Volume 7 Issue 1 (2023) Pages 527-535
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia (1-3) Tahun

Siti Nurhidayah[1], Febriyanti Utami[1]✉
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya, Indonesia[1]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

Abstrak
Keluarga menjadi pondasi pertama mengajarkan pendidikan karakter kepada anak usia dini sebagai nilai dasar kemanusiaan diantaranya keberanian berbicara serta mencari tahu hal baru. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui stimulasi karakter komunikatif untuk melayani karakter rasa ingin tahu yang diterapkan oleh keluarga kepada anak-anak usia (1-3) tahun. Penelitian ini mengguakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah keluarga di Tanjung Payang Dusun 1 yang berjumlah 60 keluarga, dan sampel pada penelitian ini berjumlah 30 keluarga dengan mengambil partisipan 30 orang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Teknik analis data yang digunakan dengan perhitungan presentase. Hasil penelitian menunjukkan stimulasi karakter komunikatif dan karakter rasa ingin tahu pada anak yang diberikan oleh keluarga kepada anak usia dini yaitu terdapat sembilan orang berada pada kategori sangat sering memberikan stimulasi, sebelas orang berada pada kategori sering dalam memberikan stimulasi, dan 10 orang berada pada kategori pernah memberikan stimulasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar keluarga sudah berada pada kategori sering dalam memberikan stimulasi karakater komunikasi dan karakter rasa ingin tahu pada anak.

Kata Kunci: *karakter komunikatif; karakter rasa ingin tahu; anak usia dini*

Abstract
The family is the first prohibition forbidding character education for early childhood as a basic human value, including the courage to speak and propose to know new things. The purpose of this study was to determine the stimulation of communicative character to serve the curiosity character applied by families to children aged (1-3) years. This study uses a descriptive method with a quantitative approach. The population in this study were 60 families in Tanjung Payang 1 Hamlet, and the sample in this study was 30 people with a simple random sampling technique. Data collection is done by using a questionnaire. The data analysis technique used is the percentage calculation. The results showed that the stimulation of communicative character and the character of curiosity in children was given by the family to early childhood, namely there were nine people who were in the category of very often providing stimulation, eleven people who were in the category who often provided stimulation, and 10 people who were in the category who had provide stimulation. This shows that most families are in the frequent category in providing stimulation of the communication character and the character of curiosity in children.

Keywords: *communicative character; curiosity character; early childhood*

Copyright (c) 2023 Siti Nurhidayah, et.al.

✉ Corresponding author : Febriyanti Utami
Email Address : febriyantiutami@fkip.unsri.ac.id (Palembang, Indonesia)
Received 17 October 2022, Accepted 22 Januari 2023, Published 24 January 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

Pendahuluan

Karakter adalah hal yang sangat penting untuk ditanamkan kepada semua individu terutama anak usia dini sebagai modal yang perlu dimiliki untuk mendapatkan kesuksesan dalam hidupnya (Ansori, 2021). Karakter merupakan nilai dalam diri seseorang yang unik dan baik yang kemudian direalisasikan dalam bentuk perilaku (Sabardila et al., 2021). Ada beberapa nilai karakter yang perlu ditanamkan oleh keluarga kepada anak sejak dini yang terurai pada Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2011, diantaranya karakter komunikatif dan karakter rasa ingin tahu. Karakter erat kaitannya pada seseorng yang mencerminkan pola perilaku pada kesehariannya, faktor lingkungan dan faktor bawaan mempengaruhi karakter seseorang. Di dalam bahasa Yunani, karakter memiliki artian yakni "*charassein*" yakni mengikir, terbentuknya sebuah karakter diibaratkan layaknya mengukir di atas batu permata ataupun permukaan besi yang keras (Komalasari & Saripudin, 2017). Penanaman nilai karakter kepada anak bukanlah menuntut suatu ketundukan, tetapi harus diyakini dan disadari oleh anak agar bisa mengetahui mana benar dan salah serta terintegrasi dalam hatinya untuk meyakininya sehingga dapat terinternalisasi dalam hati nurani. Pengembangan karakter kepada anak usia secara optimal ini diperlukan stimulasi sesering mungkin yang baik dari keluarga kepada anak (Kamar et al., 2020).

