



## Mengembangkan Karakter Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Di Ra Diponegoro 212 Karangkemiri Purwokerto

Muhammad Najib<sup>1</sup>, Wafa Aerin<sup>2</sup>, Septi Rofiqoh<sup>3</sup>

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen<sup>1,2,3</sup>

[muhammadnajib@umnu.ac.id](mailto:muhammadnajib@umnu.ac.id)<sup>1</sup>, [nandaairin03@gmail.com](mailto:nandaairin03@gmail.com)<sup>2</sup>, [rofiqohsepti@gmail.com](mailto:rofiqohsepti@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract:** According to the process standards of Chapter V of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia No.137 of 2014 concerning National Standards for Early Childhood Education, it is stated that the process standards cover four things, namely lesson planning, learning implementation, learning evaluation, and learning supervision. Learning as an important element in education, especially early childhood, must be made as attractive as possible so that it can be used as a medium in developing students' social character. One of the lessons that can be used to develop students' social character is through learning with traditional games. Traditional games require every child to interact with their social environment. So that this can be used as a means for teachers to develop children's social character.

**Keywords:** Standard Process, Social Character, Learning, and Traditional Games.

**Abstrak:** Menurut standar proses Bab V Permendikbud RI No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengemukakan bahwa standar proses mencakup empat hal yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengawasan pembelajaran. Pembelajaran sebagai salah satu unsure penting dalam pendidikan, khususnya anak usia dini harus dapat dibuat semenarik mungkin sehingga bisa digunakan sebagai media dalam mengembangkan karakter sosial siswa. Salah satu pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembangkan karakter sosial siswa adalah melalui pembelajaran dengan permainan tradisional. Permainan tradisional menuntut setiap anak saling berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Sehingga hal ini bisa dijadikan sarana bagi guru dalam mengembangkan karakter sosial anak.

**Kata kunci:** Standar Proses, Karakter Sosial, Pembelajaran, dan Permainan Tradisional.

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah mendorong manusia untuk terbiasa hidup dalam ruang-ruang virtual yang jauh dari kehidupan sosial. Hal ini berdampak pada berbagai masalah yang merujuk pada pemiskinan karakter. Kemiskinan karakter ini telah melanda di berbagai daerah. Kemiskinan karakter ini harus dicegah agar tidak berdampak pada pemiskinan karakter yang lebih masif nantinya.

Pertanyaan yang akan muncul adalah bagaimana cara meminimalisir pemiskinan karakter ini? Salah satu cara yang efektif adalah melalui pendidikan karakter melalui institusi pendidikan. Pendidikan sebagai institusi pembentuk, penyokong dan perubah

karakter harus mampu diberdayakan untuk membentuk karakter ini semenjak kecil, karena penanaman karakter pada masa kecil akan melekat kuat daripada saat anak dewasa.

Hal ini disebabkan karena anak usia dini merupakan makhluk penyerap yang paling luar biasa. Pernyataan ini dikemukakan oleh Montessori tentang *The Absorbent Mind* atau pikiran yang mudah menyerap. Anak-anak mampu menyerap impresi-impresi baik yang positif maupun negatif dari lingkungannya. Dan saat itu pikiran bawah sadar anak bekerja secara aktif. Pikiran bawah sadar inilah yang akan selalu dikenang oleh si anak. Sehingga penanaman karakter paling efektif adalah saat anak masih kecil. Karakter ini merupakan fondasi yang diperlukan oleh anak-anak agar anak mampu melewati tahap-tahap selanjutnya dengan baik. Kegagalan anak dalam melewati suatu masa perkembangan anak akan sangat berdampak pada saat anak-anak melewati masa perkembangan selanjutnya.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dirumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Dalam pasal 3 UU Sisdiknas disebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berimu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab”. Tujuan pendidikan nasional ini merupakan rumusan mengenai kualitas manusia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Proses pembelajaran sebagai unsur penting dalam pendidikan merupakan hal yang harus diperhatikan secara seksama, karena proses pembelajaran yang tepat dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam meningkatkan karakter sosial anak. Salah satu proses pembelajaran yang sesuai dengan masa perkembangan anak-anak usia dini adalah melalui permainan. Permainan merupakan hal yang menyenangkan dan memungkinkan anak untuk berkreasi, berinovasi dan berimajinasi dengan baik, selain itu permainan juga membuat anak berinteraksi dengan teman-temannya secara bebas.

