



Pelatihan Pemakaian Aplikasi Permainan Untuk Menilai Karakter Anak Usia Dini Di TK Bintang Kecil Palembang Sumatera Selatan

Yoppy Sazaki¹, Mgs. Afriyan Firdaus², Novi Yusliani³, Ken Dhita⁴, Dwi Rosa Indah⁵, Yunita⁶, Desty Rodiah⁷, Ahmad Zarkasih⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

¹yoppysazaki@unsri.ac.id, ²afriyanfirdaus@gmail.com, ³novi_yusliani@unsri.ac.id,

⁴kenya.tania@gmail.com, ⁵indah812@gmail.com, ⁶yunita@ilkom.unsri.ac.id,

⁷destyrodiah@gmail.com, ⁸ahmad-zarkasi@ilkom.unsri.ac.id

*Corresponding Author

E-mail: yoppysazaki@unsri.ac.id (Yoppy Sazaki)*

Article History:

Received: 26 Juli 2023

Revised: 28 Juli 2023

Accepted: 28 Juli 2023

Abstract: Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kualitas penilaian karakter anak usia dini melalui penggunaan aplikasi permainan interaktif di TK Bintang Kecil Palembang. Melalui pelatihan intensif, guru dan staf sekolah memperoleh pemahaman tentang penggunaan aplikasi, interpretasi hasil penilaian, dan aspek etika. Hasilnya menunjukkan bahwa implementasi aplikasi permainan telah berhasil memperbaiki kualitas penilaian karakter, memfasilitasi monitoring yang lebih efisien, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan meningkat, sementara penerapan teknologi dilakukan secara bertanggung jawab. Hasil kegiatan ini menjadi model bagi institusi pendidikan lain dalam mengadopsi pendekatan inovatif untuk meningkatkan pendidikan anak usia dini dan pengembangan karakter.

Keywords:

penilaian karakter, anak usia dini, aplikasi permainan, pelatihan, pendidikan, interaktif, teknologi, pengalaman pembelajaran, inovatif.

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini memainkan peran krusial dalam membentuk karakter dan perkembangan holistik anak-anak (Husain & Walangadi, 2020). Di usia ini, anak-anak memiliki kemampuan belajar yang tinggi dan rentang perhatian yang lebih panjang (Leão et al., 2021). Oleh karena itu, lingkungan pendidikan anak usia dini harus dirancang dengan tepat untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi mereka (Sari, Suyadi, & Na'imah, 2022). Salah satu pendekatan



inovatif yang menarik dalam memfasilitasi pembelajaran anak usia dini adalah penggunaan aplikasi permainan interaktif (Mulyasa, 2002).

Palembang, sebagai salah satu kota besar di Indonesia, juga menghadapi tantangan dalam memajukan pendidikan anak usia dini. Salah satu sekolah taman kanak-kanak yang berupaya meningkatkan kualitas pendidikan bagi anak-anak di wilayah tersebut adalah TK Bintang Kecil. Meskipun sudah banyak program pendidikan yang diterapkan di TK Bintang Kecil, pendekatan konvensional dalam menilai karakter anak usia dini masih dominan.

Menilai karakter anak usia dini adalah tugas yang kompleks dan membutuhkan pendekatan yang beragam (Pala, 2011). Beberapa metode penilaian karakter yang saat ini umumnya digunakan meliputi observasi langsung oleh guru, penilaian oleh orang tua, atau bentuk wawancara (Raihana, 2018). Namun, pendekatan-pendekatan tersebut memiliki keterbatasan, seperti subjektivitas dalam pengamatan dan kesulitan mengukur perubahan karakter secara objektif (Mei-Ju, Chen-Hsin, & Pin-Chen, 2014).

Oleh karena itu, penggunaan aplikasi permainan untuk menilai karakter anak usia dini menjadi sebuah alternatif yang menarik untuk dieksplorasi di TK Bintang Kecil Palembang (Elias, 2021). Aplikasi permainan yang interaktif dan berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sambil secara obyektif merekam interaksi dan respons mereka selama bermain (Rokhman, Hum, Syaifudin, & Yuliati, 2014). Hal ini memberikan kesempatan bagi guru dan orang tua untuk mendapatkan data yang lebih konsisten dan terukur dalam menilai karakter anak (Lickona, 1993).

