

**MENINGKATKAN PERILAKU BUDI PEKERTI  
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA WAWO**

Devi Febrianti<sup>1</sup>, Muazar Habibi<sup>2</sup>, Abdul Kadir Jaelani<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PGPAUD FKIP Universitas Mataram

<sup>1</sup> aqj\_fkip@unram.ac.id

**ABSTRACT**

*This The purpose of this study is to determine the improvement of children's character behavior using the role-playing method for children aged 5-6 years at TK Negeri Pembina Wawo. The type of research used in this study is Classroom Action Research (CAR). The subjects studied were 15 children aged 5-6 years and 1 teacher. Data collection techniques included observation and documentation. This study used descriptive data analysis methods. The results of the study showed that there was an improvement in children's character behavior in group B at TK Negeri Pembina Wawo. In the implementation of role-playing learning, the percentage increased from 60.6% in cycle I to 86.2% in cycle II, indicating an improvement in learning implementation. In terms of children's character behavior, it developed from cycle I, where 7 children met expectations (BSH) and 8 children were in the beginning stages of development (MB), to cycle II, where all 15 children developed very well (BSB). Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the role-playing method can improve the character behavior of children in group B at TK Negeri Pembina Wawo.*

**Keywords:** *Role Playing, Character.*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perilaku budi pekerti anak dengan menggunakan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina wawo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek yang diteliti dalam penelitian ini yakni 15 orang anak usia 5-6 tahun dan 1 orang guru, teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perilaku budi pekerti anak pada kelompok B TK Negeri Pembina Wawo yaitu pada pelaksanaan pembelajaran bermain peran dimana pada siklus I memperoleh presentase 60,6 % meningkat pada siklus II dengan presentase mencapai 86,2 % menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran. Pada perilaku budi pekerti anak berkembang dari siklus I didapatkan 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 8 anak mulai berkembang (MB) meningkat pada siklus II diperoleh 15 anak berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku budi pekerti anak kelompok B TK Negeri Pembina Wawo.

**Kata Kunci :** *Bermain Peran, Budi Pekerti.*

## **A. Pendahuluan**

Anak merupakan aset bangsa sebagai bagian dari generasi muda yang berperan strategis dalam kemajuan suatu bangsa (Supeno 2010), karena anak merupakan generasi penerus negara yang akan menentukan maju dan berkembangnya suatu negara melalui pendidikan yang berkualitas. Tujuan pendidikan bukan hanya untuk membentuk manusia yang cerdas dan mampu bekerja, tetapi juga untuk membentuk manusia yang memiliki budi pekerti luhur, bersumber dari hati nurani sehingga menghasilkan warga negara yang unggul (Sigit 2017). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga menanamkan nilai budi pekerti luhur dan nilai-nilai karakter dan kemanusiaan yang komprehensif, dengan harapan peserta didik akan menghargai kehidupan sesama manusia diwujudkan dalam perilakudan realisasi diri, tumbuh sejak dini.

Penanaman budi pekerti pada Anak Usia Dini merupakan bagian dari pendidikan yang sangat penting diperhatikan dalam dunia pendidikan, bagaimana dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan karakter harusnya diajarkan sejak dini. Hal ini, agar pondasi awal (Srimawirya et al. 2021).

pembentukan karakter berjalan baik. Pendidikan karakter, sekarang ini mutlak diperlukan bukan hanya di sekolah saja, tapi dirumah dan di lingkungan sosial (Nopan 2021).

Pendidikan karakter juga sudah tentu penting untuk semua tingkat pendidikan, yakni dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Esensi penanaman budi pekerti luhur pada anak usia dini akan berhasil apabila dilakukan sejak anak usia dini, karena usia dini anak mengalami masa peka, anak sangat mudah menerima stimulasi dari luar dirinya sehingga pada saat usia ini sangat tepat dalam menanamkan budi pekerti luhur (Habibi : 2015). Pada masa anak usia dini, Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting, karena masa tersebut merupakan masa golden age atau biasa disebut dengan masa keemasan dimana perkembangan kepribadian, intelektual serta sikap mental akan dibentuk sehingga pada nantinya anak dapat bekerja sama, dengan teman, mudah mengungkapkan pendapat di depan banyak orang dan mampu berinteraksi (Uswari et al. 2023).