Salah satu permainan yang menyenangkan dan tak kalah serunya dengan permainan modern adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan secara turun temurun dari nenek moyang dan kaya akan nilai-nilai karakter sosial yang tinggi. Atas dasar penjelsan ini, RA Diponegoro 212 Karangkemiri menggunakan permainan tradisional sebagai salah satu pembelajaran menyenangkan yang diberikan kepada anak, selain digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap kebudayaan, permainan tradisional juga digunakan untuk mengembangkan karakter sosial anak yang mulai terkikis dengan berbagai permainan modern yang cenderung mengisolasi anak sehingga menjadi pribadi yang individual bahkan tertutup.

Banyak hal yang dapat diambil dari penerapan permainan tradisional yang digunakan sebagai metode pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini di RA Diponegoro 212 Karangkemiri Purwokerto.

## **B. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru, peserta didik serta orang tua peserta didik RA Diponegoro 212 Karangkemiri Purwokerto. Adapun sasaran pendidikan adalah anak didik RA Diponegoro 212 Karangkemiri.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pertama, wawancara digunakan untuk memperoleh data langsung dari responden. Responden yang diwawancarai yaitu kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Wawancara digunakan untuk menghimpun data tentang sejarah sekolah dan kebijakan-kebijakannya, proses pembelajaran, pengetahuan guru mengenai karakter, dan data tentang karakter sosial dalam diri anak dalam wujud sikap anak.

Kedua, penelitian ini menggunakan teknik observasi yaitu memperoleh data secara langsung dengan melihat kondisi sekolah dan proses pembelajarannya. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk menghimpun data tentang sejarah dan struktur organisasi sekolah, keadaan peserta didik, guru dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, jenis analisis data menggunakan model Miles and Huberman, yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga data sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display, dan verification.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Mengembangkan Karakter Anak***

Seorang anak dikaruniai dengan potensi yang luar biasa besar. Dalam realita, tak seorangpun mampu mengaktualkan semua kemampuan yang dimilikinya. Manusia laksana seorang yang lahir dengan kekayaan yang begitu melimpah, sedemikian kayanya sehingga ia hanya mampu memanfaatkan sebagaimana warisannya, bahkan ia dapat memilih bagian mana yang akan dimanfaatkan sesuka hatinya. Pikirannya dapat mendorong dan mengarahkan pengembangan dirinya, tak satupun ditakdirkan sejak awal.

Anak adalah pencipta manusia dewasa, dari diri anak-anak sekarang inilah yang akan menjadikan seorang manusia dewasa dengan karakternya masing-masing. Ketika pendidikan menganggap semua anak sama, maka kepribadian anak akan terkebiri. Kondisi memprihatinkan ini yang akan anak-anak bawa sampai ia dewasa. Anak memiliki kemampuan yang berbeda satu dengan lainnya. Oleh karena itu, pendidik harus menghargai anak sebagai individu yang memiliki kemampuan yang luar biasa.

Karakter sosial merupakan salah satu potensi yang harus dikembangkan pada tataran pendidikan anak usia dini. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari

yang lain, tabiat, dan watak. Berkarakter artinya mempunyai watak, mempunyai kepribadian (Kamisa,1997:281). Selanjutnya dalam Dorland's Pocket Medical Dictionary (1968:126) dinyatakan bahwa karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu. Di dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang; biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat relatif tetap (Dali Gulo,1982:29).

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Menurut Kurniawaty pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai-nilai kepada peserta didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun kebangsaan agar menjadi manusia yang berakhlak.

Karakter sosial merupakan karakter atau adab yang dibutuhkan dalam menjalin hubungan dan berinteraksi dengan lingkungannya, baik pertemanan, kemampuan menghadapi dan menyelesaikan konflik dan sebagainya.

Karakter yang ingin dikembangkan di RA Diponegoro 212 Karangkemiri Purwokerto adalah karakter sosial. Karakter sosial yang diharapkan ada pada anak usia dini adalah toleransi, tolong menolong, kerjasama, rendah hati, peduli lingkungan dan sebagainya.

Karakter sosial ini harus dibangun melalui interaksi menyenangkan antara anak-anak dan teman-temannya saat berada di sekolah. Interaksi ini dilaksanakan saat masa pembelajaran

### ***Permainan Tradisional***

Permainan menurut Joan Freeman dan Dian Utami Munandar seperti dikutip oleh Andang Ismail mendefinisikan bahwa game as an activity to help to achieve a whole development, such physic, intellectual, social, moral and emotional. Dapat dikatakan bahwa permainan adalah sebuah aktivitas yang membantu mencapai perkembangan baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional dengan menggunakan aturan dan batasan-batasan tertentu.

Sedangkan, permainan tradisional sebagai satu diantara berbagai unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara. Setiap daerah memiliki ciri khas dan keunikannya masing-masing. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak. Permainan tradisional mensyaratkan banyak pemain yang ikut berinteraksi pada saat permainan berlangsung.

Permainan Tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang. Dalam hal ini, permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan acuan Developmentally Appropriate Practice (DAP).

Direktorat Nilai Budaya (2000) bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari tiga kelompok, yaitu: 1) Permainan yang bersifat strategis, 2) Permainan yang mengutamakan kemampuan fisik, 3) permainan yang bersifat untung-untungan. Beberapa permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak adalah bebentengan, congklak, gobag sodor, gatrik, kucing-kucingan dan lain sebagainya.

Pada dasarnya permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan pada pelaku untuk bermain secara kelompok. Permainan ini setidaknya dapat dimainkan oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai budaya yang mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah yang lebih baik di kemudian hari. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial.

Memasuki sebuah permainan ibarat memasuki dunia lain dimana peraturan kehidupan sehari-hari untuk sementara ditangguhkan dan diganti dengan peraturan game tersebut. Akibatnya, game itu menciptakan dunia alternatif, sebuah model dunia. Untuk memasuki dunia game, para pemainnya harus mematuhi peraturan dunia itu, dan mereka harus memasukinya secara sukarela. Jika mereka dipaksa atau terpaksa bermain, maka itu bukanlah sebuah game.

Ruang lingkup permainan yaitu berupa batasan, aturan interaksi, artefak dan tujuan.

a. Batasan

Sebuah game memiliki batasan ruang dan waktu. Ada saatnya memulai game dan ada saatnya untuk meninggalkan dunia game dengan mengakhiri game tersebut. Biasanya game memiliki aturan ruang dan diluar game aturan ini tidak berlaku.

b. Aturan Interaksi

Di dalam dunia game, para pemain setuju untuk mematuhi peraturan yang menggerakkan dunia itu. Peraturan tersebut menetapkan batasan-batasan dunia game.

c. Artefak

Kebanyakan game membutuhkan artefak fisik, objek yang menyimpan informasi tentang game tersebut, baik secara intrinsik maupun dari keunggulan posisi objek tersebut. Artefak dapat digunakan untuk memantau kemajuan dan untuk memelihara gambaran permainan yang sedang berlangsung. Contohnya yaitu setiap poin dicetak, bocah-bocah itu meletakkan sebuah batu di atas tanah atau membuat tanda garis di tanah untuk menghitung poin yang di dapat.

d. Tujuan

Seorang pemain harus tahu kapan game berakhir, kondisi yang diperjuangkan oleh pemain, yang dipahami dan disepakati oleh semua pemain. Kadang-kadang sebuah game memiliki jangka waktu tertentu. Sebuah tujuan diraih apabila seseorang telah mencapai poin tertinggi dan dikatakan sebagai juara.

Menurut Prof. Joan Freeman dan Prof. Utami Munandar (1996) menyebutkan bahwa beberapa ahli psikologi dan sosiologi mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak. Anak punya energi yang berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial. Sehingga ia mengungkapkan energinya dalam bermain.
- b. Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa. Melalui bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa. Misalnya, dengan bermain peran secara tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya di masa depan.
- c. Sebagai pelanjut citra kemanusiaan. Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari dari pekerjaan sejarah umat manusia (teori rekapitulasi). Kegiatan-kegiatan seperti lari, melempar memanjat, dan melompat merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi.
- d. Untuk membangun energy yang hilang bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja selama berjam-jam.
- e. Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya. Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginan yang tertendam atau tertekan.
- f. Bermain juga memungkinkan anak untuk melepaskan perasaan-perasaan dan emosinya yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.
- g. Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian. Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (stimulus), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan.

### ***Mengembangkan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Di Ra Diponegoro 212 Karangemiri Purwokerto***

Mengembangkan karakter anak melalui permainan tradisional seperti kucing-kucingan, ajang-ajangan, dan ular naga. Permainan-permainan ini membutuhkan banyak interaksi sosial dan kerja sama. Guru mendampingi anak-anak saat bermain sehingga bisa memberikan muatan-muatan positif saat anak bermain.

Sesuai standar proses dalam bab V Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 yaitu mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan pengawasan pembelajaran.

Sebelum pembelajaran, guru harus merencanakan permainan tradisional yang sesuai serta menyenangkan. Perencanaan ini penting agar saat pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran sudah ditentukan sebelumnya, karakter apa yang ingin dibangun oleh guru melalui permainan tradisional tersebut. Setelah itu pelaksanaan pembelajaran harus dibuat dinamis dan menyenangkan agar anak mampu menyerap berbagai hal yang guru sampaikan melalui permainan tradisional. Setelah permainan selesai, maka diadakan evaluasi tentang apa saja yang dimainkan oleh anak pada hari itu dan perubahan-perubahan sikap yang ada pada diri anak. Proses pengawasan diperlukan agar mutu pembelajaran bisa terus meningkat dan tentunya berimplikasi dengan perubahan karakter sosial anak yang lebih baik. Beberapa contoh permainan yang bisa dimainkan oleh anak usia dini adalah Kucing-kucingan, ajang-ajangan, congklak, dan sebagainya.

Kucing-kucingan merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh tiga anak atau lebih. Satu anak bertugas sebagai kucing dan yang lainnya bersembunyi. Permainan yang dimulai dari hompimpa ini akan menentukan siapa yang jaga atau menjadi kucing. Anak yang jadi kucing akan menutup mata dan menghitung angka 1-10. Lalu anak yang lain berlarian mencari tempat persembunyian. Setelah selesai tugas kucing mencari anak yang bersembunyi. Biasanya kucing akan mengejar mangsanya (anak yang bersembunyi). Mangsa yang pertama kali ditemukan akan bergantian menjadi kucing setelah semua anak ditemukan.

Selain itu, ada permainan ajang-ajangan yaitu permainan bermain peran antar anak. Misalnya anak ingin bermain pasar-pasaran. Ada anak yang bertugas menjadi penjual sayur, ada yang menjual buah, dan ada yang jadi pembeli. Anak-anak menggunakan benda-benda disekitar yang mudah dijangkau anak-anak sebagai media permainan. Anak-anak akan bermain peran selayaknya orang dewasa yang ada di pasar.

Dakon atau congklak ini menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang dan 2 lubang besar yang berada di ujung kiri dan kanan. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh 2 orang. Cara bermain dakon awalnya setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Salah seorang yang memulai (biasanya melakukan suit untuk menentukan siapa yang lebih dulu) dapat memilih lobang yang akan diambil dan meletakkan satu ke tiap-tiap lubang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis

di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia mendapatkan kesempatan khusus dengan memilih lobang kecil di sisinya. Bila ternyata habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai apabila salah satu pemain sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lobang besar disisi kanan dan kiri pemain). Pemenang ditentukan dengan yang mendapatkan biji terbanyak.

Berbagai permainan tersebut dapat melatih anak bekerjasama, menyesuaikan diri, melatih anak dalam berinteraksi, melatih anak mengontrol diri, melatih anak berempati, melatih anak menaati aturan dan melatih anak menghargai orang lain. Karena RA Diponegoro 212 Karangkemiri ingin mengembangkan berbagai karakter sosial seperti: Nilai moral keagamaan, rasa hormat, tanggungjawab, sopan santun, kejujuran, toleransi, tolong menolong, kedisiplinan, dan kerja keras. Permainan tradisional dapat membantu mengembangkan karakter anak karena permainannya dinamis dan memerlukan interaksi antar anak.

#### **D. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ternyata pembelajaran yang menyenangkan menggunakan permainan tradisional dapat mengembangkan karakter sosial saat berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dapat dilihat dari observasi tingkah laku anak-anak RA Diponegoro 212 Karangkemiri Purwokerto saat berinteraksi dengan orang lain. Pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar anak tertarik dan senang mempelajarinya. Pembentukan karakter sosial ini terinternalisasi secara tidak sadar dengan suasana yang menyenangkan. Sehingga, anak-anak akan menjadi tidak individual lagi melainkan bisa bersosialisasi dengan sesama dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Gray, Drave, Sunni Brown dan James Macanufu. 2015. *Game Storming*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Miftah, M. 2013. *Pengembangan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Ilmu Sosial*. Jurnal Pendidikan Karakter Tahun III, Nomor 2, Juni 2013.
- Montessori, Maria. 2008. *The Absorbent Mind*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nadlifah. 2015. *Revitalisasi Pendidikan Karakter di Paud Terpadu Aisyiyah Nu'aini* Yogyakarta. UIN Sunan Kalijaga: Jurnal Al Athfal Jurnal Pendidikan Anak, vol. 1, No.2

Pranowo, Dwiyanto Joko.\_\_\_\_. Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerjasama Pada Matakuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran, UNY: Jurnal Pendidikan Karakter.

Sutarman, Maman, dan Asih. 2016. Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: CV Pustaka Setia.