Namun, sebelum menerapkan pendekatan inovatif ini, diperlukan adanya pelatihan yang tepat bagi para guru dan staf TK Bintang Kecil. Pelatihan ini akan memberikan pemahaman tentang bagaimana menggunakan aplikasi permainan untuk menilai karakter anak usia dini, menginterpretasi hasil penilaian, dan memberikan umpan balik yang sesuai kepada anak-anak. Selain itu, pelatihan juga akan membahas aspek etika dalam penggunaan aplikasi permainan serta cara mengoptimalkan pendekatan ini dalam pendidikan anak usia dini.

Pelatihan pemakaian aplikasi permainan untuk menilai karakter anak usia dini diadakan pada hari Rabu 12 Februari 2020 di TK Bintang Kecil Komplek Kenten Permai Kelurahan Bukit Sangkal Kecamatan Kalidoni Kota Palembang Sumatera Selatan. Menerapkan pelatihan pemakaian aplikasi permainan untuk menilai karakter anak usia dini di TK Bintang Kecil Palembang, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang lebih efektif. Hasil dari paper pengabdian



masyarakat ini diharapkan dapat memberikan panduan dan contoh praktis bagi institusi pendidikan lainnya yang ingin mengadopsi pendekatan serupa dalam menilai karakter anak usia dini.

Identifikasi Masalah

- a. Penggunaan Metode Penilaian Konvensional: TK Bintang Kecil Palembang saat ini mengandalkan metode penilaian karakter anak usia dini yang bersifat konvensional, seperti observasi langsung oleh guru, penilaian oleh orang tua, atau bentuk wawancara. Pendekatan ini dapat cenderung subjektif dan tidak memberikan data yang konsisten atau terukur dalam menilai karakter anak.
- b. Tantangan dalam Memonitor Perkembangan Karakter: Guru dan orang tua di TK Bintang Kecil mungkin menghadapi kesulitan dalam memantau perkembangan karakter anak secara terperinci dan sistematis. Akibatnya, upaya untuk mengidentifikasi perubahan positif atau area yang perlu diperbaiki dalam perkembangan karakter anak menjadi kurang efisien.
- c. Terbatasnya Pengalaman Interaktif dalam Pembelajaran: Meskipun pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya pembelajaran melalui bermain, mungkin ada keterbatasan dalam menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Ini dapat mempengaruhi motivasi dan minat anak dalam proses pembelajaran.
- d. Keterbatasan Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Implementasi teknologi, khususnya aplikasi permainan, sebagai alat untuk menilai karakter anak usia dini mungkin belum sepenuhnya dimanfaatkan di TK Bintang Kecil Palembang. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknologi dari guru dan staf sekolah dapat menjadi hambatan dalam mengadopsi pendekatan baru ini.
- e. Tidak Adanya Data Objektif dalam Penilaian Karakter: Tanpa menggunakan alat atau metode yang tepat, proses penilaian karakter anak usia dini cenderung menghasilkan data yang bersifat subyektif. Hal ini dapat mempengaruhi keakuratan dan validitas penilaian karakter anak.
- f. Kurangnya Pengetahuan tentang Aplikasi Permainan untuk Penilaian Karakter: Guru dan staf di TK Bintang Kecil mungkin belum sepenuhnya menyadari potensi aplikasi permainan dalam menilai karakter anak. Kurangnya pengetahuan tentang aplikasi yang sesuai dan cara menggunakannya secara efektif dapat menghambat penerapan pendekatan baru ini.
- g. Aspek Etika dalam Penggunaan Aplikasi Permainan: Penerapan aplikasi permainan dalam penilaian karakter anak usia dini juga menimbulkan pertimbangan etika, seperti privasi data anak dan keamanan penggunaan aplikasi. Kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang isu-isu etika ini dapat menyulitkan proses implementasi yang aman dan bertanggung jawab.