Keluarga menjadi peran penting terbentuknya pendidikan pada anak seperti mendapatkan pelajaran etika dan moral, penanaman nilai, serta akhlak yang sejak lahir hingga masa usia dini yang menjadi pondasi dalam membentuk karakter diri. Anak pada masa usia dini masih suci dapat diartikan belum terkontaminasi oleh pengaruh negatif dari luar lingkungan mereka pada perkembangan dan pertumbuhannya. Hal pertama yang di dapatkan anak-anak harus bermula dari lingkungan keluarganya. Pendidikan karakter sebagai upaya untuk menyusun struktur pedagogis dan mendukung untuk mendorong pengembangan kecenderungan dan kompetensi yang positif, etis, pro-sosial pada anak (Olao et al., 2021). Pendidikan karakter merupakan sesuatu yang mutlak dilaksanakan dalam rangka mewujudkan generasi bangsa dengan akhlak mulia dan memiliki berkepribadian Indonesia (Santika, 2020). Tetapi, masa sekarang ini kebanyakan keluarga lalai akan pendidikan diri anaknya. Kenyataannya perhatian dan dorongan dari keluarga dalam perkembangan anak-anak sangat diperlukan pada pembentukan dalam memberikan pendidikan utama dan lebih baik di usia awal pertumbuhannya. Kesibukan keluarga akan mempengaruhi interaksi hubungannya dengan anaknya.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang bernilai lebih dikarenakan memasukkan semua unsur aspek pengetahuan (*kognisi*), perasaan (*feeling*), dan tingkah laku (Ningsih et al., 2022). Anak usia dini berada pada masa g*olden age*, masa ini adalah waktu yang tepat untuk menumbuhkan dan menanamkan nilai karakter positif yang bertujuan dalam membentuk kepribadian yang unggul di dalam diri seorang anak (Rihlah et al., 2020). Karakter membutuhkan rangsangan dari keluarga yang bersifat inovatif demi meningkatkan perkembangan diri anak sesuai harapan. Keluarga menjadi pihak utama pertama serta penting dalam mempengaruhi karakter anak (Lickona, 2012). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Apriliyanti et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembetukan karakter pada anak tidak lepas dari keterlibatan peran orang tua. Keluarga menjadi lingkungan terdekat yang memberikan pengaruh terhadap karakter anak.

Penanaman karakter anak penting dilakukan karena hal ini harus diperhatikan sejak dini, kepada keluarga ini penting ditanamkan karena anak masa *golden age* merupakan pondasi awal penerus kehidupan perlu dibina dan dibimbing oleh keluarga terdekat. Penanaman karakter pada anak dimulai dalam keluarga dikarenakan anak mulai berinteraksi dengan orang lain pertama kali terjadi di lingkungan keluarga (Priska, 2020). Terdapat 18 nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan atau ditanamkan kepada anak, yaitu 1) religius, 2) demokratis, 3) jujur, 4) toleransi, 5) tanggung jawab, 6) disiplin, 7) kerja keras, 8) peduli sosial, 9) kreatif, 10) mandiri, 11) bersahabat atau komunikatif, 12) rasa ingin tahu, 13) cintah tanah air, 14) semangat kebangsaan, 15) peduli lingkungan, 16) menghargai prestasi, 17) cinta

