

Developing Islamic Digital Storybooks to Foster Honesty Character in Early Childhood

Ahmad Syukron^{1*}, Sri Watini², Ajat³

Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

*Corresponding author email: ahmadjunti2@gmail.com

Article History

Received: 29 April 2026

Revised: 12 May 2026

Published: 21 May 2026

ABSTRACT

This study aimed to develop and evaluate the effectiveness of an Islamic digital storybook in fostering honesty character among early childhood learners aged 5–6 years. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The study involved 18 children from Group B at PG-TK Al Muslim Bekasi. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher response questionnaires, and documentation. The results showed that the developed media achieved a validity score of 88.30%, categorized as highly feasible. The practicality test also indicated that the media was highly practical for classroom implementation. Furthermore, the effectiveness test demonstrated a significant improvement in children's honesty character, as reflected by the increase in pre-test and post-test scores and an N-Gain value of 0.65, categorized as moderate-to-high improvement. The findings indicate that the Islamic digital storybook is valid, practical, and effective in strengthening honesty character among early childhood learners. Therefore, this media can serve as an innovative Islamic-based digital learning resource for character education in early childhood settings.

Keywords: *Islamic Digital Storybook, Honesty Character, Early Childhood Education, ADDIE Model, Learning Media.*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Syukron, A., Watini, S., & Ajat, A. (2026). Developing Islamic Digital Storybooks to Foster Honesty Character in Early Childhood. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 360–367. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6252>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan fondasi utama dalam pembentukan kepribadian dan moral individu yang akan memengaruhi perilaku mereka sepanjang hayat. Pada fase usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat krusial dalam memahami nilai-nilai sosial, termasuk membedakan perilaku benar dan salah serta menginternalisasi norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat et al., 2024). Oleh karena itu, penanaman nilai karakter, khususnya kejujuran, perlu dilakukan secara sistematis, terencana, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dalam perspektif pendidikan Islam, kejujuran (*sidq*) tidak hanya dipandang sebagai nilai moral, tetapi juga sebagai bagian integral dari pembentukan akhlak mulia yang harus ditanamkan sejak dini melalui proses pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa karakter jujur pada anak usia dini masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada anak kelompok B di salah satu lembaga PAUD, ditemukan bahwa rata-rata skor perilaku kejujuran anak hanya mencapai 47% dari skor maksimal. Sebagian besar anak berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang, dengan kecenderungan perilaku seperti tidak mengakui kesalahan, menyalahkan teman, berbohong untuk menghindari konsekuensi, serta mengambil barang milik orang lain tanpa izin. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses penanaman nilai kejujuran belum berjalan secara optimal dan memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif (Ajat et al., 2024).

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya internalisasi nilai kejujuran adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di lembaga PAUD. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, media yang digunakan dalam pembelajaran karakter masih didominasi oleh metode konvensional, seperti penyampaian nasihat secara verbal dan penggunaan buku cerita cetak yang bersifat statis. Media tersebut cenderung kurang menarik perhatian anak, tidak memberikan stimulasi visual dan audio yang memadai, serta belum mampu mengakomodasi gaya belajar anak usia dini yang lebih responsif terhadap pengalaman belajar yang konkret dan interaktif (Goestjahjanti et al., 2025). Akibatnya, pesan moral yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran tidak selalu dapat dipahami dan diinternalisasi secara optimal oleh anak.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan membuka peluang besar untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Anak-anak pada era digital saat ini memiliki kecenderungan yang tinggi terhadap penggunaan media berbasis visual dan audio, seperti video, animasi, dan aplikasi digital. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia yang dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, serta keterlibatan anak dalam proses belajar (Watini et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter pada anak usia dini.

