

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK LIVING HADIS  
BERBASIS STEAM UNTUK PENGUATAN KARAKTER SOPAN  
SANTUN  
ANAK USIA DINI**



**Oleh : Mutiara Fajar**

**NIM : 24204031008**

**TESIS**

Diajukan Kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M .Pd.)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA**

**2026**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara Fajar  
NIM : 24204031008  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 21 Februari 2026



Mutiara Fajar, S.Pd

NIM. 24204031008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara Fajar  
NIM : 24204031008  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar telah bebas plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Februari 2026



Mutiara Fajar, S.Pd

NIM. 24204031008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara Fajar  
NIM : 24204031008  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan hijab untuk dipasang pada ijaza saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijaza saya tersebut menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 21 Februari 2026



Mutiara Fajar, S.Pd  
NIM. 24204031008



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1571/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK LIVING HADIS BERBASIS STEAM  
UNTUK PENGUATAN KARAKTER SOPAN SANTUN ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUTIARA FAJAR, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 24204031008  
Telah diujikan pada : Senin, 18 Mei 2026  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 6a20cb5ec07c7



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a1fa3733132b



Penguji II

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a1e7972d8c68



Yogyakarta, 18 Mei 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a20cb3f6ca53

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada YTH.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamualaikum wr. wr*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK LIVING HADIS BERBASIS STEAM  
UNTUK PENGUATAN KARAKTER SOPAN SANTUN ANAK USIA DINI

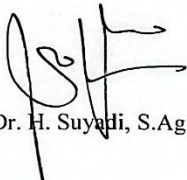
Yang ditulis oleh:

Nama : Mutiara Fajar  
NIM : 24204031008  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan Munaqosah dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 21 Februari 2026

  
Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ وَمَلَائِكَتَهُ يُصَلُّونَ عَلَى النَّبِيِّ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا صَلُّوا عَلَيْهِ وَسَلِّمُوا تَسْلِيمًا

*“Sesungguhnya Allah SWT dan para malaikat senantiasa memberi shalawat kepada Nabi, wahai orang-orang yang beriman bershalawatlah atasnya dan ucapkanlah salam penghormatan (kepadanya).” [Qs. Al-Ahzab (33:56)]<sup>1</sup>*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Abdul Aziz Abdur Rauf, *Alqur'an Hafalan Al-Hufaz* (Bandung: Cordoba Internasional Indonesia, 2018).

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

### MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

#### REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987 Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

#### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je

ح	Ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	s	Es
سین	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El

م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	”	Apostrof



## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirabbil‘alamin, dengan penuh rasa syukur, penulis  
persembahkan karya sederhana ini kepada:

Almamater tercinta

Program Magister Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum dikenalkannya hadis dalam pembelajaran di RA Al-Fattah Pasundan sebagai dasar pembentukan akhlak pada anak, keterbatasan penggunaan media sebagai bahan ajar untuk mengenalkan hadis, serta tingkat pemahaman anak terhadap *living hadis* masih tergolong rendah, dimana tercermin dalam perilaku anak yang belum sepenuhnya menunjukkan sikap sopan dan santun seperti menggunakan kata (maaf, tolong, terima kasih, permisi). Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran dari perancangan media dengan tampilan yang menarik dan sesuai untuk mengenalkan nilai sopan santun.

Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kepribadian, moral, dan spiritualitas anak. Salah satu upaya penguatan karakter Islami, khususnya sopan santun, dapat dilakukan melalui pendekatan living hadis yang mengintegrasikan ajaran Rasulullah SAW dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media flipbook living hadis berbasis STEAM dalam penguatan karakter sopan santun anak usia dini di RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Tessmer yang meliputi tahap self evaluation, expert review, one to one, small group, dan field test. Subjek penelitian berjumlah 16 anak kelompok B.

Hasil validasi oleh ahli desain, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media flipbook “Petualangan Lala dan Agas ke Luar Angkasa” berada pada kategori sangat valid dari aspek konten, konstruk, dan bahasa dengan rata-rata sebesar 91%. Uji kepraktisan pada tahap *one to one* mendapatkan skor

rata-rata 66%, pada tahap *small group* memperoleh skor rata-rata 84% dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan. Uji efektivitas melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal living hadis dan menerapkan karakter sopan santun. Nilai rata-rata pre-test sebesar 36% (kategori Mulai Berkembang) meningkat menjadi 90% (kategori Berkembang Sangat Baik) pada post-test. Hasil uji Paired Sample menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ( $<0,05$ ) yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media flipbook living hadis berbasis STEAM dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam memperkuat karakter sopan santun anak usia dini. Media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan pembelajaran modern di era digital.

Kata kunci: pendidikan karakter, living hadis, flipbook, STEAM, sopan santun, anak usia dini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRACT

*This research is motivated by the lack of introduction of hadith in the learning process at RA Al-Fattah Pasundan as a foundation for character building in children, the limited use of media as teaching materials to introduce hadith, and the low level of children's understanding of living hadith, which is reflected in their behavior that does not yet fully demonstrate polite and courteous attitudes such as using words (sorry, please, thank you, excuse me). Therefore, it is necessary to make learning efforts thru the design of media with an attractive and appropriate appearance to introduce the values of politeness*

*Character education in early childhood is a crucial foundation for shaping a child's personality, morals, and spirituality. One way to strengthen Islamic character, particularly good manners, is through a living hadith approach that integrates the teachings of the Prophet Muhammad (peace be upon him) into daily life. This study aims to develop and test the feasibility, practicality, and effectiveness of a STEAM-based living hadith flipbook in strengthening good manners in early childhood at RA Al-Fattah Pasundan, East OKU Regency. The research method used was Research and Development (R&D) with the Tessmer model, which included self-evaluation, expert review, one-to-one, small group, and field testing. The study subjects were 16 children in Group B.*

*The validation results by design, material, and language experts indicate that the flipbook media "Lala and Agas's Adventure to Outer Space" falls into the very valid category in terms of content, construct, and language aspects with an average score of 91%. The practicality test at the one-to-one stage received an average score of 66%, while the small group stage*

*obtained an average score of 84%, categorized as very practical and suitable for use. The effectiveness test thru pre-test and post-test shows a significant improvement in children's ability to recognize living hadith and apply polite character. The average pre-test score of 36% (Developing category) increased to 90% (Very Good Developing category) in the post-test. The results of the Paired Sample test showed a significance value of 0.001 ( $<0.05$ ), which means there is a significant difference before and after the treatment. Thus, the STEAM-based living hadith flipbook media is declared valid, practical, and effective in strengthening the character of politeness in early childhood. This media can become an innovative learning tool that integrates Islamic values with a modern learning approach in the digital era.*

*Keywords: character education, living hadith, flipbook, STEAM, good manners, early childhood.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* rabbil 'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, pertolongan dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook Living Hadis* Berbasis STEAM untuk Penguatan Karakter Sopan Santun Anak Usia Dini”. Penyusunan tesis ini sebagai syarat akademik dalam menyelesaikan proses perkuliahan pada Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tesis ini, pwnulia mwnwrim abanyak dukungan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan apresiasi danterimakasih yang sebesar-bersarnya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., MA., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak. Prof. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, serta dosen Pembimbing Akademik.
3. Ibu Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A., selaku Pembimbing Tesis yang telah memberikan banyak sekali arahan, masukan, dan motivasi sejak awal hingga akhir proses penelitian.
5. Umi Prof. Dr. Hj. Zuhdiyah Malik, M.Ag., selaku validator ahli materi, Ibu Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd selaku validator media, Ibu Dr.Lailatu Rohmah, M.S.I selaku validator bahasa yang telah memberikan banyak masukan dan meluangkan waktu untuk

penyempurnaan pengembangan *flipbook Petualangan Lala dan Agas ke Luar Angkasa*.

