifikan lebih dari 0,05 ($Sig > 0,05$), apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($Sig < 0,05$) maka varian antar kelompok tidak homogen.
 - 3) Uji Autokorelasi, Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam regresi linear ada korelasi antar kesalahan pengganggu (residual) pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1 (sebelumnya). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan ada masalah autokorelasi (Ghozali 2018). Uji Autokorelasi berkaitan dengan pengaruh observer atau data dalam satu variable yang saling berhubungan satu sama lain (Gani dan Amalia, 2015: 124). Dalam penelitian ini menggunakan deteksi ada atau tidak autokorelasi dengan memakai uji Durbin- Watson (DW test). Mendeteksi autokorelasi dengan menggunakan nilai Durbin Watson. Kriteria dalam pengujian Durbin Watson yaitu (Sujarweni 2014):
 - Jika $d < dL$ maka terdapat autokorelasi positif,
 - Jika $d > dU$ maka tidak terdapat autokorelasi positif,
 - Jika $dL < d < dU$ maka pengujian tidak meyakinkan atau tidak dapat disimpulkan.
 Deteksi Autokorelasi Negatif:
 - Jika $(4 - d) < dL$ maka terdapat autokorelasi negatif,
 - Jika $(4 - d) > dU$ maka tidak terdapat autokorelasi negatif,
 - Jika $dL < (4 - d) < dU$ maka pengujian tidak meyakinkan atau tidak dapat disimpulkan.
 - 4) Uji Heterokedastisitas, Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Cara memprediksi ada tidaknya heteroskedastisitas pada suatu model dapat dilihat dengan pola gambar Scatterplot, regresi yang tidak terjadi heteroskedastisitas jika (Sujarweni 2014): a). Titik-titik data menyebar diatas dan dibawah atau disekitar angka 0, b). Titik-titik data tidak mengumpul hanya diatas atau dibawah saja, c). Penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar Kembali, d). Penyebaran titik-titik data tidak berpola.
 - 5) Uji Hipotesis

Pertama, Uji t, Menurut (Sandi Fitriono, Tri Mulyono, and Khusnul Khotimah 2022) uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara parsial berpengaruh nyata atau tidak terhadap variabel dependen. Derajat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Apabila nilai signifikan lebih kecil dari derajat kepercayaan maka kita menerima hipotesis alternative, yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen. Pengujian ini dilakukan uji dua arah dengan hipotesis: $H : \beta = 0$ Artinya tidak ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. $H_a : \beta_1 < 0$ atau $\beta_1 > 0$ Artinya ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen, a) H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel independen tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. b) H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. c). Uji F, Menurut Mulyono (2018: 113) uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Derajat kepercayaan yang digunakan adalah 0,05. Apabila nilai F hasil perhitungan lebih besar daripada nilai F menurut tabel maka hipotesis alternatif, yang menyatakan bahwa semua variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. H_0 diterima, bila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai $sig > 0,05$ dan H_0 ditolak, bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $sig < 0,05$

Jika terjadi penerimaan H0, maka dapat diartikan sebagai tidak signifikan model regresi multiple yang diperoleh sehingga mengakibatkan tidak signifikan pula pengaruh dari variabel-variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Pengujian ini berbantu dengan SPSS 25.0 *for windows*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tabel Dtaa Hasil Uji Reliabilitas Interview media flashcard (Variabel X1)

Reliability Statistics					
Cronbach's Alpha			N of Items		
0,999			10		
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	
V1	59,15	20966,695	0,999	1,000	
V2	60,08	21625,514	0,999	0,999	
V3	60,54	21959,138	0,998	0,999	
V4	60,08	21626,154	0,999	0,999	
V5	60,31	21792,542	0,998	0,999	
V6	60,23	21736,265	0,999	0,999	
V7	60,00	21570,880	0,999	0,999	
V8	60,46	21903,058	0,999	0,999	
V9	60,15	21680,775	0,999	0,999	
V10	60,62	22015,046	0,999	0,999	

Tabel 2. Tabel Data Hasil Uji Reliabilitas Interview Permainan Playdough (Variabel X2)

Reliability Statistics				
	Cronbach's Alpha	N of Items		
	0,999	10		
Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
V1	62,31	23259,022	1,000	1,000
V2	63,00	23778,560	0,999	1,000
V3	62,77	23604,825	0,999	1,000
V4	62,62	23489,686	0,999	1,000
V5	62,92	23720,074	0,998	1,000
V6	63,31	24011,582	0,998	1,000
V7	62,85	23663,335	0,999	1,000
V8	63,08	23836,314	0,998	1,000
V9	63,15	23894,935	0,999	1,000
V10	62,62	23489,286	0,999	1,000

Berdasarkan gambar grafik di atas dapat diketahui bahwa data diatas berdistribusi normal karena titik-titik plotting mengikuti garis diagonal.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Homogenitas

Varian Kelompok Data	Levene's Statistic	Sig	Keterangan	Kesimpulan
Media flashcard , permainan playdough dan perkembangan karakter	1.167	0,357	Sig>0,05	Homogen

Uji Autokorelasi

Tabel 5. Tabel hasil Uji Autokorelasi Model Summary

Model Summary^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.247 ^a	.061	.004	2.946	1.827
a. Predictors: (Constant), V3, V2					
b. Dependent Variable: V1					

Menurut Kriteria dalam pengujian Durbin Watson (Sujarweni, 2016: 232), Hasil Uji autokorelasi menggunakan Durbin-Watson test diperoleh nilai DW sebesar 1,827. Berdasarkan nilai Durbin Watson diperoleh $1,6500 < 1,821$ maka model regresi terbebas dari masalah autokorelasi. Rumus mencari t tabel: $t \text{ tabel} = (\alpha/2 : n-k-1)$ $t \text{ tabel} = (0,05/2:31-2-1)$ $t \text{ tabel} = (0,025:28)$ $t \text{ tabel} = 0,68335$

Tabel 6. Regresi Linier Pengaruh x (Penggunaan media flashcard) terhadap y (perkembangan karakter)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37.117	1.316		28.198	.000
	perkembangan karakter	.267	.023	.811	11.829	.000

a. Dependent Variable: media flashcard
b.

Tabel 7. Regresi Linier pengaruh permainan playdough (variabel X) terhadap kaarkter (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	54.380	6.607		8.231	.000
	Perkembangan karakter	.156	.234	.123	6.667	.001

a. Dependent Variable: permainan palydough

F tabel: (k:n-k) F tabel = (2:31-2) F tabel = (2:29) F tabel = 3,3

Tabel 8. Hasil Uji Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	18.567	2	9.284	1.070	.355 ^b
	Residual	286.405	33	8.679		
	Total	304.972	35			

a. Dependent Variable: V1
b. Predictors: (Constant), V3, V2

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis diatas merupakan pembuktian terhadap hipotesis pada bab II. Diperoleh data bahwa H0 ditolak dan Hi diterima yang berartiaada pengaruh penggunaan media flashcard dan permainan playdough terhadap perkembangan karakter. Pada pengaruh penggunaan media flashcard dan permainan playdough terhadap perkembangan karakter anak secara uji hipotesis didapatkan adanya hasil signifikasi yang mempengaruhi. Persamaan regresi memperlihatkan hubungan antara variabel penggunaan media flashcard dengan variabel perkembangan karakter anak secara parsial hubungan antara variabel permainan playdough dengan variabel perkembangan karakter awal bahwa nilai signifikasi kurang dari 0,05, sig 0,00<0,05 serta nilai t lebih tinggi daripada t tabel 11,829>2,048 sehingga varibel X1 secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap Y.

Persamaan regresi di atas memperlihatkan hubungan antara variabel permainan playdough dengan variabel perkembangan bahasa bahwa nilai signifikasi kurang dari 0,05, sig 0,01<0,05 serta nilai t lebih tinggi daripada t tabel 6,667>2,048 sehingga varibel X2 secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap Y.

Berdasarkan hasil analisis data diputuskan bahwa tingkat signifikasi 0,00 atau lebih kecil dari 0,05, maka dapat diputuskan H0 ditolak sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel independent memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media flashcard (variabel X) dan permainan playdough (variable X2) terhadap perkembangan karakter (variabel Y) secara bersama-sama anak kelompok B TK Al Bukhori pada

semester genap Tahun pelajaran 2022/2023. Hasil uji hipotesis ketiga sekaligus menjadi temuan dalam penelitian ini dan menunjukkan antara interaksi dari variabel terikat berpengaruh terhadap variabel bebas sekaligus.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi umum, pengajuan hipotesis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: ada pengaruh penggunaan flashcard terhadap pengembangan karakter anak usia, ada pengaruh permainan playdough terhadap pengembangan karakter anak usia dini, ada pengaruh penggunaan flashcard dan permainan playdough terhadap pengembangan karakter anak secara Bersama-sama. Diharapkan dapat mengamalkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan yang peneliti peroleh selama kuliah di pascasarjana fakultas ilmu Pendidikan program teknologi pembelajaran di Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR) Jember. Bagi Guru PAUD Diharapkan bagi guru dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran dan masukan dalam Upaya membantu pembelajaran lebih efektif.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis Ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Guilford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. New York: Hill Book Company.
- Kurniawan, E. 2018. "The Development of Merdeka Curriculum: An Effort to Improve Vocational Education Quality in Indonesia." *International Journal of Educational Development and Policy Review* 1 (1): 10–18.
- Moleong, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasution, S. 2004. *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Sandi Fitriyono, Tri Mulyono, and Khusnul Khotimah. 2022. "Majas Dalam Antologi Puisi Aksara Rasa Karya Aulia Irmawati Dkk dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Sastra Di SMP." *ALINEA : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya* 2 (3): 477–90. <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i3.358>.
- Sudjana, Nana, and Ibrahim. 2012. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- — —. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- — —. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta. Cet-22. Bandung: Alfabeta.
- — —. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V Wiratna. 2014. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Widyastuti, Ismailia Muwaffaqoh Arifah Anggraini. 2018. "Konseling Behavioral dalam Mengatasi Perilaku Agresif Anak Usia Dini." *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 1 (2): 37–50. <https://jurnal.pabki.org/index.php/alisyraq/article/view/17>.

