

# OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI SENTRA BERMAIN PERAN DI PAUD LAB SCHOOL IKIP PGRI JEMBER

*By Eky Prasetya Pertiwi*

## OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK <sup>13</sup>USIA DINI MELALUI <sup>16</sup>SENTRA BERMAIN PERAN DI PAUD LAB *SCHOOL IKIP PGRI JEMBER*

Eky Prasetya Pertiwi  
IKIP PGRI Jember  
[eky.prasetya.pertiwi@gmail.com](mailto:eky.prasetya.pertiwi@gmail.com)  
Ianatuz Zahro  
IKIP PGRI Jember  
[ianatuzzahro@gmail.com](mailto:ianatuzzahro@gmail.com)

### ABSTRAK

<sup>11</sup>Character education is a necessity because education does not only make students smarter, but also has to have character and manners so that its existence as a member of society becomes meaningful to itself. Ages 5-6 years need to be introduced about values about good and bad, right and wrong from an early age. This is expected so that what has been introduced to children from an early age can be embedded and attached until the child grows and develops in the next stage. The form of teaching in forming a good person is one of them with character education. Character <sup>14</sup>education needs to be optimized. One way to optimize character education is through role playing centers. This study aims <sup>14</sup>to optimize character education in early childhood through role playing centers. Data is collected through observation, field notes, interviews, and documentation. This research is a type of classroom action research. This research was carried out collaboratively between principals, class teachers and researchers. The action aims to improve the character values of children through role play centers. Research activities include: planning, implementing, collecting data and analyzing information data. This research was conducted at an early childhood education institution at PAUD Lab School Ikip PGRI Jember. The results of the study found that role playing centers can be used as an effort to optimize character education for early childhood through: Habitual understanding of behavior in role playing, The emergence of Self Awareness in Children in Role Playing, Understanding of Dialogues about Character Values.

**Key Word** : Optimization, Character Education, Early Childhood

### PENDAHULUAN

<sup>2</sup>Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat juga diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan yang ada dalam masyarakatnya. Jadi pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh seorang

pendidik terhadap peserta didiknya agar mencapai perkembangan yang optimal.

3 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.

3 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.

6 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) 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.

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 mengenai 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 PAUD Lab School IKIP PGRI Jember, 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.

Pengamatan tersebut peneliti lakukan ketika peneliti menjadi pendamping guru di TK PAUD *Labs school* IKIP PGRI Jember mulai tahun 2017. Banyak anak-anak yang ingin menang sendiri pada saat berinteraksi

dengan teman sebayanya di sekolah, masih banyak anak yang kurang memahami pentingnya hidup bersih misalnya ada anak yang membuang sampah tidak pada tempatnya, ada juga anak yang terlalu vokal pada saat berkomunikasi dengan teman sebayanya di sekolah sehingga anak tersebut terlihat lebih mendominasi dan terkesan kurang menghargai keberadaan teman lain di sekitarnya. Guna mengoptimalkan nilai-nilai karakter bagi anak PAUD, salah satunya dapat dilakukan adalah dengan bermain aktif.

Bermain aktif diartikan sebagai bermain yang membutuhkan keterlibatan anak secara aktif. Menurut Hurlock (1990) bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Salah satu bentuk bermain aktif pada anak adalah bermain peran. Bermain peran dapat dipusatkan pada aktifitas sehari-hari seperti di sekolah. Bermain peran memiliki pengaruh kuat dalam mempengaruhi pribadi dan social anak.

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 sehingga dapat meningkatkan perkembangan nilai-nilai pendidikan karakter anak, sehingga anak mempunyai pengalaman hidup yang baik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), Arikunto (2017) adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, memaparkan kejadian yang terjadi

ketika tindakan diberikan, dan menjelaskan semua proses sejak awal diberikan tindakan sampai dengan dampak daritindakan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang menjelaskan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dikelas.

