

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA MAITREYA BENGKALIS**

**Lisna Julianti<sup>1</sup>, Nanda Kurnia<sup>2</sup>, Mufaro'ah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis

[lisnajulianti12@gmail.com](mailto:lisnajulianti12@gmail.com)<sup>1</sup>, [nandakurnia2021@gmail.com](mailto:nandakurnia2021@gmail.com)<sup>2</sup>, [muf.rohah@gmail.com](mailto:muf.rohah@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses penerapan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran pada anak, (2) faktor-faktor yang mendukung dalam penerapan metode bermain peran, (3) faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam penerapan metode bermain peran, (4) Karakter yang di timbulkan anak dalam kegiatan bermain peran. Penelitian ini berfokus pada penerapan metode bermain peran pada perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, sumber data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak Taman kanak-kanak (TK) di Sekolah Dharma Maitreya. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa kegiatan bermain peran pada TK Dharma Maitreya merupakan salah satu metode yang digunakan dalam mengembangkan aspek sosial-emosional anak dan terdapat beberapa faktor yang dapat mendukung dan menghambat proses penerapan metode bermain peran ini. Beberapa faktor pendukung diantaranya, media, kerjasama dari guru, Lingkungan belajar yang kondusif, dan antusiasme anak. Sedangkan faktor penghambat meliputi, Kurangnya media, anak cenderung pemalu.

**Kata Kunci:** Pengembangan Karakter Anak, Bermain Peran, Peran Guru.

**Abstract**

*This study aims to (1) describe the process of applying the role-playing method in learning activities for children, (2) the supporting factors in the application of the role-playing method, (3) the inhibiting factors in the application of the role-playing method, and (4) the character traits that emerge in children during role-playing activities. This research focuses on the application of the role-playing method in children's socio-emotional development. The research uses a qualitative approach with descriptive research type. Data sources were obtained through interviews, observations, and documentation. The subjects of this study were kindergarten children at Dharma Maitreya School. The results of the study show that role-playing activities at Dharma Maitreya Kindergarten are one of the methods used to develop children's socio-emotional aspects, and there are several factors that can support and hinder the application of the role-playing method. Some supporting factors include media, cooperation from teachers, a conducive learning environment, and children's enthusiasm. Meanwhile, the inhibiting factors include a lack of media and children tending to be shy.*

**Keywords:** *Children's Character Development, Role Playing, Teacher's Role.*

## PENDAHULUAN

Dadan Suryana menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan masa istimewa ketika anak memiliki bakat dan kemampuan unik yang harus diperhatikan oleh orang dewasa. Di masa inilah mereka tumbuh dan berkembang menjadi orang dewasa. Oleh karena itu, penting untuk membantu mereka mengeksplorasi keterampilan dan potensi mereka agar siap berekolah dan menjalani kehidupan dikemudian hari. Agar anak dapat tumbuh dengan baik, mereka membutuhkan pendidikan, yang merupakan proses belajar, pendidikan membantu mereka berpikir lebih baik dan memahami dunia disekitar mereka. Menurut undang-undang tentang pendidikan, pendidikan merupakan upaya terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik di mana anak dapat berkembang dan mempelajari hal-hal baru. Untuk membangun karakter yang baik, kita perlu mulai mengajarkan anak-anak sejak usia dini. Hal ini sangat penting karena anak-anak, terutama yang berusia 0 hingga 8 tahun, seperti spons kecil mereka menyerap informasi dengan cepat. Mereka secara alami ingin tahu dan bersemangat untuk mempelajari segala sesuatu disekitar mereka.<sup>1</sup>

Mengajarkan karakter yang baik kepada anak usia dini penting karena membantu mereka mempelajari nilai-nilai yang akan melekat pada diri mereka saat mereka tumbuh dewasa. Menurut Hurlock, 1990 Nilai-nilai karakter bagi anak di taman kanak-kanak (TK), salah satunya dengan bermain peran disentra peran. Bermain peran membantu anak belajar dan tumbuh dengan menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka. Bermain peran dapat mengajarkan mereka nilai-nilai dan keterampilan penting yang akan mereka gunakan dalam kehidupan nyata.<sup>2</sup>