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

damai, 18) gemar membaca (N. Prasetyo., 2011). Pada penelitian ini dibatasi pada karakter komunikatif dan rasa ingin tahu. Karakter komunkatif dan karakter rasa ingin tahu ini dianggap penting bagi proses pembelajaran di Indonesia. Selain itu, pelaksanaan penelitian ini juga didasari oleh pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia (1-3) tahun di Tanjung Payang Dusun 1 Lahat Selatan didasarkan pengamatan di lapangan yakni belum mencukupinya kemampuan anak pada karakter komunikatif dan rasa ingin tahu. Pada aspek komunikatif ditemukan kurangnya kemampuan keluarga dalam mengajak anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara baik, kondisi ini terlihat pada tingkah laku anak saat kesulitan mengekspresikan keinginan karena keluarga tidak memberikan kesempatan anak untuk berbicara. Adapun kendala lainnya, saat anak akan berkomunikasi memanggil anggota keluarga di rumah sering menggunakan nada tinggi dan berbicara dengan suara keras. Karakter komunikatif dideskripsikan sebagai tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, ergaul dan bekerjasama dengan orang lain (Hamidah, 2017). Sejalan dengan pendapat tersebut, karakter komunikatif diartikan sebagai kecakapan yang dimiliki sesorang saat menyampaikan dan mengerti dengan yang sedang diungkapkan serta yang akan diungkapkan (Wulandari, 2020). Pengaplikasian dari karakter komunikatif ini yakni kecakapan seorang anak dalam berinteraksi/komunikasi, anak-anak secara sadar di kehidupannya akan berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda di setiap lingkungan kehidupannya. Maka, diperlukannya pendidikan nilai karakter komunikatif ini agar anak mampu berinteraksi dengan orang yang beragam di kehidupan sehari-hari mereka. Kurangnya kemampuan berkomunikasi ini berdampak juga pada kemampuan rasa ingin tahu yang anak miliki.

Selain karakter komunikatif yang kurang, peneliti menemukan kurangnya rasa ingin tahu pada anak usia (1-30 tahun di Tanjung Payang Dusun 1 Lahat Selatan. Umumnya, anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun lain halnya dengan fakta yang ditemui di lapangan, anak terlihat memiliki rasa ingin tahu yang biasa-biasa saja, anak juga kurang menunjukkan ketertarikannya terhadap sesuatu. Hal ini harusnya menjadi dasar bagi orangtua untuk mencari penyebab alasan yang membuat anak kurang memiliki rasa ingin tahu.

Rasa ingin tahu adalah perilaku untuk selalu berusaha memahami lebih mendalam dari apa yang dilihat, didengar, dan dipelajarinya (Fauzi et al., 2017). Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia (Hidayah et al., 2019). Karakter rasa ingin tahu sebagai usaha secara mendalam untuk mengetahui sesuatu dengan cara bertanya kepada orang disekitarnya, mengamati untuk mencari tahu tentang benda tau sesuatu yang menarik bagi mereka, dan mencoba menggunakan benda ketika telah mengetahui kegunaannya. Rasa ingin tahu muncul memicu munculnya berbagai pertanyaan-pertanyaan bagi anak yang berhubungan dengan kemampuan komunikatif pada anak usia dini (Lestari & Wulandari, 2021).

Berkaitan dengan hal di atas, upaya orangtua sebagai agen stimulasi mengembangkan potensi anak, orang tua berupaya menjalankan fungsi dan perannya bersama supaya baik ketika memberikan pengetahuan kepada anak yang selanjutnya akan berimbas pada terbentuknya karakter anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan ingin mencapai mengetahui seberapa besar persentase stimulasi karakter komunikatif untuk melayani karakter rasa ingin tahu anak yang diberikan oleh keluarga untuk menanamkan pembentukkan karakter anak usia (1-3) tahun di Tanjung Payang Dusun 1, Lahat Selatan.

Metodologi

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis data dari lapangan dalam bentuk perkataan dan presentasi. Sasaran pada penelitian ini adalah keluarga yang memiliki anak usia (1-3) tahun di Tanjung Payang Dusun 1, Lahat Selatan.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

Populasi adalah semua keluarga di Tanjung Payang dusun 1 yang berjumlah 60 keluarga. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 keluarga dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah penyebaran angket, observasi nonpartisipan, dan dokumentasi. Partisipan dalam penelitian ini ialah 30 orang dari keluarga di Tanjung Payang Dusun 1, Lahat Selatan.

Pada penelitian ini yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah angket yang disebarkan kepada keluarga di dusun 1, Lahat Selatan. Angket yang dipergunakan pada penelitian ini yakni angket berbentuk skala likert. Indikator karakter komunikatif yang di ambil pada penelitian ini ialah rangsangan (stimulasi) memperlihatkan senang berbicara, kemudian indikator untuk karakter rasa ingin tahu ialah rangsangan (stimulasi) mencari tahu peristiwa secara alami. Dari indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi 20 item pernyataan untuk menggali stimulasi karakter komunikasi dan rasa ingin tahu.

Peneliti selanjutnya melakukan uji validitas isi oleh ahli *(judgement)* berdasarkan *indeks Aiken's* dan item kuesioner yang dinyatakan valid, kemudian digunakan untuk mengumpulkan data. Selanjutnya berdasarkan hasil uji empiris, kuesioner dinyatakan valid, hal ini dibuktikan 20 butir item pernyataan menggunakan uji *correlation* dengan ketentuan rTabel yakni 0,361 dan menghasilkan perhitungan uji rHitung melewati rTabel yang menyatakan ada 18 butir item pernyataan yang valid, 2 item pernyataan tidak valid. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang hasil pengujiannya dikategorikan sangat tinggi karena koefisien *Alpha Cronbach* > 0,8 yakni 0.906 untuk 18 item.

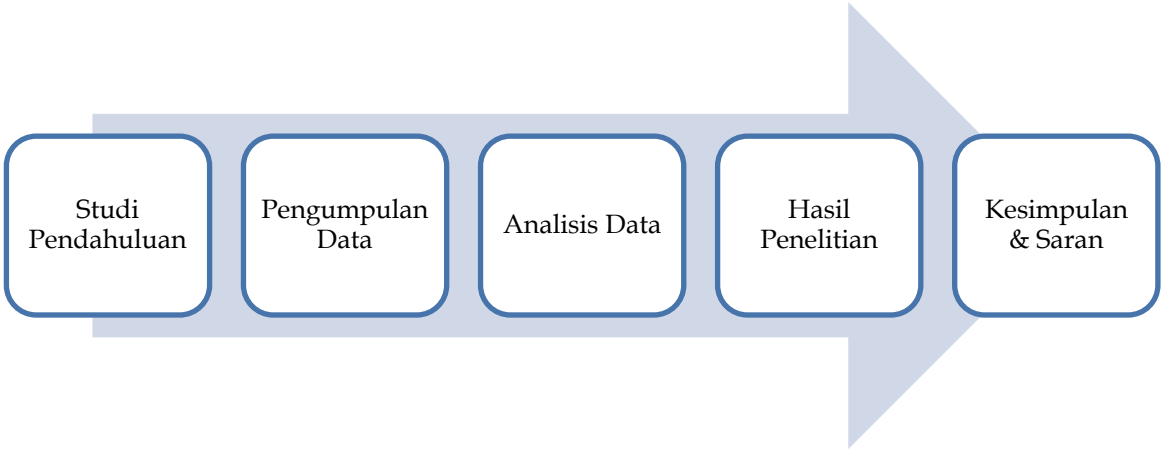
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perhitungan presentase, dengan rumus penghitungannya adalah sebagai berikut.

$$Nilai\ persentase = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100\%$$

Selanjutnya nilai persentase disesuaikan dengan kategori yang ditetapkan pada tabel 1 (Sunarti & Rahmawati, 2014). Tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1.