Model PTK yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart (1988), dalam buku metode Penelitian Tindakan Kelas (Rochiati Wiriaatmadja, 2008 :66) yaitu sebagai berikut: semua kegiatan dari siklus I, dan II dilaksanakan dengan tahap perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observer*) serta refleksi (*reflect*). Tahapan perencanaan (*planning*) terdiri dari pembuatan perangkat mengajar, mempersiapkan media yang akan digunakan serta membuat indikator kinerja.

Tahapan pelaksanaan tindakan atau *acting* meliputi segala tindakan yang sudah ada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan materi pengembangan karakter anak, serta pembuatan instrument penelitian. Tahapan pengamatan atau *observing*

meliputi pengamatan ketika penelitian dilakukan, data yang dikumpulkan berupa nilai evaluasi anak setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data dan menyusun langkah-langkah perbaikan, tahapan refleksi dilakukan melalui diskusi peneliti dengan guru kelompok B.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, dokumentasi dan skala penilaian deskripsi. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah sentra bermain peran di PAUD Lab School IKIP PGRI JEMBER kelompok B yang berjumlah 20 anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengoptimisasi pendidikan karakter anak usia dini melalui sentra bermain peran di PAUD Lab School IKIP PGRI Jember telah dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas. Berdasarkan nilai perkembangan anak didik semester awal dan Sebelum di berikan tindakan, diketahui bahwa pada awal sebelum dilakukan tindakan karakter anak sangat rendah, tingkat perkembangan hanya mencapai sekitar 57%, yaitu sekitar 20 anak yang belum mampu mengembangkan karakter secara optimal, melihat kondisi yang demikian maka peneliti memberikan pembelajaran di sentra bermain



peran, maka terjadi peningkatan secara bertahap dari siklus pertama terjadi peningkatan sekitar 68%, yaitu sekitar 5 anak yang sudah mencapai ketuntasan minimal, kemudian dilakukan penelitian ulang pada siklus kedua terjadi peningkatan sekitar 85%, yaitu sekitar 2 anak yang belum mencapai skor minimum ketuntasan.

Berikut ini table mengenai persentase peningkatan karakter yang dilakukan pada siklus pertama dan kedua:

Tabel 6. Data pengamatan Peningkatan Upaya Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Bermain Peran Di Paud LAB SCHOOL IKIP PGRI JEMBER.

No	Siklus	Ketuntasan	keterangan
1	Kondisi awal	57%	-
2	Siklus I	68%	Belum berhasil
3	Siklus II	81%	Sudah berhasil

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada peningkatan mengenai optimalisasi pendidikan karakter pada anak dilihat dari kondisi awal: 57%, siklus I: 68%, siklus II: 81%. sehingga presentase kenaikan dari prasiklus (kondisi awal) ke siklus I adalah 11%, dan proses kenaikan dari siklus I ke siklus II adalah 13%. Salah satu yang menjadi pendorong presentase kenaikan

adalah dengan adanya kegiatan di sentra bermain peran.

Bermain peran membuat anak-anak merasa seolah-olah mereka menjadi tokoh atau karakter favorit yang diperankannya. Dalam hal ini berarti, dengan bermain peran, anak-anak merasa antusias dan bersemangat dalam memerankan tokohnya. Hal yang menjadi penting dalam bermain peran adalah dialog yang ada pada naskah. Didalam dialog tersebut, ada pesan-pesan moral yang bisa dijadikan contoh yang baik oleh anak-anak, dan ketika anak-anak bermain peran yang naskahnya sudah disiapkan oleh guru dan peneliti terdapat kalimat yang menggambarkan mengenai pengenalan karakter yang perlu di optimalkan perkembangannya yaitu yang sudah tertera di dalam indikator pada lembar observasi.

