MENINGKATKAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK A MELALUI BERMAIN PERAN DI TK ASMAUL HUSNA

Agustini[1], Agus Salim Lamusi[2],
[1]Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia
Email : agustini@umgo.ac.id

Received:
10 Mei 2025

Revised:
11 Mei 2025

Accepted:
12 Mei 2025

Published:
1 Juni 2025

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of role-playing activities in improving character values in early childhood in group A of Asmaul Husna Kindergarten, Gorontalo City. The research method used is classroom action research with two cycles. Participants in the study were group A of Asmaul Husna Kindergarten, Gorontalo City. This study was conducted in April. The results of this study indicate that in the initial observation of 10 children, there were no children who developed very well in terms of independence and were willing to share with their friends, in cycle II it increased to 8 children or 80% who developed very well. The results of this study indicate that character values in children can be improved through role-playing activities. in early childhood group A of Asmaul Husna Kindergarten, Gorontalo City.

Keywords: ***Role-playing, Character Education***

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter bangsa adalah salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Ungkapan ini memiliki makna yang sangat mendalam dan mulia, karena mencerminkan prinsip keseimbangan. Pendidikan kita tidak hanya bertujuan untuk menciptakan anak-anak yang pintar dan cerdas, tetapi juga yang berkepribadian dan berakhlak mulia. Dengan demikian, diharapkan pendidikan ini dapat melahirkan generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual. Dengan kata lain, menciptakan individu Indonesia yang cerdas, handal, berdaya saing, dan berakhlak mulia.

Pendidikan karakter harus dimulai sejak usia dini, karena masa ini adalah periode perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada masa ini, semua aspek utama manusia terbentuk, tidak hanya kecerdasan tetapi juga seluruh kecakapan psikis. Para ahli menyebut periode ini sebagai usia emas perkembangan. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Hal ini disebabkan oleh pembentukan otak manusia yang terjadi paling cepat pada masa anak usia dini. Oleh karena itu, pemerintah harus memberikan perhatian khusus pada sektor ini, seperti halnya sektor-sektor lainnya.

Erat kaitannya dengan masalah diatas anak usia dini adalah masa yang krusial dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai moral individu. TK Asmaul Husna Kota Gorontalo memainkan peran penting dalam membentuk dasar-dasar karakter pada

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

anak-anak usia dini. Salah satu metode yang potensial dalam membudayakan nilai-nilai karakter adalah bermain peran. Dalam penelitian ini, akan dieksplorasi bagaimana bermain peran dapat menjadi alat efektif dalam pendidikan karakter di TK Asmaul Husna Kota Gorontalo. Perilaku bangsa yang sudah mulai jauh dari nilai-nilai norma dan etika menjadikan pendidikan karakter sebagai satu solusi dalam menanamkan nilai-nilai karakter anak bangsa. Banyaknya anak usia dini yang mulai kehilangan pijakan dalam hal etika dan moral. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kecenderungan mereka untuk lebih menyukai makanan cepat saji dan aktivitas digital, serta fenomena negatif seperti bullying dan pelecehan seksual.

Lickona mengidentifikasikan 10 tanda dari karakter generasi muda yang patut dicemaskan karena akan membuat sebuah bangsa tenggelam dalam kehancuran. Kesepuluh tanda tesebut adalah (1) meningkatkan kekerasan dikalangan remaja, (2) penggunaan bahasa dan kata-kata yang meburuk, (3) pengaruh PR-grup yang kuat dalam tindakan kekerasan (4) meningkatkan perilaku merusak diri seperti penggunaan narkoba, alkohol, dan seks bebas (5) semakin kaburnya moral baik dan buru (6) menurunnya etos kerja (7) semakin rendahnya hormat kepada orang tua dan guru (8) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara (9) membudayakan ketidakjujuran (10) adanya rasa saling curiga dan kebencian diantara sesama.(Adawiah & Ubaidilah, 2023).

Pendidikan karakter pada anak usia dini juga perlu diberikan dalam rangka menanamkan nilai- nilai baik sehingga tertanam pada diri anak hingga dewasa nanti. Adapun karakter yang harus ditanamkan sejak usia dini sehingga tidak terkena arus negatif dari dampak perkembangan zaman yaitu : 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja Keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokrasi, 9) Rasa Ingin Tahu, 10) Semangat Kebangsaan, 11) Cinta Tanah Air, 12) Menghargai Prestasi, 13) Bersahabat dan Komunikatif, 14) Cinta Damai, 15) Gemar Membaca, 16) Peduli Lingkungan, 17) Peduli Sosial, 18) Tanggung Jawab. Amalia, D., & Hariyanti, D. P. D. (2022

Erat kaitannya dengan uraian diatas masa usia dini merupakan kesempatan emas untuk menanamkan dan membentuk karakter anak karena mereka sangat mudah menerima informasi dan cenderung meniru perilaku lingkungan terdekatnya. Samsinar, S., Fatimah, F., Syamsuddin, A., & Dewantara, A. H. (2023). Selain itu metode yang digunakan dalam menyampaikan pendidikan karakter pada anak tentu berbeda dengan metode yang dilaksanakan untuk orang dewasa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Daradjat. Anakanak bukanlah Orang dewasa yang kecil, kalau kita ingin agar agama mempunyai arti bagi mereka, hendaklah disampaikan dengan cara lebih konkrit dengan bahasa yang dipahaminya dan tidak bersifat dogmatik saja". Metode yang sesuai ialah dengan metode bermain peran. Bermain merupakan salah satu yang termasuk aktivitas dan kebutuhan anak usia dini, dengan bermain mereka mendapatkan suatu pengalaman yang menyenangkan, selain itu dengan bermain mereka dapat bersosialisasi dan berkomunikasi. Bermain tidak tertuju pada hasil kegiatan tetapi pada proses saat anak bermain, melalui bermain anak-anak mendapatkan pemenuhan kebutuhan yang berkaitan dengan aspek perkembangannya. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu bentuk pembelajaran, dimana anak-anak ikut terlibat aktif dalam memainkan peran tertentu. DP, A. Z., & Sugianto, B. (2018).

Selanjutnya pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat dan karakeristik anak, metode pembelajaran yang berpusat

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

pada kegiatan bermain sambil belajar, sarana belajar anak memadai, sumber belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar sambil bermain yaitu salah satunya dengan metode bermain peran. Bermain peran dapat mengenalkan karakter pada anak usia dini, karena melalui bermain peran anak tidak hanya dirangsang dengan media bergambar dalam bentuk buku cerita, namun dapat pula dengan boneka-boneka, wayang, dan berbagai media agar anak belajar memahami jalan cerita yang konkrit. Selain itu juga Bermain peran dapat mengenalkan karakter pada anak usia dini. Melalui metode ini, anak tidak hanya dirangsang dengan media bergambar dalam bentuk buku cerita, tetapi juga melalui boneka, wayang, dan berbagai media lainnya yang membantu anak memahami cerita secara konkret. Pengembangan karakter memerlukan keteladanan dan bimbingan sejak dini hingga dewasa. Anak dengan karakter yang rendah sering kali memiliki perkembangan emosi sosial yang kurang, sehingga berisiko mengalami kesulitan belajar, kesulitan berinteraksi sosial, dan ketidakmampuan mengontrol diri. Usia dini adalah masa persiapan untuk sekolah yang sebenarnya, sehingga pengembangan karakter melalui bermain peran sangat penting dalam pembentukan karakter anak. Aini, Q. (2019).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter sebagai solusi dalam menjawab permasalahan negeri ini. Untuk mencapai tujuan Pendidikan karakter tentunya perlu pendekatan Pendidikan karakter yang efektif untuk anak yang telah diterapkan di beberapa Lembaga Pendidikan. Untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan melaksanakan pendidikan karakter secara efektif di sekolah, guru dan otoritas sekolah harus merancang secara cermat berbagai program kegiatan yang dapat membantu siswa mengembangkan karakter cinta tanah air. Untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini yaitu pembinaan anak kembang tumbuh, maka penciptaan nilai-nilai karakter cerdas hendaknya dilakukan secara bersama-sama antara pendidik di lembaga prasekolah dengan orang tua di rumah. Selain itu metode bermain peran sangat sesuai untuk anak usia dini karena melalui bermain, anak-anak mendapatkan pengalaman berharga yang mendukung perkembangan mereka secara holistik.

Pendidikan Karakter yang baik sangat perlu dibentuk sejak usia dini karena masa usia dini merupakan masa yang penting bagi pembentukan karakter anak masa ini biasa disebut dengan *golden age*. Para ahli mengatakan bahwa kegagalan penanaman karakter pada anak akan membentuk pribadi yang masalah dimasa dewasanya kelak. 80% masa remaja ditentukan bagaimana stimulant anak pada masa usia dini. Oleh karena itu, penanaman moral melalui pendidikan karakter pada anak sedini mungkin aalah kunci utama membangun bangsa.(Brahmana & Pasaribu, 2023)

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di Kelompok A TK Asmaul Husna Kota Gorontalo ditemukan masih banyak anak yang belum mandiri yaitu anak belum mampu mengurus dirinya sendiri, masih ada anak yang belum mau berbagi dengan temannya. Berdasarkan deskripsi masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian bertujuan meningkatkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini kelompok A melalui bermain peran di TK Asmaul Husna Kota Gorontalo

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dalam merekam data (informasi) yang dibutuhkan. Secara umum, bagian ini menjelaskan mengenai informasi yang

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

menyangkut indikator yang terdapat dalam tindakan, misalnya diskusi, tentu, semua informasi tersebut harus disajikan secara meyakinkan dengan mengemukakan cara peneliti dalam merekam peristiwa pembelajaran dikelas. Disamping itu, pada bagian ini, peneliti juga mengemukakan refleksi yang akan dilakukan dan cara mengetahui hasil belajar siswa. Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Pengumpulan data dalam PTK seharusnya tidak hanya dilakukan suatu saat saja (misalnya hanya melakukan tes saja), akan tetapi harus sepanjang pelaksanaan pembelajaran. Jadi, perlu dilakukan pengambilan data dengan berbagai jenis dataagar diperoleh data yang valid. Teknik pengumpulan data dalam PTK terbagi menjadi dua macam, yakni pengumpulan data secara kualitatif (deskriptif) dan pengumpulan data secara kuantitatif erdasarkan jumlah).

Metode penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi alam (natural environment). Penelitian kualitatif berfungsi untuk mengkaji dan memahami pentingnya banyak individu atau kelompok orang terhadap masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini membutuhkan upaya yang signifikan seperti mengajukan pertanyaan untuk memahami prosesnya, mengumpulkan informasi spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif dari tema khusus ke tema umum, dan menafsirkan makna data. Laporan akhir penelitian ini memiliki struktur atau kerangka kerja yang fleksibel. Setiap orang yang terlibat dalam penelitian ini harus mengambil perspektif penelitian induktif, fokus pada makna individu dan menafsirkan kompleksitas masalah Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023).

Jika dalam melakukan penelitian belum mencapai target yang diharapkan penelitian dapat dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hal ini sejlaan dengan pendapat Mu'alimin, S. S. W., & Mukni'ah, M. A. (2022).. menyatakan bahwa refleksi mengkaji masalah dan konteks di mana masalah tersebut terjadi, dengan mempertimbangkan berbagai perspektif yang dapat muncul dalam situasi sosial. Refleksi mengarah pada rekonstruksi makna situasi dan merupakan dasar strategi perbaikan. Refleksi termasuk komponen evaluatif karena meminta peneliti untuk memeriksa kembali pengalaman mereka, menentukan apakah hasil yang diinginkan telah tercapaidan membuat rekomendasi tentang bagaimana melanjutkannya. Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Refleksi adalah tindakan yang mengulang apa yang telah dilakukan. Pada tahap ini guru berusaha menemukan hal-hal yang memuaskan karena sesuai dengan yang direncanakan, dan secara cermat mengidentifikasi hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Pada tahap refleksi, peneliti juga harus mengungkapkan hasil penelitian, mengungkapkan kekuatan dan kelemahan. Jika penelitian tindakan dilakukan melalui beberapa siklus, maka padarefleksi terakhir peneliti meninggalkan rencana penelitian berikutnya. Refleksi harus mengungkapkan kendala dan kekurangannya pada tahap pertama agar penelitian tindakan dapat diperbaiki pada tahap berikutnya . Adapun Konsep refleksi pada dasarnya mengacu pada penilaian yang dilakukan oleh guru dan peneliti terkait dengan PTK yang dilaksanakan.

Berdasarkan deskripsi diatas, penelitian ini dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran Di TK Asmaul Husna Kota

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Gorontalo**.** Adapun instrument penilaian yang digunakan adalah menggunakn *cheklist* dengan kategori Belum Muncul (BM), Mulai Muncul (MM), Berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), hal ini dapat dilihat pada table berikut.

Tabel. 1
Pedoman Penilaian Nilai-Nilai Karakter pada anak

Variable	Sub Variable	Indikator	Skor	Kriteria
Nilai-nilai karakter anak	Bermain peran	Anak mandiri mampu mengurus dirinya sendiri	1	BM
			2	MM
			3	BSH
			4	BSB
		Anak mau berbagi dengan teman	4	BSB
			3	BSH
			2	MM
			1	BM

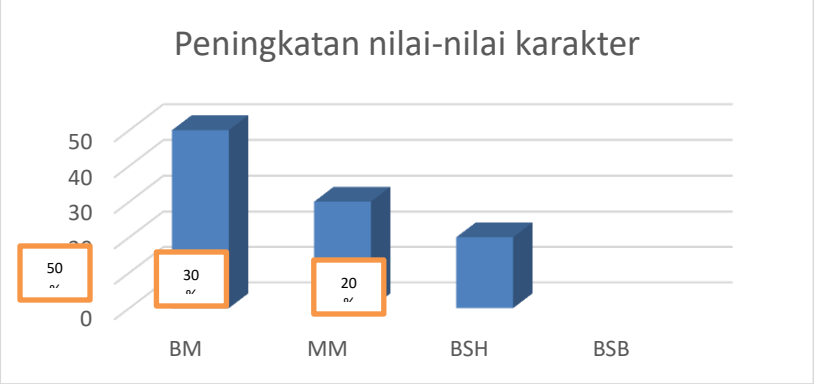
(Sumber : Analisis data anak)

Keterangan :
BM = Belum mampu/ belum mau melakukan kegiatan
MM= Mulai Mampu dengan bantuan guru
BSH= Berkembang sesuai Harapan (Mampu dengan sedikit bantuan guru)
BSB= Berkembang sangat baik (Melakukan sendiri tanpa bantuan guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

