

**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER
MELALUI BERMAIN PERAN BAGI ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI TK PERTIWI III BANDUNG**

EPI YOGYANTI NPM 10030216040

Abstrak. Pendidikan karakter dilakukan untuk membentuk pribadi seseorang agar memiliki budi pekerti, tabiat yang baik, perilaku yang baik. Karakter merupakan watak, tabiat, kepribadian seseorang yang digunakan sebagai landasan bersikap, dan bertindak. Tujuan penelitian adalah untuk menerapkan pendidikan karakter pada anak usia dini dalam kegiatan belajarnya. Bermain peran dapat digunakan sebagai implementasi pendidikan karakter. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto, dengan pendekatan kualitatif. Bermain peran adalah salah satu model pembelajaran bermain yang dilakukan secara berkelompok. Hasil Penelitian Tindakan Kelas di kelas A Strawberry TK Pertiwi III Bandung, pada siklus I pencapaian nilai kategori rendah. Setelah dilakukan siklus II, muncul perilaku baik peserta didik hingga rata-rata mencapai kategori baik, melalui bermain peran anak dapat membedakan perilaku baik dan buruk, dapat melakukan praktek langsung memerankan perilaku sesuai karakter tokoh tertentu. 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 pada siklus I dapat disempurnakan pada siklus berikutnya (siklus II).

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Bermain Peran.

**CHARACTER EDUCATION IMPLEMENTATION
THROUGH PLAYING ROLE FOR CHILDREN AGES 3-4 YEARS
IN KINDERGARTEN PERTIWI III BANDUNG**

EPI YOGYANTI NPM 10030216040

Abstract. Character education is carried out to shape a person's personality so that he has character, good character, good behavior. Character is the character, character, personality of a person that is used as the basis for attitude and action. The purpose of this research is to apply character education to early childhood in their learning activities. Role playing can be used as an implementation of character education. This study uses a class action research method that refers to Suharsimi Arikunto's opinion, with a qualitative approach. Role playing is one of the models of learning to play that is done in groups. Classroom Action Research Results in class A Strawberry TK Pertiwi III Bandung, in the first cycle the achievement of low category values. After the second cycle, good behavior of students appears until the average reaches a good category, through playing the role of children can distinguish good behavior from bad, can practice directly playing the behavior according to the character of a particular character. Implementation of character education through the role play implementation through two cycles, namely, the first cycle and second cycle. Each cycle consists of three stages namely; planning phase, implementation phase, and evaluation phase. At the end of each cycle a reflection is performed to find out the weaknesses or strengths of the actions that have been carried out. Weaknesses in cycle I can be improved in the next cycle (cycle II).

Keywords: Character Education, Early Childhood, Role Playing.