Bermain peran merupakan cara yang menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar dengan menggunakan imajinasi mereka. Saat anak-anak berpura-pura menjadi karakter atau bahkan objek yang berbeda, mereka dapat mengeksplorasi ide dan perasaan baru. Biasanya, bermain peran dilakukan dengan teman-teman, dan setiap orang bermain bersama dalam cerita yang mereka buat.<sup>3</sup>

Seorang guru dapat menggunakan permainan peran untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Guru membuat cerita dimana anak dapat memerankan berbagai peran, yang membantu anak berpikir dan memahami berbagai hal dengan lebih baik. Saat anak memainkan peran ini, Anak dapat berbicara dan berinteraksi dengan teman-temannya, sangat bagus untuk menjalin pertemanan dan belajar cara bekerja sama. Cara yang menyenangkan untuk belajar adalah melalui bermain peran, dimana anak-anak berpura-pura menjadi orang lain, seperti dokter atau penjaga toko. Ini membantu anak melatih berbagai

---

<sup>1</sup> Agnes dwi putri dkk, "jurnal penddidikan sekolah dasar" vol 08 no 3, Desember 2023

<sup>2</sup> Dina Amelia, "Jurnal pendidikan islam anak usia dini semarang, Analisis nilai karakter dalam kegiatan bermain peran"

<sup>3</sup> Dwi Prasetya Wati Diyah Hariyanti, "Analisis nilai karakter dalam kegiatan bermain peran anak usia dini" vol 1 no 1 mei 2022

keterampilan dan belajar cara bergaul dengan orang lain serta membangun kepercayaan diri.<sup>4</sup>

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitiannya deskriptif, sumber data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber Informasinya adalah kepala sekolah, guru kelas dan anak-anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pembentukan karakter pada anak usia 4-5 tahun Di TK Dharma Maitreya Bengkalis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Suyadi dan Maulidya (2013) usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak dimasa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*). Pada masa inilah seharusnya orang tua, guru, untuk mengasah lebih baik lagi kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki oleh anak, karena dimasa tersebut dibukanya jendela kesempatan yang mana akan mempermudah otak menerima dan mengolah apa yang disampaikan atau yang didengar anak dan akan tersimpan didalam otaknya. Sehingga anak-anak yang berada pada masa prasekolah atau periode sensitive, ia akan mudah menerima rangsangan-rangsangan dari luar.<sup>5</sup> Masa usia dini adalah episode awal yang fundamental dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Anak usia dini sebagai fase pembentukan dasar kepribadian yang menentukan pengalaman anak di kehidupan berikutnya. Anak usia dini sebagai individu yang unik yang mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan pada aspek fisik, sosial emosional, kognitif, komunikasi, bahasa dan kreativitas yang spesifik berdasar pada tahapan yang dilalui oleh individu. Pada usia 4-5 tahun inilah anak banyak memperhatikan, membicarakan, dan bertanya mengenai hal-hal yang dilihat dan didengarnya.<sup>6</sup>

Menurut Nurbiana Dhieni, pengertian bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitaranak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi).<sup>7</sup> Sedangkan menurut Moeslichatoen bermain peran adalah bermain yang

---

<sup>4</sup> Masganti Siti, dkk, "Meningkatkan kemampuan mengelola emosi anak usia dini dengan metode bermain peran" Jurnal usia dini vol 9, no.2 oktober 2023

<sup>5</sup> Nurhaffizah, dkk. "Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini" no 2 2020

<sup>6</sup> Deden suryana, "Pendidikan anak usia dini" 2011, hal .3-4

<sup>7</sup> Dhiane Nurbiana, *Metode pengembangan bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2009), hal 32.

menggunakan daya khayal anak yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.<sup>8</sup> Dengan bermain peran (*role playing*) anak dapat memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal anak. Tujuan bermain peran ini yaitu untuk membantu anak menemukan makna diri (jati diri) dan memecahkan masalah sehari-hari dengan bantuan kelompok. Selain itu tujuan bermain peran juga bertujuan memberikan kesempatan sebaik-baiknya kepada anak untuk mengekspresikan diri, berbicara dan meniru tokoh tertentu. Menurut Erik Erikson jenis bermain peran terbagi menjadi 2 yaitu : main peran mikro dan main peran makro. Main peran mikro ini anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil untuk menyusun adegan. Sedangkan main peran makro yaitu anak bermain tokoh dengan menggunakan alat yang berukuran seperti yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.<sup>9</sup>