Tabel 1. Kategori Persentase Hasil Angket

Persentase	Kategori
82% - 100%	Sangat Sering
64% - 81%	Sering
45% - 63%	Pernah
25% - 44%	Tidak Pernah



Gambar 1. Tahapan Penelitian

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

Hasil dan Pembahasan

Rangsangan (stimulasi) Memperlihatkan Senang Berbicara untuk Mencari Tahu Peristiwa Secara Alami

Pada angket ini yang membahas stimulasi karakter komunikatif dan karakter rasa ingin tahu yang di berikan oleh keluarga kepada anak-anak sejak usia dini. Berdasarkan Permendikbud No. 146 Tahun 2014, cakupan karakter komunikatif dan rasa ingin tahu ini terdapat pada aspek pengembangan sosial yang tertera di KI-2. Hasil data yang sudah diolah mengacu pada indikator rangsangan (stimulasi) memperlihatkan senang berbicara untuk mencari tahu peristiwa secara alami dari keluarga kepada anak berusia (1-3) tahun di Tanjung Payang Dusun 1, Lahat Selatan. maka bisa terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Rekapitulasi Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin tahu

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
82%-100%	9	30%	Sangat Sering
64%-81%	11	36,7%	Sering
45%-63%	10	33,3%	Pernah
25%-44%	-	-	Tidak Pernah
∑	**30**		
Nilai Akhir		**70,55556%**	**Sering**

Berdasarkan data pada tabel 2, rangsangan (stimulasi) memperlihatkan senang berbicara untuk mencari tahu peristiwa secara alami pada stimulasi karakter komunikatif dan rasa ingin tahu yang digunakan oleh keluarga kepada anak-anak mereka usia (1-3) tahun di Tanjung Payang Dusun 1, Lahat Selatan yaitu hasil penelitian menunjukkan stimulasi karakter komunikatif dan karakter rasa ingin tahu dalam penanaman kepada anak-anak melalui keluarga di Tanjung Payang Dusun 1, Lahat Selatan dengan nilai akhir mencapai 70,55556%, dengan rincian 9 (30%) anggota keluarga berada pada kategori Sangat Sering (SS), 11 (36,7%) anggota keluarga berada pada kategori Sering (S), 10 (33,3%) anggota keluarga berada pada kategori Pernah (P), dan 0 (0%) anggota keluarga berada pada kategori Tidak Pernah (TP).

Berdasarkan data kategori Sangat Sering (SS), Sering (S), dan Pernah (P) yang berada di atas dapat kita lihat tingkatan persentase stimulasi dari masing-masing yang di berikan oleh keluarga untuk menanamkan karakter komunikatif dan rasa ingin tahu kepada anak yang berumur (1-3) tahun di Tanjung Payang Dusun 1, Lahat Selatan. Kemudian, pada tabel di atas terlihat bahwa stimulasi karakter komunikatif dan rasa ingin tahu kategori sangat sering dilakukan responden yakni anggota keluarga NPL, AK, DAS, MD, RDR, SL, ES, ZF, dan SAPS yang terlihat pada tabel sebanyak 82 % - 100 % yang menyatakan bahwa keluarga ini sangat sering melakukan stimulasi-stimulasi yakni setiap hari melakukannya untuk menanamkan karakter komunikatif dan rasa ingin tahu dalam diri anak sejak usia dini.

Selanjutnya stimulasi karakter komunikatif dan rasa ingin tahu yang diberikan keluarga kepada anak pada kategori sering dilakukan responden yakni anggota keluarga MR, RD, AR, AS, SD, YM, NZ, LMY, ARD, DA, dan EP yang terlihat pada tabel sebanyak 64%-81% yang menyatakan bahwa keluarga sering melakukan stimulasi-stimulasi tetapi tidak setiap hari untuk menanamkankarakter komunikatif dan rasa ingin tahu pada anak di masa *golden age*. Adapun keluarga yang melakukan stimulasi pada kategori pernah terlihat pada responden MY, SW, SM, RS, CH, NNH, RS, YS, NA, dan SM yang terlihat pada tabel 45%-63% yang memperlihatkan anggota keluarga hanya sekali-sekali memberikan stimulasi kepada anak-anak.

