

Implementasi Pendidikan Karakter melalui Bermain Peran Bagi Anak Usia 3-4 Tahun di TK Pertiwi III

Epi Yogyanti, Ayi Sobarna, Adang M. Tsaury

Program Studi Pendidikan Guru Paud, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung
Bandung, Indonesia
yogyantie@gmail.com

Abstract—This study aimed to determine the effect of the issuance of bonds and sukuk rating to the company's value on the company issuing the securities and listed in Indonesia Stock Exchange 2015-2018 period. The method used is quantitative research methods. The population of this research is that penerbitan sukuk company and is listed on the Indonesia Stock Exchange (BEI). Purposive sampling data retrieval techniques generate as much as 44 Data sukuk issued by companies listed on the Stock Exchange. Statistical analysis method used is partial hypothesis test (T) and simultaneous (F). The test results showed that partial (T) statement of sukuk does not have a significant contribution to the value of companies listed on the Indonesia Stock Exchange in the 2015-2018 period and the sukuk ranking is significantly related to the value of companies listed on the Indonesia Stock Exchange in the 2015-2018 period, and simultaneously (F) submits sukuk and sukuk rank together - the value of companies listed on the Indonesia Stock Exchange in the 2015-2018 period.

Keywords— securities, rating the company's value.

Abstract—Pendidikan karakter dilakukan untuk membentuk pribadi seseorang agar memiliki budi pekerti, tabiat yang baik, perilaku yang baik. Karakter merupakan watak, tabiat, kepribadian seseorang yang terbentuk dari proses perpaduan antara nurani yang sudah dibawa sejak lahir dengan nilai, moral, norma, yang digunakan sebagai landasan bersikap, dan bertindak. Tujuan penelitian adalah untuk menerapkan pendidikan karakter pada anak usia dini dalam kegiatan belajarnya. Pendidikan karakter yang telah dilakukan di lembaga pendidikan PAUD selama ini lebih banyak menggunakan model pembelajaran ceramah dan bercerita. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai implementasi pendidikan karakter. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas yang mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto. Pendidikan karakter diharapkan menjadi prioritas dalam program belajar di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Bermain peran adalah salah satu model pembelajaran bermain yang dilakukan secara berkelompok. Memerlukan media sebagai alat untuk memperjelas tujuan yang ingin dicapai dari proses belajar yang dilakukan. Hasil Penelitian Tindakan Kelas di kelas A Strawberry TK Pertiwi III Bandung, pada siklus I menunjukkan pencapaian nilai kategori rendah. Setelah dilakukan tindakan melalui siklus II, muncul perilaku baik peserta didik hingga rata-rata mencapai kategori baik, hal ini dapat dilihat melalui tabel penilaian dan grafik. Implementasi

pendidikan karakter melalui bermain peran pelaksanaannya melalui dua siklus yaitu, siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu; tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada setiap akhir siklus dilakukan refleksi untuk mengetahui kelemahan atau kelebihan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kelemahan yang ada pada siklus I dapat disempurnakan pada siklus berikutnya (siklus II).

Abstract—Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Bermain Peran.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Masnopal Marhun dalam pandangan Montessori tentang anak, orang dewasa harus menghilangkan sifat egosentris dan otoriter terhadap anak serta tidak memaksa keinginannya untuk menjejalkan anak dengan pengetahuan dan pengalamannya, meskipun menurutnya itu baik bagi anak. Sebaliknya, orang dewasa seharusnya bertindak sebagai fasilitator yakni menciptakan iklim lingkungan kondusif, aman dan nyaman sehingga perkembangan anak dapat beproses secara alamiah. Orang dewasa juga berperan mengantar anak agar ia memiliki kesiapan untuk mempelajari sesuatu untuk dirinya dan tidak selalu menggantungkannya kepada orang dewasa [1]. Menurut Montessori anak-anak pada usia dini, mereka menunjukkan kecenderungan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru melalui inderanya. Mengeksplorasi semuanya, dan begitulah cara mereka belajar, temuan ini dikatakan Montessori sebagai “periode sensitif” [2]. Mereka mengerjakan apa yang mereka temui di sekelilingnya. Setelah mendapatkan pengetahuan dari lingkungan sekitarnya, dan melalui tahap ini dengan baik, mereka akan mulai terkontrol dalam memenuhi keinginannya selanjutnya. Semua anak harus dapat melalui tiap tahapan perkembangannya dengan baik. Mereka memerlukan perhatian yang cukup.

Pendidikan karakter adalah membentuk akhlak anak, tabiat/perilaku anak sesuai nilai-nilai agama dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Menurut [3], karakter adalah suatu tabiat/perilaku yang sangat berkaitan erat dengan pengetahuan tentang moral atau konsep moral

(*moral knowing*), sikap moral (*moral feelling*), perilaku moral (*moral behavior*).

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara khusus adalah meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik untuk mengekspresikan diri dalam karya pendidikan melalui proses pembelajaran pada anak usia dini agar bersemangat dalam belajar dan dapat berkembang secara optimal, kreatif. Dalam membentuk karakter peserta didik menanamkan nilai agama dan moral dengan cara yang menyenangkan melalui kegiatan belajar dan bermain yaitu melalui bermain peran. Dalam mencapai keinginan yang tersebut diatas maka penelitian ini difokuskan pada hal sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perencanaan bermain peran.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan bermain peran.
- c. Untuk mengetahui langkah-langkah bermain peran.
- d. Untuk mengetahui implementasi pendidikan karakter melalui bermain peran terhadap perkembangan karakter anak.

II. LANDASAN TEORI

A. Definisi Pendidikan Karakter

Ada pun pendidikan karakter memiliki arti yang lebih khusus. Pendidikan karakter menurut pendapat [3], menyatakan bahwa **pengertian pendidikan karakter** adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti. Suatu usaha yang dilakukan untuk membentuk pribadi seseorang dengan perilaku yang baik. Pendidikan karakter dalam pembentukan pribadi seseorang adalah proses transformasi nilai-nilai kehidupan sehingga bertumbuh dan berkembang di dalam kepribadian seseorang dan menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang tersebut [4].

B. Unsur-Unsur Pendidikan Karakter

Suparlan [5] mengatakan bahwa unsur-unsur karakter inti masuk dalam empat kelompok konfigurasi karakter. Kelompok unsur inti yang merupakan penjabaran dari setiap konfigurasi unsur-unsur pendidikan karakter, terlihat dalam tabel sebagai berikut:

TABEL 1. TABEL KONFIGURASI DAN UNSUR-UNSUR KARAKTER INTI

NO	KELOMPOK KONFIGURASI KARAKTER	KARAKTER INTI (<i>CORE CHARACTER</i>)
1	OLAH HATI	RELIGIUS JUJUR TANGGUNG JAWAB

		PEDULI SOSIAL PEDULI LINGKUNGAN
2	OLAH PIKIR	CERDAS KREATIF GEMAR MEMBACA RASA INGIN TAHU
3	OLAH RASA DAN KARSA	PEDULI KERJASAMA (GOTONG ROYONG)
4.	OLAH RAGA	SEHAT BERSIH

C. Definisi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendapat tentang anak usia dini dalam masa pra sekolah menurut Montessori [2], masa pra sekolah adalah mereka yang berusia antara 3 -6 tahun. Terdapat 2 fase pada anak usia dini, fase pertama usia 0 (dari lahir) sampai usia 3 tahun, ketika kesadaran belajarnya belum mulai muncul. Pada masa ini anak belajar dengan cara terekam begitu saja dalam benaknya (misal belajar bahasa, norma sosial dan kultural) sejak kecil. Mereka telah belajar untuk berbicara dan akan menunjukkan tingkah laku yang berbeda sesuai dengan kelompok sosial dan budaya mereka. Fase kedua, usia 3 sampai 6 tahun, pada masa ini pun pikiran anak masih mudah menyerap tapi disertai kesadaran yang mulai muncul. Kehendaknya pun mulai muncul. Pada fase ini anak mulai memperoleh keterampilan baru dengan cepat, mereka belajar dengan cepat dan mulai muncul pertanyaan yang terucap misalnya, mengapa, bagaimana. Semakin menunjukkan sebuah kesadaran tentang apa yang diketahuinya. Mereka mulai mempelajari lingkungan sekitarnya dengan sadar.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Butir 14). Menurut [6] pendidikan anak usia dini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan

yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa;

- 2) Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah;
- 3) Intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi yaitu dimensi perkembangan anak;
- 4) Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.

D. Hakikat Bermain Peran

Bermain peran (*role play*) adalah bermain simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama. Erik Erikson seorang ahli perkembangan anak menjelaskan main peran terdiri dari dua jenis yaitu main peran mikro dan main peran makro.

- a. Main peran mikro adalah anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatang, dan orang-orangan kecil.
- b. Main peran makro adalah anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan atau benteng.

Bermain peran adalah suatu situasi ketika anak berimajinasi dan melakukan praktek/berperilaku seolah-olah dirinya adalah tokoh yang diperankannya dengan karakter yang berbeda dengan kenyataan tentang dirinya yang sebenarnya pada masa ini. Pendapat Arriyani dan Wiarniarti (dalam Sri Indriani Harianja, 2017:39) anak dikatakan bermain peran bila menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. anak meniru suatu peran;
- b. anak tetap pada peran untuk beberapa menit;
- c. anak memakai tubuh dan obyek atau mempersentasikan imajinasinya dengan obyek dan orang;
- d. anak berinteraksi dengan anak lain;
- e. anak bertukar kata.

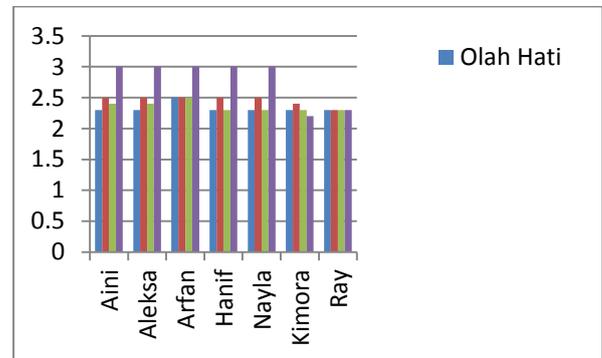
III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Program Pendidikan Karakter Melalui Bermain Peran

Dalam menyampaikan pesan-pesan edukasi dibuat suatu cerita yang disimulasikan melalui bermain peran. Hasilnya ternyata cukup memuaskan, karena terdapat perubahan ketika sudah diterapkan model bermain peran dalam pembelajaran. Kimora peserta didik di kelas A Strawberry sedikit demi sedikit mau membagi makanannya kepada teman walau pun masih harus diingatkan, mau meminjamkan pensilnya. Ray terkadang mau membuang sampah di keranjang sampah walau masih harus

diingatkan/disuruh. Perkembangan perilaku anak mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari sebelum diterapkan program pembelajaran bermain peran. Dalam grafik maka akan nampak sebagai berikut:

TABEL 1. GRAFIK KONFIGURASI KARAKTER PESERTA DIDIK SESUDAH PENERAPAN BERMAIN PERAN (SIKLUS I)



Capaian skor (Suharsimi Arikunto, 2015: 89)

Keterangan:

4 = sangat tinggi

3 = tinggi

2 = rendah

1 = sangat rendah

Perkembangan karakter anak terlihat hanya sedikit mengalami perubahan. Perubahan yang sedikit ini disebabkan kurangnya penjelasan dari guru tentang langkah-langkah yang harus dilakukan ketika melaksanakan tindakan bermain peran. Melalui tabel dapat dilihat perkembangan pencapaian nilainya yaitu:

TABEL 2. PEROLEHAN NILAI SETELAH DI RATA-RATAKAN SETELAH PENERAPAN BERMAIN PERAN (SIKLUS I)

NO	NAMA	NILAI RATA-RATA
1	AINI	2,5
2	ALEKSA	2,5
3	ARFAN	2,6
4	HANIF	2,5
5	NAYLA	2,5
6	KIMORA	2,5

7	RAY	2,3
---	-----	-----

Ketika peserta didik sudah melakukan kegiatan bermain peran pada Siklus I, ternyata pencapaian kriteria nilai belum sesuai dengan harapan. Ketujuh peserta didik di Kelas A Strawberry masih ada di garis kriteria rendah. Kesimpulan dari nilai yang di dapat dari hasil kegiatan bermain peran pada Siklus I, karakter baik pada peserta didik di kelas masih rendah. Maka perlu dilanjutkan pada Siklus II. Setelah dilakukan pengamatan maka pada Siklus II ditambahkan satu langkah lagi dalam pelaksanaan bermain peran yaitu, “guru menjelaskan gambaran cerita dan masalah yang akan disimulasikan oleh peserta didik dalam bermain peran”. Langkah ini membantu pemain untuk berimajinasi tentang perilaku yang harus diperbuat dalam perannya. Pada Siklus II didapat perkembangan karakter anak mengalami perubahan. Perubahan yang ini disebabkan penjelasan dari guru tentang langkah-langkah yang harus dilakukan mulai jelas. Maka ketika melaksanakan tindakan/kegiatan bermain peran anak sudah terarah. Lihat tabel:

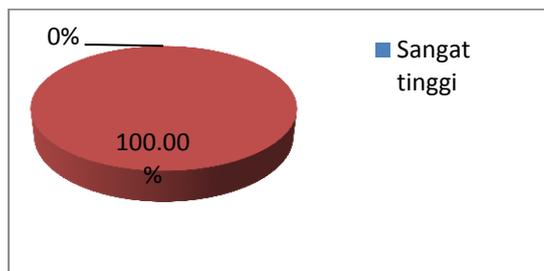
TABEL 3. PEROLEHAN NILAI SETELAH DI RATA-RATAKAN

SETELAH PENERAPAN BERMAIN PERAN (SIKLUS II)

NO	NAMA	NILAI RATA-RATA
1	AINI	3,075
2	ALEKSA	3,075
3	ARFAN	3,25
4	HANIF	3,1
5	NAYLA	3,1
6	KIMORA	3
7	RAY	3,1

Kegiatan bermain peran pada Siklus II pencapaian kriteria nilai sesuai dengan harapan. Ketujuh peserta didik di Kelas A Strawberry sudah ada di garis kriteria tinggi. Hal ini menandakan tingkat keberhasilan model pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan di Kelas A Strawberry. Dalam grafik histogram nampak sebagai berikut:

TABEL 4. GRAFIK HISTOGRAM PRESENTASE PENILAIAN KELAS A (KELAS STRAWBERRY) SESUDAH PENERAPAN BERMAIN PERAN (SIKLUS II)



Pada grafik histogram perolehan persentase karakter baik anak setelah bermain peran pada Siklus II, mencapai 100% tinggi. Artinya pemahaman peserta didik sudah baik. Dari tujuh peserta didik semuanya mencapai nilai tinggi. Tidak seorangpun mendapat nilai di bawah 3 (dapat di lihat di tabel).

IV. KESIMPULAN

A. Bermain Peran dan Perencanaannya

Kesimpulan dari penelitian dipaparkan menurut data yang telah didapat pada saat penelitian. Perencanaan bermain peran yaitu: menyiapkan tema yang akan dikemukakan dalam cerita bermain peran, mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan bermain peran. Mengapa harus dikondisikan, seperti yang di ungkapkan oleh Erik Erikson (Bening Aulia: 2017) karena manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan perencanaan yang disusun melalui bermain. Bermain peran adalah suatu cara mengembangkan pengendalian diri dan menuangkan pengalaman emosi melalui karakter tertentu.