Dalam Webster's Dictionary, pengertian karakter berarti "*the aggregate features and traits that form the apparent individual nature of same person or thing : moral or ethical quality: qualities of honesty, courage, integrity, good reputation an account of the qualities or peculiarities of a person or thing*". Karakter merupakan totalitas dari ciri pribadi yang membentuk penampilan seseorang atau objek tertentu. Ciri-ciri personal yang memiliki karakter terdiri kualitas moral dan etis, kualitas kejujuran, keberanian, integritas, reputasi yang baik, semua nilai tersebut diatas merupakan sebuah kualitas yang melekat pada kekhasan personal individu.<sup>10</sup>

Menurut Haryanti (2017) karakter adalah cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas individu untuk hidup dan bekerjasama baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan karakter penting bagi pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter akan menjadi basic atau dasar dalam pembentukan karakter berkualitas bangsa, yang tidak mengabaikan nilai-nilai sosial seperti toleransi, kebersamaan, kegotongroyongan, saling membantu dan menghormati.<sup>11</sup> Pendidikan karakter lebih dari sekedar mengajarkan anak-anak tentang apa yang benar dan apa yang

---

<sup>8</sup> Moeslichatoen, *Metode pembelajaran ditaman kanak-kanak*. (Bandung: Rineka Cipta 2004), hal 38.

<sup>9</sup> Latif, Mukhtar dkk.. *Orientasi baru pendidikan anak usia dini*. ( Jakarta : Kencana 2013), hal 207.

<sup>10</sup> Sudaryanti, *Pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini* ( Yogyakarta : 1 juni 2012) vol 1 edisi

<sup>11</sup> M.Hasan dkk, *Pendidikan karakter anak usia dini* (Serang Banten: Sada Kurnia Pustaka 2023 ), hal 3-

salah, pendidikan karakter membantu mereka memahami dan merasa senang dengan nilai-nilai penting, sehingga mereka ingin melakukan hal yang benar. Tempat terbaik untuk mengajarkan karakter kepada anak-anak adalah di rumah, karena di sanalah mereka pertama kali belajar cara berinteraksi dengan orang lain. Pendidikan karakter ini sangat penting dimulai sejak mereka masih sangat kecil karena hal ini membantu mereka tumbuh dan mencapai potensi penuh mereka. Mengajarkan karakter sejak dini juga dapat membantu mereka belajar cara menangani perasaan mereka dengan lebih baik. Pemahaman emosional ini sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di sekolah dan dalam kehidupan saat mereka tumbuh dewasa.<sup>12</sup>

Asmani (dalam Ary kristiyani 2014:253-254) dalam nilai-nilai karakter dapat dikelompokkan menjadi lima nilai utama :

1. Nilai karakter dalam hubungannya dengan tuhan, yaitu pikiran, perkataan, tindakan seseorang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan atau ajaran agama.
2. Nilai karakter dalam hubungannya dengan dirinya sendiri, seperti : jujur, bertanggung jawab, bergaya hidup sehat, berpikir logis, dan mandiri.
3. Nilai karakter hubungannya dengan sesama, yaitu sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, mematuhi aturan-aturan sosial, mampu berempati dan simpati kepada orang lain.
4. Nilai karakter hubungannya dengan lingkungan, yaitu berkaitan dengan kepedulian terhadap sosial dan lingkungan seperti menjaga lingkungan dan tidak berbuat kerusakan.
5. Nilai kebangsaan, yaitu berhubungan dengan menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompok.<sup>13</sup>

Pada TK Maitreya anak susah ditebak kemauannya terkadang seketika anak-anak asyik bermain dengan temannya dan tiba-tiba berdebat berebut mainan dengan temannya. Dengan adanya metode bermain peran ini mampu mengajarkan karakter pada anak, melatih anak untuk saling berbagi dan peduli terhadap orang lain. Dalam metode bermain peran ini guru dapat menerapkan suatu kegiatan yang didalamnya yang dapat mengembangkan karakter pada anak. Seperti contoh guru kelas di TK Maitreya menerapkan metode bercerita, dimana guru kelas tersebut bercerita tentang anggota keluarga dan bertanya kepada anak-anak apa saja tugas-tugas

---

<sup>12</sup> Sudaryanti, "jurnal pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia diini "vol 1 no 1 2012

<sup>13</sup> Mulianah khoironi, "Pendidikan karakter anak usia dini" (Lombok Timur, Desember 2017) Vol 01 No 02, Hal. 84

anggota keluarga mereka masing-masing dirumah.

Di TK Maitreya ini guru menggunakan tema “bermain peran anggota keluarga” dimana guru menanyakan terlebih dahulu siapa yang ingin menjadi ayah dan siapa yang ingin menjadi ibu, lalu ibu guru membagi salah satu anak perempuan yang menjadi ibu dan salah satu anak laki-laki menjadi ayah. Kemudian dari beberapa sisa anak tersebut diperankan menjadi kakak, abang, dan adik. Saat peran dibagi mereka sangat senang dan bergembira mendapatkan peran masing-masing. Antusias anak-anak tersebut sangat baik dalam belajar menggunakan metode bermain peran ini, anak-anak di TK Maitreya ini lebih dominan beragama khong hu chu.

Setelah peran masing-masing sudah dibagikan oleh guru kelasnya mereka langsung belajar dengan metode bermain peran yang sudah dijelaskan oleh guru kelasnya. Mereka mengambil posisi seperti ibu didapur, kakak perempuan membantu ibunya memasak didapur. Sementara itu yang berperan sebagai ayah sedang membaca majalah sembari menunggu ibu selesai memasak, dan adik-adik yang asyik bermain diruang tamu tanpa adanya perkelahian, disana adik menumbuhkan karakter saling berbagi mainan. Pada saat memasak kakak selalu ada rasa ingin tahu tentang sayuran-sayuran yang dimasak oleh ibu.

Anak-anak disana sangat pandai menekuni peran dari masing-masing keluarga, mereka saling bekerja sama untuk mengkondisikan agar drama peran keluarga ini berjalan dengan baik. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ini, guru menguatkan pemikiran anak dengan macam-macam dari media bermain yang digunakan tadi, kemudian guru menanyakan makna atau hikmah dari peran yang telah dilakoni anak-anak. Dan ibu guru di TK Maitreya menanyakan kembali karakter apa saja yang telah diterapkan dalam bermain peran tadi.

**Faktor Pendukung Dalam Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Maitreya Bengkalis**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan penerapan metode bermain peran terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Maitreya, antara lain :

a. Media pembelajaran yang efektif

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan

menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad : 2013 ).<sup>14</sup>Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar.

Media yang efektif sangat dibutuhkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bagi anak usia dini bermain merupakan sebuah keharusan dalam kehidupan sehari-harinya, begitu pula dengan belajar. Oleh karena itu, ada istilah belajar tanpa bermain tidak akan berpengaruh bagi anak usia dini. Tetapi ada istilah belajar sambil bermain untuk anak usia dini, mereka lebih mudah memahami pembelajaran dengan belajar sambil bermain. Sebagai contoh Media yang digunakan di TK Maitreya dalam melaksanakan pembelajaran tersebut sudah efektif untuk anak usia 4-5 tahun, media yang digunakan aman dan bervariasi untuk anak.

### b. Kreativitas Guru

Kreatif ( *Creative* ) berarti menggunakan hasil ciptaan atau kreasi baru yang berbeda dengan sebelumnya.<sup>15</sup> Kreativitas merupakan kemampuan mengkombinasikan atau menyempurnakan sesuatu berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada. Secara lebih luas kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Hasil kreativitas dapat berbentuk seni, kesustraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.<sup>16</sup>

Supardi Mengatakan bahwa Guru kreatif adalah selalu banyak ide, banyak akal, banyak gagasan-gagasan untuk mengatasi sesuatu yang dianggap kurang atau tidak ada.<sup>17</sup> Dalam mengajar, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif, agar proses belajar mengajar menjadi berhasil. Dalam mengajar guru tidak hanya menyuruh anak mendengarkan tanpa melibatkan mereka, tetapi harus selalu menggunakan pertanyaan pemantik kepada anak.

Di TK Maitreya Bengkalis guru kelas dan guru pendamping selalu mengajar dengan menggunakan pertanyaan pemantik yang membuat anak selalu berbeda jawabannya masing-masing. Sehingga anak dapat belajar mengenai karakter sosial emosionalnya, dimana anak-anak akan bergilir untuk menyampaikan gagasannya atau jawabannya sesuai dengan pengalamannya sendiri.

---

<sup>14</sup> Arsyad, "Jurnal pendidikan islam anak usia dini" vol 1 No 1, 2020

<sup>15</sup> Mohammad jauhar, *Implementasi Paikem : Dari Behavioristic Sampai Konstruktivistik*, Jakarta : 2011, Prestasi Pustaka Publisher, Hlm.162-163

<sup>16</sup> Supardi, *Sekolah Efektif*, Jakarta : 2013, PT Raja Grafindo Persada, Hlm. 178

<sup>17</sup> Ibid ..Hlm.87

c. Teknik Mengajar Guru Yang Menarik

Di TK Maitreya Bengkalis pembelajaran dengan metode bermain untuk membentuk karakter anak usia 4-5 tahun sangat baik. Seperti intonasi guru, mimik wajah guru, gaya bercerita, ataupun media yang digunakan saat menjelaskan peran yang akan dimainkan oleh anak sangat baik.

d. Antusiasme Peserta Didik

Keberhasilan proses belajar mengajar tidak hanya dilihat dari bagaimana guru menyiapkan materi yang menarik, atau bagaimana guru mengelola kelas, ataupun segi fafsilfias saja. Akan tetapi antusiasme anak juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pada TK Maitreya Bengkalis anak-anak sangat antusia dalam mengikuti pembelajaran yang diarahkan oleh guru tersebut. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media yang unik serta menarik perhatian dan minat anak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Guru juga harus menggunakan pertanyaan pemantik untuk anak agar anak selalu antusias dalam pembelajaran dan dapat menumbuhkan pengingatan jangka panjang pada anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan mengenai penggunaan metode bermain peran dalam membentuk karakter anak usia 4-5 tahun Di TK Dharma Maitreya Bengkalis dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan metode bermain peran dalam membentuk karakter anak usia 4-5 tahun Di TK Dharma Maitreya ialah kegiatan pembelajaran yang digunakan guru dalam membentuk karakter anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain peran. Dalam penerapan metode bermain peran ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Agnes dwi putri dkk, "*jurnal penddidikan sekolah dasar*" vol 08 no 3, Desember 2023

Arsyad, "*Jurnal pendidikan islam anak usia dini*" vol 1 No 1, 2020

Deden suryana, "*Pendidikan anak usia dini*" 2011, hal .3-4

Dhiane Nurbiana, *Metode pengembangan bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2009), hal 32. Moeslichatoen, *Metode pembelajaran ditaman kanak-kanak* .( Bandung: Rineka Cipta 2004), hal 38

- Dina Amelia ,”*Jurnal pendidikan islam anak usia dini semarang, Analisis nilai karakter dalam kegiatan bermain peran*”
- Dwi Prasetya Wati Diyah Hariyanti,”*Analisis nilai karakter dalam kegiatan bermain peran anak usia dini* “ vol 1 no 1 mei 2022
- Latif,Mukhtar dkk..*Orientasi baru pendidikan anak usia dini.* ( Jakarta : Kencana 2013), hal 207.
- M.Hasan dkk, *Pendidikan karakter anak usia dini* (Serang Banten: Sada Kurnia Pustaka 2023 ) ,hal 3-10
- Masganti Siti,dkk,“*Meningkatkan kemampuan mengelola emosi anak usia dini dengan metode bermain peran*” *Jurnal usia dini* vol 9, no.2 oktober 2023
- Mohammad jauhar, *Implementasi Paikem : Dari Behavioristic Sampai Konstruktivistik*, Jakarta : 2011, Prestasi Pustaka Publisher, Hlm.162-163
- Mulianah khoironi,“*Pendidikan karakter anak usia dini*” (Lombok Timur, Desember 2017 ) Vol 01 No 02, Hal. 84
- Nurhaffizah,dkk.”*Penggunaan metode bermain peran daam pengembangan kemampuan sosia anak usia dini*” no 2 2020
- Sudaryanti,“*jurnal pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia diini* ”vol 1 no 1 2012
- Sudaryanti, *Pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini* ( Yogyakarta :1 juni 2012) vol 1 edisi 1
- Supardi,*Sekolah Efektif*, Jakarta : 2013, PT Raja Grafindo Persada,Hlm. 178