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal (Pratiwi 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi setiawati dkk 2022, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam mengembangkan nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun lebih

banyak ditemukan pada pembelajaran melalui metode bermain peran, metode karyawisata, metode stimulasi, dan metode diskusi. Maka untuk mengembangkan nilai budi pekerti anak yang masih rendah tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan media bermain peran sebagai solusinya (Setiawati et al. 2022)

Faktanya taman kanak-kanak mempunyai beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penanaman budi pekerti luhur pada perilaku baik dan buruk anak usia dini. Contoh perilaku yang kurang baik yaitu anak tidak mematuhi pendidik pada saat proses belajar mengajar yang dilaksanakan dikelas maupun diluar kelas, bertengkar sesama teman, dan berkata kotor pada guru dan temannya. Perilaku-perilaku tersebut dapat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, belajar nilai-nilai budi pekerti yang berguna bagi anak diajarkan melalui kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari, hal tersebut merupakan ciri khas dari sekolah yang diungkapkan oleh pendidik (Vitarasari 2003).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B TK Negeri Pembina Wawo, di temukan bahwa dari 25 anak ada beberapa anak yang memiliki budi pekerti masih rendah. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran beberapa anak bertengkar dengan temannya, berkata kotor terhadap teman yang dianggap sebagai bahan bercanda, anak cepat merasa tersinggung. Berangkat dari permasalahan

tersebut, nilai-nilai budi pekerti harus dikembangkan sejak usia dini agar menjadi budaya yang melekat pada jiwa anak. Namun dalam mengintegrasikan suatu muatan pembelajaran budi pekerti bukanlah hal yang mudah bagi sebagian besar guru, oleh karena itu perlu adanya strategi tertentu agar pembelajaran budi pekerti dapat berjalan efektif. Melalui strategi pembelajaran yang menarik dan mudah diterima oleh anak sehingga mereka mampu meneladani nilai-nilai budi pekerti yang ditanamkan.

Dilihat dari persoalan diatas peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tentang bagaimana upaya peningkatan budi pekerti luhur melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun, yang penulis rumuskan dalam judul penelitian **“Meningkatkan Perilaku Budi Pekerti Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Wawo”**

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Menurut (Iskandar 2011:21) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru atau dengan kolaborasi orang lain, dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, di mana peneliti bekerja sama dengan guru kelas. Guru kelas

bertindak sebagai pelaksana, sementara peneliti berperan sebagai pengamat yang mengamati semua perubahan yang terjadi pada siswa. Peneliti terlibat langsung dalam perencanaan penelitian, observasi, pengumpulan dan pencatatan data, analisis data, serta pembuatan laporan hasil penelitian. subjek dalam penelitian ini adalah 10 murid dari 25 siswa di TK Negeri Pembina Wawo

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Observasi Siklus I**

Berdasarkan dari tindakan yang telah dilakukan diperoleh data dari penelitian siklus I berupa data dari hasil observasi yang dilakukan. Data yang di dapatkan berasal dari observasi yaitu hasil observasi aktivitas guru dan anak selama kegiatan berlangsung.

**Tabel 1. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran Kelompok B Pada Siklus 1**

No	Indikator	Skor
1	Berpura - pura menjadi karakter tertentu .	3
2	Menunjukkan peran dengan Gerakan	3
3	Melatih daya tangkap dan konsentrasi anak	10
4	Meningkatkan motivasi anak melalui bermain peran	7,5
5	Menumbuhkan minat anak	7,5
6	Meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak	6
Presentase		<b>66,9%</b>

Berdasarkan tabel diatas hasil data observasi yang dilakukan peneliti terhadap pelaksanaan kegiatan bermain peran pada pertemuan pertama jumlah skor yang di peroleh yaitu 34 dengan presentase 60% Pada pertemuan kedua jumlah skor yang diperoleh yaitu 37 dengan presentase 66 % dan persentase

rata-rata kedua pertemuan tersebut mencapai 66,6 % dikategorikan baik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada siklus I terhadap meningkatnya keterampilan sosial anak kelompok B melalui metode bermain peran sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Hasil Observasi Perilaku Budi Pekerti Anak Kelompok B Pada Siklus I**