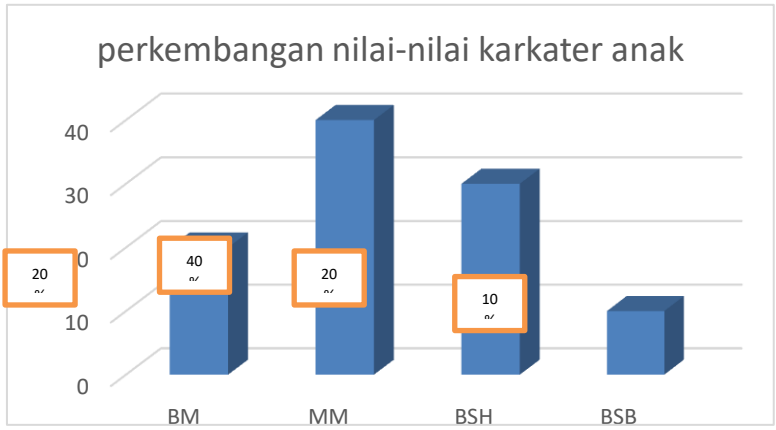
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu analisis dilakukan dengan membandingkan hasil tindakan dalam satu siklus dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan (Maharani. A. 2023, p. 1337). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui meningkatkan nilai-nilai karakter pada anak melalui bermain peran dari awal tindakan hingga akhir siklus dengan mempertimbangkan persentase keberhasilan tindakan. Berdasarkan pengamatan tahap awal (sebelum siklus) terhadap nilai-nilai karakter pada anak khususnya kemandirian, anak belum mampu mengurus dirinya sendiri dan anak belum mau berbagi makanan. Peneliti menemukan diantara 10 anak tersebut, terdapat 5 anak (50%) termasuk dalam kategori Belum Muncul(BM) karena masih belum mau berbagi dan belum mampu mengurus diri sendiri, 3 anak (30%) termasuk dalam kategori Mulai Muncul (MM) yaitu anak mengurus diri sendiri masih dibantu guru, dan hanya ada 2 anak (20%) yang masuk dalam kategori Berkembang sesuai harapan yaitu anak yang mampu mengurus diri sendiri dan mau berbagi dengan motivasi dari guru. Sementara itu, tujuan yang diharapkan adalah tercapainya 75% kategori berkembang sangat baik yaitu anak yang memiliki kemandirian dan mau berbagi sesama teman, hal ini dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Copyright © 2025 Journal WALIDAH



Gambar 1.
Hasil Observasi Awal peningkatan nilai-nilai karakter anak

Berdasarkan hasil observasi awal guru dan peneliti merancang kegiatan pembelajaran bermain peran di kelompok A untuk meningkatkan nilai-nilai karakter yang diharapkan. Pada siklus I pertemuan ke 1 dapat di lihat pada tabel observasi menunjukan mulai terlihat peningkatan yaitu terdapat 1 anak atau 10% yang Berkembang sangat baik yaitu anak mampu mengurus diri sendiri tanpa bantuan guru, terdapat 3 anak atau 20% yang memiliki kategori Berkembang sesuai harapan, 4 anak atau 40% yang memiliki kategori Mulai Muncul (MM) dan 2 atau 20% anak yang belum muncul (BM). Dari hasil penelitia ini menunjukkan mulai ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:

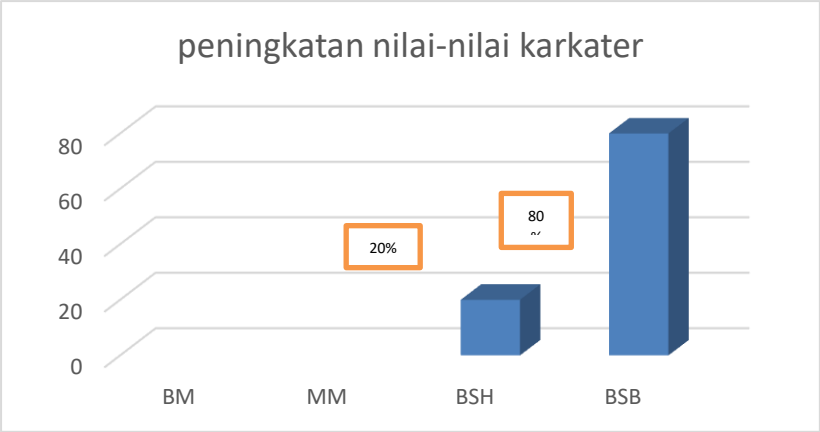


Gambar 2.
Hasil Observasi peningkatan nilai-nilai karakter Pada Siklus I Pertemuan 2

