

**Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman**

**Serli Marlina**<sup>1</sup>

serlimarlina@fip.unp.ac.id

**Zahratul Qalbi**<sup>2</sup>

zahratulqalbi@unib.ac.id

**Rafhi Febryan Putera**<sup>3</sup>

rafhifebryanputera@gmail.com

<sup>1,3</sup> Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Received: February 5<sup>th</sup> 2020

Accepted: July 10<sup>th</sup> 2020

Published: July 31<sup>st</sup> 2020

**Abstrak:** Pada umumnya anak-anak yang tidak diberikan kebebasan dalam bermain, bukan anak yang menciptakan permainan dan anak harus mengikuti permainan yang dirancang oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas kemerdekaan belajar melalui bermain terhadap karakter anak. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode quasi experimental (eksperimen semu). Sampel dari penelitian ini ditentukan berdasarkan Cluster Sampling yakni kelompok B1 dengan jumlah anak 12 orang dan B2 juga 12 orang. Instrument ini dianalisis dengan melakukan validitas tes dan reliabilitas tes. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hipotesis penelitian ini adalah terdapatnya efektivitas kemerdekaan belajar melalui bermain terhadap karakter anak di TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. Hasil penelitian diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $9,037 > 2,073$ , maka dapat disimpulkan bahwa kemerdekaan belajar melalui bermain di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang bermain secara klasikal. Dengan bermain dapat membangun karakter anak. Nilai karakter diberikan melalui keteladanan, pembiasaan, dan pengulangan dalam kehidupan sehari-hari yang diintegrasikan melalui kegiatan bermain.

**Kata Kunci:** bermain; merdeka belajar; karakter anak

**How to cite this article:**

Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83-90. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.5.2>. 83-90

**PENDAHULUAN**

Perjuangan yang panjang untuk merebut kemerdekaan sudah dilalui oleh Indonesia. Kemerdekaan adalah hak segala bangsa, pernyataan ini tertulis dengan jelas pada pembukaan Undang – Undang Dasar 1945. Makna dari konteks ini diterjemahkan

dalam segala bidang termasuk dalam pendidikan dan proses belajar. Semua warga negara punya hak untuk memperoleh pendidikan dan belajar sesuai minat dan kemampuannya. Pendidikan diselenggarakan sejak anak usia dini melalui pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak

usia dini meliputi pendidikan formal maupun non-formal. Pendidikan formal dimulai dari pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Anfhal dan Satuan PAUD Sejenis.

Merdeka belajar melalui bermain adalah kebutuhan setiap anak usia dini, karena semua aspek perkembangan distimulasi melalui bermain. Bermain adalah moment bagi anak untuk mengeksplor semua potensi yang dimiliki anak. Pada saat bermain anak-anak akan leluasa bergerak, berinteraksi dengan teman teman sebayanya, dalam bermain anak akan mengeluarkan ide-idenya untuk mencapai tujuan bermainnya. Bermain adalah bentuk upaya anak belajar tentang semua yang diamati anak (Carlos, Taylor, & Howes, 1993; Vygotsky, 1967 dalam E. White, 2012). Bermain membantu anak mengatur waktu agar anak disiplin, mengetahui hal-hal baru, belajar menghargai temannya, mengungkapkan bahasa yang diketahuinya. Saat bermain anak membutuhkan kemerdekaan agar semua aspek ini dikembangkan secara optimal. Anak-anak melakukannya sesuai dengan keinginannya tanpa tekanan dan paksaan. Mutiah (2010) juga menjelaskan makna bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan ataskeputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Menurut Hurlock (1978: 320) arti bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain

dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Hurlock juga mengemukakan pendapat piaget tentang pengertian bermain, Piaget menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang berulang-ulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Bettelheim dalam Hurlock menjelaskan kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Aspek perkembangan anak adalah nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Semua aspek perkembangan ini dikembangkan dengan bermain. Sejalan dengan prinsip belajar anak usia dini, bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain.

Pada sekolah formal yakni di TK, kegiatan belajar di integrasikan dalam bermain dapat ditemukan pada setiap kegiatan yang menstimulasi perkembangan anak. Waktu bermain anak diatur dengan tujuan membentuk kedisiplinan anak, anak-anak bermain secara kelompok dengan tujuan membangun kemampuan sosialnya, anak bergerak sesuai dengan irama permainannya agar fisik motoriknya berkembang. Saat bermain anak-anak diminta mengeluarkan ide-ide dan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan. Jadi bermain adalah hal yang paling ditunggu-tunggu dan membahagiakan bagi anak. Aktifitas bermain dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak adalah nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Semua aspek perkembangan ini dikembangkan dengan bermain. Sejalan dengan prinsip belajar anak usia dini, bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain. O. Fred Donaldson (dalam, Goldstein. 2012) menjelaskan jika anak mampu bermain dengan optimal maka aspek perkembangan anak akan terstimulasi

dengan baik. Goldstein juga menjelaskan dengan bermain sikap sosial anak akan berkembang. Piaget dalam Khadijah (2016) juga menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak.

Hasil observasi peneliti, kegiatan bermain anak terlalu didominasi oleh intervensi orang dewasa. Anak-anak tidak merdeka dalam bermain, dan hal tersebut menghambat kebebasan anak untuk mengeksplor semua ide dan imajinasinya. Kegiatan bermain tidak menjadi hal yang menyenangkan bagi anak. Karena bermain yang digunakan menuntut anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga anak bermain dibawah tekanan yang membuat anak tidak menikmati esensi dari bermain itu sendiri. Kegiatan bermain selalu terjadi dalam kegiatan istirahat saja. Sehingga pada saat bermain di jam istirahat guru tidak memperhatikan aspek perkembangan yang sudah berkembang dan aspek yang perlu stimulasi berulang.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian metode kuantitatif metode quasi experimental (eksperimen semu). Sugiyono (2010:107) menyatakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Menurut Sugiyono (2010:116) *quasy experiment* dengan jenis *nonequivalent control group design* yaitu jenis yang mempunyai kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Baiturridha. Teknik pengambilan sampel yang akan dilakukan adalah teknik *cluster sampling* (*sampling daerah*). Menurut Sugiyono (2010:121) menyatakan *cluster sampling* digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang

akan diteliti atau sumber data sangat luas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan kelompok B2 dimana kelompok B1 dijadikan kelas eksperimen dan kelas B2 dijadikan kelas kontrol, dengan perimbangan jumlah anak yang sama

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Peneliti menggunakan tes buatan guru yaitu tes yang disusun oleh guru dengan prosedur tertentu. Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti, selanjutnya diberikan indikator yang akan diukur. Indikator tersebut dijabarkan dalam bentuk menjadi butir-butir (*item*) pertanyaan atau pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji *t* (*t-test*), setelah itu di lanjutkan dengan mencari ukuran besaran pengaruh (*effect size*) dengan rumus *Cohen's d*. Namun sebelum melakukan uji *t* (*t-test*), terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. Sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data kelas sampel bersifat homogen atau tidak homogen untuk menguji homogenitas dilakukan uji *Bartlett*. Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan, yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan *t-test*. Bengkulu.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil Berdasarkan hasil kemerdekaan dalam bermain yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *pretest* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 61,3 dan angka rata-rata kelas kontrol yaitu 59. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar **1,520** dibandingkan dengan  $\alpha$

0,05 ( $t_{tabel} = 2,073$ ) dengan derajat kebebasan  $dk (N_1-1)+(N_2-1)=22$ . Dengan demikian  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , yaitu  $1,520 < 2,073$ , maka dapat dikatakan bahwa hipotesis  $H_1$  **ditolak** atau  $H_0$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemerdekaan anak di kelas eksperimen melalui bermain terhadap karakter anak dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan klasikal.

Kemerdekaan belajar melalui bermain terhadap karakter anak yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *post-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 89 dan angka rata-rata kelas kontrol yaitu 69. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar **9,037** dibandingkan dengan  $\alpha$  0,05 ( $t_{tabel} = 2,073$ ) dengan derajat kebebasan  $dk (N_1-1)+(N_2-1)=22$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $9,037 > 2,073$ , maka dapat dikatakan bahwa hipotesis  $H_1$  **diterima** atau  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa efektivitas kemerdekaan belajar terhadap karakter anak di kelas eksperimen yang melalui bermain lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan modern. Hal ini disebabkan permainan tradisional memiliki keunggulan dibandingkan permainan klasikal, yaitu kemerdekaan belajar membantu anak untuk mengembangkan karakter anak dalam bekerjasama dengan sesama teman dan membantu anak dalam menaati aturan khususnya dalam bermain.

Merdeka belajar ini sebelumnya sudah dijelaskan oleh Johann Pestalozzi (1746–1827) dan Frederick Froebel (1782–1852) dalam Arthur (2003), yang mengembangkan gagasannya dalam program-program pendidikan untuk mempromosikan cara hidup tanpa hambatan sosial. Gagasan Rousseau juga mempengaruhi eksperimen Robert Owen dalam pembentukan karakter. Merdeka belajar melalui bermain untuk

membangun karakter anak dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan bermain tanpa tekanan kepada anak. Memberikan ruang bermain bagi anak agar karakternya bisa ditanamkan dengan baik.

Untuk memulai bermain tentunya ada langkah yang dikemukakan oleh Parten dan Rogers dalam (Dockett, 2007:62). Langkah tersebut disesuaikan dengan kondisi sosial anak-anak. Langkah bermain bagi anak usia dini, yaitu: a) Unoccupied, anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol; b) Solitary, anak dalam sebuah kelompok tengah asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi; c) Onlooker, anak melihat dan memperhatikan serta melakukan komunikasi dengan anak-anak lain namun tidak ikut terlibat dalam aktivitas bermain yang tengah terjadi; d) Parallel, anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat main; e) Associative, anak bermain bersama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat main; f) Cooperative, anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai pembagian peran sendiri. Langkah bermain jenis cooperative, ada anak yang menjadi pemimpin dan ada anak yang menjadi anggota dalam bermain.

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan untuk aktivitas itu bermain memiliki manfaat yang besar bagi anak (Santrock, 2012). Manfaat bermain bagi aspek perkembangan anak usia adalah aspek perkembangan moral dan agama,

perkembangan moral anak berhubungan dengan perilaku anak dalam menghargai teman-temannya, perilaku mengikuti aturan yang sudah disepakati dalam bermain. Pengembangan moral bagi anak adalah hal abstrak dan sulit untuk menjelaskannya, sehingga perlu strategi dan metode yang tepat untuk menstimulasinya. Metode bermain adalah alternatif yang bisa digunakan untuk menstimulasinya. Contohnya pada saat bermain anak akan diberikan tata cara atau aturan yang harus ditaati dan tidak boleh dilanggar dan anak melakukannya dengan jujur. Pada saat itulah diintegrasikan pengembangan moral dan agama pada anak. Contoh lain ketika bermain jual beli, jadi imam dan jadi makmum dalam sholat, berdo'a sebelum makan, mengucapkan salam saat masuk dan keluar rumah, bermain puzzle hijaiyah, maze pakaian yang sopan, dan mengurutkan cara berwudhu.

Bermain menstimulasi aspek perkembangan fisik motorik dapat terlihat ketika anak bergerak, baik bergerak kasar maupun bergerak halus. Setiap kegiatan bermain anak selalu melakukan aktifitas bergerak dan menggunakan anggota tubuhnya. Setiap anak yang bermain, maka ia akan melatih kemampuan otot-otot yang menjadikan anak sehat dan kuat. Anak yang sehat terlihat ketika anak bergerak aktif dan tidak duduk diam saja mengamati teman-temannya bermain. Bermain dapat melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Permainan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik anak bisa menggunakan alat-alat permainan. Permainan tradisional selalu melibatkan dua orang atau lebih anak. Contohnya permainan petak umpet, permainan galah, permainan kelereng, permainan tali, permainan tarik tambang dan permainan tradisional lainnya. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Marlina dan Pransiska (2017: 221-222) *Traditional games are a form of game and or sporting activity*

*that evolves from a certain community habit. In subsequent developments the traditional game is often used as a type of game that has characteristics of the original regional and adapted to local cultural traditions. The activities are done routinely or occasionally with the intention to seek entertainment and fill the spare time after being detached from routine activities such as working for a living, school, etc. In the execution of traditional games can incorporate elements of folk games and child games into it. It is even possible to include activities that contain elements of art such as the so-called traditional art.* Risyana (tanpa tahun) menjelaskan dalam permainan tradisional ini anak harus berlari, jalan, membungkuk, bergegas, sehingga sangat baik dalam menstimulasi otot serta pernafasan anak. Permainan tradisional lainnya yang dapat menstimulasi motorik anak adalah permainan congklak. Saat bermain ini anak akan menggerakkan jari tangan, menjemput, dan menjatuhkan satu persatu biji congklak sehingga dapat menstimulasi motorik halus anak-anak. Bermain menstimulasi kemampuan kognitif anak. Kemampuan yang kognitif yang distimulasi adalah pengetahuan anak, kemampuan anak mengingat sesuatu, memunculkan ide-ide baru dan kemampuan anak dalam menalar. Khadijah (2016:88) mengungkapkan penjelasan Vygotsky (1976 dalam Jamaris, 2006:115) mengemukakan bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak.

Manfaat bermain bagi perkembangan kognitif menurut Montessori adalah dapat menstimulasi otak anak yakni pikiran yang mencerpap, periode kritis, anak adalah individu yang cepat belajar, anak belajar dengan bermain (Suyadi, 2014). Bermain dapat membantu perkembangan bahasa anak yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak. Tanpa berbahasa, tidak akan terjadi interaksi antara

individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Dengan bermain anak akan berkomunikasi dan dapat membantu bertambahnya kosakata anak. Jika anak pendiam, perlahan-lahan akan mulai mau berkomunikasi dengan temannya. Kemampuan berbahasa bukan hanya persoalan keturunan saja. *Differences in speech skills, on the other hand, appear to be mostly due to genetic effects, though environmental factors also play a significant role* (Hayiou&Thomas 2008). Hayiou & Thomas menegaskan kemampuan bahasa anak usia dini, seperti kosa kata dan tata bahasa, sebagian besar karena pengaruh lingkungan, walaupun efek genetik juga memainkan peran penting.

Lickona (1994) menjelaskan bahwa karakter terdiri atas 3 komponen yang saling berhubungan, yakni pengetahuan tentang moral (moral knowing), perasaan tentang moral (moral feeling) dan perilaku bermoral (moral behavior). Maknanya, manusia berkarakter adalah individu yang mengetahui tentang kebaikan (knowing the good), menginginkan dan mencintai kebaikan (loving the good), dan melakukan kebaikan (acting the good). Pendidikan karakter merupakan 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.

Arthur (2003) mengutip penjelasan Bill Puka (1999: 131) dalam meninjau program pendidikan karakter mengidentifikasi enam metode pengajaran. Instruksi dalam nilai-nilai dasar dan kebajikan; kode perilaku yang ditetapkan dan ditegakkan; menceritakan kisah-kisah dengan pelajaran moral; memodelkan sifat dan nilai yang diinginkan; mengumpulkan contoh-contoh moral dalam sejarah, sastra, agama, dan memuji sifat

mereka; menyediakan peluang penjangkauan di sekolah dan masyarakat (proyek layanan) di mana siswa dapat menunjukkan sifat-sifat yang baik dan mengejar nilai-nilai yang baik. Arthur (2003) Dewey meyakini bahwa pendidikan adalah usaha moral dan menganjurkan pandangan yang jauh lebih luas tentang pendidikan karakter.

Penanaman nilai-nilai karakter diberikan melalui keteladanan, pembiasaan, dan pengulangan dalam kehidupan sehari-hari. Suasana dan lingkungan yang aman dan nyaman, perlu diciptakan dalam proses penanaman nilai-nilai karakter. Penanaman nilai karakter pada anak bukan hanya sekadar mengharapkan kepatuhan, tetapi harus disadari dan diyakini oleh anak sehingga mereka merasa bahwa nilai tersebut memang benar dan bermanfaat untuk dirinya dan lingkungannya.

## **KESIMPULAN**

Merdeka belajar melalui bermain lebih efektif untuk membangun karakter anak, dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan bermain tanpa tekanan kepada anak. Memberikan ruang bermain bagi anak agar karakternya bisa ditanamkan dengan baik. Bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain merupakan prinsip belajarnya anak usia dini. Bermain merupakan aspek penting untuk menstimulasi semua perkembangan anak, yakni aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Dengan bermain dapat membangun karakter anak. Nilai karakter diberikan melalui keteladanan, pembiasaan, dan pengulangan dalam kehidupan sehari-hari yang diintegrasikan melalui kegiatan bermain. Suasana dan lingkungan yang aman dan nyaman, perlu diciptakan dalam proses penanaman nilai-nilai karakter. Penanaman nilai karakter pada anak bukan hanya sekadar mengharapkan kepatuhan, tetapi harus disadari dan diyakini oleh anak sehingga

mereka merasa bahwa nilai tersebut memang benar dan bermanfaat untuk dirinya dan lingkungannya

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*.  
<https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>
- Alannasir, W. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI MANNURUKI. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81.  
<https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Bangun, D. (2012). Hubungan Persepsi Siswa Tentang Perhatian Orang Tua, Kelengkapan Fasilitas Belajar, Dan Penggunaan Waktu Belajar di Rumah dengan Prestasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*.  
<https://doi.org/10.21831/jep.v5i1.604>
- Budiwati, A. (2016). TONGKAT ISTIWA', GLOBAL POSITIONING SYSTEM (GPS) DAN GOOGLE EARTH UNTUK MENENTUKAN TITIK KOORDINAT BUMI DAN APLIKASINYA DALAM PENENTUAN ARAH KIBLAT. *Al-Ahkam*, 26(1), 65.  
<https://doi.org/10.21580/ahkam.2016.26.1.808>
- Calista, V., Kurniah, N., & Ardina, M. (2019). HUBUNGAN REINFORCEMENT TERHADAP DISIPLIN ANAK USIA DINI DI PAUD PEMBINA 1 KOTA BENGKULU (Studi Deskriptif Kuantitatif Di PAUD Pembina 1 Kota Bengkulu). *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 13–17.  
<https://doi.org/10.33369/jip.4.1.13-17>
- Fitri, A., Saparahayuningsih, S., & Agustriana, N. (2017). PERENCANAAN PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 1–13.  
<https://doi.org/10.33369/JIP.2.1.1-13>
- Iriyani, D. (2008). Pengembangan Supervisi Klinis Untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar. *Didaktika*, 2(2), 1–10.
- Kurniasih, N. F., & Ikhsan, F. K. (2019). Masalah Sosial Anak Usia Dasar. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 111.  
<https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1616>
- Lestari, D. F., Sukamto, S., & Purnomo, A. (2019). Peran Dan Motivasi Warga Pendetang Dalam Kegiatan Sosial di Tasikmadu Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 239–248.  
<https://doi.org/10.29300/IJSSE.V1I2.2099>
- Ni L. Gd. Marheni, I Wyn. Sujana, D. B. K. N. S. P. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 8 Padangsambian Denpasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).  
<https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V1I1.1438>
- Ondeng, S. (2007). MORALITAS ANAK DAN KAITANNYA DENGAN URGENSI PENDIDIKAN ISLAM. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 10(1), 107–115.

- <https://doi.org/10.24252/lp.2007v10n1a8>
- Siregar, N. S. S. (2013). Persepsi Orang Tua terhadap Pentingnya Pendidikan bagi Anak. *Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik*.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, W. D. (2019). Study on Historical Sites: Pemanfaatan Situs Sejarah Masa Kolonial di Kota Batu sebagai sumber pembelajaran berbasis outdoor Learning. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 124–135.  
<https://doi.org/10.29300/IJSSE.V1I2.1910>
- Suyanto, S. (2015). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2898>
- Syahrum., S. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif. *KOMUNIKASI PENELITIAN KUANTITATIF Program Studi Jurnalistik & Humas*.
- Syaputra, E. (2019). PANDANGAN GURU TERHADAP INTEGRASI KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH: STUDI DESKRIPTIF DI BEBERAPA SMA DI BENGKULU SELATAN DAN KAUR. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 1–10. Retrieved from <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/1-10>
- Tiswarni, T. (2019). USAHA KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN DISIPLIN KERJA GURU (Studi Deskriptif Kualitatif di SMP N 1 Argamakmur Kabupaten Bengkulu utara). *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 261.  
<https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1650>
- Wulandari, R., Ichsan, B., & Romadhon, Y. A. (2017). PERBEDAAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 3-6 TAHUN DENGAN PENDIDIKAN USIA DINI DAN TANPA PENDIDIKAN USIA DINI DI KECAMATAN PETERONGAN JOMBANG. *Biomedika*.  
<https://doi.org/10.23917/biomedika.v8i1.2900>
- Yani, A. (2017). IMPLEMENTASI ISLAMIC PARENTING DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI DI RA AT-TAQWA KOTA CIREBON. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*.  
<https://doi.org/10.24235/awlad.v3i1.1464>