

**OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI
SENTRA MAIN PERAN DI TAMAN KANAK-KANAK PADANG**

ARTIKEL



Oleh

**Vivit Risnawati
NIM : 2009/51093**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

Judul : **Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini
Melalui Sentra Main Peran Taman Kanak-kanak Padang**

Nama : Vivit Risnawati
NIM/TM : 51093/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Pembimbing II,



Drs. Rivda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 002

OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI SENTRA MAIN PERAN TAMAN KANAK-KANAK PADANG

VIVIT RISNAWATI *

Abstrak

Masih kurangnya pengenalan nilai-nilai pendidikan karakter dan masih belum optimalnya pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini, inilah yang melatarbelakangi penelitian ini. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan pendidikan karakter anak usia dini, melalui bermain peran. Bertujuan untuk mengoptimalkan pendidikan karakter anak usia dini melalui sentra main peran. Jenis penelitian ini tindakan kelas dengan subjek 10 anak. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II nilai-nilai karakter anak mengalami peningkatan yang cukup berarti. Hal ini membuktikan bahwa melalui sentra main peran pendidikan karakter anak di Taman Kanak-kanak Citra Al Madina Padang, menjadi meningkat.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter; Anak Usia Dini; Main Peran

Pendahuluan

Pendidikan karakter menjadi tema sentral sejak beberapa tahun terakhir dalam perkembangan pendidikan di Tanah Air. Dunia pendidikan diharapkan sebagai motor penggerak untuk memfasilitasi pembangunan karakter, sehingga anggota masyarakat mempunyai kesadaran kehidupan berbangsa dan bernegara yang harmonis dan demokratis dengan tetap memperhatikan norma-norma di masyarakat yang telah menjadi kesepakatan bersama.

Pembangunan karakter dan pendidikan karakter menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas, tetapi juga harus mempunyai budi pekerti dan sopan santun sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya. Betapa tidak, dewasa ini kita sedang dihadapkan pada persoalan dekadensi moral yang sangat serius. Pergeseran orientasi kepribadian yang mengarah pada berbagai perilaku amoral sudah demikian jelas dan nampak terjadi di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat. Rasa malu, berdosa dan bersalah dari perbuatan buruk serta pelanggaran terhadap norma-norma, baik norma agama, norma hukum, norma susila, tidak lagi menjadi tuntunan dalam menciptakan kehidupan yang bertanggung jawab dalam memelihara nilai-nilai kemanusiaan.

Tantangan tersebut merupakan pekerjaan rumah yang harus diselesaikan, terutama bagi dunia pendidikan agar ujian berat ke depan dapat dilalui dan dipersiapkan oleh seluruh generasi bangsa Indonesia. Kata kunci dalam memecahkan persoalan tersebut terletak pada upaya penanaman dan pembinaan kepribadian dan karakter sejak dini, termasuk pada jenjang pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK).

Megawangi dalam Gunansyah (2011 : www.kompasiana.com) menyebutkan, pendidikan karakter yang baik adalah pendidikan yang dimulai sedini mungkin dalam keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Anak-anak menyerap semua hal pada saat berusia empat tahun, dan itu adalah periode emas otaknya.

Dalam pedoman Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (PAUDNI), Direktorat PAUD, (2011 : 8), menjelaskan, pada pendidikan anak usia dini nilai-nilai karakter yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku mereka mencakup : kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Kejujuran, disiplin, toleransi dan cinta damai, percaya diri, mandiri, tolong menolong, kerjasama, dan gotong-royong, hormat dan sopan santun, tanggung jawab, kerja keras, kepemimpinan dan keadilan, kreatif, rendah hati, peduli lingkungan, cinta bangsa dan Tanah Air.

Menurut Kurniawaty (2011 : 7) pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, kepada Tuhan YME, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi manusia yang berakhlak.

Bicara pendidikan karakter erat pula kaitannya dengan perkembangan moral anak. Suyanto (2005 : 67), menyebutkan, perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku. Perkembangan moral mempunyai aspek kecerdasan dan aspek implusif, anak harus belajar apa saja yang benar dan salah, selanjutnya segera setelah mereka cukup besar mereka harus diberi penjelasan mengapa itu benar dan mengapa itu salah. Perkembangan moral anak dapat dipengaruhi oleh perkembangan intelektual dan penalaran, oleh karena itu diperlukan latihan bagi mereka tentang bagaimana berperilaku moral dan konteks tertentu.

Taman Kanak-kanak sebagai salah satu lembaga formal PAUD seperti terangkum dalam Undang undang (UU) RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kini menjadi harapan baru dalam menumbuh kembangkan pentingnya pendidikan karakter sejak dini.

Dari hasil pengamatan penulis, di Taman Kanak-kanak Citra Al Madina, masih banyak anak yang belum mengenal apa itu nilai-nilai pendidikan karakter. Seperti nilai karakter saling menghormati, pentingnya sikap bekerjasama, kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan sikap bertanggung jawab, dan lain-lainnya.

Guna mengoptimalkan nilai-nilai karakter bagi murid Taman Kanak-kanak, salah satunya menurut hemat penulis dapat dilakukan dengan bermain di sentra main peran.

Bermain peran dapat dipusatkan pada aktifitas sehari-hari seperti di sekolah. Menurut Hurlock (1990 : 329), bermain peran seringkali disebut “permainan pura-pura” yaitu suatu bentuk bermain aktif di mana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya.

Jenis bermain ini dapat bersifat reproduktif atau produktif yang bentuknya sering disebut kreatif, dalam permainan drama reproduktif anak-anak berusaha mereproduksi situasi yang telah diamatinya dalam kehidupan sebenarnya atau media dalam permainannya. Sebaliknya dalam permainan drama produktif, anak-anak menggunakan situasi, tindakan dan bicara dari situasi nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda permainan drama reproduktif biasanya mendahului permainan drama produktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang menggunakan metode bermain peran dan praktik langsung dapat meningkatkan perkembangan nilai-nilai pendidikan karakter anak, sehingga anak mempunyai pengalaman hidup yang baik.

Berikut dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana sentra main peran dapat mengoptimalisasikan pengenalan nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini di Taman Kanak-kanak Citra Al Madina, Padang?

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan nilai-nilai karakter anak melalui sentra main peran. Penelitian ini akan bermanfaat bagi anak, yakni guna menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi

manusia yang berakhlak. Khusus bagi guru, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk lebih inovatif dalam memberikan pelajaran pendidikan karakter kepada anak, yang selama ini belum terakomodir pada penjabaran tingkat pencapaian perkembangan yang dilaksanakan dalam proses belajar.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Iskandar (2009 : 21), Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini pada hakekatnya adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas, dengan melaksanakan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas, dengan menerapkan berbagai teori dan strategi pembelajaran yang relevan secara kreatif. Penelitian ini terlaksana dengan melibatkan teman sejawat.

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B 1 Taman Kanak-kanak Citra Al Madina Padang, Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan jumlah murid 10 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 3 orang anak perempuan.

Penelitian dilakukan bersiklus (dua siklus). Siklus merupakan ciri khas penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2006 : 16), secara garis besar penelitian ini terdapat 4 tahap yang lazim dilalui yaitu : Perencanaan (*Plan*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), Perenungan (*Reflection*).

Adapun aspek yang diamati, seperti nilai karakter saling menghormati, pentingnya sikap bekerjasama, kecintaan terdapat Tuhan Yang Maha Esa, dan sikap bertanggung jawab. Artinya dari 15 nilai karakter yang dikemukakan Direktorat PAUD, penulis hanya mengambil empat nilai karakter saja, seperti nilai karakter yang tergambar dalam aspek yang diamati tersebut..

Untuk pengamatan misalnya, selama kegiatan berlangsung, guru mengamati anak dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun secara kelompok, yang diamati berupa perubahan-perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak dari

tindakan yang dilakukan kemudian didokumentasikan sebagai data otentik. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung.

Setelah pengamatan dilakukan dan hasil apa yang dicapai setelah melakukan penelitian apakah penelitian ini perlu dilakukan tindak lanjut pada penelitian berikutnya. Dari catatan tersebut diadakan refleksi sehingga kelemahan yang terdapat pada siklus I akan diperbaiki dan dioptimalkan pada siklus berikutnya. Pada siklus II ini, peneliti akan melaksanakan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditentukan atau hal-hal yang belum tercapai pada siklus I.

Data yang diperoleh selama penelitian yang berlangsung dianalisis baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif untuk memperoleh hasil maksimal terhadap penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Adapun data yang digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikut yaitu : observasi hasil belajar anak dan wawancara anak digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan dan pengaruhnya terhadap peningkatan mutu pembelajaran. Hasil analisis ini akan dimasukkan dalam laporan penelitian.

Data yang akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2010 : 32) :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: p = Persentase aktivitas
 F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak
 N = Jumlah anak dalam satu kelas
 100 = Persentase

Hasil

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, kemampuan anak dalam mengoptimalkan pendidikan karakter anak di kelas B I Taman Kanak-kanak Citra Al Madina Padang belum optimal. Hal ini terbukti pada sebagian besar anak di kelas B I masih banyak sikap anak yang kurang menghargai dan menghormati orang lain. Kemudian sikap kerjasama dan tanggung jawab terhadap dari apa yang sudah mereka lakukan juga masih rendah. Begitu juga dalam menjalankan ibadah, anak-anak sering lupa saat sedang asyik bermain.

Pada kondisi awal sebelum tindakan kemampuan karakter anak dalam menghormati orang lain (teman) dalam bermain, hanya 1 anak yang bernilai baik dengan persentase 10%, baru 2 orang anak yang bernilai cukup dengan persentase 20%, yang tergolong kategori kurang masih perlu arahan 7 orang anak dengan persentase 70%.

Untuk melihat apakah anak dapat bekerjasama dalam kegiatan, baru 1 anak yang mendapat nilai baik dengan persentase 10 %, yang cukup 3 anak dengan persentase 30 %, yang kurang 6 anak dengan persentase 60%.

Untuk kemampuan mengingat beribadah dan sekaligus melaksanakannya di sela-sela bermain, pada kondisi awal tidak ada anak yang bernilai baik dengan persentase 0%. Kemudian yang masuk kategori cukup terdapat 3 anak dengan persentase 30 %, dan yang kurang 7 anak dengan persentase 70%, membutuhkan arahan dan bimbingan.

Dalam merapikan peralatan mainan yang telah digunakan, jumlah anak baik 1 anak dengan persentase 10%, karena sudah mau merapikan peralatan permainan. Kemudian yang bernilai cukup 2 anak dengan persentase 20%, yang nilai kurang 7 anak lagi dengan persentase 70 %, masih butuh arahan dan bimbingan.

Sebelum penelitian dilaksanakan, dilakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dikembangkan pada anak dalam kegiatan permainan disentra main peran. Kompetensi dasarnya adalah anak mampu melakukan kebiasaan yang baik dan menghargai orang lain dalam memerankan setiap jenis-jenis pekerjaan, seperti petani, pedagang, nelayan, dokter, dan lain-lainnya.

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat persiapan mengajar dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan Tema Pekerjaan, yang akan dilaksanakan dengan komponen-komponen adalah indikator, kegiatan pembelajaran, alat atau sumber belajar serta penilaian perkembangan anak yang terdiri dari alat dan hasil penilaian. Selanjutnya membuat media yang akan digunakan dalam permainan, menentukan metode yang akan digunakan dalam permainan. Metode yang digunakan adalah metode bermain peran dan praktek langsung. Media yang dipakai adalah gambar jenis-jenis pekerjaan dan alat yang digunakannya serta pakaian untuk menentukan jenis pekerjaan yang diperankan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II upaya perbaikan terhadap optimalisasi pendidikan karakter anak kelihatan semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hal ini

terlihat dari meningkatnya angka indikator kinerja baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak maka sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:32) untuk siklus I anak memperoleh nilai rata-rata 25% dan untuk siklus ke II memperoleh hasil dengan nilai rata-rata 82,5% dan untuk mengetahui interpretasi anak berdasarkan kriteria yang ditentukan.

Optimalisasi pendidikan karakter anak melalui sentra main peran meningkat dari 25% menjadi 82,5% memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I dan siklus II mencapai sasaran dengan baik. Pemahaman anak tentang nilai-nilai karakter melalui tema pekerjaan pada sentra main peran dapat diartikan semakin tinggi persentasenya. Semakin tinggi percaya diri anak dalam memerankan setiap jenis pekerjaan maka semakin meningkat pemahaman tentang nilai-nilai karakter.

Terjadinya peningkatan nilai-nilai karakter dari siklus I ke siklus II karena peneliti telah memberikan strategi pembelajaran yang menyenangkan, bimbingan dan arahan serta media permainan yang menarik saat bermain peran. Hal ini sesuai dengan esensi dari penelitian tindakan kelas itu sendiri, yang menjadikan seorang guru terlibat langsung dalam upaya perbaikan proses belajar mengajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini pada tema pekerjaan dan dapat memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan pembelajaran.

Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan dalam permainan dalam sentra main peran dalam optimalisasi pendidikan karakter anak sebagai berikut:

1. Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil
2. Pemahaman nilai-nilai karakter anak dalam kegiatan bermain pada sentra main peran meningkat
 - a. Anak dapat menghormati teman dalam memerankan setiap jenis pekerjaan pada sentra main peran yang mencapai presentase baik memperoleh nilai baik dari 20% menjadi 80% . Menurut Arriyani (2010:28). main peran memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam dengan tujuan agar mereka mengerti, menghormati dan memiliki empati peran-peran yang ada di sekitar mereka serta sikap-sikap positif lainnya pada diri anak

- b. Anak dapat bekerja dalam kegiatan bermain sentra main peran yang mencapai persentase baik dari 30% menjadi 90%. Menurut Arriyani (2010 : 28) main peran memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam dengan tujuan agar mereka mengerti arti kerjasama dan memiliki empati peran-peran yang ada disekitar mereka.
- c. Anak dapat melaksanakan kegiatan ibadah (Shalat) disaat sela-sela bermain sentra main peran yang mencapai presentase baik dari 20% menjadi 80%. Menurut Arriyani (2010 : 28) main peran memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam dengan tujuan agar mereka mengerti, menghormati, kerjasama, kecintaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki empati peran-peran yang ada disekitar mereka.
- d. Anak mampu merapikan peralatan main yang telah digunakan pada sentra main peran yang mencapai persentase baik dari 30% menjadi 90%. Menurut Arriyani (2010 : 28) main peran memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam dengan tujuan agar mereka mengerti, menghormati, kerjasama, kecintaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, tanggung jawab dan memiliki empati peran-peran yang ada disekitar mereka.

Optimalisasi pendidikan karakter anak melalui sentra bermain peran ini sangat menyenangkan bagi anak. Hal ini terlihat dari hasil yang dicapai pada siklus I menjadi meningkat pada siklus II. Di sini kita sudah melihat bukti nyata dari hasil yang dicapai melalui bermain peran di sentra main peran. Permainan sangat membantu optimalisasi pendidikan karkter anak. Anak sudah bisa mengenal sikap yang baik dan buruk terhadap apa yang mereka lakukan.

Tingkat keberhasilan dan kesenangan anak dalam belajar dapat diketahui dari hasil wawancara langsung kepada anak setiap anak sudah selesai bermain di sentra main peran dengan 3 pertanyaan. Dimana terlihat angka rata-rata siklus II melebihi 75% hasil yang dibuktikan bakwa observasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran memiliki peningkatan yang lebih baik, karena didukung oleh hasil wawancara sebagai bukti nyata.

Peneliti menyadari bahwa pendidikan karkter itu harus diterapkan pada anak usia dini. Banyak anak yang pintar dan berprestasi, namun belum tentu karakternya baik. Yang jelas, dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat mengoptimalisasikan pendidikan karakter anak usia dini melalui sentra main peran.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang optimalisasi pendidikan karakter anak usia dini melalui sentra main peran sebagai berikut :

1. Usia dini merupakan langkah awal untuk membentuk akhlak anak untuk mengenalkan nilai baik kepada anak supaya anak menjadi individu yang berkarakter. Hal ini dilakukan melalui permainan di sentra main peran.
2. Pada usia dini pembelajaran pendidikan karakter anak dapat diberikan secara terpadu dalam ketentuan kurikulum. Setiap indikator dan kegiatan yang dilakukan harus memasukan pendidikan kerakter ke dalam indikator dan kegitan tersebut.
3. Melalui permainan di sentra main peran, pendidikan karakter anak dapat dioptimalisasikan.
4. Terjadi peningkatan pendidikan karakter seperti nilai-nilai karakter hormat, kerjasama, tanggung jawab, serta rasa cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa, dalam bermain peran.
5. Optimalisasi pendidikan karakter anak ada hasilnya setelah melakukan permainan di sentra main peran.

Berdasarkan kesimpulan yang di peroleh di atas dapat diberikan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas di masa yang akan datang :

1. Disarankan kepada guru-guru agar dapat melakukan permainan di sentra main peran kepada anak didik pada proses pembelajaran, agar permainan di sentra lebih bervariasi.
2. Disarankan kepada pihak sekolah Taman Kanak-kanak Citra Al Madina hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga pendidikan karakter anak dapat optimal.
3. Peneliti telah berhasil melaksanakan permainan di sentra main peran dengan subjek penelitian murid kelompok B1 Taman Kanak-kanak Citra Al Madina.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

=====

Daftar Rujukan

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian* . Jakarta :PT Bumi Aksara.

Arriyani, Neni. 2010. *Sentra Main Peran*, Jakarta : Pustaka Al-Falah

Gunansyah, Ganes. 2010. *Orientasi Penyelenggaraan Pendidikan Dasar Berbasis Pendidikan Karakter*. Diakses dari www.kompasiana.com. 12 April 2011.

Hurlock, B Elizabeth. 1990. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga

Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi : Gaung Persada (GP) Press.

Kemendiknas RI. 2011. *Pedoman Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (PAUDNI), Direktorat PAUD.

Kurniawaty, Aries Susanty. 2011. *Pengembangan Karakter Anak Usia Dini di Lembaga PAUD*. Jakarta: Litbang RA Istiqlal.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional RI.