#### **Proses transformasi pada penerapan tindakan pada tiap siklus pada bermain peran sebagai upaya mengoptimalkan pendidikan karakter di PAUD Labschool IKIP PGRI Jember**

Beberapa hal yang mempengaruhi proses terjadinya transformasi pada penerapan siklus I, siklus II dan pada saat akhir penelitian bermain peran adalah adanya faktor, guru, materi ajar, sarana pendukung, pengelolaan kelas, serta lingkungan.

Kelemahan yang menjadi evaluasi adalah sarana pendukung, pengelolaan kelas serta lingkungan. Sarana pendukung yang dimaksud dalam kegiatan bermain peran adalah perlunya pembuatan alat peraga sebagai sarana pendukung kegiatan bermain peran dalam upaya pengoptimalan pendidikan karakter pada anak. Alat peraga yang dibuat dalam penelitian ini berupa costum serta naskah/ dialog. Costum dalam bermain peran secara tidak langsung membantu anak menghayati perannya tersebut. Pada saat anak-anak menggunakan kostum mereka lebih memahami perannya masing-masing. Sedangkan naskah drama yang tepat membantu anak-anak memahami alur cerita dan isi yang terkandung di dalamnya. Dalam naskah drama terkandung makna pendidikan karakter diantaranya anak-anak belajar memahami nilai kesopanan misalnya mengucapkan terimakasih, meminta maaf, permissi dan meminta tolong dengan sopan.

Anak-anak juga memahami karakter dalam kegiatan yang tertulis dalam naskah drama diantaranya: tidak ingin menang sendiri, melakukan doa sebagai wujud kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak juga memahami bagaimana cara menghormati sesuatu yang berbeda dari

dirinya. Misalnya memahami keberagaman agama dan suku bangsa. Selain itu dalam bermain peran, anak-anak juga belajar menjadi mandiri yakni dengan memahami perannya dalam naskah bermain peran, anak-anak juga belajar berinteraksi social dengan teman, serta membantu anak dalam membiasakan hidup bersih misalnya dengan mencuci tangan sebelum makan, membuang sampah pada tempatnya serta mau menunggu giliran dan mendengarkan orang lain ketika saling berbicara.

Pengelolaan kelas juga menjadi hal perlu diperhatikan dalam kegiatan bermain peran. Pengelolaan kelas merupakan upaya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, pengelolaan kelas yang dimaksud adalah usaha menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terlaksananya tindakan yang akan dilakukan sebagai upaya pengoptimalan pendidikan karakter pada anak usia dini di PAUD Labschool IKIP PGRI Jember. Tindakan yang dimaksud pada siklus pertama dan siklus kedua adalah bermain peran.

Tindakan bermain peran pada tahap refleksi muncul permasalahan



emosi pada anak, diantaranya kecemasan, sulit konsentrasi, sulit berkomunikasi, menarik diri. Kecemasan merupakan reaksi emosi sementara yang timbul pada situasi tertentu. Menurut ( Mashar :2011) kecemasan dapat terjadi dengan gejala berupa menangis, gelisah, sulit tidur, mimpi buruk, sulit makan, gangguan pencernaan, kesulitan pernafasan, tics, ketidak mauan ditinggal sendiri, dan menarik diri. Salah satu anak di kelas kelompok B yang memiliki gangguan kecemasan adalah R dan A. Pada tindakan yang dilakukan oleh guru adalah mencari sumber yang membuat R dan A cemas dan menarik diri, membantu anak mengatasi rasa cemasnya dengan melakukan komunikasi yang mendalam sehingga membuat dia merasa aman, guru juga melakukan sesuatu hal yang tujuannya membangun rasa percaya diri. Komunikasi untuk membangun rasa percaya diri serta menciptakan rasa aman dilakukan oleh guru pembantu 2. Komunikasi dilakukan sesering mungkin, dengan bantuan orang tua wali murid dirumah agar tindakan bermain peran terlaksana.

Anak yang bernama A yang mengalami kesulitan berkonsentrasi juga memerlukan perhatian guru saat akan melakukan tindakan bermain peran. Kesulitan anak dalam

berkonsentrasi merupakan hal yang mengganggu jika tidak segera teratasi. Hal tersebut dikarenakan anak kurang memahami apa yang akan disampaikan guru di kelas., misalnya: anak tidak memahami maksud guru, anak tidak memahami naskah dalam bermain peran, atau bisa jadi ada factor lain yang mengganggu. Untuk itu yang perlu dilakukan guru adalah dengan mencari faktor penyebabnya dengan cara melakukan pendekatan. Munculnya masalah dalam hal ini, menuntut guru untuk bisa mengatasinya dengan melakukan komunikasi interaktif dikelas. Dengan melakukan komunikasi interaktif dikelas maka akan ada penyampaian yang harus dipahami oleh anak sehingga guru menemukan solusi yang tepat untuk anak yang susah berkonsentrasi. Berdasarkan hasil komunikasi tersebut ternyata Anak A mengalami penurunan semangat dalam bermain. Untuk itu guru mencari lagi apa yang menjadi penyebab anak tersebut mengalami penurunan semangat. Salah satu cara mengatasi penurunan semangat yang terjadi maka guru perlu menciptakan kondisi kelas yang berbeda. Hal tersebut sejalan dengan (Susanto: 2015) bahwa lingkungan harus di ciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang

dapat mendukung kegiatan bermain anak.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru dan peneliti menyediakan ruangan laboratorium anak usia dini yang di hias dengan pernik-pernik yang sesuai dengan usia anak. Peneliti dan guru membuat ruang laboratorium menjadi lebih menarik dengan mendisain lab tersebut seperti sebuah panggung. Yang selanjutnya anak-anak akan di ajak ke lab tersebut. Untuk selanjutnya pada saat bermain peran, guru memberikan stimulus sebelum kegiatan dengan tepuk semangat.

Optimalisasi pendidikan karakter pada anak melalui bermain peran merupakan salah satu upaya yang sudah cukup inovatif karena dengan bermain peran akan membantu anak-anak mengembangkan karakter sejak usia dini. Sentra bermain peran dapat mengoptimalkan pengenalan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak dikarenakan : (1) bermain peran merupakan salah satu permainan aktif yang melibatkan lebih dari satu anak. Dengan melibatkan lebih dari satu anak maka akan muncul interaksi social didalamnya, dengan adanya interaksi social tersebut maka anak akan belajar mengenai karakter cara menghargai teman yang lainnya. (2) dengan bermain peran, maka secara tidak

langsung anak –anak belajar mengenai karakter yakni nilai-nilai baik buruk yang diajarkan oleh guru yang tertuang dalam naskah atau dialog dan diucapkan berulang-ulang pada saat anak-anak memerankan perannya sehingga anak-anak menjadi mengerti bagaimana meminta maaf ketika melakukan salah, mengucapkan terimakasih setelah diberi bantuan. (3) bermain peran membuat anak mengingat peristiwa yang telah dilakukan bersama teman-teman sebayanya dan hal ini berdampak positif pada perkembangan anak selanjutnya. Pada saat anak melakukan sesuatu yang salah anak meminta maaf. Anak menjadi mengerti apa yang harus dilakukan dan apa yang sebaiknya tidak dilakukan.

Bermain peran memberikan pengaruh yang besar pada perkembangan anak terutama dalam menanamkan pendidikan karakter. Hal ini akan baik untuk pembentukan pribadi anak serta membentuk rasa social anak dimasyarakat nantinya. Sehingga dengan bermain peran yang dilakukan pada anak usia dini diharapkan pula anak semakin terampil atau bisameningkatkan karakter dengan baik. Hal ini sejalan dengan Hurlock ( 1978) yang menyatakan bahwa meskipun sebagai minat bermain waktunya relative singkat, bermain

drama sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan social anak. Dari latihan memainkan suatu peran, anak mempelajari apa saja yang dianggap kelompok sesuai bagi peran tertentu.