Berdasarkan dengan data-data yang telah dijabarkan bahwa dalam stimulasi karakter komunikatif dan rasa ingin tahu ini memiliki indikator yakni rangsangan (stimulasi) memperlihatkan senang berbicara untuk mencari tahu peristiwa secara alami yang menjadi indikator dalam stimulasi karakter komunikatif dan rasa ingin tahu yang di gunakan oleh keluarga menstimulasi anak-anak mereka yang berusia (1- 3) tahun di Tanjung Payang Dusun

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

1, Lahat Selatan. Total keseluruhan persentase dari data pengolahan tersebut yakni 9 (30%) anggota keluarga berada pada kategori Sangat Sering (SS), 11 (36,7%) anggotakeluarga berada pada kategori Sering (S), 1 (33,3%) anggota keluarga berada pada kategori Pernah (P), dan 0 (0%) anggota keluarga berada pada kategori Tidak Pernah (TP).

Sejalan dengan penelitian dari (Purwanti & Haerudin, 2020) yang menjelaskan pendidikan karakter yang perlu ditanamkan sejak dini di masa *golden age* melalui suatu habituasi pada saat berkegiatan setiap hari secara terprogram dan tidak terprogram, diantaranya: 1) kegiatan dengan terjadwal serta terus menerus dapat dikatakan sebagai kegiatan rutin; 2) kegiatan secara langsung dan tidak terjadwal pada suatu kegiatan khusus yang dilaksanakan oleh seseorang biasa dikatakan kegiatan spontan; dan 3) perencanaan khusus dalam jangka waktu tertentu yang dilaksanakan untuk mengembangkan karakter anak sejak dini dapat dikatakan sesuatu kegiatan terstruktur (program). Karakter pada anak akan berdampak pada kegiatan mereka, interkasi dengan lingkungan sosialnya, dan pilihan hidupnya (Kim et al., 2019).

Karakter pada anak akan muncul jika karakter tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, baik di dalam lingkungan anak maupun di luar lingkungan anak, karakter juga perlu diperjelas pada sikap dan perilaku nyata yang mampu dilaksanakan oleh anak (D. Prasetyo et al., 2019). Keluarga merupakan lingkungan terdekat anak yang merupakan sekolah pertama seseorang dalam penanaman pendidikan karakter, selain itu juga keluarga merupakan sumber utama yang akan memberikan pengaruh dalam perkembangan karakter anak (Birhan et al., 2021). Interaksi keluarga dapat menciptakan lingkungan pengajaran dan pengenalan pendidikan karakter yang dapat disajikan dalam berbagai aktivitas seperti bercerita dan melakukan permainan (Mei-ju et al., 2014).

Pengimplementasian sikap dan perilaku untuk membentuk karakter dalam diri anak menjadi baik di mulai dari suatu kebiasaan untuk menanamkan karakter komunikatif pada anak ini seperti memberikan suatu kebiasaan untuk saling tolong menolong kepada sesama makhluk hidup disekitar mereka, serta mengajarkan kebiasaan untuk memuji orang-orang disekitarnya, dan keluarga dapat memberikan kebiasaan seperti mengajarkan kepada anak untuk berbicara secara perlahan-lahan tanpa harus menggunakan nada tinggi kepada orang disekitarnya, selanjutnya keluarga memberikan kebiasaan mencontohkan tindakan untuk beretika seperti mengucapkan tolong, terimakasih dan maaf. Pendidikan karakter melalui pembiasaan dapat dilakukan dalam kegiatan sehari-hari baik secara terpogram maupun tidak terprogram (Fajarwatiningtyas et al., 2021). Karakter pada dasarnya adalah gabungan dari kebiasaan-kebiasaan, kebiasaan ini terbentuk dari perbuatan yang dilakukan secara berulang/kontinu (Endelta et al., 2022). Pembiasaan adalah salah satu metode yang dirasa efektif dalam menanamkan karakter pada anak (Lailatus et al., 2018). Membangun karakter tidak hanya cukup dengan menyampaikan apa saja yang harus dilakukan, namun dibutuhkan sebuah mekanisme perbuatan yang terarah dan tida henti secara berkesinambungan (Hendriana & Jacobus, 2016).