B. Pelaksanaan Bermain Peran

Pelaksanaan kegiatan bermain peran seperti dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: (a) tahap perencanaan/*planning*; (b) tahap pelaksanaan (*acting*); (c) evaluasi (*evaluating*).

C. Langkah-Langkah Bermain Peran

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran bermain peran disusun untuk memudahkan dalam menerapkan model pembelajaran kepada peserta didik. Langkah-langkah tersebut yaitu:

Tahap perencanaan:

- Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran.
- Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.
- Guru menjelaskan gambaran cerita dan masalah yang akan disimulasikan oleh peserta didik dalam bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- a. Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran.
- b. Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya.
- c. Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

- a. Evaluasi terhadap hasil dari simulasi bermain peran. Kesimpulan dari perilaku yang diharapkan dalam cerita sesuai tema dalam bermain peran.

D. Implementasi Pendidikan Karakter melalui Model Pembelajaran Bermain Peran dan Evaluasi terhadap Perkembangan Karakter Anak

Kegiatan bermain peran makro adalah jenis kegiatan bermain peran yang dilakukan di TK Pertiwi III. Dari dua siklus yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran sangat terasa perubahan pada diri peserta didik mengenai perilaku mereka. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan, sehingga keseluruhannya berjumlah delapan kali pertemuan. Pada setiap akhir siklus dilakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan/kelebihan dari tindakan yang sudah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Masnipal Marhun. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- [2] Britton, Lesley. 2017. *Montessori Play and Learn*. Yogyakarta: B First.
- [3] Lickona, T. 2013. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Bumi Aksara: Jakarta.
- [4] Dudi, Suhardini Asep. 2019. *Ringkasan Disertasi Model Pembelajaran Nilai*
- [5] Permatasari, Indah. 2017. *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Sunda*. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- [6] Sujiono. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media
- [7] Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Ayuningsih, Diah. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka.
- [10] Bening Aulia Bestari. 2017. *Perbandingan Kemampuan Bermain Sosial (Social Play) Antara Anak Taman Kanak Kanak (TK) Negeri Pembina Dengan Taman Kanak Kanak (TK) Al Azhar Kota Cirebon*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Pedagogik Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- [12] *Mujtahid Dalam Rangka Pengembangan Karakter Islami Mahasiswa. Program Studi Pendidikan Umum Dan Karakter*. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

- Bandung.
- [13] Fidesrinur. Mustofa Dedi. Dkk. 2015. *Penanaman Sikap Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan PAUD dan Dikmas Kemendikbud: Jakarta.
 - [14] Hasan, Hamid. 2010. *Makalah Workshop Analisis Konteks di Cisarua Bogor*.
 - [15] Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi elektronik. (2008).
 - [16] Mulyani, Dewi. 2017. *Aku Anak Hebat. Aku Pandai Bersyukur*. Bandung: Mizan.
 - [17] Munandar, Utami. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: RC
 - [18] Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Standar Isi Tentang Tingkat*
 - [19] *Pencapaian Perkembangan Anak*. Jakarta: Kemendikbud.
 - [20] Nugraha, Ali. Ritayanti, Utin. Dkk. 2015. *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan PAUD Dirjen PAUD dan Dikmas. Kemendikbud: Jakarta.
 - [21] Rachmawati, Yeni. Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
 - [23] Risaldy, Sabil. 2014. *Bermain, Bercerita & Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*.
 - [24] Jakarta: Pt.Luxima Metro Media.
 - [25] Santrock, J. W. 2012. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
 - [26] Siti Asiyah. 2016. *Implementasi Berbagi Cerita di Taman Kanak Kanak Negeri*
 - [27] *Centeh Kota Bandung*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia : Bandung.
 - [28] Sri Indriani H. 2016. *Efektivitas Metode Bermain Peran Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah Pascasarjana UPI: Bandung.
 - [31] Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.