

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mendapatkan pendidikan adalah hak setiap anak. Demikian yang tercantum dalam pasal 31 ayat 1 Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Pada nyatanya, tidak semua anak di Indonesia mendapatkan pendidikan yang layak. Data yang diperoleh dari Statistik Pendidikan 2022 pada Susenas Maret 2022, hanya 26,77% anak usia 0-6 tahun mulai berpartisipasi dalam kegiatan pra-sekolah di perkotaan, yang artinya turun sebanyak 1,06% dengan hasil yang diperoleh di tahun 2019. Dampak dari pandemik Covid-19 yang dimulai pada tahun 2020 turut memperburuk kondisi ini. Sementara itu dari data tersebut juga diperoleh Angka Partisipasi Kasar (APK) anak usia 3-6 tahun di Indonesia yaitu sebesar 35,27%. (Rahmani, 2022)

UNICEF (2019) dalam laporan advokasinya "*A World Ready to Learn: Prioritizing quality early childhood education*" yang disusun pada tahun 2019 memaparkan kenyataan bahwa ada 175.000.000 anak usia dini yang tidak mendapatkan pendidikan pra-sekolah, yang dialami juga oleh sekitar 78% anak di negara-negara dengan pendapatan yang rendah. Data-data tersebut berbanding terbalik dengan dua buah fakta, bahwa: (1) peserta didik yang dibekali dengan pendidikan anak usia dini jauh lebih siap untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi dan mampu memasuki dunia kerja; dan (2) efisiensi dana penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang disiapkan oleh pemerintah mampu menekan anggaran serta mendukung pertumbuhan ekonomi negara. Sementara target dari *Sustainable Development Goals* (SDGs) pada tahun 2030 adalah menyediakan semua anak dengan pengembangan, penguasaan dan pendidikan pra- sekolah yang berkualitas, jelas karena tahap fondasi

dari pembelajaran dibangun saat usia dini, jauh sebelum seorang anak mendapatkan pendidikan formal di sekolah.

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pendidikan. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk menanamkan nilai moral, etika, dan kepribadian yang baik pada individu sejak dini. Konsep pendidikan karakter telah menjadi fokus utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Pendidikan karakter di Indonesia bukanlah hal yang baru, namun implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan. Di Indonesia, pendidikan karakter telah diintegrasikan dalam Kurikulum 2013 sebagai salah satu muatan lokal yang harus diterapkan oleh setiap sekolah. Hal ini sesuai dengan Matlani & Khunaifi (2020) yang menekankan pentingnya pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan. Hingga saat ini, masih terdapat berbagai kendala dalam implementasi pendidikan karakter di sekolah, termasuk kendala dalam penilaian, pengembangan materi, serta pelatihan guru (Nasution et al., 2023). Meskipun pendidikan karakter telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, kesenjangan antara pendidikan Kristen dan realitas kondisi orang tua anak usia dini masih menjadi tantangan yang signifikan dalam upaya membangun karakter anak secara holistik.

Menurut (Salam et al., 2022) pendidikan karakter telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan di Indonesia sejak lama, namun belum sepenuhnya terstruktur dan terintegrasi secara menyeluruh di seluruh tingkatan pendidikan. Implementasi pendidikan karakter di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan perubahan kurikulum pendidikan dan perubahan paradigma dalam proses pendidikan.

Di Indonesia, pendidikan karakter diintegrasikan dalam Kurikulum 2013 sebagai salah satu muatan lokal yang harus diterapkan oleh setiap sekolah. Hal ini sesuai

dengan Matlani & Khunaifi (2020) yang menekankan pentingnya pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan. Namun, masih terdapat berbagai kendala dalam implementasi pendidikan karakter di sekolah-sekolah, termasuk kendala dalam penilaian, pengembangan materi, serta pelatihan guru (Nasution et al., 2023)

Di tengah tuntutan globalisasi dan perkembangan teknologi, penting bagi Indonesia untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan karakter guna membentuk generasi yang memiliki moralitas dan etika yang baik. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan karakter terus dilakukan untuk mengoptimalkan implementasinya di berbagai lembaga pendidikan.

Kesenjangan antara pendidikan Kristen yang mempromosikan nilai-nilai Kristiani dengan realitas kondisi orang tua dari anak-anak usia dini sering kali menjadi perhatian utama dalam rangka mendukung perkembangan holistik anak-anak tersebut. Penelitian telah menemukan perbedaan pandangan antara institusi pendidikan dan orang tua terkait pola asuh, nilai-nilai, dan alokasi waktu yang diberikan kepada anak-anak. Hal ini menimbulkan tantangan yang signifikan dalam upaya konsistensi pembangunan karakter anak baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga. Dalam konteks ini, penelitian telah menyoroti kemungkinan dampak negatif yang dapat memengaruhi perkembangan anak jika kesenjangan ini tidak ditangani dengan efektif.

Sebagai generasi yang lahir setelah tahun 2011, Alpha Generation sangat dipengaruhi oleh komputer, laptop, perangkat elektronik, dan internet. Mulai saat bayi generasi digital diberikan perangkat atau alat yang memungkinkan mereka untuk berhenti menangis, rewel, dan merengek. Bahkan hanya untuk memanfaatkan waktu luang anak. Banyak orang tua percaya bahwa video game, TV program, dan aplikasi pengembangan anak dapat menstimulasi otak anak. Anak-anak menerima budaya instan dari zaman digital. Karena itu, mereka menjadi manusia yang lemah.

Akibatnya, orang tua dan guru diharuskan untuk tetap berubah dan belajar. Jika tidak, akan ketinggalan zaman, seperti takut menyentuh layar perangkat atau gadget ketika mengajari anak-anak zaman sekarang. Faktanya, guru masih mengabaikan penggunaan media, meskipun penggunaan media pembelajaran, terutama media audio visual, dapat membuat belajar lebih mudah bagi anak-anak.

Anak-anak pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar. Karena gurunya menggunakan metode pembelajaran zaman manual, hasrat itu padam. Tantangannya adalah bagaimana guru dan orang tua membuat pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan menawarkan pengalaman yang menantang, seperti game online yang membuat anak-anak kecanduan (Putri et al., 2022) Dengan menyediakan media pembelajaran digital yang tepat, guru dan orang tua harus menangani masalah ini saat berhadapan dengan generasi Alpha. Anak-anak akan lebih memahami materi yang diajarkan guru setiap pertemuan dengan adanya media pembelajaran. Pendidik juga dapat menciptakan suasana kelas yang baik jika mereka memiliki alat pembelajaran yang tersedia. Bahkan, media pembelajaran ini dapat membantu guru memberikan gambaran dunia luar ke dalam kelas yang tidak mungkin dijangkau oleh siswa. Misalnya, guru tidak mungkin mengajak siswanya untuk pergi ke luar angkasa untuk melihat planet-planet tersebut; sebaliknya, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk memberikan gambaran tentang planet-planet tersebut. Oleh karena itu, materi yang diajarkan oleh guru sebagai pendidik, meskipun abstrak dan asing, dapat menjadi konkrit atau nyata, sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika media ini digunakan secara proporsional.

Masa kanak-kanak adalah waktu untuk bermain. Anak-anak dapat bersenang-senang dengan permainan yang menarik. Tidak perlu khawatir tentang sikap anak-anak jika mereka membuat permainan dengan banyak peraturan. Anak-anak menyukai bermain sambil belajar karena permainan ini tidak hanya membantu mereka bersenang-senang, tetapi juga memberi mereka pengetahuan. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, menurut Mariawati et al. (2022) dan merupakan media sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergis dengan berbagai komponen, seperti bahan kegiatan dan prosedur pengelompokan anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2023) menyoroti bahwa perbedaan nilai dan pemahaman mengenai pola asuh antara lembaga pendidikan Kristen dan orang tua dapat menyebabkan timbulnya konflik dan kebingungan dalam proses pendidikan anak. Smith menyatakan, "kesenjangan antara nilai-nilai yang diajarkan di sekolah dan nilai-nilai yang diterapkan di rumah dapat membingungkan anak dan menghambat pembentukan karakter yang konsisten." Hal ini menunjukkan perlunya sinkronisasi antara pendekatan pendidikan di sekolah dan praktik pola asuh di rumah. Studi oleh Novliadi et al. (2023) menyoroti bahwa kurangnya kemampuan orang tua dalam membangun karakter anak dapat memiliki dampak jangka panjang pada kesejahteraan anak. Jones et al. mencatat, "Orang tua yang tidak dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membentuk karakter anak secara efektif mungkin menghadapi kesulitan dalam menangani tantangan moral dan perilaku anak." Hal ini menekankan pentingnya pendidikan orang tua dan dukungan yang diberikan oleh sekolah untuk memperkuat kemampuan orang tua dalam mendukung perkembangan anak.

Penelitian oleh Rayani et al. (2023) mengungkapkan bahwa kesibukan orang tua dalam bekerja menjadi faktor utama yang menyulitkan mereka untuk memberikan

perhatian yang memadai kepada anak. Brown menyatakan, "Kurangunya waktu yang dihabiskan bersama anak karena kesibukan dalam bekerja dapat mengurangi kesempatan untuk memperkuat nilai-nilai yang diajarkan di sekolah dan untuk memahami kebutuhan individu anak." Dengan demikian, penting untuk menemukan cara yang efektif untuk mengintegrasikan pembelajaran di sekolah dengan kehidupan keluarga yang sibuk.

Studi longitudinal oleh Diana et al. (2021) menunjukkan bahwa kesenjangan antara nilai-nilai yang diajarkan di sekolah dan praktik pola asuh orang tua dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan anak. Williams et al. menemukan bahwa anak-anak yang mengalami ketidakselarasan antara nilai-nilai di sekolah dan di rumah cenderung mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri secara sosial dan akademis. Hal ini menegaskan perlunya kolaborasi yang kuat antara sekolah dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi perkembangan anak. Dalam penelitian mereka, Dahlan (2023) menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam mendukung perkembangan anak. Ia menyoroti perlunya komunikasi yang terbuka, penyediaan sumber daya pendidikan bagi orang tua, dan penciptaan lingkungan yang mendukung di rumah dan di sekolah. Mereka menyimpulkan bahwa kolaborasi yang efektif antara sekolah dan orang tua dapat memperkuat pembentukan karakter anak dan meningkatkan kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

Oleh karena itu, untuk mengatasi kesenjangan antara pendidikan di sekolah Kristendan kondisi orang tua dari anak-anak usia dini, diperlukan pendekatan holistik yang melibatkan kolaborasi erat antara lembaga pendidikan dan orang tua. Hal ini mencakup pemberian sumber daya pendidikan yang memadai kepada orang tua, serta upaya bersama untuk memperkuat nilai-nilai yang diajarkan di lingkungan sekolah agar relevandan terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Oleh karena itu,

penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan karakter terus dilakukan untuk mengoptimalkan implementasinya di berbagai lembaga pendidikan melalui media bukudan media pembelajaran lainnya.

Pendidikan karakter Kristiani memiliki peran penting dalam membentuk moral dan etika anak usia dini. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa implementasinya belum berjalan optimal. Salah satu alasan utamanya adalah kurangnya media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak. Media yang ada seringkali kurang interaktif dan tidak kontekstual, sehingga anak-anak sulit memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan interaktif dalam pembelajaran anak usia dini (Nainggolan & Daeli, 2021).

Menurut Nupus et al. (2023) dalam teori pembelajaran sosialnya, anak-anak belajar melalui observasi, imitasi, dan pemodelan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif dan berfokus pada peran serta aktif anak sangat diperlukan untuk memaksimalkan pendidikan karakter. *Kidventure Board Game* dirancang untuk menjawab kebutuhan ini dengan menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik melalui permainan. Permainan ini diharapkan dapat mengatasi kelemahan media pembelajaran konvensional dengan cara yang inovatif dan menarik bagi anak-anak.

Lebih lanjut, teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Kezia et al. (2020) juga mendukung penggunaan berbagai media pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan anak. Dengan *Kidventure Board Game*, anak-anak dapat belajar melalui aktivitas yang melibatkan kecerdasan linguistik, logis-matematis, dan interpersonal, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan karakter yang holistik.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media *Kidventure Board Game* dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini. Penelitian ini akan mengidentifikasi kebutuhan orang tua peserta didik, menghasilkan media yang layak digunakan, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam mencapai tujuan pendidikan karakter. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks pendidikan karakter Kristiani.

Dalam kehidupan saat ini, ada fenomena kurangnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar. Akibatnya, orang tua, pendidik, dan masyarakat menghadapi masalah yang sulit untuk menanamkan prinsip-prinsip pendidikan karakter kepada anak-anak mereka (Salam et al., 2022) Pendidikan karakter pada anak sangat penting untuk membangun kepribadian saat mereka berkembang dan di masa depan (Putri et al., 2022) Pendidik, yang bertanggung jawab untuk mengajar dan menjadi contoh bagi murid-muridnya, adalah komponen pendidikan yang memainkan peran yang sangat penting. Kualitas pendidikan yang baik harus tetap tidak terkikis oleh kemajuan zaman. Tindakan kekerasan terhadap siswa harus dicegah, karena hal itu dapat terjadi di lingkungan pendidikan, baik oleh pendidik maupun sesama siswa (Selvi, Issaura & Wulantaka, Nazauma, 2020). Pemilihan media yang tepat dan menarik bisa memusatkan perhatian secara intensif dan membangkitkan minat anak untuk menguasai pengetahuan disampaikan melalui penggunaan media tersebut sehingga dapat mempengaruhi kualitas pencapaiannya hasil motorik anak.

Aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Hatta, 2021). Implementasi menggunakan *game* anak dapat melakukan pengenalan pendidikan karakter di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Sehingga hasil belajar bisa meningkat. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik untuk anak-anak.

Media permainan, khususnya permainan untuk anak, dapat menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang positif pada anak sejak usia dini. Permainan-permainan tersebut dapat membantu anak memahami konsep moral dan etikadengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan media permainan, lembaga pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan karakter anak. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan generasi muda yang berkarakter mulia dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Di bidang pendidikan, teknologi banyak digunakan untuk memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Kemajuan teknologi saat ini memiliki kesan positif dan negatif, tetapi seharusnya kesan positif lebih banyak dinikmati oleh mereka yang menggunakannya. Teknologi mencakup berbagai jenis media yang digunakan untuk menyampaikan informasi siswa dan sumber belajar. Jika digunakan dengan benar, teknologi telah banyak membantu dunia pendidikan. Teknologi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Saat ini, penggunaan teknologi informasi harus menjadi bagian dari proses pendidikan. Memiliki kemampuan dan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi sebagai cara untuk menyampaikan pesan selama pendidikan diperlukan. Ini dilakukan agar pendidik dan peserta didik dapat mengikuti dan tetap terinformasi tentang dunia modern.

Abidin et al. (2022) merinci keterampilan yang perlu dikuasai oleh pendidiknya,

antara lain:

- a) Satu kategori. Pendidik memiliki kemampuan untuk menumbuhkan kreativitas siswa selain mempromosikan dan memotivasi mereka untuk belajar.
- b) Di era teknologi, guru dapat mengonsept dan mengembangkan pelajaran serta penilaian belajar.
- c) Pengajar dapat mendorong dan menjadi panutan yang bertanggung jawab, serta bagaimana selaku masyarakat digital.
- d) Pengajar harus berpartisipasi saat kepemimpinan serta pengembangan profesional.

Memanfaatkan teknologi sebagai mediator dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak adalah upaya untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan kreatif. Ini memudahkan pendidik untuk melacak dan mengkomunikasikan pelajaran kepada siswa mereka. (Selvi & Wulantaka, 2020). Perkembangan zaman ini terjadi selama revolusi gelombang ketiga—khususnya di bidang elektronika dan teknologi informasi.

Menurut Miarso, perkembangan informasi memiliki ciri-ciri berikut:

- 1) peningkatan kemampuan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyajikan informasi;
- 2) kecepatan pengiriman informasi dipercepat;
- 3) miniaturisasi perangkat keras yang tersedia secara luas;
- 4) berbagai opsi informasi untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda; dan
- 5) biaya pengumpulan informasi, terutama untuk pengiriman data jarak jauh yang cepat.
- 6) baik untuk perangkat keras maupun lunak
- 7) Informasi dapat tersebar lebih cepat dan lebih luas dengan mengatasi batas geografis, politik, dan kedaulatan;

8) menyediakan berbagai layanan untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kegunaan informasi.

Adanya kemampuan untuk membuat prediksi yang lebih baik dan lebih akurat tentang masa depan (Miarso, 2004) Reformasi pendidikan dapat dilakukan untuk mengembangkan PAUD yang berkualitas di Indonesia. PAUD menawarkan ciri-ciri pembelajaran serta pengembangan program nyata yang mencakup pengalaman belajar yang dijelaskan melalui permainan yang tentunya mengandalkan tenaga dan kemampuan anak. Reformasi pendidikan dapat didefinisikan sebagai peralihan dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang meningkatkan aspek kognitif. (Suharyat et al., 2023).

Permainan edukatif memiliki keunggulan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Permainan pembelajaran berbasis simulasi dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah saat ini dan memungkinkan peserta didik menggunakan inti dari pengetahuan yang ada untuk memecahkan masalah. Dalam beberapa hal, permainan edukatif lebih baik daripada pendekatan pembelajaran tradisional. Animasi meningkatkan daya ingat dan memungkinkan Anda mengingat apa yang Anda pelajari untuk jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, yang merupakan keuntungan utamanya (Yuni Sugiarti, 2013). Kegiatan ini bermanfaat, terutama untuk perkembangan kognitif. Berdasarkan pengkajian yang dikaji oleh Pakpahan & Saragih (2022) bahwa siswa yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran rata-rata dalam kelas memiliki efek positif pada perkembangan lateral. (Yuni Sugiarti, 2013). Anak-anak sangat tertarik pada kearifan lingkungan mereka, termasuk benda-benda dan makhluk hidup di sekitar mereka, yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Bagaimana menggunakan media permainan pembelajaran digital berbasis ICT untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak

usia dini adalah pertanyaan utama peneliti dalam penelitian ini. Meskipun media permainan terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif, keterlibatan orang tua yang terbatas dalam program bimbingan karakter di sekolah masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, *Kidventure Board Game* hadir sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dan memperkuat pendidikan karakter anak usia dini.

Kidventure Board Game adalah sebuah permainan papan yang telah dikembangkan untuk memberikan kesempatan kepada orang tua, bahkan yang memiliki jadwal sibuk, untuk aktif membimbing anak-anak mereka di rumah. *Kidventure Board Game* bukan untuk menggantikan program bimbingan karakter yang telah ada, melainkan untuk mendukung program tersebut agar pendidikan karakter Kristiani anak usia dini dapat terlaksana dengan optimal dengan adanya keterlibatan di antara anak, orang tua dan guru. Meskipun *Kidventure Board Game* menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan karakter Kristiani anak usia dini, penelitian ini perlu meneliti lebih lanjut mengenai kebutuhan orang tua, kelayakan media *Kidventure Board Game*, dan efektivitasnya dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini.

1.2 Fokus Penelitian

Dari identifikasi masalah yang dipaparkan dalam latar belakang penelitian ini, maka penulis akan mengembangkan dan memanfaatkan media permainan *Kidventure Board Game* dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan penulis, maka permasalahan tersebut di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan orang tua peserta didik dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini dapat diidentifikasi?
2. Bagaimana pengembangan media *Kidventure Board Game* yang layak digunakan untuk mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini dapat dilakukan?
3. Bagaimana efektivitas media *Kidventure Board Game* dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini dapat dievaluasi?

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah, fokus penelitian dan perumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi kebutuhan orang tua peserta didik dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini.
2. Menghasilkan media *Kidventure Board Game* yang layak digunakan dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini.
3. Mengevaluasi efektivitas media *Kidventure Board Game* dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

1. Hasil penelitian ini yaitu agar dapat mengembangkan dan memanfaatkan media *Kidventure Board Game* dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini yang layak dan efektif.
2. Hasil penelitian ini yaitu agar dapat memberikan informasi dalam memilih atau menentukan pembelajaran menggunakan media *Kidventure Board Game* dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini.

2. Secara Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan karakter kristiani anak usia dini
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai kegiatan pendukung program bimbingan karakter bagi anak usia dini dan di taman kanak-kanak Kristen lainnya.