Meskipun demikian, kebutuhan akan media digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mengandung nilai-

nilai Islami masih belum terpenuhi secara optimal. Lembaga PAUD berbasis Islam memerlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dalam proses pembelajaran, sehingga anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendapatkan penguatan nilai spiritual dan moral sesuai dengan ajaran Islam (Ahmad et al., 2025). Media pembelajaran berbasis digital yang mengandung nilai Islami diharapkan dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan karakter positif, termasuk kejujuran, sejak usia dini.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital, khususnya digital storytelling, memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak dalam pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan aspek kognitif dan literasi, serta belum secara spesifik mengintegrasikan nilai-nilai Islami dalam penguatan karakter, terutama nilai kejujuran (Nasikin et al., 2024). Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan media digital berbasis nilai Islami yang berfokus pada pembentukan karakter kejujuran serta diuji secara komprehensif melalui aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan (*research gap*) yang perlu diisi melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih komprehensif dan kontekstual (Yudha et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan akan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bernilai Islami. Salah satu

solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Islamic digital storybook* yang dirancang untuk menanamkan nilai kejujuran pada anak usia dini melalui pendekatan storytelling berbasis multimedia. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga menghasilkan produk yang sistematis, terstruktur, serta teruji dari segi kelayakan dan efektivitasnya (Yudha, 2024).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas *Islamic digital storybook* dalam meningkatkan karakter jujur pada anak usia 5–6 tahun. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai Islami yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa *Islamic digital storybook* sekaligus menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan karakter jujur anak usia dini. Pendekatan R&D dipilih karena memungkinkan peneliti tidak hanya mengkaji fenomena, tetapi juga mengembangkan solusi inovatif yang teruji secara empiris. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*, yang merupakan salah satu model sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap *analysis* dilakukan untuk

mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta permasalahan pembelajaran; tahap *design* mencakup perancangan konten, alur cerita, dan tampilan media; tahap *development* berfokus pada pembuatan produk digital; tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada subjek penelitian; dan tahap *evaluation* bertujuan untuk menilai serta merevisi produk berdasarkan hasil uji coba (Branch, 2009; Sugiyono, 2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media *Islamic digital storybook* dalam meningkatkan karakter jujur anak usia dini. Uji efektivitas dalam penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain eksperimen sederhana yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, subjek penelitian diberikan pengukuran awal (*pre-test*) sebelum penggunaan media, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Islamic digital storybook*, dan selanjutnya dilakukan pengukuran akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan perilaku kejujuran anak setelah intervensi diberikan. Subjek penelitian terdiri atas 18 anak usia 5–6 tahun pada kelompok B di PG-TK Al Muslim Bekasi yang dipilih secara purposif sesuai kebutuhan penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan, persentase kepraktisan, uji *paired sample t-test*, dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui

tingkat efektivitas media yang dikembangkan (Hake, 1999; Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara triangulatif untuk memperoleh data yang komprehensif dan valid. Observasi digunakan untuk mengukur perilaku kejujuran anak melalui *honesty behavior checklist* yang telah disusun berdasarkan indikator perkembangan karakter. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mendalam terkait kondisi pembelajaran dan kebutuhan media (Risal et al., 2022). Selain itu, angket validasi ahli diberikan kepada pakar materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Angket respon guru digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media dalam konteks pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, hasil karya, serta rekaman proses pembelajaran (Creswell & Creswell, 2018).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, *honesty behavior checklist*, dan angket kepraktisan media. Lembar validasi digunakan untuk menilai aspek materi, media, dan bahasa pada *Islamic digital storybook* yang dikembangkan. Sementara itu, *honesty behavior checklist* digunakan untuk mengukur perkembangan karakter jujur anak usia dini yang disusun berdasarkan beberapa indikator, yaitu: (1) berani mengakui kesalahan, (2) berkata sesuai fakta, (3) tidak menyalahkan teman, (4) meminta izin sebelum menggunakan barang milik orang lain, dan (5) mengembalikan barang pada tempatnya. Instrumen observasi terdiri atas 10 item pernyataan dengan menggunakan skala penilaian 1–4, yaitu

belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Adapun angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kesesuaian media dalam pembelajaran PAUD. Seluruh instrumen dikembangkan berdasarkan kajian teori pendidikan karakter anak usia dini dan kebutuhan lapangan, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian indikator, kejelasan isi, dan keterukuran instrumen sehingga mampu memberikan data yang akurat mengenai kualitas produk dan perubahan karakter jujur anak.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi dianalisis menggunakan persentase kelayakan untuk menentukan kategori validitas produk, sedangkan data kepraktisan dianalisis berdasarkan persentase respon guru terhadap penggunaan media. Untuk mengukur efektivitas media, digunakan desain pre-test dan post-test dengan perhitungan *N-Gain* guna mengetahui tingkat peningkatan karakter jujur anak setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria *N-Gain* mengacu pada klasifikasi Hake (1999), yaitu tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Analisis ini memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana media *Islamic digital storybook* mampu meningkatkan perilaku kejujuran anak usia dini secara signifikan (Hake, 1999; Emzir, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *Islamic digital storybook* dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan

evaluation. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran karakter di PAUD masih didominasi metode verbal dan penggunaan buku cerita konvensional yang kurang mampu menarik perhatian anak secara optimal. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media cerita digital berbasis Islami yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan narasi moral untuk membantu anak memahami perilaku jujur secara lebih konkret dan menyenangkan. Produk akhir berupa video cerita digital yang diujicobakan kepada 18 anak usia 5–6 tahun di PG-TK Al Muslim Bekasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dari aspek materi, media, dan bahasa. Validasi ini menunjukkan bahwa konten cerita, tampilan multimedia, serta penggunaan bahasa telah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dan konteks pembelajaran PAUD berbasis Islam.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	88%	Sangat Layak
Ahli Media	90%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	87%	Sangat Layak
Rata-rata	88,30%	Sangat Layak

Selain valid secara teknis, hasil ini menunjukkan bahwa integrasi nilai kejujuran dalam media digital dapat diterima secara pedagogis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran karakter anak usia dini. Temuan ini memperlihatkan bahwa media berbasis nilai Islami dapat dikembangkan tanpa mengurangi aspek interaktivitas dan daya tarik visual yang dibutuhkan anak pada era digital.

Guru memberikan respon positif terhadap penggunaan *Islamic digital storybook* dalam kegiatan pembelajaran. Media dinilai mudah digunakan, menarik perhatian anak, serta membantu penyampaian pesan moral secara lebih konkret dibandingkan metode ceramah atau buku cerita cetak.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kemudahan penggunaan	92%	Sangat Praktis
Kesesuaian dengan pembelajaran	90%	Sangat Praktis
Daya tarik media	93%	Sangat Praktis
Rata-rata	91,60%	Sangat Praktis

Tingkat kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media memiliki *usability* yang tinggi dan dapat diintegrasikan secara fleksibel dalam pembelajaran PAUD. Guru tidak hanya terbantu dalam menyampaikan materi karakter, tetapi juga lebih mudah menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan karakter jujur anak setelah penggunaan media. Rata-rata skor *pre-test* meningkat dari 47 menjadi 78 pada *post-test* dengan nilai N-Gain sebesar 0,65 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi.

Tabel 3. Hasil Pre-test dan Post-test

Aspek	Rata-rata Skor
Pre-test	47
Post-test	78

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa peningkatan

tersebut terjadi secara signifikan setelah penggunaan media. Secara perilaku, anak mulai menunjukkan keberanian mengakui kesalahan, mengurangi perilaku menyalahkan teman, serta membiasakan diri meminta izin sebelum menggunakan barang milik orang lain. Temuan ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* tidak hanya membantu anak memahami konsep kejujuran secara kognitif, tetapi juga mendorong internalisasi nilai dalam perilaku sehari-hari.

Hasil penelitian ini memperkuat teori *multimedia learning* yang menyatakan bahwa kombinasi unsur visual dan audio dapat meningkatkan perhatian dan pemrosesan informasi anak secara lebih efektif (Mayer & Fiorella, 2021). Penggunaan animasi dan narasi dalam media membantu anak memahami pesan moral melalui pengalaman belajar yang konkret dan menarik.

Dalam perspektif perkembangan moral Piaget, anak usia dini berada pada tahap *heteronomous morality*, yaitu tahap ketika anak memahami nilai moral melalui contoh nyata dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penyajian cerita digital dengan tokoh yang menampilkan perilaku jujur membantu anak memahami konsekuensi perilaku secara lebih kontekstual. Temuan ini juga relevan dengan teori *social learning* Bandura yang menekankan bahwa anak belajar melalui observasi dan peniruan terhadap model perilaku.

Dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada aspek literasi atau perkembangan kognitif, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru melalui integrasi nilai-nilai Islami dalam

media *digital storytelling*. Kombinasi antara teknologi digital, pendekatan cerita, dan pendidikan karakter berbasis Islam menjadi keunggulan utama media yang dikembangkan. Dengan demikian, *Islamic digital storybook* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran inovatif, tetapi juga sebagai sarana penguatan nilai moral dan spiritual anak usia dini di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *Islamic digital storybook* berhasil dikembangkan secara sistematis melalui model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa dengan rata-rata persentase sebesar 88,30%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di PAUD, dengan tingkat kepraktisan mencapai 91,60%. Dari aspek efektivitas, penggunaan *Islamic digital storybook* terbukti mampu meningkatkan karakter jujur anak usia dini yang ditunjukkan melalui peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* serta nilai N-Gain sebesar 0,65 pada kategori sedang menuju tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis *digital storytelling* yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islami dapat menjadi alternatif pembelajaran karakter yang inovatif, kontekstual, dan menarik bagi anak usia dini.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan media digital berbasis nilai Islami dapat mendukung penguatan pendidikan karakter di lembaga PAUD secara lebih efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan

pada jumlah subjek yang relatif kecil dan pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu lembaga PAUD tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada lebih banyak lembaga PAUD dengan jumlah subjek yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, serta melakukan pengukuran keberlanjutan karakter jujur anak dalam jangka panjang untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syukron; Rivo Panji Yudha. (2025). Metode Storytelling Islami untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), 1–13. [https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8\(1\).20543](https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8(1).20543)
- Ajat, A., Handayani, T., Anggraini, H., & Hervina, M. (2024). Peningkatan Pengetahuan Pendidik PAUD Di Cikarang Timur Dalam Deteksi Dini Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(5), 1585–1591.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media, LLC. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-4>
- Creswell, W. J., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Emzir. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* (September). www.rajagrafindo.co.id
- Goestjahjanti, F. S., Hasna, S., Tan, P. H. P., Wardhani, Y., Yusuf, F. A., Watini, S., & Rahardja, R. (2025). Digital Strategies Boosting MSME Growth in

- Industry 4.0 Transformation. *2025 4th International Conference on Creative Communication and Innovative Technology (ICCIT)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICCIT65724.2025.11167536>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*.
- Hidayat, Taupik; Matondang, Arnan Pahmi ; Syukron, A. ; (2024). Study of Education Analysis of Alpha Generation in Marginal Communities. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1437–1446. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3208>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). *The Cambridge handbook of multimedia learning* ((3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nasikin, Nasikin; Syukron, A., & Ruhendi, E. (2024). Pengaruh Manajemen Kelas Berbasis Nilai-Nilai Islam Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 07(01), 7848–7860. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7565>
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development R&D)* (Zulya Rachma Bahar (ed.); 2022nd ed.). CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D – MPKK – Toko Buku Bandung*. In *Alfabeta cv*.
- Watini, S., Nuryani, S., Saripah, E., Widayani, H., Kurniasih, N., & Janah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(3), 436–443. <https://doi.org/https://doi.org/10.59025/q3pqtq26>
- Yudha, R. P. (2024). *Penelitian dan Pengembangan dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Penerbit Deepublish.
- Yudha, R. P., Priatna, N., Pendidikan, M., Usia, A., Universitas, D., Sakti, P., Pendidikan, D., Dan, P., & Kabupaten, O. (2024). *Analysis of Parent Satisfaction Towards Early Childhood Education Services in Tirtajaya District*. 3(3), 842–850.