No.	Nama Anak	Nilai	Kriteria
1	Nisa	26	BSH
2	Fathan	25,5	MB
3	Aisyah	23,5	MB
4	Vano	28	BSH
5	Rico	26	BSH
6	Elbio	27,5	BSH
7	Dirga	23	MB
8	Albi	38	BSH
9	Hafiz	37	BSH
10	Mutiah	27,7	BSH
11	Nurul	23	MB

12	Azura	23,5	<b>MB</b>
13	Khanza	23,5	<b>MB</b>
14	Mu'min	23	<b>MB</b>
15	Alea	23,5	<b>MB</b>

Berdasarkan table diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan keterampilan anak melalui metode bermain peran pada siklus, 7 orang anak mencapai persentase antara 26-50% yang dikategorikan Mulai Berkembang, 8 orang anak mencapai persentasi antara 51-75 % yang dikategorikan berkembang sesuai harapan, 0% anak yang belum mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik. Adapun persentase pada siklus I ini mencapai 52,2% dari jumlah anak keseluruhan. Hal ini

menunjukkan adanya peningkatan dari haril pra-siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan yakni 85% sehingga perlu di perbaiki pada siklus II.

## 2. Observasi Siklus II

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui melalui kegiatan yang telah dilakukan apakah dapat menyebabkan peningkatan pada keterampilan sosial anak kelompok B. Adapun indikator perkembangan yang diamati oleh peneliti pada siklus II masih sama dengan indikator pada siklus I.

**Tabel 3. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran Kelompok B Pada Siklus II**

No	Indikator	Skor
1	Berpura - pura menjadi karakter tertentu .	3,5
2	Menunjukkan peran dengan Gerakan	3
3	Melatih daya tangkap dan konsentrasi anak	13,5
4	Meningkatkan motivasi anak melalui bermain peran	10
5	Menumbuhkan minat anak	10,5
6	Meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak	7
Presentase		86,2%

Berdasarkan tabel diatas hasil data observasi yang dilakukan peneliti terhadap pelaksanaan kegiatan bermain peran pada pertemuan pertama jumlah skor yang di peroleh yaitu 40 dengan

presentase 71% Pada pertemuan kedua jumlah skor yang diperoleh yaitu 50 dengan presentasi 100% dan persentase rata-rata kedua pertemuan tersebut mencapai 86,2% dikategorikan terlaksana secara maksimal.

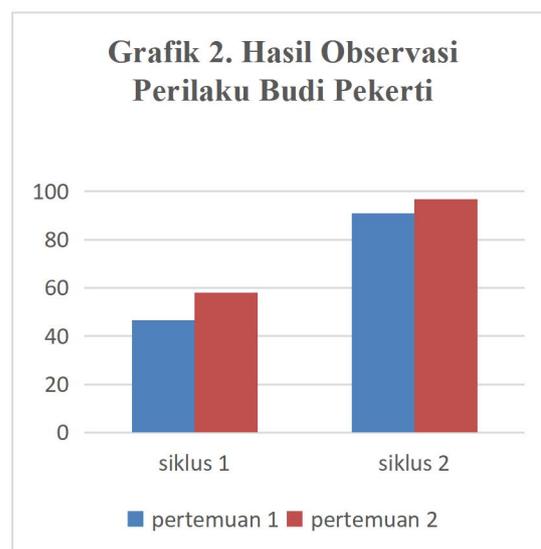
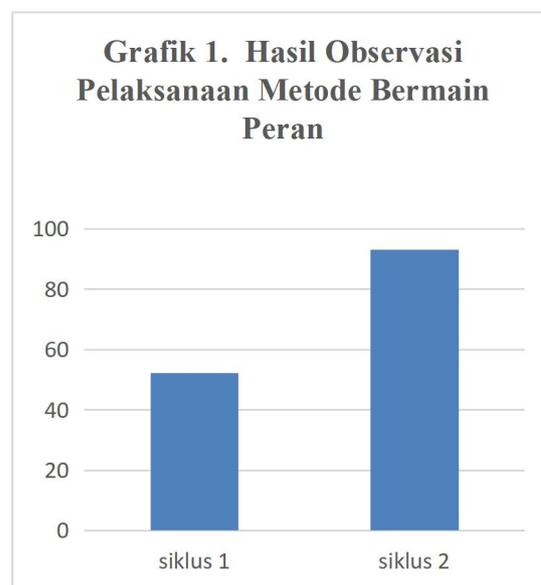
**Tabel 4. Hasil Observasi Perilaku Budi Pekerti Anak Pada Siklus II**

No.	Nama Anak	Nilai	Kriteria
1	Nisa	38	BSB

2	Fathan	41	BSB
3	Aisyah	39,5	BSB
4	Vano	41	BSB
5	Rico	42	BSB
6	Elbio	41	BSS
7	Dirga	39	BSB
8	Albi	38	BSB
9	Hafiz	41	BSB
10	Mutiah	40,5	BSB
11	Nurul	43	BSB
12	Azura	41,5	BSB
13	Khanza	40	BSB
14	Mu'min	42,5	BSB
15	Alea	40,5	BSB

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa 15 orang anak mencapai persentase antara 76-100% yang dikategorikan berkembang sangat baik. Adapun ketuntasan secara klasikal pada siklus II ini telah mengalami peningkatan yang sangat baik yakni 93 % yang mana hasilnya tersebut sudah mencapai dari indikator keberhasilan yang telah di tentukan yakni 85%.

Berikut diagram hasil pengamatan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan perilaku budi pekerti anak kelompok B TK Negeri Pembina Wawo:



## **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan perilaku budi pekerti melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Wawo. Berdasarkan Tindakan yang dilakukan, dengan menerapkan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik minat anak sehingga anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran dapat memudahkan guru dalam memotivasi perilaku budi pekerti anak. Menurut Gowen dan Latif (2013) mengatakan bahwa bermain peran di pandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, kerja sama, pengenalan diri, tahapan, ingatan, penyerapan kosa kata, hubungan keluarga serta meningkatkan keterampilan anak dalam mengambil sudut pandang secara special. Melalui metode bermain peran dapat meningkatkan semangat serta memberikan pengalaman baru pada anak dalam belajar, dikarenakan pada saat kegiatan bermain berlangsung anak-anak bebas mengespresikan dirinya sesuai dengan peran yang di dapat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat diketahui bahwa peningkatan perilaku budi pekerti anak dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan Adapun hasil penjelasan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

### **1. Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Dalm Meningkatkan Perilaku Budi Pekerti di TK Negeri Pembina Wawo**

Pada tahapan tindakan penelitian yang telah dilakukan pada siklus 1 pertemuan 1 dan pertemuan 2 pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan persentase Rata-rata 66,6 % dikategorikan cukup, meningkat pada siklus 2 dengan persentase 86,2% dikategorikan terlaksana secara maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatayatun Nurarifati (2023) dimana hasil akhir pada siklus I dan II mengalami peningkatan setiap siklus dilihat dari pelaksanaan metode bermain peran pada siklus I memperoleh presentase 64,49% dan siklus II dengan presentase 92%, sehingga bermain peran merupakan metode yang tepat dalam meningkatkan perilaku budi pekerti anak. Sejalan dengan veny (2017) dalam praktik bermain peran anak diberikan kesempatan untuk mengespresikan perasaan-perasaan dan mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu, melalui penjelasan guru anak-anak mengikuti aturan main dan menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda-benda tersebut.

Hal ini di dukung oleh pendapat Beaty (2015) melalui metode bermain peran anak akan menerapkan pengalamannya secara kreatif pada kegiatan berpura-pura dan anak akan mengembangkan

komunikasinya melalui penambahan dialog pada alur cerita yang anak perankan sehingga pembelajaran anak dapat meningkat pada setiap tahapnya.

## **2. Peningkatan Perilaku Budi Pekerti di TK Negeri Pembina Wawo**

Pada tahapan tindakan penelitian yang telah dilakukan pada siklus 1 pertemuan 1 dan pertemuan 2 peningkatan budi pekerti anak pada kelompok B memperoleh persentase yaitu 52,2%. Dilihat pada hasil tersebut adapun indikator yang paling rendah didapat oleh anak adalah yang mengganggu teman saat bermain peran, anak yang belum menunjukkan sikap sabar dalam ketika menunggu giliran, dan anak yang tidak mengikuti aturan main yang telah disepakati.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa hal tersebut terjadi karena anak belum terbiasa dalam bermain peran, untuk itu peneliti melakukan tindakan penelitian pada siklus 2 untuk memperbaiki refleksi indikator pada siklus 1 yang belum meningkat. Adapun hasil penelitian pada siklus 2 memperoleh hasil persentase klasikal mencapai 93 % terlihat pada perilaku anak yang bermain peran secara tertib tidak saling mengganggu, menunjukkan sikap sabar dan mampu mematuhi aturan yang telah disepakati sebelumnya dan sudah mencapai angka keberhasilan yang diharapkan 85%. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Sri Wahyuni (2019) dimana hasil akhir pada siklus I dan II mengalami peningkatan disetiap