Dari hasil observasi pada siklus I pertemuan 2 peneliti dan guru melakukan refleksi dalam penelitian ini sebagi evaluasi terhadap proses tindakan dalam 1 siklus. Kegiatan refleksi ini bermanfaat sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya, hasil refleksi pada siklus I ini diharapkan memberikan perubahan yang lebih baik terhadap hasil penelitian pada pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan ini, peneliti bersama guru kelas melakukan diskusi mengenai pelaksanaan kegiatan bermain peran yang sudah dilakukan. Kendala yang muncul dapat mempengaruhi peningkatan nilai-nilai karakter yang diharapkan. Adapun masalah yang terdapat pada siklus I

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

sehingga belum mendapatkan target yang di inginkan yaitu orang tua masih terlibat dalam hal mengurus keperluan anak, masih perlu kreativitas guru dalam bermain peran. Selanjutnya penelitian dilanjutkan pada siklus II pertemuan ke 2 dengan kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak untuk mencapai hasil yang optimal. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu terdapat 8 anak atau 80% yang berkembang sangat baik dan tersisa 2 anak atau 20% yang berkembang sesuai harapan yaitu anak mau mengurus diri sendiri dan mau berbagi dengan teman dengan motivasi guru dan sudah tidak terdapat anak yang berkategori Belum muncul ataupun mulai muncul dalam hal kemandirian dan mau berbagi dengan teman. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 3.
Hasil observasi peningkatan nilai-nilai karakter Pada Siklus II Pertemuan 2

Hasil penelitian pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan terjadi peningkatan nilai-nilai karakter pada anak melalui kegiatan bermain peran. Yang semula 5 anak atau 50% yang memiliki kategori belum muncul menjadi zero. Sedangkan di anak yang memiliki kategori berkembang sangat baik yang semula tidak ada meningkat 8 anak atau 80% yang mandiri dan mau berbagi dengan teman tanpa perlu motivasi ataupun bantuan dari guru. Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian peningkatan kemampuan sosial emosional anak kelompok bermain melalui metode role playing di KB/TK Fransiskus Xaverius 78 Salatiga. 12) (Wulandari & Setyowati, 2013) Berdasarkan hasil penelitian ini membuktikan bahwa peningkatan kempuan sosial emosional anak dapat menggunakan metode bermain peran. Budiarti, E. (2024). Penelitian ini sejalan juga dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa bermain peran memenuhi beberapa prinsip yang sangat mendasar dalam proses belajar mengajar, misalnya keterlibatan murid dalam memecahkan masalah dan motivasi yang hakiki. Supaya dalam bermain peran anak mampu memahami dan melakukan apa yang diperankan anak maka penerapan nilai karakter merupakan hal yang utama dalam kegiatan bermain peran. Dengan demikian, penanaman nilai-nilai karakter kepada anak usia dini tidaklah dapat terbentuk secara singkat melainkan harus dilakukan secara kontinu dalam pembelajara. Amalia, D., & Hariyanti, D. P. D. (2022).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dina amalia yang berjudul Analisis Nilai Karakter dalam Kegiatan Bermain Peran Anak Usia Dini. Amalia, D., & Hariyanti, D. P. D. (2022). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Hasil penelitian ini diketahui bahwa 18 nilai

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

karakter dapat terintegrasi dalam kegiatan bermain peran, karena pentingnya penanaman nilai karakter sejak dini yang harus diterapkan dalam pembelajaran secara kontinu. Dampak dari penelitian analisis nilai karakter dalam bermain peran berupa pengembangan 18 nilai karakter yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari.

Berkaitan dengan uraian diatas penelitian ini juga sejalan pendapat ahli yang menyatakan bahwa Penanaman nilai-nilai agama dan moral ini dapat dilakukan dengan menanamkan karakter positif yang akan melekat pada diri seorang anak sehingga anak akan tumbuh menjadi generasi yang beragama, beradab, bermoral dan bermartabat. Beragama, bermoral, beradab, dan bermartabat merupakan bagian dari kecerdasan spiritual. Maka kecerdasan spiritual harus menjadi tujuan penting dalam proses pengembangan nilai-nilai agama dan moral. Penanaman karakter juga dapat dilakukan melalui metode bermain peran sebagai kegiatan yang sesuai untuk melatih kerjasama yang ada pada diri anak, kreativitas anak untuk bermain akan membantu anak menumbuhkan interaksi dengan teman dalam kelompok bermainnya. Wahyuningsih, E. I., & Linawati, R. (2023).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan nilai-nilai karakter pada anak sudah berhasil meningkat hingga 80% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik anak dapat mengurus sendiri tanpa bantuan guru dan mau berbagi dengan teman). Oleh karena itu, kegiatan bermain peran dapat meningkatkan nilai-nilai karkater pada anak telah mencapai target.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan meningkatkan nilai-nilai karakter anak melalui kegiatan bermain peran. Penelitian ini dilakukan pada bulan April di Kelompok A TK Asmaul Husna Kota Gorontalo. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa nilai-nilai karakter pada anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran. Hal ini menunjukkan dari observasi awal dari jumlah 10 anak tidak terdapat yang masuk dalam Berkembang sangat baik dalam hal kemandirian dan mau berbagi dengan temannya pada siklus II meningkat menjadi 8 anak atau 80% yang berkembang sangat baik. Aktivitas bermain peran juga mendorong perkembangan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan pemecahan masalah pada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiah, R., & Ubaidilah, T. (2023). *Pengembangan Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Desa Kaduagung Tengah Kecamatan Cibadak Kabupaten Lebak*. *4*(1), 14–32.

Aini, Q. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 41-48.

Amalia, D., & Hariyanti, D. P. D. (2022). Analisis Nilai Karakter dalam Kegiatan Bermain Peran Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 73-88.

Amalia, D., & Hariyanti, D. P. D. (2022). Analisis Nilai Karakter dalam Kegiatan Bermain Peran Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 73-88.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Brahmana, N., & Pasaribu, M. (2023). Pengembangan Karakter Anak Usia Dini (3-7 Tahun) di Sekolah Rendah (Al-Qudwah) Selangor Malaysia. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 892-901.

Budiarti, E. (2024). Bagaimana "melalui" permainan peran membentuk karakter anak usia dini untuk mempelajari keterampilan berbahasa?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(3).

DP, A. Z., & Sugianto, B. (2018). Meningkatkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B1 Tk Mutiara Hati Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, *1*(2), 68.

Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 140-153.

Maharani, B., Jafrin, A. L., Babu, L. N., & Mathiyalagen, P. (2023). Pattern of adverse events following immunization of COVID vaccination among adolescents in Union Territory of Puducherry, India. *Journal of Current Research in Scientific Medicine*, *9*(2), 147-153.

Mu'alimin, S. S. W., & Mukni'ah, M. A. (2022). Learning Quality Management: Byod And 4c Skills At Higher Education. *Journal of Positive School Psychology*, *6*(7), 4594-4598.

Samsinar, S., Fatimah, F., Syamsuddin, A., & Dewantara, A. H. (2023). Character development model for early childhood learners at islamic kindergarten. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *17*(1), 43-57.

Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 114-123.

Wahyuningsih, E. I., & Linawati, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Nilai Agama dan Moral Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Cahaya Kasih Jatisari. *Journal of Research and Development Early Childhood*, *1*(1), 1-10.

Wardana, A. (2023). *Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Alam Perwira Purbalingga*. *06*(01), 1614–1627.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH