



PENGEMBANGAN PROGRAM 'KIDS OF CHARACTER' BERBASIS CERITA DAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP MORAL DAN EMPATI ANAK USIA DINI

Annisa Al Maidah^{1*}, Rahmania², Imamah³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pancasakti Bekasi

* Email: annisaalmaidahs@gmail.com, niarahmania6879@gmail.com, nuri112imamah@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3064>

Article info:

Submitted: 12/05/25

Accepted: 15/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan program *Kids of Character* berbasis cerita dan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan sikap moral dan empati anak usia dini. Program ini dirancang menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba adalah 20 anak usia 5–6 tahun di salah satu lembaga PAUD di kota X. Program terdiri dari rangkaian cerita bergambar yang mengandung nilai-nilai karakter serta permainan edukatif tematik yang dirancang untuk membangun interaksi sosial dan kesadaran emosional anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti program, terjadi peningkatan signifikan dalam sikap moral (seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian) serta empati anak (seperti membantu teman dan menunjukkan kepedulian emosional). Pendekatan berbasis cerita dan permainan terbukti efektif dalam menyampaikan nilai-nilai karakter secara menyenangkan dan bermakna bagi anak. Program ini juga memperkuat aspek perkembangan sosial-emosional sesuai teori Erik Erikson dan kecerdasan emosional menurut Daniel Goleman. Dengan demikian, *Kids of Character* layak dijadikan alternatif inovatif dalam pendidikan karakter di usia dini.

Kata Kunci: pendidikan karakter, anak usia dini, empati, permainan, cerita, pengembangan program.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan karakter pada anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pembentukan kepribadian dan kehidupan sosial di masa depan. Anak usia dini berada dalam fase emas perkembangan (*golden age*) yang sangat menentukan arah pembentukan nilai, moralitas, dan empati mereka. Menurut teori perkembangan moral Piaget dan Kohlberg, tahap awal kehidupan adalah waktu yang krusial dalam membangun dasar pemahaman moral yang akan terus berkembang seiring bertambahnya usia. Pada masa ini salah satu sikap yang harus anak miliki adalah dengan menjadi manusia yang baik dan benar terhadap orangtua, guru maupun dilingkungan. Walaupun peranan utama dari orangtua untuk menstimulus perkembangannya, guru disekolah juga sangat diperlukan dalam meletakan dasar dalam perkembangan moral anak usia dini.

Menurut (Kohlberg, 1981) Perkembangan moral adalah proses di mana individu bergerak melalui berbagai tingkatan moral berdasarkan kemampuan mereka untuk berpikir secara abstrak dan mempertimbangkan perspektif orang lain. pendidikan karakter memiliki hubungan yang sangat erat dengan teori perkembangan moral. Pendidikan karakter memiliki tiga komponen yang penting, yaitu moral knowing, moral feelings, dan moral action (Lickona, 2013). Ketiga komponen dasar ini merupakan satu kesatuan yang kontinyu dalam perkembangan moral anak. Oleh karena itu, pendidikan



pada usia dini harus tidak hanya fokus pada aspek intelektual, tetapi juga pada pembentukan sikap moral dan pengembangan rasa empati, dua komponen penting dalam karakter anak yang akan membentuk pola perilaku mereka di masa depan.

Namun, realita saat ini menunjukkan adanya kekhawatiran terhadap menurunnya sikap moral dan empati di kalangan anak-anak. Beberapa penelitian dan laporan menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan perilaku agresif, kurangnya kepedulian terhadap orang lain, serta lemahnya nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat. Sebagai contoh, data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2022 mencatat peningkatan laporan kasus perundungan (bullying) yang melibatkan anak usia dini hingga mencapai 18% dari total kasus kekerasan terhadap anak. Kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup, turut andil dalam mempengaruhi kesenjangan perilaku sosial dan empati pada anak hal ini menjadi indikator lemahnya penanaman karakter sejak dini.

Urgensi ini diperkuat oleh perubahan sosial dan perkembangan teknologi yang turut memengaruhi pola asuh dan interaksi anak. Anak-anak kini lebih banyak terpapar media digital, sementara interaksi sosial langsung yang menjadi lahan praktik empati dan moral menjadi berkurang. Hal ini diperparah dengan kurangnya pembiasaan nilai-nilai moral di rumah dan lingkungan sekolah, serta minimnya keteladanan dari orang dewasa di sekitar anak. Selain itu, tantangan pasca-pandemi COVID-19 juga memengaruhi perkembangan moral anak usia dini. Selama masa pandemi, interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan guru menjadi terbatas, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Guru dan orang tua menghadapi kesulitan dalam menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab kepada anak-anak yang mengalami keterbatasan interaksi sosial.

Salah satu pendekatan yang potensial untuk menjawab tantangan ini adalah dengan mengembangkan program *Kids of Character*. Program "Kids of Character" dalam pendidikan anak usia dini adalah inisiatif yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan nilai-nilai moral dan karakter pada anak-anak sejak usia dini. Program ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan kegiatan sosial-emosional dan reflektif yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Penggunaan metode yang beragam dan aktivitas yang menarik dalam pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan karakter positif pada anak. Cerita dan Permainan telah terbukti efektif dalam menarik perhatian anak dan memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Cerita, baik melalui buku cerita maupun cerita yang disampaikan secara verbal, memungkinkan anak-anak untuk memahami nilai moral dan sosial melalui pengalaman tokoh-tokoh dalam cerita. Sementara itu, permainan memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi secara sosial, mengembangkan empati, serta belajar bekerja sama dan menghargai perasaan orang lain.

Bermain tidak akan terpisahkan dari kurikulum PAUD (Van Der Hoorn et al., 2014). Bermain dapat memberikan nuansa pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak-anak dengan mudah menerima pesan pembelajaran. Selain itu, bermain juga memiliki implikasi penting bagi perkembangan anak (Sheridan & Reichle, 2016) bermain memberikan kesempatan untuk melahirkan ide-ide dan memperluas kemungkinan melahirkan ide-ide baru. Oleh karena itu, pengembangan program aktivitas bermain yang direncanakan disertai dengan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik dapat merangsang munculnya karakter positif pada anak. Meskipun pentingnya pengembangan karakter dan empati sudah diketahui, masih terbatasnya program yang mengintegrasikan cerita dan permainan secara efektif dalam pendidikan karakter anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan program yang dapat mengkombinasikan cerita dan permainan untuk membantu anak usia dini membangun sikap moral dan empati secara menyeluruh.

Program '**Kids of Character**' yang berbasis cerita dan permainan ini diharapkan Dengan mengembangkan program *Kids of Character*, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara moral dan emosional. Program ini bertujuan untuk menyediakan sebuah pendekatan yang inovatif dalam membentuk karakter anak melalui cerita yang mengandung nilai moral dan permainan yang dapat menumbuhkan empati, serta mengajarkan anak-anak untuk memahami dan menghargai perasaan orang



lain. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas program '**Kids of Character**' dalam meningkatkan sikap moral dan empati pada anak usia dini melalui pendekatan cerita dan permainan yang menyenangkan dan edukatif. Maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul "Pengembangan Program 'Kids of Character' Berbasis Cerita dan Permainan untuk Meningkatkan Sikap Moral dan Empati Anak Usia Dini".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan program "Kids of Character" berbasis cerita dan permainan. Program ini dirancang untuk meningkatkan sikap moral dan empati anak usia dini di Sekolah TK Tutor Time, Intercon. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk yang aplikatif dan dapat diimplementasikan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini memungkinkan pengembangan program secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan Tempat Penelitian Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juli 2025 pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan di Level Kindergarten TK Tutor Time yang beralamat di Intercon, Taman Kebun Jeruk, Jakarta Barat.

2.2 Target/Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak level Kindergarten TK Tutor Time. Dengan jumlah murid terdiri dari 14 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

2.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yang saling berkesinambungan. Pada tahap **analisis**, peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan program *Kids of Character*. Kegiatan yang dilakukan meliputi wawancara dengan guru untuk memahami tantangan dalam pengembangan moral dan empati anak, observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, serta studi literatur terkait teori pengembangan moral dan empati pada anak usia dini.

Selanjutnya, pada tahap **desain**, program *Kids of Character* dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti merancang cerita dan permainan yang relevan dengan tema moral dan empati, sekaligus menyusun modul panduan bagi guru untuk melaksanakan program.

Tahap berikutnya adalah **pengembangan**, di mana program *Kids of Character* dikembangkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Peneliti membuat prototipe program yang terdiri dari cerita, permainan, dan modul panduan yang telah disusun sebelumnya.

Setelah itu, dilakukan **implementasi** di Sekolah TK Tutor Time, Intercon. Pada tahap ini, guru dilatih untuk melaksanakan program dan program tersebut diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran selama empat minggu.

Tahap terakhir adalah **evaluasi**, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas program. Kegiatan evaluasi mencakup observasi perubahan sikap moral dan empati anak sebelum dan sesudah pelaksanaan program, wawancara dengan guru dan orang tua untuk memperoleh umpan balik, serta analisis data untuk menentukan tingkat keberhasilan program.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi untuk mengamati perilaku anak, kuesioner, dan pedoman wawancara yang berfungsi menggali informasi lebih dalam dari guru.

2.5 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai hasil penelitian.

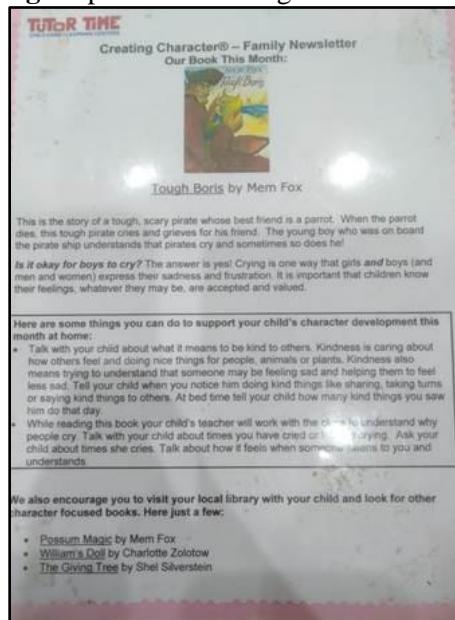


3. HASIL

Program “Kids of Character” dirancang sebagai pendekatan pembelajaran karakter melalui media cerita dan permainan peran (role play) yang menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Pengembangannya dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kerja sama dalam alur cerita yang menarik dan permainan edukatif. Tahapan pengembangan meliputi identifikasi kebutuhan anak, perencanaan materi, pemilihan buku cerita, serta evaluasi review makna dan isi buku cerita. program diuji coba pada sekelompok anak usia 5-6 tahun di sekolah Tutor Time Intercon, Jakarta Barat sebanyak 10 anak selama 3-4 minggu, dengan frekuensi dua kali per minggu.

Komponen program yang dikembangkan meliputi:

1. **Cerita Karakter:** Kisah-kisah singkat dengan ilustrasi yang mudah dipahami anak, seperti cerita "Tough Boris" atau "Leo the Late Bloomer".
2. **Permainan Edukatif:** Permainan peran (role play), dan permainan kelompok yang dirancang untuk melatih kerja sama, kepekaan sosial, dan pengambilan keputusan moral.
3. **Panduan Guru:** Buku panduan guru yang menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan cerita dan permainan, serta cara mengamati sikap anak.
4. **Penggunaan alat pendukung:** Seperti boneka tangan



Efektivitas program ditingkatkan melalui penggunaan media visual dan audio yang menarik, keterlibatan aktif anak, serta integrasi dengan kegiatan sehari-hari di lingkungan PAUD. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi dan refleksi setelah kegiatan.

Dalam hasil pengamatan kami dengan menggunakan buku cerita berjudul “Tough Boris” yang mengangkat cerita tentang seorang bajak laut yang tampak keras tetapi ternyata memiliki sisi emosional yang lembut. Buku ini bercerita tentang seorang kapten bajak laut yang bersifat garang dan menyeramkan. Bajak laut ini memiliki sahabat yang seekor burung beo, ketika burung beo ini meninggal, kapten bajak laut yang menyeramkan tadi menangis dan sangat berduka untuk teman burung beonya tersebut. Seorang anak laki-laki menyadari bahwa kapten bajak laut yang berpenampilan garang dan menyeramkan dapat menangis.



Berdasarkan observasi sebelum dan sesudah program, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam beberapa aspek sikap moral dan empati anak. Penulis mengamati respons anak melalui diskusi dan aktivitas reflektif seperti menggambar perasaan bajak laut atau menceritakan kembali kisah tersebut dengan ekspresi sendiri. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas menggunakan lembar observasi dari permainan peran (role play) yang mencakup indikator seperti:

| Inidikator | Sebelum bercerita dan role play | Sesudah bercerita dan role play |
|--|---------------------------------|---------------------------------|
| Menyadari bahwa semua orang bisa sedih | 30% | 80% |
| Mampu mengungkapkan perasaan sedih secara terbuka | 35% | 75% |
| Menunjukkan empati terhadap karakter yang kehilangan | 40% | 85% |

Sebagian besar anak menunjukkan keterlibatan emosional saat bagian "he cried and cried and cried" dibacakan. Anak-anak mulai memahami bahwa meskipun bajak laut terkenal garang, mereka juga bisa merasa sedih karena kehilangan orang yang disayangi (dalam cerita: burung peliharaan si bajak laut meninggal). Melalui diskusi terbimbing, anak-anak mulai mengaitkan pengalaman itu dengan kehidupan mereka sendiri, seperti kehilangan mainan favorit atau berpisah dengan teman. Selain data kuantitatif, catatan anekdot dari guru menunjukkan bahwa anak-anak semakin terbiasa menyampaikan pendapat secara positif, menunjukkan sikap peduli terhadap perasaan teman, dan lebih reflektif dalam menyelesaikan konflik.

Hasil ini menunjukkan bahwa program *Kids of Character* efektif dalam meningkatkan sikap moral dan empati anak usia dini. Kegiatan cerita membantu anak memahami nilai-nilai secara kontekstual dan emosional, sedangkan permainan memperkuat pemahaman tersebut melalui pengalaman langsung dan praktik sosial. Hasil ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan permainan simbolik dalam perkembangan moral anak. Selain itu, pendekatan berbasis cerita juga didukung oleh penelitian Lowrence *et al.*, 2004 yang menyatakan bahwa anak lebih mudah menangkap pesan moral melalui alur naratif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Melalui pengulangan tema dan integrasi nilai karakter dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna, anak-anak menunjukkan perubahan perilaku yang nyata. Ini menunjukkan pentingnya pendekatan holistik dan konsisten dalam pendidikan karakter anak usia dini (Vygotsky & Luria, 1978).

2. PEMBAHASAN

Pendidikan karakter dalam buku cerita salah satunya yang berjudul "*Tough Boris*" menyajikan pelajaran moral dan empati yang kuat dalam kemasan sederhana namun mendalam. Tokoh bajak laut, yang secara stereotip digambarkan sebagai sosok keras, ditampilkan memiliki sisi lembut dan rapuh. Hal ini memberi pesan penting bagi anak bahwa menangis bukanlah kelemahan, melainkan bagian dari menjadi manusia. Cerita ini secara tidak langsung mendorong anak untuk memahami bahwa perasaan sedih itu wajar dan dapat dirasakan oleh siapapun tanpa mengenal gender, mengembangkan kemampuan untuk mengenali emosi orang lain (empati), dan Belajar bahwa identitas seseorang tidak hanya berdasarkan penampilan luar, tetapi juga emosi dan pengalaman batinnya.

Dalam teori perkembangan sosial-emosional menurut Erikson dan Daniel Goleman, kemampuan untuk mengenali dan mengekspresikan emosi secara sehat adalah bagian penting dari kecerdasan emosional anak. Pengembangan karakter melalui pendekatan buku cerita dan permainan



seperti buku *Tough Boris* menjadi alat bantu yang efektif karena buku ini memiliki bahasa yang sederhana dan repetitif memudahkan anak dalam memahami isi cerita, ilustrasi dalam buku ini juga mendukung penafsiran emosional karakter serta kontras antara ekspektasi awal (bajak laut garang) dan kenyataan (bajak laut bersedih) memunculkan diskusi yang reflektif.

Secara pedagogis, cerita ini juga bermanfaat untuk membuka ruang diskusi tentang kehilangan, emosi, dan cara menghadapinya. Anak-anak yang sebelumnya mungkin merasa takut atau malu menunjukkan kesedihan, menjadi lebih terbuka dan berani mengekspresikan perasaan setelah membaca cerita ini.

Pengaruh Program Terhadap Sikap Moral Anak Usia Dini

Melalui pendekatan berbasis cerita dan permainan, program ini berhasil menciptakan situasi pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Cerita memberikan model perilaku yang dapat ditiru oleh anak, sedangkan permainan (role play) memberi kesempatan untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut secara nyata (Piaget. et al., 1935). Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih mudah memahami konsep moral seperti berbagi, mematuhi aturan, dan bersikap jujur setelah terlibat dalam program ini.

Dalam implementasi kegiatan sehari-hari guru melaporkan adanya peningkatan dalam kesadaran anak terhadap tindakan benar dan salah, serta kemampuan untuk merefleksikan tindakan mereka. Aktivitas kelompok dalam permainan juga menstimulasi kemampuan sosial dan kerja sama, yang merupakan dasar dari pembentukan sikap moral yang sehat.

Pengaruh Program Terhadap Rasa Empati Anak Usia Dini

Empati merupakan kemampuan penting yang mulai berkembang pada usia dini. Program ini secara khusus menyelipkan cerita yang menggambarkan berbagai emosi dan situasi sosial, seperti kesedihan, kegembiraan, kehilangan, dan keberhasilan. Anak diajak untuk mendiskusikan perasaan tokoh dalam cerita dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Permainan peran (role play) dan simulasi sederhana digunakan untuk melatih anak mengenali dan merespons perasaan orang lain. Anak-anak yang mengikuti program menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami perasaan teman, menunjukkan sikap membantu, dan berbicara dengan bahasa yang lebih empatik (Sapsaglam & Balci., 2018).

Respons dan Keterlibatan Anak dalam Program

Respons anak terhadap program “Kids of Character” sangat positif. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti cerita dan permainan, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi dan kegiatan. Aktivitas yang menyenangkan dan interaktif membuat mereka lebih fokus dan mudah mengingat pesan moral dari setiap sesi (Piaget. et al., 1935). Keterlibatan anak diukur melalui observasi langsung selama kegiatan, partisipasi verbal, ekspresi wajah, dan interaksi sosial. Mayoritas anak terlihat menikmati proses belajar dan mengulang cerita atau permainan di luar waktu pembelajaran, yang menandakan keterlibatan emosional dan kognitif yang kuat

4. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas program *Kids of Character* berbasis cerita dan permainan sebagai upaya menanamkan sikap moral dan empati pada anak usia dini. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba program pada anak usia 5–6 tahun di satuan PAUD, dapat disimpulkan bahwa:

1. Program *Kids of Character* berhasil dikembangkan secara sistematis menggunakan pendekatan R&D yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Materi dalam program, yang terdiri dari cerita pendek bergambar dan permainan role play, dirancang secara menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh anak-anak.
2. Implementasi program menunjukkan hasil yang positif, dengan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek sikap moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian, serta dalam kemampuan empati seperti membantu teman dan menunjukkan kepedulian terhadap perasaan orang lain.



3. Cerita dan permainan terbukti efektif sebagai media pembelajaran karakter, karena mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan sosial anak secara simultan. Anak-anak menjadi lebih reflektif terhadap tindakan mereka dan lebih mampu mengenali serta menghargai perasaan orang lain.
4. Program ini mendukung teori perkembangan sosial-emosional Erik Erikson, khususnya pada tahap inisiatif vs. rasa bersalah, serta memperkuat konsep kecerdasan emosional menurut Daniel Goleman, terutama pada aspek empati dan keterampilan sosial.

Dengan demikian, program *Kids of Character* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran karakter di pendidikan anak usia dini. Pengembangan lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas variasi cerita dan permainan, serta melibatkan peran aktif orang tua dalam proses pembelajaran karakter di rumah.

5.DAFTAR PUSTAKA

- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton & Company.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157–163. <https://doi.org/10.1007/s10643-004-0301-6>
- Kohlberg, L. (1981). The Philosophy of Moral Development. Moral Stages and the Idea of Justice. In *San Francisco: Harper & Row*.
- Lickona, T. (2013). Character education: The cultivation of virtue. In *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. <https://doi.org/10.4324/9781410603784-32>
- Sapsaglam, Ö., & Balci, A. (2018). The effect of drama activities on the development of empathy skills of preschool children. *Early Child Development and Care*, 188(6), 662–672. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1234466>
- Sheridan, H., & Reichle, E. D. (2016). An Analysis of the Time Course of Lexical Processing During Reading. *Cognitive Science*. <https://doi.org/10.1111/cogs.12246>
- Van Der Hoorn, A., Renken, R. J., Leenders, K. L., & De Jong, B. M. (2014). Parkinson-related changes of activation in visuomotor brain regions during perceived forward self-motion. *PLoS ONE*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0095861>
- Piaget, J., & Gabain, M. (1935). The Moral Judgment of the Child. *The American Journal of Psychology*. <https://doi.org/10.2307/1416357>
- Vygotsky, L. S., & Luria, A. R. (1978). *Tool and symbol in child development*. In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), *Mind in society*. Harvard University Press.