siklusnya dilihat dari hasil pelaksanaan metode bermain peran pada siklus I memperoleh presentase 52% dan siklus II dengan presentase 77%, sehingga bermain peran merupakan metode yang tepat dalam meningkatkan perilaku budi pekerti anak. Sesuai pendapat Sri (2016) melalui bermain peran anak dapat diajarkan untuk mempunyai rasa percaya diri, bersikap sportif terhadap sesama, dan melatih kemampuan anak untuk membangun hubungan yang kompetitif yang positif dengan teman.

Adapun pelaksanaan penerapan metode bermain peran pada siklus II terlaksana sangat baik karena memperhatikan refleksi pada siklus I sehingga anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan bermain peran serta mampu memainkan peran yang didapatkannya dengan baik. Pengamatan hasil perilaku budi pekerti anak secara keseluruhan memperoleh persentase klasikal yaitu 93,81%. Dari hasil akhir yang didapatkan pada siklus II tersebut dikategorikan sangat baik artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 85% sehingga penelitian dihentikan sampai siklus I.

## **D. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah peningkatan perkembangan perilaku budi pekerti anak melalui metode bermain peran yang ditunjukkan oleh penerapan metode bermain peran pada siklus I memperoleh skor 66,6% meningkat

pada siklus II mencapai 86,2% dari anak secara keseluruhan. Perkembangan perilaku budi pekerti meningkat dari siklus I memperoleh skor 52,2% meningkat pada siklus II memperoleh skor 93%. Dengan demikian pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Wawo dikatakan meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Beaty.J.(2015), Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta:Kencana
- Habibi Muazar (2015). Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Indonesia. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Iskandar, Agung. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Gaung Persada perss.
- Latif, Mukhtar, dkk. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group.
- Nurarifiati, F., & Astini, B. N. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 156-160.
- <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3256>
- Nopan, Omeri. 2021. "PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DUNIA PENDIDIKAN." *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 2(3):161. doi: 10.25157/j-kip.v2i3.6156.
- Pratiwi, Indri. 2021. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu." *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar* .
- Setiawati, Dewi, Nurhasanah, Ika Rachmayani, and Abdul Jaelani. 2022. "Pembelajaran Yang Diterapkan Guru Dalam Mengembangkan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia 5–6 Tahun." *Journal of Classroom Action Research* 4(2):123–30.
- Sigit, Kusrahmadi Dwi. 2017. "PENTINGNYA PENDIDIKAN BUDI PEKERTI BAGI ANAK SD UNTUK MEWUJUDKAN MASYARAKAT IDEAL." *Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01:1–7.
- Sri Indriani Harianja. 2016. Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Anak Usia Dini, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung
- Srimawirya, Sisvissia, Syaiful Musaddat, Abdul Kadir Jaelani, and Ida Bagus Kade Gunayasa.

2021. "Analisis Nilai Pendidikan Karakter Pada Materi Cerita Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan* 9(1):1–10.

<https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/widya/article/view/22>

Supeno, Hadi. 2010. "Kriminalisasi Anak." 1–19.

Tri Wahyuni, Rini Herminastiti, Nor Khakim. (2019). Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-029*.

Uswari, Indah, Muazar Habibi, Abdul Kadir Jaelani, and Fahrudin Fahrudin. 2023. "Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro Pada Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Batujai Kabupaten Lombok Tengah." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(4):2318–23. doi: 10.29303/jipp.v8i4.1709.

<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1709>

Vitarasari, Yeny. 2003. "Penerapan Pendidikan Budi Pekerti Di Kelompok B 2 Tk Ndasari Budi Krapyak the Application of Character Education in Group B 2." 317–24.