Selain itu, pemberian stimulasi karakter dari keluarga dengan mengajak anak-anak mereka jalan-jalan baik disekitaran halaman rumah ataupun lingkup kecil yakni taman kota untuk memunculkan rasa ingin tahu di dalam diri mereka sendiri. Melalui kegiatan tersebut semua indera anak dapat dikatifkan sehungga dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu (Devianti et al., 2020). Dalam lingkup keluarga semua itu dapat dilatih dengan anggota keluarga secara terus menerus dengan memberikan kebiasaan dan keteladan kepada anak-anak mereka, pemberian stimulasi untuk meingkatkan karakter dalam diri anak tersebut dapat disandingkan dengan media-media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam pemberian pengalaman secara konkret (nyata), dan membangkitkan minat belajar serta rasa ingin tahu pada anak (Liyana & Kurniawan, 2019). Penyediaan media pembelajaran berupa buku bacaan dapat memberikan kontribusi yang tidak kecil dalam pembentukan karakter (Saepudin et al., 2017), seperti karakter rasa ingin tahu. Penggunaan buku bacaan dalam bentuk buku cerita bergambar merupakan salah satu

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

cara yang paling mudah diterapkan dalam membentuk karakter anak, karena buku bergambar juga dapat mempengaruhi emosi anak (Munthe & Halim, 2019).

Keluarga juga dapat memberikan alat permainan seperti *puzzle* ataupun balok-balok permainan anak untuk mengeksplorasi keingintahuan mereka terhadap benda ataupun makhluk di lingkungan sekitar yang mereka temui. Menurut (Silmi & Kusmarni, 2017) pada artikelnya mengatakan jika pengaplikasian media *puzzle* cukup efektif untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu anak, penggunaan media *puzzle* dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu anak, sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap peristiwa yang sedang terjadi. Anak mencari tahu segala hal dan bertanya kepada keluarga mengenai pengetahuan yang belum mereka ketahui. Selain itu, dalam pembentukan pribadi karakter anak usia dini membutuhkan keteladanan melalui pemberian contoh secara nyata yang patuh ditiru oleh seorang anak. Pendidi

Simpulan

Stimulasi baik dari keluarga Tanjung Payang Dusun 1, Lahat Selatan demi peningkatan karakter komunikatif dan karakter rasa ingin tahu melalui stimulasi-stimulasi positif dengan keluarga perlu mendampingi anak ketika melakukan aktivitas baik berkomunikasi maupun mencari tahu hal-hal demi mengeksplorasi sebagai pemenuhan pengetahuan diri mereka denganmenyediakan tempat yang kondusif serta memberikan motivasi, dan menunjukkan bahwa keluarga menjadi tempat mereka meningkatkan nilai-nilai karakter melalui stimulasi- stimulasi yang terus diberikan oleh keluarga di sekitarnya.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada keluarga-keluarga yang memiliki anak usia dini (1-3) tahun yang berada di Tanjung Payang dusun 1, Lahat Selatan. Peneliti juga mengucapkan terimakasi kepada dosen pembimbing dan Tim Jurnal Obsesi yang sudah memberikan saran perbaikan hingga artikel ini terbit.

Daftar Pustaka

Ansori, Y. Z. (2021). Strategi Pendidik dalam Menumbuhkan Karakter Jujur pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 261–270. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1208

Apriliyanti, F., Hanurawan, F., & Sobri, A. Y. (2021). Keterlibatan Orang Tua dalam Penerapan Nilai-nilai Luhur Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 1–8. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.595

Birhan, W., Shiferaw, G., Amsalu, A., & Tamiru, M. (2021). Social Sciences & Humanities Open Exploring the context of teaching character education to children in preprimary and primary schools. *Social Sciences & Humanities Open*, *4*(1), 100171. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100171

Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Mitra Ash_shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *03*(02), 67–78. https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150

Endelta, I., Chan, F., & Zahyuni, V. (2022). Strategi Guru dalam Menanamkan Karakter Peduli Sosial pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, *3*(2), 228–233. https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3709

Fajarwatiningtyas, A., Akbar, S., & Ishaq, M. (2021). Metode Pembiasaan dalam Mengembangkan Karakter Kemandirian Anak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, *6*(4), 494–502. https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i4.14692

Fauzi, A. R., Zainuddin, Z., & Atok, R. Al. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, *2*(2), 27–36. https://doi.org/10.17977/um022v2i22017p079

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

Hamidah, M. (2017). Meningkatkan Nilai - Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, *3*(1), 21–37. http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/316

Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *1*(2), 25–29. https://doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.262

Hidayah, C., Ningrum, C., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *Indonesian Values And Cgarater Education Journal*, *2*(2), 69–78. https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i2.19436

Kamar, K., Asbari, M., Purwanto, A., Nurhayati, W., Agistiawati, E., & Sudiyono, R. N. (2020). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Praktek Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Genetic Personality. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *6*(1), 75–86. https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.10196

Kim, S., Choe, I., & Kaufman, J. C. (2019). The development and evaluation of the effect of creative problem- solving program on young children ' s creativity and character. *Thinking Skills and Creativity*, *33*(August 2018), 100590. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100590

Komalasari & Saripudin. (2017). *Pendidikan Karakter Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. PT Refika Aditama.

Lailatus, S., Sulthoni, & Soepriyanto, Y. (2018). Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan di Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 169–175. http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4206

Lestari, E., & Wulandari, R. S. (2021). Membangkitkan Rasa Ingin tahu Anak Dengan Cinta dan Cerdik. *Qurroti: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(2), 104–114. https://doi.org/10.36768/qurroti.v3i2.193

Lickona. (2012). *Character Matters. Persoalan Karakter. (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo)*. Bumi Aksara.

Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 225–232. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178

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

Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya: Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan*, *35*(2), 98–111. https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111

Ningsih, K. A., Prasetyo, I., & Hasanah, D. F. (2022). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sentra Bahan Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1093–1104. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1172

Olao, E. M., Misigo, B. L., & Speck, K. (2021). Using Participatory Visual Methods To Teach Character Education in Early Childhood in Kenya. *European Journal of Education Studies*, *8*(6), 208–223. https://doi.org/10.46827/ejes.v8i6.3793

Prasetyo., N. (2011). *Seri Bacaan Orang Tua: Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Prasetyo, D., Marzuki, & Riyanti, D. (2019). Pentingnya Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Guru. *Harmoni Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, *4*(1), 19–32. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/31153

Priska, V. H. (2020). Pentingnya Menanamkan Karakter Sejak Dini. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, *2*(1), 193–201. https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/433

Purwanti, E., & Haerudin, D. A. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Terhadap Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.3499

Guru Raudhatul Athfal, *9*(2), 260–275. https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8429

Rihlah, J., Kamilah, U., & Shari, D. (2020). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 51–61. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4878

Sabardila, A., Arifin, Z., Kusmanto, H., & Nurul, L. (2021). Menakar Nilai Pendidikan Karakter Acara Televisi pada Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 150–162. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.875

Saepudin, E., Rusmana, A., Studi, P., Perpustakaan, I., & Padjadjaran, U. (2017). Peran Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Bagi Anak-Anak. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, *5*(1), 1–12. https://doi.org/10.24198/jkip.v5i1.10821

Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, *3*(1), 8–19. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IVCEJ/article/view/27830

Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, *6*(2), 230–242. https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980

Sunarti, & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Andi Offset.

Wulandari, D. (2020). Implementasi penguatan pendidikan karakter komunikatif melalui kegiatan Pacelathon bagi siswa kelas IV MI Bahrul Ulum Kediri. *Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*. http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/21152