

Pengaruh Bermain Pura-Pura (*Pretend Play*) Terhadap Sikap Tanggung Jawab Anak Kelompok B di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota

Salsabila^{1*}), Nyimas Muazzomi²⁾, Uswatul Hasni³⁾

^{1,2,3)} Universitas Jambi, Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia.

* Email corresponding author: salsaabillaaa19@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini yaitu 15 anak pada kelompok B. Teknik pengambilan data sampel menggunakan metode total *sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi *nonparticipant*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian yang telah di uji validasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test*. Hasil dari analisis data menggunakan pengujian hipotesis uji-t *Paired Samples Test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota pada data *pre test* dan *post test*. Untuk melihat berapa besar pengaruhnya, dapat diketahui dengan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's*, besarnya pengaruh penggunaan metode bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota sebesar 2,16. Hasil tersebut di dalam tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's* termasuk kategori yang berefek kuat (*strong effect*) terhadap peningkatan sikap tanggung jawab anak kelompok B. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain pura-pura (*pretend play*) berpengaruh positif terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota.

Kata kunci: Bermain Pura-Pura (Pretend Play), Sikap Tanggung Jawab, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract

This study aims to determine the effect of pretend play on the attitude of responsibility of children in group B of Rizani Putra Kindergarten, Jambi Outer City District. This study used the Pre-Experimental Design method with the One Group Pretest-Posttest Design form. The sample in this study were 15 children in group B. The sample data collection technique uses the total sampling method. Data collection techniques are carried out by non-participant observation methods. In this study, researchers used observation sheets as research instruments that had been validated. The data analysis technique used in this study uses normality test, homogeneity test and hypothesis testing using Paired Samples Test. The results of data analysis using Paired Samples Test t-test hypothesis testing obtained a Sig value. (2-tailed) $0.001 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant influence between the attitude of responsibility of children in group B Rizani Putra Kindergarten, Jambi Outer City District on pre-test and post-test data. To see how much influence, it can be seen by calculating the effect size using the cohen's formula, the magnitude of the effect of using the pretend play method on the attitude of responsibility of children in group B Rizani Putra Kindergarten, Jambi Outer City District is 2.16. These results in the table of criteria for interpreting the cohen's value are included in the category that has a strong effect on increasing the attitude of responsibility of group B children. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the use of the pretend play method has a positive effect on the attitude of responsibility of children in group B of Rizani Putra Kindergarten, Jambi Outer City District.

Keywords: Pretend Play, Attitude of Responsibility, 5-6 Years Old Children



PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang mencakup rentang usia 0-6 tahun, sering disebut sebagai masa emas atau *golden age* karena pada periode ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupannya. Dalam segi pertumbuhan, terjadi perubahan dalam ukuran dan bentuk tubuh serta anggota tubuh anak. Sementara dalam hal perkembangan, ada perubahan mental yang terjadi secara bertahap, mencakup kemampuan, kecerdasan, sikap, tingkah laku, pola pikir, dan aspek-aspek lainnya.

Dalam proses perkembangan anak yang sangat cepat, salah satu aspek yang menjadi sangat penting adalah pengembangan karakter. Konsep pendidikan karakter sebenarnya bukan hal baru. Presiden pertama Indonesia, Soekarno, pernah mengungkapkan bahwa jika pembangunan karakter gagal, maka bangsa Indonesia hanya akan menjadi bangsa pekerja kasar (Sudarsono, 2009). Saat ini, situasi menunjukkan kebutuhan yang mendesak untuk pendidikan karakter, terutama mengingat peningkatan tindakan kriminalitas yang sering dilakukan oleh pelajar atau anak di bawah usia.

Menyadari akan pentingnya hal tersebut, maka memberikan layanan pendidikan sejak dini sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan Pendidikan Anak Usia Dini didefinisikan sebagai pendidikan yang dirancang untuk mendorong pertumbuhan perkembangan anak (Haryani et al, 2019:105). Anak usia dini memiliki aspek-aspek yang harus dikembangkan, ada enam aspek menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, salah satunya adalah aspek sosial emosional. Dalam ranah aspek perkembangan sosial emosional ada tiga nilai sesuai dengan Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang harus dikembangkan, salah satunya yaitu tanggung jawab.

Tanggung jawab adalah kewajiban seseorang untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas, yang harus

dikerjakan dengan baik dan juga bertanggung jawab atas kegalannya (Pramasanti et al., 2020:44). Tanggung jawab terbagi menjadi beberapa jenis yang meliputi tanggung jawab kepada diri sendiri, Tuhan Yang Maha Esa, tugas atau amanah, keluarga, dan masyarakat (Syafitri, 2017:57).

Tanggung jawab memiliki peran penting untuk diajarkan dan dikembangkan pada anak mulai usia dini dengan catatan tanggung jawab tersebut dalam jangkauan kemampuan anak. Tanggung jawab anak usia dini berbeda dari tanggung jawab orang dewasa. Anak-anak usia dini memiliki tugas sederhana, seperti menjaga barang milik mereka sendiri, meletakkan kembali barang dan mainannya ke tempatnya semula, melakukan tugas yang diberikan oleh guru, dan melakukan tugas yang diberikan oleh guru hingga selesai, dan menghargai waktu.

Menurut Musbikin (2020:188) seseorang dikatakan bertanggung jawab apabila ia mampu melakukan tugasnya secara mandiri tanpa menunggu perintah, dapat menjelaskan semua hal yang ia perbuat, dapat berkonsentrasi pada belajar yang rumit, memiliki minat yang tekun dalam belajar, menjalin komunikasi antar sesama anggota dalam kelompok, menghormati dan menghargai aturan, serta bersedia dan siap mempersentasikan hasil kerja kelompok.

Mengingat karakteristik anak yang aktif bermain, maka pembelajaran di taman kanak-kanak harus melibatkan banyak aktivitas bermain didalamnya. Rousseau (dalam Wagner dalam Christianti, 2011) mengatakan bahwa pendidikan untuk anak akan lebih efektif jika disesuaikan dengan minat anak yaitu dengan bermain. Anak yang mampu belajar adalah anak yang mampu memusatkan perhatiannya. Bermain merupakan cara untuk melatih anak memusatkan perhatiannya karena ketika anak sedang eksplorasi bermain, anak mencapai konsentrasi tingkat tinggi. Selain itu, bermain mampu menciptakan

kegiatan belajar yang efektif karena menciptakan rasa senang dan tanpa tekanan.

Permainan pura-pura (*pretend play*) merupakan salah satu strategi bermain yang dapat digunakan pada anak usia dini. Bermain berpura-pura melibatkan penggunaan peran orang lain, suatu objek, atau suatu tindakan. Suminar menyatakan dalam jurnalnya *pretend play* adalah bentuk permainan yang didalamnya mengandung unsur berpura-pura. Permainan ini berbeda dengan *role play*, karena dalam *pretend play* selain terdapat sejumlah aturan, digunakan sejumlah peralatan tertentu yang menunjang permainan. Dengan demikian, kalau dalam *role play* penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam *pretend play* lebih pada peralatan yang dipakai dan yang menunjang unsur "pura-pura" yang ada dalam permainan (Suminar, 2009). Bermain pura-pura adalah bentuk permainan yang menggunakan persepsi anak tentang dunia dan fantasi untuk melambangkan satu objek dengan yang lain (Sansanwal, 2014). Pendapat tersebut menyatakan dalam bermain pura – pura anak menirukan perilaku, ciri – ciri objek tertentu melalui informasi atau pengetahuan yang telah dimiliki anak. Menurut Piaget dalam Masnipal (2013), ada dua jenis perilaku bermain pura-pura: bermain pura-pura sendiri (*solitary pretend play*) dan bermain pura-pura sosial (*sociodramatic play*). Permainan sosial melibatkan kelompok orang, seperti guru, kakak kelas, atau teman sebaya. Sebagai contoh, ada berbagai jenis permainan sosial, seperti masak-masak, perang-perang, atau sekolah-sekolahan. Carruthers (dalam Suminar, 2009) menyatakan pendapat serupa, mengatakan bahwa bermain pura-pura, juga dikenal sebagai permainan palsu, berkontribusi pada perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir kreatif. Selain itu, mereka dianggap lebih menarik, imajinatif, dan kreatif (Hoffmann & Russ, 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Amri (2019) menyatakan bahwa penggunaan

metode *pretend play* dapat meningkatkan karakter anak usia dini karena dengan *Pretend Play* berdampak sangat positif tidak hanya pada perubahan karakter anak didik tetapi juga pada ke semua aspek perkembangan pada anak jika dilakukan secara tepat dan benar. Kemudian, kelebihan bermain pura-pura (*pretend play*) diungkapkan oleh Suparman (dalam Halida, 2011) bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) merupakan kegiatan dari bentuk kreativitas anak melalui daya imajinasi dan fantasi yang memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga dapat membangun kreativitas itu sendiri. Dalam permainan pura-pura, anak-anak akan berimajinasi untuk meniru aktivitas atau kegiatan yang dimainkan sesuai dengan tema permainan. Kemudian, mereka akan belajar bersikap dan berperilaku kreatif sesuai dengan apa yang mereka tiru. Dalam permainan pura-pura, mereka juga akan belajar menyelesaikan masalah dan menyampaikan ide-ide mereka.

Hasil observasi dan pengamatan peneliti pada tanggal 20 – 30 September 2023 di Kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota. Peneliti menemukan bahwa sikap tanggung jawab beberapa anak belum berkembang dengan baik. Hal ini ditandai dengan ditemukan beberapa indikator yang masih kurang tercapainya dari keseluruhan tingkat pencapaian indikator sikap tanggung jawab anak. Masalah yang terlihat pada sikap tanggung jawab yang ditunjukkan oleh anak ditemukan anak tidak membereskan alat permainan atau alat belajar setelah digunakan yaitu (par, afn, hf, ena, ob, mnd, rsy, rts, ap), anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepadanya yaitu (afn, gms, irp, mnd, rsy, rts, ap, ob, azg), kemudian anak tidak dapat menjaga barang pribadi maupun milik sekolah seperti krayon, botol minum ataupun mainan, yaitu (par, afn, gms, ob, irp, rsy, af, mnd, ap, azg, dai) yang mana ada beberapa anak yang membawa pulang barang milik sekolah , serta anak yang belum bisa menaati aturan kelas secara keseluruhan seperti keluyuran

ketika kegiatan belajar berlangsung, dan ditemukan juga anak yang belum bisa mengatur diri sendiri seperti duduk rapi dan sopan yaitu (par, gms, mnd, ob, rsy, mha).

Salah satu metode yang dipilih untuk mengembangkan karakter sikap tanggung jawab anak dalam penelitian ini adalah dengan mengajak anak bermain pura-pura (*pretend play*). Metode ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan karakter sikap tanggung jawabnya karena dengan bermain pura-pura (*pretend play*) nantinya anak bertanggung jawab dengan alat-alat yang digunakan, serta bertanggung jawab terhadap perannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Pura-Pura (*Pretend Play*) terhadap Sikap Tanggung Jawab Anak Kelompok B di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota, yang beralamatkan Mendalo Darat, Kab. Muaro Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan yaitu menggunakan *Pre-Experimental design* dengan *One-Group Pretest-Posttest*, yang mana dalam *design* ini peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen karena penelitian ini untuk mengetahui pengaruh perlakuan bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap sikap tanggung jawab anak usia dini. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelompok B di TK Rizani Putra kecamatan Jambi Luar Kota yang mana hanya ada 1 kelas B di TK ini yang berjumlah 15 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling, dimana seluruh anggota populasi dipilih sebagai sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota.

Dalam pelaksanaan penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tujuan diberikannya pretest adalah mengetahui kondisi awal sampel sebelum diberikan perlakuan. Dan tujuan diberikannya *post-test* adalah mengetahui perkembangan sampel setelah mendapatkan perlakuan apakah terdapat peningkatan atau tidak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota. Dengan adanya bermain pura-pura (*pretend play*) diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan diharapkan dapat mempengaruhi sikap tanggung jawab anak.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata sikap tanggung jawab anak perlakuan bermain pura-pura (sebelum diberi *pretend play*) yaitu 13,07 meningkat menjadi 20,67 setelah diberi perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa bermain pura-pura berpengaruh sangat signifikan terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amri (2019) menunjukkan bahwa penggunaan metode *pretend play* dapat berdampak positif pada pengembangan karakter anak usia dini, termasuk sikap tanggung jawab. Bermain pura-pura adalah bentuk permainan yang menggunakan persepsi anak tentang dunia dan fantasi untuk melambangkan satu objek dengan yang lain (Sansanwal, 2014). Pendapat tersebut menyatakan dalam bermain pura – pura anak menirukan perilaku, ciri – ciri objek tertentu melalui informasi atau pengetahuan yang telah dimiliki anak. Mengingat karakteristik anak yang aktif bermain, maka pembelajaran di taman kanak-kanak harus melibatkan banyak aktivitas bermain didalamnya. Rousseau (dalam Wagner dalam Christianti,

2011) mengatakan bahwa pendidikan anak akan bekerja lebih baik jika disesuaikan dengan hobi anak, yaitu bermain. Anak yang mampu belajar adalah mereka yang mampu memusatkan perhatiannya. Bermain membantu anak memusatkan perhatiannya karena ketika mereka mengeksplorasi bermain, mereka mencapai tingkat konsentrasi tinggi. Bermain juga mampu menghasilkan kegiatan belajar yang efektif karena menciptakan rasa senang dan tidak terlalu terbebani.

Dari hasil *uji-t Paired sampel Test* nilai *Sig.(2-tailed)* $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sikap tanggung jawab anak kelompok B di TK Rizani Putra pada data *pre-test* dan *Post-test*.

Besarnya pengaruh dari bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap peningkatan sikap tanggung jawab anak sebesar 2,16. Hasil tersebut berdasarkan tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's* termasuk kedalam kategori yang berefek kuat (*strong effect*) terhadap peningkatan sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra. Pengaruh ini diperoleh dari pemberian perlakuan oleh peneliti terhadap anak untuk mencapai target indikator dari sikap tanggung jawab itu sendiri.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota yang mana menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat dambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan

Jambi Luar Kota. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor Pre-test dan post-test, dimana hasil pre-test yang diperoleh 13,07 dan post-test 20,67. Hasil tersebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *t paired sampel test pte-test* dan *post-test* (uji *t*). analisis ini diperoleh dari nilai *Sig.* (2-tailed) $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian berbunyi “Terdapat pengaruh bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota”. Telah terbukti benar dengan kriteria interpretasi cohen's d 2,16 masuk kedalam kategori kuat (*strong effect*)

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan masukan, validator yang telah bersedia membantu selama proses validasi, guru TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota serta orang tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwiyoto, A. (2001). *Melatih Anak Bertanggung Jawab*. Jakarta: Mitra Utama.
- Amri. (2019). Pretend Play Sebagai Dasar Pengembangan Karakter Anak Usia Dini. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 9(1), 1-10. <https://ojs.unm.ac.id/pembelajaran/article/view/6864>
- Christanti, M. (2011). Pembelajaran anak usia dini dengan pendekatan proyek. *Dinamika Pendidikan*, 18(2).
- Danny S, Tritjahjo., & Windrawanto, Y. (2013). Pengembangan Model Pretend Play dalam Pembinaan

- Karakter pada Anak-Anak Pemulung di Kota Salatiga.
- Halida. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun). *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 9(1), 27-34. <http://jurnal.unsan.ac.id/index.php/jckrw/article/download/270/275>
- Haryani, R. I., Jaya, I., & Yulsyofriend, Y. (2019). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 105-114.
- Hoffmann, J., & Russ, S. (2012). Pretend play, creativity, and emotion regulation in children. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(2), 175–184. <https://doi.org/10.1037/a0026299>
- Latif, M., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*.
- Masnipal, M. P. (2013). *Siap Menjadi Guru & Pengelola PAUD Profesional*. Elex Media Komputindo.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. (2004). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagianya* (Revisi-3). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mukhadis, A. (2018). Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(1), 1-7.
- Musbikin, I. (2020). *Penguatan Pendidikan Karakter (PKK)* (Rizal(es); 1). Bandung: Nusa Media.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group).
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian (1st ed.)*. Sibuku Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- (2020). Nomor 137 Tahun 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mendikbud.
- Pramasanti, R., Bramasta, D., & Anggoro, S. (2020). Implementasi pendidikan karakter tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 di sd negeri 2 berkoh. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117. Retrieved from <https://www.jurnal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Retnawati, H., Apino, E., Kartianom, Djidu, H., & Anazif, R. D. (2018). *Pengantar Analisis Meta* (E. Apino (ed.); I). Paratama Publishing.
- Rubin, K.H., Fein, G. G. & Vandenberg, B. (1983). Play. Dalam Paul H. M. (Ed.), *Handbook of child psychology* (4 th ed.). New York: John Wiley & Sons.
- Salsabila, J., & Tarigan, N. (2021). Studi Tentang Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Fajar Cemerlang Sei Mencirim. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 111-118. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i01.3334>
- Sansanwal, S. (2014). Pretend play enhances creativity and imagination. *Journal of Arts and Humanities*, 3(1), 70-83.
- Sudarsono. 2009. *Karakter Mengantar Bangsa dari Gelap menuju Terang; karakter mendorong kita hidup dalam Kebahagiaan*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sukiman. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Mengembangkan Tanggung Jawab pada Anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
<http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/9717>
- Suminar, D. R. (2009). Membangun karakter anak melalui pretend play. *Jurnal Psikologi Indonesia*, VI (1), 1-11.
https://www.academia.edu/download/52103341/JPI_vol_6_no_1_2009.pdf
- Syafitri, R. (2017). Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui strategi giving questions and getting answers pada siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2).
- Tillman, D. & Hsu, D. (2000). *Living Values Activities for Children Age 3-7*. English: Health Communications, Inc.
- Ulfah, D. (2014). Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar dengan Layanan Konseling Individual Berbasis Self Management Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pemalang Tahun Pelajaran 2013/2014. Semarang: Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
<http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/20089>
- Utiarahman, G. (2018). Teknologi Pengambilan Sampel dalam Penelitian. *Journal of Research Methodology*, 1(1), 5-14
- Wijaya, Meliana Adiningsig (2007) *Efektivitas permainan pura-pura dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak pra sekolah*. Skripsi thesis, Sanata Dharma University.
<http://repository.usd.ac.id/id/eprint/28267>
- Weitzman, E. Greenberg, J. 2002. *Learning Language and Loving It: A guide to promoting children's social,* language, and literacy development in early childhood settings. Toronto: The Hanen Centre.
- Yusuf S.dkk (2016). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2016 (4) 3 132-142.