6. Kepala sekolah, dan dewan guru RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten Oku Timur, Palembang Sumatera Selatan, yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian serta membantu dalam kelancaran pengumpulan data.
7. Kedua orang tua, ibu dan ayah yang selalu mendoakan, mendukung, memfasilitasi, dengan segala bentuk cinta dan sayang yang menjadi sumber kekuatan serta semangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Seluruh dosen Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga, yang telah membuka wawasan, memberikan pengetahuan, dan menjadi inspirasi selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman, yang saling membantu dan telah memberikan cerita suka duka dalam perjalanan studi magister ini, serta semua teman yang terlibat dalam kehidupan, di Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk perbaikan tesis nantinya, dan tesis ini dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi pihak-pihak yang bergerak di dunia pendidika. Terima kasih

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB</b> .....	iv
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	v
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	xi
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xxii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xxiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Pembatasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Kajian Penelitian yang Relevan.....	14
<b>BAB VPENUTUP</b> .....	157
A. Simpulan.....	157
B. Saran .....	160
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	161
<b>LAMPIRAN</b> .....	168



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Huruf Hijaiyah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 2. 2 Indikator Karakter Sopan Santun Anak Usia Dini dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Kurikulum Merdeka ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 1 Indikator Uji Validasi Ahli Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 Indikator Uji Validasi Ahli Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 Indikator Uji Validasi Ahli Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4 Indikator Uji Kelayakan Secara Praktis .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5 Aspek Penilaian dan Indikator Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 6 Skor Uji Validitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 7 Kriteria Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 8 Skor Uji Kelayakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 9 Presentase Hasil Uji Kelayakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 10 Skor Uji Efektivitas Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Indikator Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Kurikulum Merdeka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 Hubungan Konten Produk dan Kegiatan Mengenal Living hadis berbasis STEAM .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 Self Evaluation .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Validator .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5 Keputusan Revisi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6 Kriteria Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 7 Hasil Vliditas Ahli Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 8 Kriteria Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 9 Uji Validasi Ahli Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 10 Kriteria Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 11 Uji Validasi Ahli Bahasa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 12 Kriteria Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 13 Hasil penilaian lembar angket validas..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 14 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas One to One .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 15 Instrumen Uji Praktikalitas One to One	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 16 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas Small Group .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 17 Hasil Uji Kelayakan Tahap Small Group.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Tabel 4. 18 Nilai Pretest Dan Postest Uji Efektivitas.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19 Analisis Deskriptif Uji Normalitas.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 20 Tests of Normality.....**Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3. 1 Prosedur Desain formatif Evaluation (Tessmer, 1993) ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Tampilan dan Tema Tahap Preliminary ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Hasil Flipbook Living Hadis berbasis STEAM. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Pengenalan Hadis Tahap One to One. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Uji Coba Tahap Small Group ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Uji Efektivitas Tahap Field Test ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Uji Normalitas Pretest Posttest ..... **Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3. Lembar Kisi-Kisi Instrumen
- Lampiran 4. Instrumen Validasi Media
- Lampiran 5. Instrumen Validasi Materi
- Lampiran 6. RPP
- Lampiran 7. Instrumen Validasi Bahasa
- Lampiran 8. Lembar Hasil Penilaian Pretest
- Lampiran 8. Hasil Penilaian Uji *One To One*
- Lampiran 9. Lembar Hasil Penilaian Uji *Small Group*
- Lampiran 10. Lembar Hasil Penilaian Postest Uji *Field Test*
- Lampiran 11. Dokumentasi
- Lampiran 12. Biodata Penulis



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pembentukan kepribadian anak di masa depan. Pendidikan ini tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik yang membentuk nilai, moral, serta spiritualitas anak.<sup>2</sup> Pendidikan karakter yang kuat sejak dini akan mempermudah anak untuk tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, jujur, serta memiliki empati dan kedisiplinan dalam kehidupan sosialnya. Menanamkan karakter yang kuat kepada anak membantu anak dalam menyelesaikan masalah, menghadapi tantangan, adaptasi dalam bersosial, dapat mengontrol emosinya dengan baik, mendukung anak untuk kesiapan pendidikan pada tingkat berikutnya.

Membentuk karakter anak usia dini, khususnya karakter islami anak sebagai akhlak terpuji merupakan suatu hal yang dapat dijadikan suatu bekal kepribadian baik untuk anak. Dalam karakter nilai akhlak, sopan santun merupakan bentuk perilaku peserta didik yang perlu disesuaikan dengan fitrah dirinya serta dengan situasi, tempat, waktu, dan keadaan lingkungan dalam aktivitas sehari-hari.<sup>3</sup> Hal ini membuat anak rentan terhadap impulsivitas dan kesulitan dalam mengelola reaksi emosional, seperti tidak peduli dengan adab dan cara berkomunikasi yang baik dalam berbagai situasi. Mengenalkan nilai karakter sopan santun kepada

---

<sup>2</sup> Luluk Mukaromah and Anas Rangga Buana Hanafi, "Implementation of Character Education at the Qur'anic Education Park (Tpq) on Early Childhood Social Development," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 2023, <https://doi.org/10.54723/ejpiud.v1i2.89>.

<sup>3</sup> Aulia Az-zahra et al., "Membangun Sikap Sopan Santun Pada Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood* 8, no. 2 (2025): 669–77, <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.912>.

anak dengan *living hadis*, dapat dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan serta relevan dengan kegiatan anak setiap hari. Agar anak dapat mengenal segala sesuatu yang baik dan buruk, terbiasa berkomunikasi dengan baik, melakukan yang baik serta menjauhi yang buruk dengan terstruktur melalui hadis sebagai pedoman hidup umat manusia.

Tantangan ini diperparah oleh minimnya strategi pembelajaran yang terfokus pada penguatan pembiasaan kemampuan berkata atau berperilaku sopan santun atau regulasi diri pada anak usia dini. Padahal, kemampuan sikap sopan santun seperti menunjukkan rasa hormat kepada orang yang lebih tua, menerima sesuatu dengan tangan kanan, membiasakan diri mengucapkan kata-kata seperti maaf, tolong, dan permisi, serta menyapa atau memberi salam ketika berjumpa dengan guru.<sup>4</sup> Ini sangat penting untuk membentuk perilaku positif dan pencapaian akademik anak di masa mendatang, dalam hal ini dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan agar anak dapat memahami konsep mengenal tulisan, seperti dapat mengenal bacaan dan mengerti intruksi yang diberikan oleh guru dengan baik.

Sebagaimana yang tertera dalam Al-Qur'an terjemah Tafsir Jalalain yang berkaitan dengan perintah membaca, terdapat pada surah Al-Alaq ayat (1-5)<sup>5</sup> yang berbunyi:

إفْرَأْ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ [١] خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ [٢] إْفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ [٣]

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm.670

<sup>5</sup> Al-Suyuti Jalaluddin Al-Mahalli, "Terjemah Tafsir Jalalain," al-khoirot, 2022, <https://www.alkhoirot.org/2017/11/terjemah-kitab-tafsir-jalalain.html?m=1>.

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ [٤] عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ [٥]

Artinya :

*“(Bacalah) maksudnya mulailah membaca dan memulainya dengan menyebut nama Rabbmu yang menciptakan semua makhluk (1), Dia telah menciptakan manusia atau jenis manusia dari 'alaq lafal 'Alaq bentuk jamak dari lafal 'Alaqah, artinya segumpal darah yang kental (2), Bacalah lafal ayat ini mengukuhkan makna lafal pertama yang sama, dan Rabbmulah Yang Paling Pemurah artinya tiada seorang pun yang dapat menandingi kemurahan-Nya. Lafal ayat ini sebagai Haal dari Dhamir yang terkandung di dalam lafal Iqra' (3), Yang mengajar manusia menulis dengan qalam, orang pertama yang menulis dengan memakai qalam atau pena ialah Nabi Idris (4), Dia mengajarkan kepada manusia atau jenis manusia (apa yang tidak diketahuinya) yaitu sebelum Dia mengajarkan kepadanya hidayah, menulis dan berkreasi serta hal-hal lainnya (5)”*

Wahyu pertama yang diturunkan oleh Allah SWT inilah yang menjadi acuan bahwasanya fondasi dari kehidupan manusia didasarkan pada ilmu pengetahuan dan keimanan. Membaca merupakan dua aspek pokok yang saling berhubungan diantaranya pembaca dan bahan bacaan, dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) membaca berasal dari kata “Baca” yang dengan sederhana dapat diartikan sebagai ucapan atau lafadz yang keluar dari bahasa lisan berdasarkan aturan-aturan tertentu. Membaca merupakan kegiatan penguasaan bahasa seperti mendengar (menyimak), membaca, dan menulis. Diamana ini menjadi aspek pokok kehidupan manusia sebagai kebutuhan hidup

untuk berkomunikasi, tentunya hal ini perlu sekali dikenalkan sejak dini. Tujuan membaca dalam dunia pendidikan yaitu untuk menjadikan pribadi yang beriman dan berakhlakul karimah untuk peserta didik, salah satunya ialah mempelajari ilmu membaca alqur'an.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan bahwasanya tujuan dari pendidikan nasional sendiri salah satunya ialah sebagai sarana membangkitkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa, dan berakhlak mulia<sup>6</sup>. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media edukatif memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Media edukatif seperti gambar, video, permainan interaktif, hingga *flipbook* visual telah terbukti dapat meningkatkan daya serap dan minat belajar anak.<sup>7</sup> Selain itu, media edukatif juga membantu anak dalam memahami konsep abstrak yang sulit dijelaskan secara verbal, hal ini akan mempermudah anak dalam mengikuti kegiatan mengenal pembelajaran dengan bermain dan belajar.

Salah satu pendekatan yang relevan dalam pengembangan karakter anak adalah *living hadis*, yakni penerapan ajaran-ajaran Nabi Muhammad SAW dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup> Seperti pembiasaan baik dalam berkata dan berperilaku, konsep ini memberikan inspirasi

---

<sup>6</sup> Ulfatun Nadhiroh and Raden Rachmy Diana, "Implementasi Metode Usmani Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an \$QDN8VLD'LQL\$ 8, no. 2 (2021): 80–92.

<sup>7</sup> Deni Febrini And Others, 'Exploring Technology Integration In Islamic Character Education: Per spectives From Early Childhood Education', *Online Learning In Educational Research (OLER)*, 2024, Doi:10.58524/Oler.V4i2.482.

<sup>8</sup> Gusnarib Wahab, Hikmatur Rahmah, and M Kahar, "Internalization of Moderate Islamic Character Values in Early Childhood," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 2022, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.008>.

kuat dalam membentuk perilaku terpuji melalui pembiasaan karakter akhlakul karimah dengan terbiasa mengucapkan salam, maaf, tolong, terima kasih dan permisi dimana semuanya berkaitan erat dengan karakter sopan santun. Seperti yang tertera pada kitab Arbain Nawawi dalam hadis ke 15 [Muttafaqun ‘Alaihi Shahih Al-Bukhari (No. 6018, 6136, 6475), Shahih Muslim (no.47)]<sup>9</sup> yang berbunyi :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْنَمْتَ، وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكْرِمْ جَارَهُ، وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكْرِمْ صَيفَهُ. رواه البخاري ومسلم

*Dari Abu Hurairah raddhiyallahu ‘anhu, Rasulullah SAW bersabda “Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah dia berkata yang baik atau lebih baik diam saja. Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah dia memuliakan tamunya. Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah dia memuliakan tamunya” Diriwatikan oleh Al-Bukhari dan Muslim.*

Hadis-hadis Rasulullah dalam perspektif keislaman menjadi rujukan moral dan spiritual yang kaya makna. Integrasi hadis dalam pembelajaran karakter anak usia dini memberikan kontribusi penting dalam membentuk identitas religius sekaligus perilaku sosial anak. Pembelajaran berbasis hadis atau dengan mengenalkan *living hadis* dapat meningkatkan pemahaman nilai moral dan pengendalian diri anak secara signifikan, pembelajaran hadis sangat bagus untuk ditanamkan

---

<sup>9</sup>Imam Nawawi rahimahullahu, *Hadits Arba'in*, n.d., <https://haditsarbain.com/hadits/barangsiapa-beriman-kepada-allah-dan-hari-akhir/>.

pada anak usia dini sebagai stimulasi, dengan berbagai alternatif media pembelajaran yang ada di sekolah.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran sangat banyak dan bermacam-macam, salah satunya yang sering dijumpai dalam pendidikan anak usia dini ialah buku cerita. Buku bergambar dan bewarn-warni umumnya lebih disukai anak usia dini dibandingkan dengan buku yang hanya berisi tulisan.<sup>10</sup> Anak cenderung lebih menyukai buku cerita bergambar yang menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami. Adapun media *flipbook* yang menjadi salah satu bentuk media visual, memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan pendidikan secara menarik dan mudah dipahami oleh anak. *Flipbook* memiliki keunggulan dari media cetak terdahulu karena lebih bisa memuat elemen seperti gambar, video, animasi, serta audio.<sup>11</sup> Media *flipbook* dapat digunakan secara fleksibel dengan bentuk cetak maupun digital, baik di gunakan untuk di rumah maupun di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, *flipbook* berpotensi menjadi media yang efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan pesan pembelajaran secara tepat dan menyenangkan.

Visualisasi yang tepat pada media *flipbook* memungkinkan anak memahami konsep-konsep abstrak seperti pembiasaan mengucapkan 4 (empat) kata ajaib seperti tolong, maaf, terima kasih dan permisi. Dengan tampilan visual yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam memahami nilai-nilai

---

<sup>10</sup> Windi Yuliani, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6 (2022): 76–84.

<sup>11</sup> Putri Eodytha et al., "Peran *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21," *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 11 (2024): 2001–15.

tersebut.<sup>12</sup> Majunya teknologi ini terdampak langsung pada kemajuan era digital menjadi salah satu sektor yang digunakan pendidik untuk mempermudah kegiatan mengajar. Era *society* 5.0 memberikan gambaran dimana teknologi digunakan untuk memberikan kemudahan serta peluang bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, model pembelajaran berbasis proyek, serta dapat mengembangkan keterampilan digital.<sup>13</sup> Dari banyaknya AI dan aplikasi yang menunjang guru dalam proses pembelajaran, adapun salah satu aplikasi yang ramai digunakan ialah aplikasi Canva.

Media canva merupakan salah satu aplikasi yang digemari oleh banyak kalangan, dimana aplikasi ini sangat membantu untuk membuat segala bentuk desain yang diperlukan. Aplikasi Canva adalah suatu *platfoam* yang mempunyai banyak tamplate yang mudah untuk membuat desain.<sup>14</sup> Hal ini menjadi alternatif untuk mempermudah kegiatan dan dapat mengembangkan kemampuan serta kreatifitas setiap individu, salah satunya mengembangkan desain media *flipbook* sebagai media bahan ajar untuk mengenalkan hadis, dimana ini menjadi inovasi yang bukan hanya sekedar ide, tapi implementasi secara nyata yang memberikan perubahan dan kebaruan yang positif.

---

<sup>12</sup> Alawiyah and Nani Nuriani, 'Efforts To Improve Children's Islamic Character Through Memorizing Hadis Methods In Early Childhood Education Kejora Dusun Tempos Kujur Village Genggelang Academic Year 2021/2022', *Romeo Review Of Multidisciplinary Education Culture And Pedagogy*, 2022, Doi:10.55047/Romeo.V1i4.323.

<sup>13</sup> Kurniati Rahmadani, Ulul Azmi Rifaldi, and Hairul Umam, "Revolusi Pendidikan Indonesia Di Era 5.0," *April* 18, no. 01 (2024): 65–71, <https://doi.org/10.30957/cendekia.v18i1.886>.

<sup>14</sup> Rahmasari, Yogananti, (2021), *Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain)*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia (Andharupa)*, Vol.7 No.1 Hlm.165-167

Di era digital yang berkembang pesat saat ini, interaksi anak usia dini tidak lagi terbatas pada media konvensional tetapi semakin melibatkan teknologi cerdas yang didukung oleh kecerdasan buatan (AI), seperti robot pendidikan, aplikasi pembelajaran adaptif, dan mainan interaktif.<sup>15</sup> Pengembangan keterampilan pada abad 21, media *flipbook* telah dianalisis dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, dan memperkuat literasi digital.<sup>16</sup> Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk digunakan sebagai media yang menunjang pembelajaran di era digital ini, *flipbook* juga dapat berfungsi sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung transformasi era digital seperti halnya mendukung kemampuan guru dalam kemampuan menggunakan teknologi, serta keterlibatan siswa dalam menumbuhkan kolaborasi, kreatifitas, komunikasi, dan berfikir kritis dalam kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini dapat didukung dengan model pembelajaran yang mengajak anak untuk aktif terlibat langsung dalam kegiatan bermain sambil belajar, salah satunya menggunakan model pembelajaran STEAM.

STEAM merupakan akronim dari *science* (sains), *technology* (teknologi), *engineering* (teknik), *art* (seni), dan *mathmatic* (matematika). Dalam kurikulum merdeka, sebagai fasilitator dalam sekolah guru berperan untuk memiliki *skill* atau keterampilan pola berpikir, dan penguasaan atau memahami teknologi digital, dengan pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatifitas, kolaborasi, dan komunikasi yang baik pada

---

<sup>15</sup> Abrillia Jasandra ulfadhly Mukhtar, Issaura Dwi Selvi, Nurkamelia Mukhtar AH, "Digital Parenting in the Era of Artificial Intelligence : The Role of Parents in Guiding Early Childhood Interaction with Smart," *JOYCED: Journal of Early Childhood Education* 5, no. December (2025): 260–70, <https://doi.org/10.14421/joyced.2025.52-08>.

<sup>16</sup> *Ibid*, hlm.2011

peserta didik salah satunya menggunakan pendekatan STEAM.<sup>17</sup> STEAM sendiri adalah pengembangan dari aspek STEM, dengan menambahkan unsur *art* atau seni di dalamnya.<sup>18</sup> Pendekatan dalam pembelajaran menggunakan model STEAM mengajarkan dan membimbing anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kolaboratif, meningkatkan kreatifitas, berkolaborasi, dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan menumbuhkan rasa ingin tahu, bereksplorasi, stimulasi dengan proyek atau aktifitas kegiatan secara langsung.

Implementasi *flipbook* berbasis *living hadis* merupakan inovasi yang sangat potensial seperti aplikasi canva ini dapat menjembatani pendidikan karakter Islami dan strategi pembelajaran modern. Media yang dirancang dengan kutipan hadis serta ilustrasi yang kontekstual dapat membangun pemahaman anak tentang nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.<sup>19</sup> Pendekatan ini tidak hanya menanamkan nilai, tetapi juga memberikan contoh nyata dalam bentuk visual yang mudah diingat oleh anak. Seperti yang kita ketahui bahwasannya pada masa *golden age* atau pada masa krusial anak akan mudah menyerap informasi, oleh karena itu dibutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak.

---

<sup>17</sup> Putri Diah Motimona and Ika Budi Maryatun, "Implementasi Metode Pembelajaran STEAM Pada Kurikulum Merdeka Pada PAUD," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023): 6493–6504, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>.

<sup>18</sup> Muhammadiyah Muhammadiyah, "Penerapan Media Poster Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa UPT TK Pembina 01 Pancung Soal," *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 2 (2023): 309–15, <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i2.7532>.

<sup>19</sup> Ahmad Khawani and Others, 'Character Education For Children In The Perspective Of Hadis', *IQRO: Journal Of Islamic Education*, 2022, Doi:10.24256/Iqro.V5i2.3365.

Kurangnya integrasi nilai-nilai *living hadis* dalam pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan akhlakul karimah dimana anak menunjukkan adanya celah dalam kurikulum maupun media pembelajaran yang tersedia saat ini. Padahal, ajaran Islam sangat kaya dengan nilai-nilai pengendalian diri yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.<sup>20</sup> Sayangnya, masih minim ditemukan media edukatif yang secara khusus mengangkat *living hadis* sebagai sumber nilai pendidikan karakter bagi anak usia dini. Banyak materi pembelajaran yang bersifat umum tanpa integrasi ajaran keislaman secara eksplisit.<sup>21</sup> Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan, dimana pada pendidikan Raudhatul Athfal tepatnya di RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten Oku Timur Sumatera Selatan.

Bedasarkan observasi yang telah dilakukan pada kelompok B RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten Oku Timur, adapun salah satu masalah utama dimana yang ditemukan dimana anak belum diajarkan pengenalan hadis secara efektif, dimana pengenalan hadis sendiri masuk kedalam KOM (Kurikulum Operasional Madrasah) pada RA Al-Fattah. Seperti yang dilihat, *basic* atau profil sekolah mencerminkan pendidikan agama (islam) namun belum dikenalkan hadis, seperti keterbatasan penggunaan media sebagai bahan ajar untuk mengenalkan hadis, serta tingkat pemahaman anak terhadap *living hadis* masih tergolong rendah, dimana tercermin dalam perilaku anak yang belum sepenuhnya menunjukkan sikap sopan dan santun seperti menggunakan

---

<sup>20</sup> S S. et al., "Character Development Model for Early Childhood Learners at Islamic Kindergarten," *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 2023, <https://doi.org/10.30863/didaktika.v17i1.5122>.

<sup>21</sup> Gusnarib Gusnarib and Gunawan Dulumina, 'Learning Characters Of Early Children Based On Moderate Islam', *HUNafa: Jurnal Studia Islamika*, 2020, doi:10.24239/jsi.v17i2.607.105-121.

kata (maaf, tolong, terima kasih, permisi), serta masih kerap kali pembelajaran berpusat kepada guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran dari perancangan media dengan tampilan yang menarik dan sesuai untuk mengenalkan nilai sopan santun. Dimana hal ini menyebabkan anak-anak kurang mengenal hadis sebagai *living hadis* atau pedoman hidup kedua setelah Al-Qur'an sebagai nilai moral dari sumber-sumber ajaran Islam yang autentik dan inspiratif.

Inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kontekstual dan interaktif ini juga sangat diperlukan dalam menunjang pembelajaran anak. Dimana media pembelajaran yang mengintegrasikan ajaran Islam dalam bentuk yang disukai anak-anak seperti media *flipbook* yang identik dengan cerita bergambar, dan animasi anak akan sangat membantu dalam proses internalisasi nilai-nilai karakter. Pengenalan media *flipbook* berbasis *living hadist* penguat karakter sopan santun anak usia dini ini diharapkan mampu menjembatani antara kebutuhan anak dalam mengenal hadis sebagai pedoman hidup setelah Al- Qur'an, sekaligus menanamkan nilai-nilai religius sejak dini.

## B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun beberapa permasalahan diantaranya:

1. Keterbatasan penggunaan media sebagai bahan ajar untuk mengenalkan hadis
2. Rendahnya tingkat pemahaman anak terhadap *living hadis*
3. Perilaku anak yang belum sepenuhnya menunjukkan sikap sopan dan santun seperti menggunakan kata (maaf, tolong, terima kasih, permisi).

### C. Pembatasan Masalah

Dalam pengembangan media *flipbook living hadis* berbasis STEAM untuk penguatan karakter sopan santun anak usia dini ini, konsep *living hadis* di fokuskan pada berkata baik atau diam. Akan tetapi, dalam *flipbook* terdapat beberapa hadis lain seperti meminta izin, senyum adalah sedekah, segala amal perbuatan tergantung pada niat, larangan marah, senyum adalah ibadah, tolong menolong atau membantu, hadis tentang timbangan (perhitungan) serta hadis keindahan, sebagai bentuk hadis yang mencangkup karakter sopan santun yang disesuaikan dengan gambar dan alur cerita dalam *flipbook*. Adapun karakter sopan santun pada nilai aklakul karimah di fokuskan dalam pembiasaan kata ajaib seperti maaf, tolong, terima kasih, permisi.

### D. Rumusan Masalah

Bedasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pembuatan media *flipbook living hadis* berbasis STEAM untuk penguatan karakter sopan santun anak usia dini yang valid ?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media *flipbook living hadis* berbasis STEAM untuk penguatan karakter sopan santun anak usia dini ?
3. Bagaimana efektivitas media *flipbook living hadis* berbasis STEAM untuk penguatan karakter sopan santun anak usia dini ?

### E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah diatas, adapapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diantaranya ialah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *flipbook living hadis* berbasis STEAM untuk penguatan karakter sopan santun anak usia dini yang valid
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *flipbook living hadis* berbasis STEAM untuk penguatan karakter sopan santun anak usia dini
3. Untuk mengetahui efektifitas media *flipbook living hadis* berbasis STEAM untuk penguatan karakter sopan santun anak usia dini

#### F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan uraian diatas, adapun hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi penemuan-penemuan baru di dalam pendidikan, terutama dalam pendidikan anak usia dini sebagai referensi maupun acuan bagi pengembangan media.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, sebagai pemicu dalam penguatan nilai karakter sopan santun seperti terbiasa mengucap salam, maaf, tolong, terima kasih, dan permisi melalui media *flipbook* sebagai pengenalan *living hadis* dengan kegiatan interaktif berbasis STEAM
- b. Bagi guru, sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk referensi metode pembelajaran dengan menggunakan media alternatif
- c. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan evaluasi dan masukan untuk menjadikan pembelajaran di sekolah lebih

menarik, dan juga sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan penguatan karakter sopan santun anak usia dini melalui media *flipbook living hadis* berbasis STEAM

- d. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran, dan mengembangkan serta memperbaiki kekurangan dari media.

#### G. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil dari pencarian penelitian sumber literatur yang dilakukan, ditemukan hasil penelitian sebelumnya yang memiliki persamaan dengan topik penelitian ini, diantaranya :

Penelitian yang dilakukan oleh Habibah, dkk.<sup>22</sup> Dengan judul “Implementasi *Living hadist* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Annur 2 Yogyakarta” fokus utamanya untuk mencari tahu efektivitas metode dalam membentuk karakter dan moral anak-anak menggunakan pendekatan *living hadis*, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan media pembelajaran berupa *flipbook living hadis* berbasis STEAM. Penelitian sebelumnya menekankan pada pendekatan *living hadis* dengan menginternalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, kesabaran, dan tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari anak. Sedangkan pada penelitian selain mengimplementasikan hadis tolong menolong, akan tetapi juga hadis berkata baik atau diam, larangan marah, senyum adalah sedekah, dan lebih memfokuskan pada karakter sopan santun, berbuat dan berkata baik (maaf, tolong,

---

<sup>22</sup> Habibah Afiyanti Putri and Kurnia Utami Nursholichah, “Implementasi Living Hadist Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di TK Annur 2 Yogyakarta” 11 (2024): 159–70.

terimakasih) dan pembiasaan mengucapkan bismillah, alhamdulillah, subhanallah dalam segala keadaan. Metode sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif, sementara penelitian ini menggunakan metode RnD. Namun keduanya bertujuan untuk mengembangkan atau membentuk karakter melalui *living hadis*.

Selanjutnya, penelitian tesis yang dilakukan oleh David Triatna<sup>23</sup> pada tahun (2024), dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Flipbook* Digital Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia Dini”. Fokus utamanya ialah penggunaan buku cerita bergambar berbasis *flipbook* digital Di Mana Bibi Sembunyi? dalam pembelajaran membaca permulaan. Menggunakan model pengembangan 4D. Berbeda dengan penelitian ini, dimana tema yang diusung adalah *flipbook living hadis* berbasis STEAM untuk mengenalkan karakter sopan santun pada anak usia dini, yang dikembangkan menggunakan RnD model Tessmer. Hasilnya penggunaan media *flipbook* digital ini efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, media ini efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca. memperkaya kosakata, serta meningkatkan kepercayaan diri anak dalam membaca. Selain itu, media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. menyenangkan, dan meningkatkan minat baca anak. Meskipun terdapat perbedaan dari segi materi dan model penelitian, namun keduanya sama-sama bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* sebagai pendukung pembelajaran anak.

---

<sup>23</sup> David Triatna, *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia Dini.*, 2024.

Kemudian, penelitian tesis oleh Yulianti<sup>24</sup> yang berjudul “Implementasi Metode STEAMMI Dalam Pengembangan Potensi Peserta Didik Di Tk Al-Hamidiyah Depok Jawa Barat”. Dimana metode STEAMMI di TK Al-Hamidiyah telah berhasil meningkatkan potensi peserta didik, kegiatan ini berfokus pada pendekatan model STEAMMI atau unsur steam dengan menambahkan montesori dan islam didalamnya. Meskipun sama-sama menggunakan unsur STEAM, walaupun tidak memasukan unsur islam dalam metode pendekatan pembelajaran, akan tetapi dalam penelitian ini berbeda karena menggunakan *flipbook living hadis* berbasis STEAM sebagai media penunjang pembelajaran yang mengarah pada pengenalan hadis pembiasaan karakter sopan santun.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Aulia Az-Zahra dkk.<sup>25</sup> Dalam jurnal “Membangun Sikap Sopan Santun pada Anak Usia Dini”, bahwa sikap sopan santun anak itu sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial terdekatnya, seperti keluarga dan sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak mampu menunjukkan perilaku sopan santun, seperti menghormati orang yang lebih tua, mengucapkan kata-kata sopan seperti “maaf”, “tolong”, dan “permisi”, serta memberikan salam ketika bertemu guru. Penelitian ini juga menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti video animasi, serta peran aktif guru dalam memberikan kegiatan edukatif, dapat membantu membangun sikap sopan santun

---

<sup>24</sup> Yuliyanti, *Implementasi Metode Steammi Dalam Pengembangan Potensi Peserta Didik Di TK Al-Hamidiyah Depok Jawa Barat*, 2023.

<sup>25</sup> Az-zahra et al., “Membangun Sikap Sopan Santun Pada Anak Usia Dini.” *Aulad : Journal on Early Childhood*, Volume 8 Issue 2 2025, Page 669-677

pada anak. Media yang menarik membuat anak lebih mudah memahami dan meniru perilaku yang dicontohkan, sehingga nilai-nilai kesopanan dapat tertanam dengan lebih efektif. Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook living hadis berbasis STEAM dalam penelitian ini juga bertujuan untuk mengenalkan dan menanamkan karakter sopan santun pada anak usia dini.

Terakhir, penelitian oleh Zulfadhly Mukhtar<sup>26</sup> dengan judul “Implementasi Metode Gerakan Untuk Menghafal Hadis Bagi Anak Usia Dini Melalui Program Parenting”. Penelitian berpusat pada metode gerakan dalam menghafal hadis untuk anak. Sementara, pada penelitian ini menggunakan media *flipbook* berbasis kegiatan STEAM untuk mengenalkan *living hadis* kepada anak. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gerakan efektif membantu anak usia dini dalam menghafal dan memahami hadis, proses pembelajaran dilakukan melalui program parenting yang melibatkan orang tua secara aktif. PerbedaanNya penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan produk. Walaupun beda pendekatan, keduanya sama membutuhkan faktor pendukung berasal dari motivasi anak serta dukungan guru, orang tua, dan teman sebaya

---

<sup>26</sup> Zulfadhly Mukhtar and Issaura Dwi Selvi, “Implementasi Metode Gerakan Untuk Menghafal Hadis Bagi Anak Usia Dini Melalui Program Parenting,” *Urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023): 2067–79, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3157>.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### A. Simpulan

Bedasarkan hasil dari pengembangan media *flipbook living* hadis berbasis STEAM untuk penguatan karakter sopan santun pada anak usia dini. Pengembangan media *flipbook living* hadis berbasis STEAM menggunakan metode RnD alur Desain Evaluasi Formatif dari teori Tessmer yang terdiri dari dua tahapan antara lain *preliminary* (tahap persiapan) terdiri dari tahap analisis dan pendesainan, kedua *prototyping* yaitu menggunakan alur *formative evaluation* yang terdiri dari teknik evaluasi penilaian sendiri (*self evaluation*), penilaian pakar (*expert review*), penilaian personal representatif (*one-to-one evaluation*), penilaian oleh kelompok kecil (*Small Group or micro evaluation*) dan tahap uji coba lapangan (*fielt test*).

Bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berupa *flipbook living* hadis berbasis STEAM dalam upaya memperkuat karakter sopan santun anak usia dini. Produk yang dikembangkan berjudul “Petualangan Lala dan Agas ke Luar Angkasa”, yang dirancang sebagai media pembelajaran inovatif dengan mengintegrasikan nilai-nilai hadis ke dalam pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics). Gambaran umum hasil penelitian dapat dilihat pada deskripsi berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Pada aspek validitas, media telah

melalui tahap expert review yang melibatkan tiga validator ahli di bidang desain dengan persentase sebesar 86%, validasi materi mendapatkan persentase sebesar 92%, dan validasi bahasa mendapatkan persentase 94%. Berdasarkan penilaian tersebut, media dinyatakan “sangat valid” dan “layak digunakan” karena telah memenuhi kriteria konten, konstruk, dan bahasa sesuai dengan teori Tessmer. Dari segi konten, materi relevan dengan capaian perkembangan anak pada Kurikulum Merdeka fase fondasi, khususnya dalam penguatan nilai agama dan budi pekerti. Dari segi konstruk, media dirancang fleksibel dalam bentuk digital dan cetak sehingga mudah digunakan oleh guru maupun orang tua. Sementara dari aspek bahasa, penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan didukung media audiovisual memudahkan anak dalam memahami isi pembelajaran.

2. Pada aspek kepraktisan, hasil uji coba pada tahap one to one dan small group menunjukkan bahwa media flipbook mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Desain visual, tema cerita, serta pendekatan STEAM yang diterapkan terbukti mampu merangsang kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta interaksi sosial anak. Penilaian kepraktisan menunjukkan skor rata-rata sebesar 84% dengan kategori sangat baik, sehingga media dinyatakan praktis dan layak digunakan.
3. Uji coba lapangan (field test) pada aspek efektivitas, dilakukan terhadap 16 anak usia dini. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak mengenal dan

menerapkan nilai-nilai living hadis, khususnya dalam perilaku sopan santun seperti berkata baik, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, serta mengendalikan emosi. Nilai rata-rata pre-test sebesar 36% termasuk kategori Mulai Berkembang (MB), setelah diberikan *treatment* atau perlakuan meningkat menjadi 90% pada post-test dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan flipbook living hadis dengan cerita “Petualangan Lala dan Agas ke Luar Angkasa” efektif meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal living hadis untuk memperkuat karakter sopan santun, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 14,6 (pre-test) menjadi 36,0 (post-test) dengan variasi nilai yang semakin kecil (standar deviasi turun dari 2,16 menjadi 1,75), menandakan hasil yang lebih konsisten. Uji normalitas Shapiro-Wilk menghasilkan nilai p sebesar 0,359 ( $>0,05$ ), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan layak untuk uji lanjutan, yang juga didukung oleh Q-Q Plot karena titik-titik mengikuti garis diagonal. Selanjutnya, hasil uji Paired Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0,001$ , artinya terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flipbook tersebut memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan anak.

Media ini tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif

inovatif dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini, khususnya dalam penguatan nilai agama dan budi pekerti.

## B. Saran

Media *flipbook living* hadis berbasis STEAM dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengenalkan hadis dan penguatan karakter sopan santun pada anak usia dini.

1. Media *flipbook living* hadis berbasis STEAM dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu pilihan strategi pembelajaran untuk mengenalkan hadis dan penguatan karakter sopan santun dengan cara menarik dan mudah dipahami. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini dengan baik dalam pembiasaan pengenalan hadis serta proses pembelajaran.
2. Media *flipbook living* hadis berbasis STEAM dapat dimanfaatkan dengan baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, sebagai sarana pembelajaran bagi anak, dimana produk ini dapat dengan mudah di akses melalui *smartphone*, jadi tidak hanya mengacu pada fisik media cetaknya saja
3. Media *flipbook living* hadis berbasis STEAM ini dapat dijadikan sebagai referensi awal bagi peneliti selanjutnya dalam mengemabangkan penelitian yang sejenis, serta dapat di kembangkan dengan lebih baru dan lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Abdur Rauf. *Alqur'an Hafalan Al-Hufaz*. Bandung: Cordoba Internasional Indonesia, 2018.
- Abdul Wahab Syakhrani. "Fungsi, Kedudukan Dan Perbandingan Hadits Dengan Al- Qur'an." *Mushaf Journal : Jurnal Ilmu Al Quran Dan Hadis* 3, No. 1 (2023): 51–58.
- Agus Rifki Ridwan, Wulandari , Musdalifah, Elsa Viati. "Hadist Dan Unsur-Unsur Nya." *Sujud: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya* 1, No. 3 (2025): 231–37.
- Ahmad Faisal. *Living Hadis Versus Dead Hadis*, 2022. [https://www.google.co.id/books/edition/Living\\_Hadis\\_Versus\\_Dead\\_Hadis/627jeaaaqbaj?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Living_Hadis_Versus_Dead_Hadis/627jeaaaqbaj?hl=id&gbpv=1).
- Alawiyah, T, And Nani Nuriani. "Efforts To Improve Children's Islamic Character Through Memorizing Hadith Methods In Early Childhood Education Kejora Dusun Tempos Kujur Village Genggelang Academic Year 2021/2022." *Romeo Review Of Multidisciplinary Education Culture And Pedagogy*, 2022. <https://doi.org/10.55047/Romeo.V1i4.323>.
- Amin, Muhammadiyah, And Muhammad Yahya. "Media Hukum Indonesia ( Mhi ) Published By Yayasan Daarul Huda Krueng Mane Metodologi Living Hadis , Pengertian , Tujuan Dan Implementasinya Media Hukum Indonesia ( Mhi ) Published By Yayasan Daarul Huda Krueng Mane" 2, No. 5 (2025): 68–77.
- Ananda, Novita, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Kota Makassar, And Sulawesi Selatan. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Steam Dengan Media" 10, No. 2 (2023): 76–92.
- Anisak, Dwi, Nurul Fitri, Dadan Suryana, Program Studi, Magister Pendidikan, Anak Usia, Universitas Negeri Padang, Et Al. "Pembelajaran Steam Dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 12544–52.
- Asheva, Alhabib Josy, And Riyadi Santosa. "Socio-Pragmatic Study Of

Politeness Strategies And Social Contexts In Joker Movie,” 2023, 28–35.

Atiasih, Atiasih, Asti Nur Hadiani, And Lukman Hamid. “Pendidikan Anak Usia Dini Dan Tumbuh Kembang Anak Serta Tantangan Era Super Smart Society 5.0.” *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 4, No. 5 (2023): 622–29. <https://doi.org/10.36418/Syntax-Imperatif.V4i5.293>.

Az-Zahra, Aulia, Heny Irliany, Syarifah Zafira Zain, Ime Nur Azzahra, And Seviana Andriani. “Membangun Sikap Sopan Santun Pada Anak Usia Dini.” *Aulad: Journal On Early Childhood* 8, No. 2 (2025): 669–77. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V8i2.912>.

Chahnia, Juwi, And Duski Samad. “Urgensi Hadis Dalam Dunia Pendidikan Islam.” *Raziq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2023, 179–87.

Daleh H Schunk. *Learning Theoritis An Education Perpektive*. Keenam. Pustaka Belajar, 2012.

Eodytha, Putri, Aisya Purnomo, Ketut Agustini, And I Gde Wawan Sudatha. “Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21.” *Jrip: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, No. 11 (2024): 2001–15.

Fathul Alwan Subandi, Masrukhin Muhsin. “Fake Smile Perspektif Hadis.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, No. 4 (2025): 213.

Febrini, Deni, Aziza Aryati, Nova Asvio, And Wifqo Arova Syams. “Exploring Technology Integration In Islamic Character Education: Perspectives From Early Childhood Education.” *Online Learning In Educational Research (Oler)*, 2024. <https://doi.org/10.58524/Oler.V4i2.482>.

Gusnarib, Gusnarib, And Gunawan Dulumina. “Learning Characters Of Early Children Based On Moderate Islam.” *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, 2020. <https://doi.org/10.24239/Jsi.V17i2.607.105-121>.

Hasan, Adam F. “Akhlakul Karimah Dalam Al-Qur’an Surah Al-Ahzab Ayat 21 Perspektif M. Quraish Shihab.” *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, No. 2 (2025): 815.

- Hasanah, Lathipah, Yunita Sukma Putri, Ayunda Muthia, And Tarisa Suci Putri. "Pendekatan Steam Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep, Prinsip, Dan Aplikasinya." *Jurnal Paud Agapedia* 9, No. 1 (2025): 21–28.
- Imam Nawawi Rahimahullahu. *Hadits Arba'in*, N.D. <https://Haditsarbain.Com/Hadits/Barangsiapa-Beriman-Kepada-Allah-Dan-Hari-Akhir/>.
- Jalaluddin Al-Mahalli, Al-Suyuti. "Terjemah Tafsir Jalalain." Al-Khoirot, 2022. <https://www.alkhoirot.org/2017/11/terjemah-kitab-tafsir-jalalain.html?M=1>.
- Juliani, Retno, And Nini Ibrahim. "Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Else (Elementary School Education)" 7, No. 1 (2023).
- Khaliyl, Abu. "The Hadith Of The Prophet Muhammad At Your Fingertips (Mishkat Al-Masabih) Imam At-Tirmidzi." Darussalam, 2011. <https://Sunnah.Com/>.
- Khawani, Ahmad, Zulkipli Lessy, Junari Yulianti, And Anjar Sulistiawati. "Character Education For Children In The Perspective Of Hadith." *Iqro: Journal Of Islamic Education*, 2022. <https://doi.org/10.24256/Iqro.V5i2.3365>.
- Latifa, Rizka. "Fislasafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ki Hajar Dewantara: Menumbuhkan Karakter, Kemandirian, Dan Cinta Belajar Sejak Dini." *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, No. 1 (2025): 74–84.
- Marhumah. *Ulumul Hadis: Konsep, Urgensi, Ojek Kajian, Metode Dan Contoh*. Yogyakarta, 2014.
- Martin Tessmer. *Planning And Conducting Formative Evaluation*. Saxon Graphic Ltd, Darby, 1993. <https://books.google.co.id/books?id=Eeso-Lvms60c&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Meila, Dwi, Nur Anggraini, Nur Fatimah, Silvia Devi Meitasari, Luqman

- Hakim, And Amirul Arif. "Inovasi Pengajaran : Pengembangan Flipbook Digital Sebagai Media Bahan Ajar Dokumen Berbasis Digital Pada Pembelajaran Kelas X" 8 (2024): 50838–48.
- Motimona, Putri Diah, And Ika Budi Maryatun. "Implementasi Metode Pembelajaran Steam Pada Kurikulum Merdeka Pada Paud." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, No. 6 (2023): 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>.
- Muhammad Akmansyah Et Al. "Transformasi Pendidikan Karakter Berbasis Akhlak : Analisis Hadits Arbain An-Nawawi." *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan* 4, No. April (2025): 124.
- Muhammadi, Muhammadi. "Penerapan Media Poster Berbasis Steam Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Upt Tk Pembina 01 Pancung Soal." *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 7, No. 2 (2023): 309–15. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i2.7532>.
- Mukaromah, Luluk, And Anas Rangga Buana Hanafi. "Implementation Of Character Education At The Qur'anic Education Park (Tpq) On Early Childhood Social Development." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 2023. <https://doi.org/10.54723/ejpiud.v1i2.89>.
- Mukhtar, Zulfadhly, And Issaura Dwi Selvi. "Implementasi Metode Gerakan Untuk Menghafal Hadis Bagi Anak Usia Dini Melalui Program Parenting." *Urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, No. 2 (2023): 2067–79. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3157>.
- Nadhiroh, Ulfatun, And Raden Rachmy Diana. "Implementasi Metode Usmani Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an \$Qdn8vld'lql" 8, No. 2 (2021): 80–92.
- Naili Sa'ida. "Pemahaman Konsep Geometri Aud Pada Pembelajaran." *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo* 8 (2021).
- Norma Diana Fitri, Nur Syafiqoh. "Pengembangan media bukudigitalflipbook untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada Anakkelompok Al-Azhariyyahsekarangenglamongan." *Jurnal Ika* 8, No. 2 (2020): 471–

85.

- Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan [Innovative Research And Development (R&D) In Education]." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, No. 1 (2023): 86–100.
- Oktaviani, Peni, Sekolah Tinggi, Agama Islam, Riyadhul Jannah, Devi Vionitta Wibowo, Sekolah Tinggi, Agama Islam, And Riyadhul Jannah. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi" 10, No. 2 (2022): 11–19.
- Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia, 2025. <https://Repositori.Kemendikdasmen.Go.Id/33597/1/01>. Panduan Cp\_Fase Fondasi\_Paud\_14\_09\_2025\_Revisi 3.Pdf.
- Putri, Habibah Afiyanti, And Kurnia Utami Nursholichah. "Implementasi Living Hadist Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tk Annur 2 Yogyakarta" 11 (2024): 159–70.
- Rahmadani, Kurniati, Ulul Azmi Rifaldi, And Hairul Umam. "Revolusi Pendidikan Indonesia Di Era 5.0." *April* 18, No. 01 (2024): 65–71. <https://Doi.Org/10.30957/Cendekia.V18i1.886>.
- S., S, Fatimah Fatimah, Akbar Syamsuddin, And Andi Harpeni Dewantara. "Character Development Model For Early Childhood Learners At Islamic Kindergarten." *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 2023. <https://Doi.Org/10.30863/Didaktika.V17i1.5122>.
- Sari, Nurita, And Nadia Aliyatuz Zulfa. "Integrasi Pembelajaran Steam Islamic Science : Langkah Kreatif Membangun Karakter Anak Usia Dini" 01 (2024): 55–62.
- Siregar, Bahtiar. "Konsep Dasar Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 10 (2024): 15.
- Sit, Masganti, And Fibri Rakhmawati. "Pengembangan Model Pembelajaran Science , Techology , Engineering , Arts , And Mathematics Pada Anak Usia Dini" 6, No. 6 (2022): 6813–26.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3496>.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 20th Ed. Bandung: 2014, N.D.

Syaifuddin Zuhri Qudsy, Subkhani Kusuma Dewi. *Living Hadis : Praktik, Resepsi, Teks, Dan Transmisi*. 1st Ed. Yogyakarta: Q-Media, 2020.

Thomas Lickona. *Educating For Character*. New York: Cortland, 1992.  
[https://books.google.co.id/books/about/Educating\\_For\\_Character.html?hl=id&id=Cx0njf7kzacc&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Educating_For_Character.html?hl=id&id=Cx0njf7kzacc&redir_esc=y).

Triatna, David. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia Dini.*, 2024.

Ulfadhly Mukhtar, Issaura Dwi Selvi, Nurkamelia Mukhtar Ah, Abrillia Jasandra. "Digital Parenting In The Era Of Artificial Intelligence : The Role Of Parents In Guiding Early Childhood Interaction With Smart." *Joyced: Journal Of Early Childhood Education* 5, No. December (2025): 260–70. <https://doi.org/10.14421/joyced.2025.52-08>.

Vera, Avanti, Risti Pramudyani, Toni Kus Indratno, And Pendekatan Steam. "Pemahaman Science , Technology , Engineering , Art Dan Mathematic ( Steam ) Pada Calon Guru Paud." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 5 (2022): 4077–88.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2261>.

Wahab, Gusnarib, Hikmatur Rahmah, And M Kahar. "Internalization Of Moderate Islamic Character Values In Early Childhood." *Advances In Social Science, Education And Humanities Research*, 2022.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.008>.

Wardani, Dzikrina Revitania, And Ahmad Fachurrazi. "The Influence Of Media Innovation Application Suno Ai Song." *Joyced: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. December (2025): 202–3.  
<https://doi.org/10.14421/joyced.2025.52-04>.

Widhiharsanto, Ignatia, And Muhammad Akkas. *Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, Dan Seni*. Edisi Revi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2023.

- Winda Oktaviana. “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Melalui Penggunaan Media Flipbook” 8 (2022): 141–55.
- Yulia Tri Samiha. “Desain Pengembangan Bahan Ajar Ips Mi Berbasis Kearifan Lokal.” *Jip (Jurnal Ilmiah Pgmi)* 6, No. 1 (2020): 107–21.
- Yuliani, Windi. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6 (2022): 76–84.
- Yuliyanti. *Implementasi Metode Steammi Dalam Pengembangan Potensi Peserta Didik Di Tk Al-Hamidiyah Depok Jawa Barat*, 2023.
- Zakiyah, Ummu, Ahmad Minan, And Zuhri S Pd. “Hadis-Hadis Pilihan Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini.” *Ndonesian Journal Of Muhammadiyah Studies* 3, No. 1 (2022): 25.
- Zakiyatul Imamah, Muqowim. “Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Steam And Loose Part” 15, No. 2 (2020).
- Zurianti, Nur Ainunisa, And Nur Hayati. “Implementasi Pembelajaran Science , Teknologi , Engineering , Arts , & Mathematic ( Steam ) Dengan Memanfaatkan Media Loose Parts” 13, No. 1 (2024): 100–113.