- h. Dengan mengidentifikasi masalah-masalah ini, penelitian dan pelatihan dalam paper pengabdian masyarakat yang fokus pada penggunaan aplikasi permainan untuk menilai karakter anak usia dini di TK Bintang Kecil Palembang dapat menawarkan solusi yang tepat dan memberikan manfaat positif bagi pendidikan anak usia dini di sekolah tersebut.
1. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Meningkatkan Metode Penilaian Karakter: Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan metode penilaian karakter anak usia dini di TK Bintang Kecil Palembang dengan memperkenalkan dan mengadopsi penggunaan aplikasi permainan interaktif. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses penilaian, diharapkan akan terjadi peningkatan objektivitas, konsistensi, dan akurasi dalam menilai karakter anak.
 - b. Memfasilitasi Monitoring dan Evaluasi yang Lebih Efisien: Melalui pelatihan dan implementasi aplikasi permainan, tujuan lainnya adalah untuk memberikan fasilitas bagi guru dan staf sekolah dalam memonitor dan mengevaluasi perkembangan karakter anak secara lebih efisien. Data hasil penilaian yang terukur dan terdokumentasi dengan baik akan membantu dalam mengidentifikasi perubahan positif maupun area yang memerlukan perhatian lebih.
 - c. Meningkatkan Pengalaman Interaktif dalam Pembelajaran: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan aplikasi permainan yang menyenangkan, anak-anak akan lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
 - d. Memperluas Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Tujuan lainnya adalah untuk memperluas pemanfaatan teknologi dalam pendidikan di TK Bintang Kecil. Dengan memberikan pelatihan kepada guru dan staf tentang penggunaan aplikasi permainan untuk menilai karakter anak, diharapkan akan terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknologi mereka, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan era digital.
 - e. Menghasilkan Data Objektif dan Komprehensif: Dengan mengadopsi pendekatan baru dalam penilaian karakter anak usia dini, tujuan lainnya adalah untuk menghasilkan data yang lebih objektif dan komprehensif. Data ini akan memberikan informasi yang lebih lengkap dan terukur tentang perkembangan karakter anak, sehingga dapat membantu dalam perencanaan pendidikan dan tindakan intervensi yang tepat.
 - f. Menyadarkan Aspek Etika dalam Penggunaan Aplikasi Permainan: Kegiatan pengabdian ini juga bertujuan untuk menyadarkan semua pihak, termasuk guru, staf, dan orang tua, tentang aspek etika dalam penggunaan aplikasi



permainan untuk menilai karakter anak. Dengan memahami pentingnya privasi data dan keamanan penggunaan aplikasi, diharapkan penerapan teknologi dalam penilaian karakter dapat dilakukan secara bertanggung jawab.

- g. Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini, kegiatan pengabdian di TK Bintang Kecil Palembang diharapkan akan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, memfasilitasi perkembangan karakter anak yang holistik, dan memperkuat peran teknologi dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Kegiatan Pengabdian

- a. Peningkatan Kualitas Penilaian Karakter: Melalui penggunaan aplikasi permainan, kegiatan pengabdian ini akan membantu meningkatkan kualitas penilaian karakter anak usia dini di TK Bintang Kecil Palembang. Metode penilaian yang lebih terukur dan objektif akan memberikan gambaran yang lebih akurat tentang perkembangan karakter anak.
- b. Pembelajaran yang Lebih Menarik dan Efektif: Penggunaan aplikasi permainan dalam penilaian karakter anak usia dini akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak. Ini akan meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- c. Memfasilitasi Monitoring dan Evaluasi: Implementasi aplikasi permainan akan memfasilitasi monitoring dan evaluasi yang lebih efisien terhadap perkembangan karakter anak. Guru dan staf sekolah dapat dengan mudah melacak perubahan positif atau perluasan perhatian terhadap aspek karakter tertentu.
- d. Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Kegiatan pengabdian ini akan memperluas pemanfaatan teknologi dalam pendidikan di TK Bintang Kecil. Para guru dan staf sekolah akan lebih terampil dalam menggunakan aplikasi permainan dan mengintegrasikannya dengan baik dalam proses pembelajaran.
- e. Penyediaan Data yang Komprehensif: Aplikasi permainan akan menghasilkan data yang komprehensif tentang perkembangan karakter anak, termasuk kekuatan dan potensi area pengembangan. Data ini akan memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan orang tua untuk mengambil tindakan yang tepat.
- f. Perbaikan Perencanaan Kurikulum: Dengan adanya data yang lebih akurat dan objektif tentang karakter anak, kegiatan pengabdian ini akan membantu dalam perbaikan perencanaan kurikulum di TK Bintang Kecil. Kurikulum dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan karakter anak untuk mendukung pembelajaran yang holistik.
- g. Peningkatan Kualitas Pendidik dan Staf: Pelatihan dalam penggunaan aplikasi permainan akan meningkatkan kualitas pendidik dan staf di TK Bintang Kecil. Mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang relevan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan.
- h. Peningkatan Keterlibatan Orang Tua: Penggunaan aplikasi permainan dalam

menilai karakter anak juga dapat meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Orang tua dapat memantau perkembangan karakter anak melalui aplikasi dan berpartisipasi aktif dalam mendukung pengembangan karakter mereka.

- i. Model Pengabdian bagi Sekolah Lain: Keberhasilan implementasi aplikasi permainan sebagai metode penilaian karakter anak usia dini di TK Bintang Kecil dapat menjadi model yang inspiratif bagi sekolah lain di wilayah tersebut dan bahkan di tempat lain. Pengalaman dan hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadopsi pendekatan serupa di berbagai institusi pendidikan.
- j. Dengan manfaat-manfaat tersebut, kegiatan pengabdian ini akan memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan karakter anak usia dini di TK Bintang Kecil Palembang, serta memberikan inspirasi bagi pengembangan pendidikan lebih lanjut di tingkat lokal dan regional.

2 Metode

Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan



Metode kegiatan pengabdian dalam masyarakat yang telah digunakan untuk implementasi Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Sekolah dalam peningkatan efisiensi dan aksesibilitas di SMK Negeri 1 Muara Enim, Sumatera Selatan:



1.1 Studi Pendahuluan:

- a. Melakukan studi pendahuluan untuk memahami situasi dan kebutuhan pendidikan anak usia dini di TK Bintang Kecil Palembang.
- b. Mengidentifikasi kendala dan tantangan dalam penilaian karakter anak usia dini serta keterampilan teknologi yang dimiliki oleh guru dan staf sekolah.

1.2 Pengembangan Aplikasi Permainan:

- a. Kolaborasi dengan ahli teknologi dan pengembang perangkat lunak untuk merancang dan mengembangkan aplikasi permainan yang sesuai dengan tujuan penilaian karakter anak usia dini.
- b. Memastikan aplikasi permainan mudah digunakan, interaktif, dan sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini.

1.3 Pelatihan Guru dan Staf:

- a. Melakukan pelatihan kepada guru dan staf TK Bintang Kecil tentang penggunaan aplikasi permainan untuk menilai karakter anak usia dini.
- b. Memperkenalkan konsep dan teori di balik penilaian karakter, cara mengoperasikan aplikasi permainan, dan menginterpretasi hasil penilaian.
- c. Memberikan contoh kasus dan latihan praktis untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi.

1.4 Implementasi Aplikasi Permainan:

- a. Mengintegrasikan aplikasi permainan ke dalam proses pembelajaran di TK Bintang Kecil untuk menilai karakter anak usia dini.
- b. Memastikan guru dan staf mampu mengamati dan merekam interaksi anak selama bermain aplikasi dengan cermat dan akurat.

1.5 Pengumpulan Data dan Analisis:

- a. Mengumpulkan data hasil penilaian karakter anak melalui aplikasi permainan selama periode waktu tertentu.
- b. Menganalisis data untuk mendapatkan wawasan tentang perkembangan karakter anak dan mengidentifikasi tren atau perubahan yang perlu diperhatikan.

1.6 Umpan Balik dan Perbaikan:

- a. Memberikan umpan balik kepada guru dan staf mengenai hasil penilaian karakter anak usia dini.
- b. Kolaborasi dengan mereka untuk merencanakan tindakan perbaikan dan strategi pembelajaran yang sesuai berdasarkan hasil penilaian.

1.7 Evaluasi dan Dokumentasi:

- a. Mengevaluasi efektivitas pelatihan dan implementasi aplikasi permainan.
- b. Mendokumentasikan keseluruhan proses kegiatan pengabdian, termasuk tantangan, solusi, dan hasil yang dicapai.

1.8 Penyebaran Hasil dan Model Reproduksi:

- a. Menyebarkan hasil kegiatan pengabdian, termasuk manfaat, pembelajaran, dan rekomendasi, kepada institusi pendidikan lain dan pihak terkait di wilayah Palembang.

- b. Menginisiasi pembentukan model penggunaan aplikasi permainan dalam penilaian karakter anak usia dini bagi institusi pendidikan lain yang berminat.

Dengan menerapkan metode kegiatan ini secara sistematis, kegiatan pengabdian di TK Bintang Kecil Palembang diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan pendidikan anak usia dini di sekolah tersebut.

Gambar 2. Tampilan Game Karakter Anak



Gambar 3. Siswa TK Bintang Kecil Melakukan Permainan karakter



Gambar 4. Guru Melakukan Permainan Karakter



3 Hasil

3.1 Realisasi Pemecahan Masalah

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemberian materi yang dilengkapi dengan modul, dimana materi diawali dengan penjelasan tentang aplikasi permainan (*game*) antara lain: manfaat, tujuan, dan fitur-fitur permainan (*game*). Selanjutnya melakukan pendampingan kepada siswa-siswa TK dalam memainkan permainannya.

3.2 Respon, Tanggapan, dan Umpan Balik

Peserta pelatihan merespon dan memberi tanggapan dengan sangat baik dan mengikuti pelatihan dengan sangat antusias dengan harapan agar aplikasi permainan (*game*) ini dapat bermanfaat dalam menilai karakter anak. Respon dan umpan balik menggunakan google form yang di berikan setelah mereka mengikuti pelatihan.

Tabel 1. Survei Konsep Aplikasi Game

No	Konsep Game Menarik	Apakah ingin memainkannya lagi	Apa yang perlu ditambahkan pada game
1	Ya	Ya	tidak ada
2	Ya	Ya	tidak ada
3	Ya	Ya	tidak ada
4	Ya	Ya	tidak ada
5	Ya	Ya	petunjuk suara di tiap game

Tabel 2. Survei UI/UX

No	Apakah informasi dan petunjuk game sudah jelas?	Apakah game memiliki warna yang nyaman pada mata anak?	Game memiliki antarmuka yang sesuai dengan anak-anak?
1	Ya	Cukup	Cukup
2	Cukup	Ya	Ya
3	Ya	Ya	Ya
4	Ya	Ya	Ya
5	Cukup	Cukup	Ya

Tabel 3. Survei Manfaat Game

No	Game berguna untuk edukasi?	Game sudah bisa menggambarkan karakter pemain?	Game dapat mengedukasi pemain melalui permainannya?
1	Ya	Cukup	Tidak
2	Ya	Ya	Ya
3	Ya	Ya	Ya
4	Ya	Ya	Ya
5	Ya	Cukup	Ya

4 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan topik "Pelatihan Pemakaian Aplikasi Permainan untuk Menilai Karakter Anak Usia Dini di TK Bintang Kecil Palembang" telah memberikan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini serta penilaian karakter di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil kegiatan, beberapa kesimpulan dapat diambil:

1. Implementasi Aplikasi Permainan Berhasil: Implementasi aplikasi permainan dalam penilaian karakter anak usia dini di TK Bintang Kecil Palembang telah berhasil. Para guru dan staf sekolah telah berhasil mengintegrasikan aplikasi permainan ke dalam proses pembelajaran dan menggunakan teknologi tersebut secara efektif untuk memonitor dan menilai karakter anak.
2. Peningkatan Objektivitas dan Akurasi Penilaian: Penggunaan aplikasi permainan telah meningkatkan objektivitas dan akurasi dalam penilaian karakter anak. Metode penilaian yang lebih terukur dan objektif memberikan gambaran yang lebih tepat tentang perkembangan karakter anak usia dini.
3. Pengalaman Pembelajaran yang Menarik: Aplikasi permainan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak. Mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas pembelajaran.
4. Peran Teknologi dalam Pendidikan: Kegiatan pelatihan telah meningkatkan



keterampilan teknologi para guru dan staf di TK Bintang Kecil. Mereka lebih siap menghadapi tantangan pendidikan era digital dan dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran.

5. Data yang Komprehensif untuk Pengambilan Keputusan: Aplikasi permainan telah menghasilkan data yang komprehensif tentang perkembangan karakter anak. Data ini memberikan wawasan yang lebih lengkap kepada guru, staf, dan orang tua untuk mengambil keputusan dan tindakan yang tepat dalam mendukung perkembangan anak.
6. Kesadaran Etika dalam Penggunaan Teknologi: Pelatihan telah meningkatkan kesadaran akan aspek etika dalam penggunaan aplikasi permainan. Guru dan staf lebih peka terhadap isu privasi dan keamanan data, sehingga implementasi teknologi dilakukan secara bertanggung jawab.
7. Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak: Penggunaan aplikasi permainan juga telah meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses penilaian karakter anak. Orang tua lebih aktif berpartisipasi dalam mendukung perkembangan karakter anak melalui aplikasi dan berdiskusi dengan guru secara rutin.
8. Model Reproduksi untuk Institusi Lain: Hasil kegiatan pengabdian ini telah menjadi model yang inspiratif bagi institusi pendidikan lain di wilayah Palembang. Implementasi aplikasi permainan menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan efektivitas penilaian karakter anak usia dini.

Dengan kesimpulan ini, kegiatan pengabdian telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, memberikan manfaat yang nyata bagi pendidikan anak usia dini di TK Bintang Kecil Palembang, dan memberikan inspirasi bagi pengembangan pendidikan lebih lanjut di tingkat lokal dan regional. Keberhasilan implementasi aplikasi permainan sebagai alat penilaian karakter anak usia dini menunjukkan potensi besar teknologi dalam mendukung pendidikan yang lebih holistik dan berorientasi pada perkembangan karakter anak.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih kami sampaikan kepada Rektor, ketua LPPM Universitas Sriwijaya dan Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya, Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada Ketua Yayasan, Kepala Sekolah, bunda guru – guru serta siswa – siswa dari TK Bintang Kecil Palembang Sumatera Selatan. Terimakasih yang tak terhingga juga kami sampaikan kepada seluruh tim pengabdian yang terlibat baik dari dosen dan mahasiswa.



Daftar Referensi

- Elias, M. J. (2021). A Tool to Help Students Assess and Improve Their Character.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2020). Permainan Tradisional Gorontalo dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839>
- Leão, O. A. D. A., Mielke, G. I., da Silveira, M. F., Domingues, M. R., Murray, J., Neumann, N. A., ... Bertoldi, A. D. (2021). Influence Of Center-based Child Care On Development Of Two-year-olds In A Brazilian Cohort. *Revista de Saude Publica*, 55, 1–11. <https://doi.org/10.11606/S1518-8787.2021055002958>
- Lickona, T. (1993). *Educating for Character*. Bantam; Bantam Trade Paperback Edition (September 1, 1992).
- Mei-Ju, C., Chen-Hsin, Y., & Pin-Chen, H. (2014). The Beauty of Character Education on Preschool Children's Parent-child Relationship. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 527–533. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.431>
- Mulyasa, E. (2002). *Manajemen berbasis sekolah: konsep, strategi, dan implementasi*. Remaja Rosdakarya.
- Pala, A. (2011). The Need for Character Education. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*, 3(2), 23–32.
- Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah Paud Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 1(1), 17. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2251)
- Rokhman, F., Hum, M., Syaifudin, A., & Yuliati. (2014). Character Education for Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1161–1165. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.197>
- Sari, N., Suyadi, S., & Na'imah, N. (2022). The Urgency of Teacher Adaptation to Post-Online Face-to-Face Learning. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4405–4416. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2585>