Maka dari itu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan karakter di sentra bermain peran sangat bermanfaat guna meningkatkan perkembangan karakter anak, anak tidak merasa jenuh dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data maka sentra bermain peran dapat digunakan sebagai upaya mengoptimalkan pendidikan karakter anak usia dini melalui: Pembiasaan pemahaman perilaku dalam bermain peran, Timbulnya Kesadaran Diri Pada Anak Dalam Bermain Peran, Pemahaman Naskah/ Dialog Tentang Nilai- Nilai Karakter

### **Saran**

Untuk melaksanakan metode bermain peran sebagai upaya mengoptimalkan pendidikan karakter pada anak usia dini yang perlu diperhatikan adalah pemilihan naskah atau dialog yang diucapkan serta

intensitas interaksi antara guru dengan anak.

## **REFERENCES**

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta :PT Bumi Aksara. Arriyani, Arikunto dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aulia Nisak. 2015, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*. Sidoarjo: Journal Pedagogia ISSN 2089-3833
- Aqib. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas TK/RA-SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Direktorat PAUD. 2011. *Pedoman Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Elizabeth. 1990. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Gunansyah, Ganes. 2010. *Orientasi Penyelenggaraan Pendidikan Dasar Berbasis Pendidikan Karakter*. Diakses dari [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com). 12 April 2011.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi : Gaung Persada (GP) Press
- Neni. 2010. *SentraMain Peran*, Jakarta: Pustaka Al-Falah
- Nurfuadi. 2012. *Pofesionalisme Guru*. Purwokerto: Stain Press.

- Kemendiknas RI. 2011. Pedoman Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini, Direktorat
- Kumiawaty, Aries Susanty. 2011. Pengembangan Karakter Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. Jakarta: Litbang RA Istiqlal.
- Muhsinatun. 2015. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Main Peran (Role Playing) Di TK Masjid Syuhada. Yogyakarta . Yogyakarta: Tesis Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga
- Suryani Lilis. 2015. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Banter: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2015. Bimbingan Konseling di Taman Kanak – Kanak. Jakarta : Prenada Media Group
- Suyanto, Slamet. 2005. Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Zubaedi. 2011. Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana

# OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI SENTRA BERMAIN PERAN DI PAUD LAB SCHOOL IKIP PGRI JEMBER

---

ORIGINALITY REPORT

---

# 22%

SIMILARITY INDEX

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="https://files1.simpkb.id">files1.simpkb.id</a> Internet	87 words — 3%
2	<a href="https://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet	70 words — 2%
3	<a href="https://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet	64 words — 2%
4	Maria Herdyastika, Mozes Kurniawan. "Analisis Perbandingan Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Inovatif di Taman Kanak-Kanak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Crossref	63 words — 2%
5	<a href="https://repository.upy.ac.id">repository.upy.ac.id</a> Internet	62 words — 2%
6	<a href="https://ganes77.wordpress.com">ganes77.wordpress.com</a> Internet	48 words — 2%
7	<a href="https://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet	47 words — 2%
8	<a href="https://journal.unj.ac.id">journal.unj.ac.id</a> Internet	42 words — 1%

---

9	<a href="http://online-journal.unja.ac.id">online-journal.unja.ac.id</a> Internet	35 words — 1%
10	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet	32 words — 1%
11	<a href="http://jurnal.narotama.ac.id">jurnal.narotama.ac.id</a> Internet	29 words — 1%
12	<a href="http://repository.uhn.ac.id">repository.uhn.ac.id</a> Internet	23 words — 1%
13	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	21 words — 1%
14	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet	18 words — 1%
15	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet	17 words — 1%
16	<a href="http://jurnal.ikipjember.ac.id">jurnal.ikipjember.ac.id</a> Internet	17 words — 1%

---

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE MATCHES < 1%

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON