

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini

1. Definisi Pendidikan Karakter

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI online:2008) adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Mendidik yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (KBBI online:2008). Menurut UU No. 20 tahun 2003 bab I tentang ketentuan umum, pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan karakter membentuk manusia menjadi berakal budi, memiliki budi pekerti yang baik.

Ada pun pendidikan karakter memiliki arti yang lebih khusus. Pendidikan karakter menurut pendapat Lickona, 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. Peraturan pendidikan karakter pun dituangkan sebagai undang-undang berupa Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan

Pendidikan Karakter hadir dengan pertimbangan bahwa dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, pemerintah memandang perlu penguatan pendidikan karakter (pasal 3 Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter/PPK). “PPK” dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter.

Tujuan dari Penguatan Pembentukan Karakter (PPK) yaitu:

- a. membangun dan membekali Peserta Didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan;
- b. mengembangkan *platform* pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi Peserta Didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia; dan
- c. merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, Peserta Didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.

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 (Asep Dudi Suhardini, 2019:9). Pemahaman lainnya yaitu, pendidikan karakter

adalah pendidikan budi pekerti (Kadek Dedi Herawan, dalam Asep Dudi Suhardini, 2019:9) yang memiliki tujuan untuk mengembangkan watak atau tabi'at peserta didik dengan cara menghayati nilai-nilai keyakinan agamis dan sistem nilai yang hidup di masyarakat sebagai kekuatan moral hidupnya. Menurut Cubukcu dalam Asep Suhardini (2019:10) dalam kerangka konsep Thomas Lickona, pendidikan karakter adalah sistem penanaman nilai-nilai moral, kesadaran/perasaan moral, dan pelaksanaan nilai-nilai tersebut dalam tindakan moral. Karenanya, dengan istilah lain pendidikan karakter adalah pendidikan nilai, pendidikan moral, atau pendidikan akhlak yang tujuannya mengembangkan kemampuan pada diri seseorang agar mampu membuat keputusan nilai/moral tentang baik-buruk, mengembangkan dan mewujudkan nilai-nilai yang baik itu dalam kehidupan nyata.

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal 1 UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Tidak hanya membentuk manusia yang cerdas, tetapi sekaligus pula membentuk kepribadian/karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa, norma dan agama. Karakter: (1) tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak; (2) Huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik; berkarakter, mempunyai tabiat; mempunyai kepribadian; berwatak. Pembentukan karakter sejak usia dini akan dapat memudahkan tercapainya tujuan pendidikan yang sempurna. Maka selain cerdas, sempurna perkembangan akal budinya (untuk berpikir, mengerti, dsb), tajam

pikirannya, anak akan memiliki karakter yang sempurna pula. Karakter yang baik adalah satu hal yang menentukan arah kehidupan menuju kesuksesan. Lima karakter penting yang tumbuh dalam kehidupan anak yaitu: (1) gigih, (2) berani, (3) adaptif, (4) mandiri, (5) banyak akal.

Pembentukan karakter anak berkaitan erat dengan moral (akhlak) yang baik. Pembelajaran moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan (akhlak). Sedangkan pengertian akhlak itu sendiri oleh Al-Ghazali sebagai padanan kata moral, sebagai perangai (watak, tabiat) yang menetap kuat dalam jiwa manusia dan merupakan sumber timbulnya perbuatan tertentu dari dirinya secara mudah dan ringan, tanpa perlu dipikirkan/direncanakan sebelumnya. Moral sebagai tingkah laku hidup manusia yang didasarkan pada kesadaran bahwa ia terikat oleh keharusan untuk mencapai yang baik, sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam lingkungannya (Jamie, dalam Lia Yuliana: 2006:1). Pembentukan moral yang baik dimulai sejak usia dini, bagai mengukir di atas batu, memerlukan waktu yang cukup lama namun akan menghasilkan ukiran yang baik dan tahan lama. Demikianlah membentuk karakter anak untuk perkembangan moralnya akan lebih baik dilakukan sejak kecil. Ketika anak mulai beradaptasi dengan lingkungannya, pada saat itulah awal untuk mengenalkan perilaku yang baik, hingga menjadi terbiasa dengan pengaruh-pengaruh baik dalam kehidupannya dan melekat sampai dewasa. Mengenalkan dan membentuk moral dapat dilakukan dengan bercerita yang berisikan tema keseharian kehidupan anak-anak misalnya cerita dengan judul “Aku Anak Hebat”, “Aku Pandai Bersyukur”. Kedua cerita tersebut menggunakan tokoh anak-anak, dan dapat digunakan sebagai sumber cerita untuk bermain peran dalam

pengembangan moral anak. Bermain peran yang dikembangkan sejauh ini adalah tentang peran-peran keluarga misalnya menjadi ayah, ibu, atau peran profesi seperti: perawat, dokter, pilot, dan profesi lainnya. Pada penelitian ini penulis mencoba mengambil contoh tokoh yang terdapat dalam sebuah cerita. Misalnya tentang anak yang hebat, cerita yang ditulis dalam buku dengan judul “Aku Anak Hebat” yang ditulis oleh Dewi Mulyani. Anak berimajinasi bahwa dirinya menjadi anak yang hebat yang memenangkan lomba lari. Lalu dari cerita anak-anak yang menceritakan tentang seorang anak yang pandai bersyukur dengan penulis yang sama berjudul “Aku Pandai Bersyukur”, tidak rewel bila makan, apapun yang disediakan oleh ibunya dia mau memakannya. Dari cerita tersebut anak mendapat gambaran karakter moral anak yang baik, tekun dalam belajar dan bersyukur kepada Allah dan patuh kepada orang tua. Penanaman karakter yang demikian menjadi pondasi dalam membentuk akhlak (karakter) anak.

Terdapat beberapa karakteristik dalam bermain peran diantaranya: (1) bermain peran merupakan sesuatu yang menyenangkan; (2) memiliki nilai positif bagi anak; (3) bersifat spontan dan bebas bagi anak untuk memilih tokoh yang diperankan; (4) melibatkan peran aktif anak; (5) memiliki hubungan sistematis dengan perkembangan kreativitas, pemecahan masalah, belajar nilai-nilai agama dan moral, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Moral menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online (2008): (1) ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak; budi pekerti; susila; (2) kondisi mental yang membuat orang tetap berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, dan sebagainya; isi hati

atau keadaan perasaan sebagaimana terungkap dalam perbuatan; (3) ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari suatu cerita.

Bermoral: (1) mempunyai pertimbangan baik buruk; berakhlak baik; (2) sesuai dengan moral (adat sopan santun dan sebagainya). Nilai-nilai moral tersebut yang harus dikembangkan dalam diri anak sejak usia dini. Dengan menanamkan moral kepada anak-anak sejak kecil bagai mengukir di atas batu, yang berarti harus dengan tekun sehingga menjadi suatu karakter yang tertanam dengan kuat hingga anak dewasa. Pemahaman moral adalah tentang baik-buruk, benar-salah dalam bentuk perilaku atau pemikiran yang melandasi kehidupan di lingkungan sosial masyarakat.

Menurut standar tingkat pencapaian pembelajaran anak dalam ruang lingkup perkembangan nilai agama dan moral terdapat tiga poin tingkat pencapaian yang harus dilalui sesuai perkembangan anak usia 3-4 tahun yaitu:

1. Mengetahui perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.
2. Mengetahui arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan.
3. Mulai meniru do'a pendek sesuai dengan agamanya.

Pengamatan yang dilakukan dalam penulisan ini meliputi nilai moral yaitu mengetahui perilaku dan pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan. Dengan melakukan pengamatan mengenai pengembangan moral anak-anak TK selama proses pembelajaran melalui bermain peran, maka terlihat sejauh mana perkembangan peserta didik tentang pemahaman moral, baik-buruknya sebuah perilaku. Pembentukan moral pada anak usia dini diterapkan melalui pola bermain dengan melibatkan diri mereka dalam sebuah peran tentang

sosok tokoh dalam cerita yang memiliki karakter tertentu, diutamakan adalah karakter yang baik/positif. Misalnya menjadi tokoh yang suka menolong/superhero, anak yang pandai bersyukur, buang sampah pada tempatnya, aku anak hebat, dan cerita lainnya yang memiliki nilai edukatif. Dengan cara demikian anak-anak tidak merasakan bahwa mereka sedang belajar memahami suatu karakter, yang kelak dapat menjadi dasar ingatan tentang suatu karakter yang baik.

2. Unsur-Unsur Pendidikan Karakter

Suparlan (dalam Indah Permatasari, 2017: 12) mengatakan bahwa unsur-unsur karakter inti masuk dalam empat kelompok konfigurasi karakter. Kelompok konfigurasi karakter tersebut adalah:

a. Kelompok konfigurasi karakter Olah Hati.

Karakter intinya (*Core Character*) yaitu:

- 1) Religius
- 2) Jujur
- 3) Tanggung jawab
- 4) Peduli sosial
- 5) Peduli lingkungan

b. Kelompok konfigurasi Olah Pikir.

Karakter intinya (*Core Character*) yaitu:

- 1) Cerdas
- 2) Kreatif
- 3) Gemar membaca
- 4) Rasa ingin tahu

c. Kelompok konfigurasi karakter Olah rasa dan Karsa.

Karakter intinya (*Core Character*) yaitu:

- 1) Peduli
- 2) Kerjasama (gotong royong)

d. Kelompok konfigurasi karakter Olah Raga.

Karakter intinya (*Core Character*) yaitu:

- 1) Sehat
- 2) Bersih

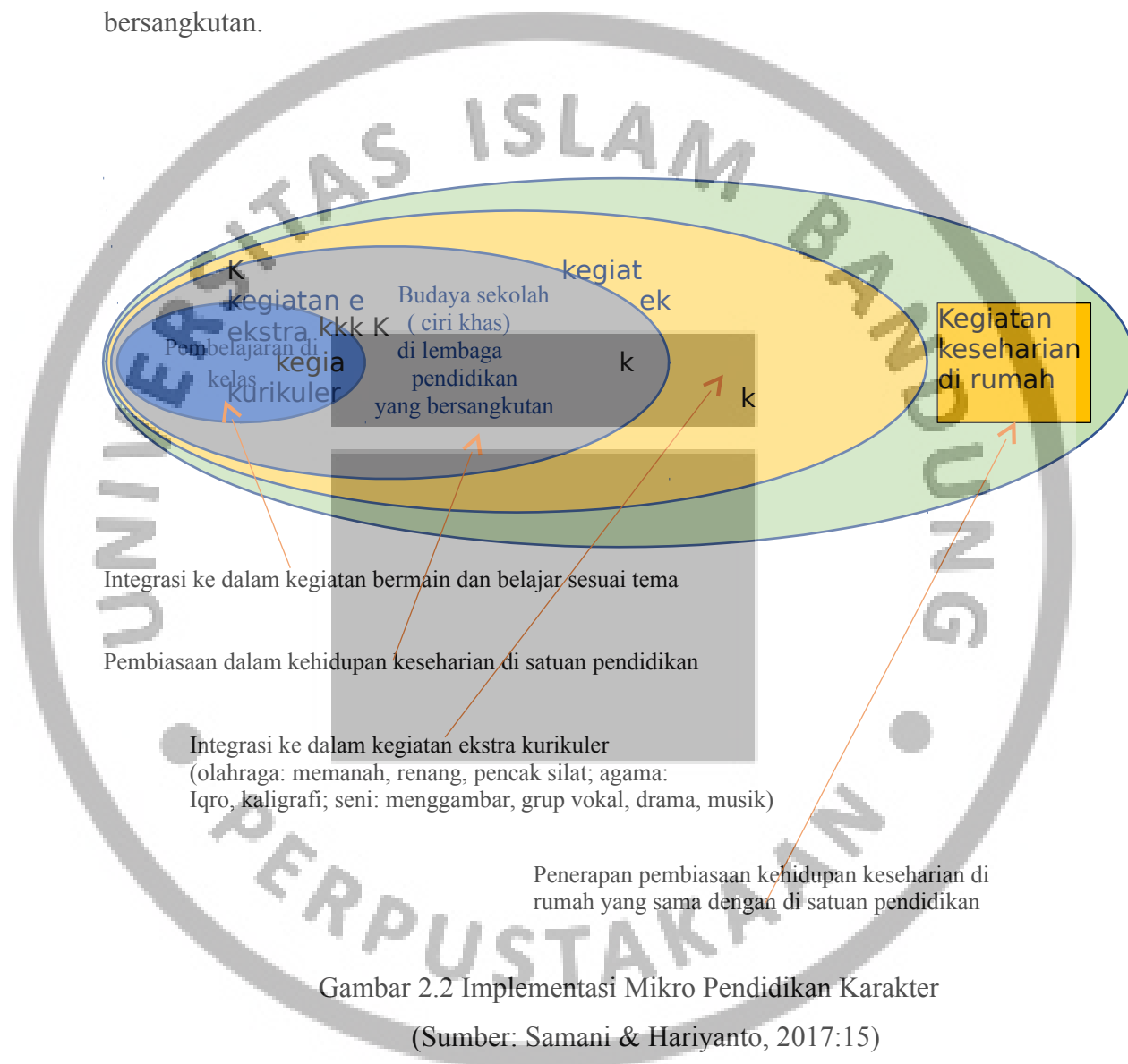
Gambar 2.1 Tabel Konfigurasi dan Unsur-Unsur Karakter Inti

No	Kelompok Konfigurasi Karakter	Karakter Inti (<i>Core Character</i>)
1	Olah Hati	<ol style="list-style-type: none"> a. Religius b. Jujur c. Tanggung jawab d. Peduli sosial e. Peduli lingkungan
2	Olah Pikir	<ol style="list-style-type: none"> a. Cerdas b. Kreatif c. Gemar membaca d. Rasa ingin tahu
3	Olah Rasa dan Karsa	<ol style="list-style-type: none"> a. Peduli b. Kerjasama (gotong royong)
4	Olah Raga	<ol style="list-style-type: none"> a. Sehat b. Bersih

Melalui gambar tabel di atas akan terlihat lebih jelas kelompok unsur inti yang merupakan penjabaran dari setiap konfigurasi unsur-unsur pendidikan karakter. Implementasi (pelaksanaan) pendidikan karakter dalam sebuah lingkup

kelas, termasuk ke dalam implementasi secara mikro. Maksudnya adalah implementasi dalam lingkup yang kecil. Peranan dalam kehidupan sosial sehari-hari dikembangkan melalui proses pembelajaran sehingga menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik. Dengan tujuan membentuk karakter, peserta didik dapat belajar secara terstruktur sehingga lebih mudah untuk memahami nilai-nilai yang hendak disampaikan melalui pembelajaran tersebut. Misalnya nilai-nilai agama dan moral, norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Pengembangan karakter melalui pendidikan karakter menurut Kesuma (dalam Indah Permatasari, 2017:16) dalam lingkup sekolah adalah: “Pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu dirujuk oleh sekolah”. Dijelaskan maknanya adalah: (1) pendidikan karakter merupakan pendidikan yang terintegrasi dengan pembelajaran yang dapat terjadi pada semua tema pelajaran; (2) diarahkan pada penguatan pengembangan perilaku anak secara utuh; (3) penguatan dan pengembangan perilaku didasari oleh nilai yang hendak dikembangkan sesuai dengan program sekolah yang bersangkutan. Pendidikan karakter secara mikro lebih cocok digunakan pada lembaga pendidikan anak usia dini (0-6 tahun). Ruang lingkungannya meliputi; pendidikan di sekolah, pendidikan di rumah. Bila kerjasama antara guru di sekolah dengan orang tua di rumah dapat terjalin dengan baik, maka akan mudah anak menyadari perilaku yang baik untuk dilakukan oleh dirinya. Pembiasaan di lingkungan sekolah dan di rumah akan membentuk karakter anak dengan mudah. Dalam pendidikan karakter secara mikro terdapat empat pilar yang dikembangkan agar tercapai pembentukan karakter sesuai yang diharapkan. Empat pilar yang harus dikembangkan yaitu: kegiatan pembelajaran

di kelas, kegiatan keseharian di sekolah yang menjadi budaya dalam lingkungan sekolah yang bersangkutan, kegiatan ko kurikuler atau ekstra kurikuler, dan kegiatan keseharian di rumah/masyarakat. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menggunakan metode pembelajaran yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.



Pengembangan karakter yang dilakukan harus berkesinambungan dan menjadi pembiasaan yang dilakukan dalam lingkungan peserta didik, sehingga dapat dengan efektif membentuk karakter anak sesuai nilai-nilai yang dituju. Menurut Samani & Hariyanto (dalam Indah Permatasari, 2017:15) berdasarkan

gambar mikro pendidikan karakter, sekolah adalah sebagai sektor utama (*leading sector*) yang berupaya memanfaatkan dan memberdayakan semua lingkungan belajar yang ada untuk memperbaiki, menguatkan dan menyempurnakan secara terus menerus proses pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter dilaksanakan melalui pendekatan terintegrasi dalam semua tema pembelajaran. Selain pendidikan karakter secara mikro, tentu ada pendidikan karakter secara makro. Masih pendapat Samani & Haryanto yang menyatakan bahwa pendidikan karakter secara makro terdiri dari tiga pilar yaitu: sekolah, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan karakter dibentuk melalui pengalaman belajar yang terstruktur, berkesinambungan, dan ada evaluasi untuk memperbaiki perilaku dalam diri peserta didik. Selain itu juga melibatkan pengalaman orang lain seperti tokoh-tokoh masyarakat, kelompok kultural tertentu, yang menjadi pertimbangan pengetahuan tentang suatu karakter.

3. Definisi Pendidikan Anak Usia Dini

a. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah dalam UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Fase ini disebut sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan. Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dalam perkembangannya anak usia dini memiliki fase-fase tertentu sesuai dengan tahapan usianya.

Pendapat tentang anak usia dini dalam masa pra sekolah menurut Montessori (Lesley Britton, 2017:14), 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, dan akan segera melekat dalam pikiran mereka.

b. Karakteristik Anak 3-4 Tahun

Allen & Marrot (dalam Azizah Muis, 2016. online) menyatakan tentang karakteristik anak usia 3-4 tahun yaitu:

- 1) Karakteristik Fisik Anak 3 Tahun (Allen & Marrot)
 - a) Tinggi meningkat 5-7,6 cm per tahun.
 - b) Rata-rata tinggi anak 96,5-101,6 cm.
 - c) Berat badan meningkat 1,4-2,3 kg per tahun, BB sekitar 13,6-17,2 kg.
 - d) Proporsi tubuh sudah lebih menyerupai orang dewasa.

e) Leher yang terlihat seperti “*baby fat*” sudah mulai menghilang, postur tubuh sudah lebih tegap.

f) Gigi susu lengkap (20 gigi).

g) Membutuhkan 1500 kalori/ hari.

2) Masa bermasalah, masa bermain, dan masa pra sekolah (*preschool age*)

a) Masa *troz altor*, masa berkelompok, masa menjelajah.

b) Masa bertanya, masa meniru, masa kreatif.

c) Masa peka di usia 3 tahun, 1½-4 tahun.

d) Peneguhan sensoris 3-6 tahun.

e) Rawan pengaruh orang dewasa.

3) Karakteristik Pola Interaksi Bermain Usia 3-4 tahun:

a) Aktivitas non sosial: *unoccupied* (tidak peduli) hanya memperhatikan yang menarik perhatiannya saja, *onlooker solitary* (hanya mengamati teman-temannya saja atau bermain tanpa memperhatikan sekelilingnya (41%).

b) *Paralel play*: kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok dengan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing bermain sendiri (22%).

c) *Cooperative play*: kegiatan bermain dan anak memiliki peranan bermain sesuai yang diberikan serta memiliki pencapaian dari permainannya (37%).

d) 3-3½ tahun, anak memerlukan suatu objek untuk berpura-pura.

e) 3½-4 tahun, secara bertahap, anak mulai bergabung dengan anak lainnya dan mengaitkan perkembangannya intelektualnya dalam kegiatan bermain.

- f) Suka menyiapkan makanan, makan sendiri jika lapar, masih sering minum susu (Allen & Marrot).

Selain karakteristik yang tersebut di atas, secara universal karakteristik anak pada usia dini menurut Montessori (Lesley Britton, 2017:13) adalah sebagai berikut:

- a) Semua anak memiliki pikiran mudah menyerap informasi (*absorbent mind*).
- b) Semua anak melewati periode yang sensitif.
- c) Semua anak ingin belajar.
- d) Semua anak belajar melalui bermain atau melakukan sesuatu.
- e) Semua anak melewati beberapa tahap perkembangan.
- f) Semua anak ingin menjadi mandiri.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

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).

Pendidikan yang diterapkan pada anak usia dini memiliki tujuan untuk membentuk anak agar siap secara fisik maupun mental spiritual dalam menghadapi pendidikan lebih lanjut. Sehingga perlu menitikberatkan untuk membina berbagai aspek yang memang perlu dipersiapkan sejak dini agar berkembang secara optimal. Aspek yang perlu distimulasi untuk mempengaruhi

tumbuh-kembangnya anak dengan baik diantaranya adalah aspek: moral, agama, kognitif, fisik-motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni. Beberapa aspek ini menjadi penilaian bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga menjadi dasar berkembangnya potensi anak untuk arah yang lebih baik lagi. Menurut Sujiono (2011:15) 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.

Setiap anak memiliki kecerdasan yang dapat dikembangkan. Potensi kecerdasan inilah yang perlu dikembangkan, dirangsang sejak dini sehingga tumbuh dan berkembang secara optimal.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini terbagi dalam tiga bentuk yaitu: jalur formal, non formal, dan in formal (Direktorat Pembinaan PAUD, 2015). Penjelasan adalah sebagai berikut:

- 1) Formal: Penyelenggaraan PAUD formal seperti Taman Kanak-Kanak, RA, dan lembaga sejenis;

- 2) Nonformal: PAUD nonformal diselenggarakan oleh masyarakat atas kebutuhan dari masyarakat itu sendiri, khususnya bagi anak-anak dengan keterbatasan yang tidak terlayani pada jalur formal;
- 3) Informal: Pendidikan pada jalur informal dapat dilakukan melalui keluarga dan lingkungan. PAUD *homeschooling* termasuk ke dalam PAUD berbentuk informal karena diselenggarakan oleh keluarga dan lingkungan.

Satuan PAUD yang kini banyak dikenal masyarakat adalah:

- 1) Taman Kanak-Kanak, Raudhatul Athfal (RA).

TK dan RA ini adalah bentuk PAUD yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun.

- 2) Kelompok Bermain.

Kelompok Bermain adalah bentuk PAUD yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak usia 2-4 tahun.

- 3) Taman Penitipan Anak.

TPA merupakan bentuk PAUD jalur nonformal yang menyediakan layanan pendidikan serta penitipan bagi anak usia 0-6 tahun.

- 4) Pos PAUD.

Pos PAUD menyediakan layanan bagi anak 0-6 tahun yang tidak terlayani di PAUD lainnya.

Dengan adanya lembaga-lembaga pendidikan yang tersebar di masyarakat diharapkan dapat memudahkan dalam mencari solusi pendidikan bagi anak usia dini, sehingga tidak ada kata enggan untuk memulai mendidik anak sejak usia dini. Selain itu dengan tersebarnya banyak lembaga pendidikan para orang tua murid dapat semakin terbuka pikirannya untuk menyadari arti pentingnya

pendidikan bagi anak. Pendidikan membuat manusia lebih cerdas, beradab dan semakin maju dan siap menjalani hidup yang lebih berkualitas.

B. Hakikat Bermain Peran

1. Pengertian Bermain Peran

Melalui bermain peran anak-anak dapat melakonkan suatu cerita dengan karakter tertentu. Cerita itu sendiri artinya: (1) tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya); (2) karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka); (3) lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dan sebagainya); (4) omong kosong, dongengan (yang tidak) benar, omongan, (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online:2008)).

Penyampaian cerita dengan cara bermain peran dilakukan sebagai upaya untuk menarik perhatian siswa agar mudah memahami pesan-pesan yang hendak disampaikan. Cerita sesuai dengan tema pembelajaran. Bermain peran merupakan suatu teknik penyampaian cerita dalam menggambarkan karakter tokoh cerita, sehingga anak dapat berimajinasi tentang bagaimana gambaran karakter dalam cerita yang dipelajari. Bercerita kepada anak-anak memiliki beberapa fungsi yang amat penting, yaitu:

- a. Membangun kedekatan emosional antara pendidik dengan anak.
- b. Media penyampai pesan/nilai mora dan agama yang efektif
- c. Pendidikan imajinasi/fantasi
- d. Menyalurkan dan mengembangkan emosi

- e. Membantu proses peniruan perbuatan baik tokoh dalam cerita
- f. Memberikan dan memperkaya pengalaman batin
- g. Sarana hiburan dan penarik perhatian
- h. Menggugah minat baca
- i. Sarana membangun watak mulia

Beberapa macam metode dalam bercerita (Sabil Risaldi, 2014):

- a. Membaca langsung dari buku cerita.
- b. Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku.
- c. Menceritakan cerita.
- d. Bercerita dengan papan flannel.
- e. Bercerita dengan menggunakan media boneka.
- f. Dramatisasi suatu cerita dengan bermain peran, sosio drama.
- g. Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan.

Dalam bermain peran terdapat unsur dramatisasi ketika menyampaikan cerita sesuai peran karakter yang dimaksud. Dramatisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Online, 2008) adalah: (1) penyesuaian cerita untuk pertunjukan sandiwara, pendramaan; (2) hal membuat satu peristiwa menjadi mengesankan atau mengharukan; (3) pembawaan atau pembacaan puisi atau prosa secara drama. Dengan demikian dramatisasi dapat digunakan untuk menstimulasi cara berpikir dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Anak-anak perlu diajarkan berbagai keterampilan untuk dapat menjalin hubungan sosial dengan baik. Dramatisasi dalam bermain peran diperlukan untuk membuat kesan pada hal yang sesungguhnya hendak disampaikan hingga lebih mengesankan untuk disimak dan mudah dipahami. Melalui kegiatan memainkan peran, anak-anak

dapat mengungkapkan pemikirannya serta belajar untuk bertanggung jawab terhadap peran dan keputusan yang diambilnya (Agung Dwijayanti:2017:45).

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-binatangan, 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 merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan memepertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisirkan cara, tingkah laku dalam hubungan sosial. Jenis permainan ini memungkinkan anak-anak untuk secara intelektual dengan beberapa aspek yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran merupakan saat-sat yang penting dalam perkembangan kreativitas, pertumbuhan intelektual dan keterampilan sosial (Sagala, dalam Sri Indriani Harianja, 2016:52). Dalam bermain peran ada keterlibatan emosi dan kepribadian. Melalui bermain peran anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks. Melalui bermain peran anak dapat diajarkan untuk mempunyai rasa percaya diri, bersikap sportif terhadap sesama, dan melatih

kemampuan untuk dapat membangun hubungan yang kompetitif yang positif dengan teman (Sri Indriani Harianja, 2016:36).

2. Fungsi bermain peran:

- a. Main peran sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun (Erikson).
- b. Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial, keterampilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi (Gowen).
- c. Kegiatan bermain peran adalah suatu kesempatan bagi anak untuk menciptakan kembali kejadian kehidupan nyata dan kemudian memerankannya secara simbolik.

Dalam bermain peran, imajinasi anak-anak akan tumbuh, berkembang, mereka bermain imajinasi dan mencipta imajinasi sehingga dapat memperagakan suatu situasi yang sebelumnya tidak pernah mereka alami. Janice Beaty dalam Yeni R. (2017:53) menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia di bawah tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreatifitas anak (Smilansky, dalam Yeni Rachmawati, 2017:54). Seperti sosio drama/bermain drama, anak akan dikenalkan pada suatu cerita dan kemudian mereka berperan sesuai karakter tokoh cerita yang dimaksud. Bermain

peran yang dilakukan pada proses belajar anak usia dini pun dapat di buat berdasarkan sumber cerita yang sudah ada. Merangkai kata-kata, berdialog dalam memerankan tokoh cerita. Maka tidak sekedar memerankan sosok atau tokoh yang biasa ada dalam kehidupan keseharian saja tetapi lebih luas lagi pada cerita-cerita yang dapat dibuat/dikarang oleh guru/pendidik. Atau bahkan cerita yang sudah dicetak dalam bentuk buku cerita anak-anak. Ceritanya dapat berupa cerita legenda, dongeng tentang alam, atau cerita anak-anak yang mengandung nilai edukatif yang patut dicontoh dan menghasilkan dampak yang baik bagi perkembangan moral atau sosial emosional anak dan aspek perkembangan lainnya yang hendak dicapai. Cerita legenda misalnya Malin Kundang, dongeng Kancil, Tikus dan Harimau, dongeng Matahari, Bulan dan Bintang, Cerita anak lainnya yang dapat dibuat sendiri sesuai dengan tema pembelajaran. Selain dari dongeng atau cerita, anak pun dapat memerankan berbagai peran seperti yang nyata dalam kehidupan keseharian seperti menjadi dokter yang memeriksa pasien, menjadi pasiennya, menjadi kakak atau adik dalam sebuah keluarga, menjadi ayah, ibu, dan lain-lain. Bermain peran adalah satu kesatuan/bagian dari dramatisasi dalam sebuah cerita keseharian atau pun cerita yang dapat dibuat/dikarang.

Bermain peran adalah salah satu kegiatan bermain untuk anak usia dini. Dengan metode bermain peran proses pembelajaran diharapkan menjadi menarik dan lebih menyenangkan. Anak-anak akan menjelajah karakter orang lain, dengan begitu mereka akan mulai memikirkan baik buruknya suatu karakter. Memerankan orang lain dengan mendramatisasikan dalam suatu peragaan yang singkat, sesuai dengan pemahaman untuk tahapan usianya. Menurut Vygotsky, (dalam Bening Aulia Bestari, 2017:8), bermain adalah pengalaman sosial simbolis. Dari bermain,

menurut Vygotsky anak-anak menginternalisasi informasi atau pengetahuan yang dipancarkan secara sosial dan kultural. Bermain adalah proses, atau rangkaian proses, termasuk di dalamnya motivasi, kesempatan, latihan dan pemahaman (Andrews, dalam Bening Aulia Bestari, 2017:9). Melalui bermain anak dapat belajar mengenai perilaku-perilaku sosial dan bagaimana manusia/makhluk saling berkomunikasi.

Bermain peran termasuk dalam tahapan bermain sesuai pendapat Piaget tentang tahapan dan perkembangan bermain. Piaget (dalam Bening Aulia Bestari, 2017:15) membagi tahapan bermain anak menjadi tiga tingkatan sebagai berikut:

a. Bermain fungsional berhubungan dengan tahap perkembangan sensorimotor.

Bermain fungsional ini disebut juga bermain latihan. Bermain fungsional ini melibatkan pengulangan penggunaan benda atau kegiatan. Berdasarkan teori Piaget, anak belajar melalui kegiatan sensori dan motor. Mereka akan mengulang-ulang kegiatan tersebut untuk menghasilkan kesenangan.

b. Bermain simbolis

Bermain simbolis disebut juga bermain pura-pura dan dihubungkan dengan tahap perkembangan pra operasional. Dalam bermain pura-pura, sesuatu hal dibuat seolah-olah menjadi hal yang lain. Sebagai contoh anak dapat berpura-pura menjadi guru atau orang tua hanya dengan memakai pakaian dan meniru gaya orang-orang tersebut. Berperan sebagai orang lain, yang tidak biasa dilakukan dalam tahapan usianya. Pada tahap ini menurut Piaget, anak sudah mampu memisahkan dunia mental/khayal dan dunia nyata.

c. Bermain dengan aturan

Bermain dengan aturan adalah bentuk bentuk permainan yang dihubungkan dengan tahap perkembangan operasional konkret. Tahap ini biasanya merujuk pada keterlibatan anak pada permainan yang lebih formal, dengan aturan-aturan yang telah ditentukan sebelumnya.

Bermain peran/*role playing*/bermain simbolis memperkaya imajinasi anak dalam mengenal karakter orang-orang disekitarnya, melalui cerita keseharian ataupun cerita yang menarik yang digemari anak-anak.

Asumsi daya tarik anak terhadap aktivitas bermain peran/*role playing* khususnya memainkan peran superhero dilatarbelakangi karena figur dari aktivitas fisik yang menggambarkan perilaku berlari, melompat, aktivitas berkompetensi seperti berebut dan aktivitas bebas berbicara seperti sorakan. Aktivitas bermain peran memberikan manfaat bagi anak untuk mengeksplorasi dirinya dalam perkembangan sosial emosional dan perkembangan kognitif. Selain itu aktivitas bermain peran dapat membantu anak mengembangkan dan menjelaskan peran dari sudut pandang karakter peran, tindakan peran, mengeksplorasi konsep dari tokoh peran, serta memberikan kesempatan bagi anak mengembangkan keterampilan mencari pemecahan masalah terhadap alternatif dari tindakan kekerasan (Sri Indriani Harianja, 2016:36).

3. Manfaat Bermain Peran

Menurut Yusuf (dalam Sri Indriani Harianja, 2016:36), manfaat dari bermain peran antara lain:

- a. Menghayati suatu kejadian yang sebenarnya atau realitas kehidupan.
- b. Memahami sebab akibat suatu peristiwa.

- c. Mempertajam kepekaan indera fisik dan psikis para peserta didik atas suatu masalah kehidupan manusia.
- d. Pelepasan ketegangan perasaan-perasaan peserta didik.
- e. Sebagai suatu alat pedagogis kemampuan dan kebutuhan peserta didik.
- f. Pembentukan konsep diri.
- g. Menggali peran-peran manusia dalam suatu peranan budaya dalam kehidupan antar budaya.
- h. Membantu susunan dan mengklasifikasikan pola pikir, berbuat dan terampil dalam mengambil keputusan sendiri.
- i. Media pembinaan struktur sosial dan meningkatkan rasa empati.
- j. Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan analisis, berkomunikasi dan hidup berkelompok.
- k. Melatih anak ke arah pengendalian dan pembaharuan perasaan dan cara berpikir.

Bermain adalah kebutuhan anak, dalam bermain mereka akan belajar tentang berbagai hal. Belajar berkomunikasi dengan sesamanya juga memahami perilaku yang beragam dari orang-orang sekitarnya yang memiliki bermacam karakter. Bermain adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak. Pendapat Dockett & Fleer (dalam Bening Aulia Bestari, 2017:10) definisi bermain adalah sebagai berikut:

- a. Bermain itu simbolis.

Dalam permainan orang atau benda biasanya disimbolkan oleh anak-anak. Contohnya adalah ketika anak bermain dan mendorong balok seolah-olah balok tersebut kereta api atau mobil.

b. Bermain itu penuh arti .

Bermain itu berhubungan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan. Bermain membangun dan mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman anak.

c. Bermain merupakan kegiatan aktif.

Bermain selalu melibatkan aktivitas. Sebagian permainan melibatkan aktivitas fisik, sebagian lagi melibatkan aktivitas mental. Ada pula permainan yang mengandung aktivitas fisik dan mental.

d. Bermain itu menyenangkan.

Bagi pendidik, bermain terkadang digunakan sebagai sarana untuk belajar dan mengajar, tetapi bagi anak, bermain itu dilakukan karena permainan itu menyenangkan.

e. Bermain itu sukarela.

Bermain didasari motivasi intrinsik, yaitu anak dapat memilih untuk terlibat ataupun tidak dalam sebuah permainan.

f. Bermain memiliki aturan.

Bermain biasanya diatur dengan sebuah aturan. Aturan yang berlaku tidak mesti aturan tertulis. Peraturan biasanya berhubungan dengan waktu bermain, jumlah pemain, atau alat bermain yang cocok dengan permainan tersebut.

g. Bermain itu episodik.

Bermain biasanya melalui beberapa tahap, yaitu permulaan, tengah dan akhir. Pada tahap permulaan, anak-anak masih menginisiasi apa yang hendak mereka bangun dalam permainan, tahap pertengahan dimana anak-anak melakukan

sesuatu secara bersama-sama dengan tujuan yang sama, dan tahap akhir dimana permainan berakhir.

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.

Proses bermain peran sebagai suatu model pembelajaran membuat anak dapat mengembangkan wawasan tentang sudut pandang orang lain yang berbeda dengan dirinya, perilaku orang lain yang berbeda dengan perilaku sendiri. Dengan demikian anak dapat menilai manakah perilaku yang baik atau buruk, benar atau salah, sopan atau tidak sopan. Misalnya menolong teman itu adalah baik – mencela teman itu adalah buruk, menyayang teman itu adalah baik – memukul teman itu adalah buruk, membuang sampah di tempat sampah itu adalah baik – membuang sampah sembarangan itu adalah salah, masuk ke rumah orang lain dengan mengucapkan salam itu adalah sopan – masuk ke rumah orang lain tidak mengucapkan salam itu adalah tidak sopan. Masih banyak pemahaman lain nya tentang pembelajaran moral yang dapat diterapkan melalui bermain peran. Tinggal memilih contoh perilaku yang manakah yang akan disampaikan kepada peserta

didik sesuai dengan pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.

Menurut Upton (dalam Sri Indriani Harianja, 2016:31) kegiatan bermain peran secara khusus dapat dikaitkan dengan pengaturan diri, yakni kemampuan mengendalikan pikiran-pikiran, perasaan-perasaan dan perilaku-perilaku kita sendiri. Dan pendapat Dewi (dalam Sri Indriani, 2016:33) bahwa tujuan bermain peran bersama anak dapat dirancang untuk meningkatkan perilaku positif. Ketika guru dan anak bermain bersama akan melatih kemampuan anak untuk mendengarkan kata-kata serta mengekspresikan diri dengan cara baik dan tepat. Anak belajar untuk mandiri dan mengasah kemampuan dalam memecahkan masalah, baik masalah emosional maupun masalah kognitif. Ketika ingin mencapai kondisi yang baik dalam proses pembelajaran, pendidik dapat memilih model belajar dengan bermain peran. Ceritakan apa yang akan diperagakan oleh anak-anak, berikan contoh bagaimana melakukan peran yang sesuai dengan jalan cerita. Berdialog dengan kawan bermain peran dengan kata-kata yang mudah dipahami oleh anak. Sebutkan pula nilai edukatif apa yang akan disampaikan dalam bermain peran. Misalnya, harus menjaga kebersihan, harus menyayangi teman, harus berkata sopan, mengucapkan salam. Lebih jelasnya bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut (Sudjana, 2001:56): a) sebagai motivasi anak, b) untuk menarik minat dan perhatian anak, c) memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengeksplorasi dimana anak mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan keidupan sosial, d) menarik anak didik untuk memberikan pertanyaan, e) mengembangkan kemampuan komunikasi anak, e) melatih anak untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Bermain peran menstimulasi kemampuan anak dalam menghadapi permasalahan sosial dalam bergaul dengan orang-orang disekitarnya. Dengan demikian anak akan lebih cepat menyadari perilaku dirinya dan perilaku orang lain yang berbeda satu sama lain. Macam perilaku seperti apa yang dapat diterima di lingkungan atau yang tidak dapat diterima oleh lingkungan pergaulannya. Harapan yang muncul dari para orang tua atau pun pendidik tentunya adalah anak dapat membedakan perilaku yang baik dan buruk, perilaku yang pantas dilakukan dan yang tidak pantas dilakukan.

Selain memiliki manfaat, bermain peran pun ada kelebihan dan kelemahannya, (menurut Sudjana, 2001:136) kelebihan dari bermain peran yaitu:

- a. Peran yang ditampilkan dengan menarik, akan segera mendapat perhatian dari peserta didik.
- b. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kecil.
- c. Dapat membantu peserta didik mempelajari pengalaman.
- d. Dapat membantu peserta didik belajar menganalisa dan mengalami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam peranan yang diperankan.

Adapun kelemahannya yaitu:

- a. Ada kemungkinan terdapat peserta didik yang tidak menyukai peran yang dimainkan.
- b. Kemungkinan terjadinya kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap peran yang harus dilakukan.
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar mengajar.

Terlepas dari pendapat-pendapat diatas bermain peran sesungguhnya dapat membuat anak menjadi lebih cepat memahami situasi sosial dan masalah sosial yang kerap terjadi di masyarakat, atau dalam kehidupan keseharian di lingkungan keluarga.

4. Langkah-Langkah Bermain Peran

Kegiatan bermain peran memacu anak untuk berkeaktifitas dan bereksplorasi melalui imajinasinya sesuai peran yang akan dilakukan. Dalam kelompok bermainnya mereka akan bersama memahami pemecahan masalah, memahami suatu tindakan yang harus dilakukan dalam situasi tertentu.

Langkah-langkah pembelajaran melalui bermain peran (Basyirudin dalam Sri Indriyani, 2016:42) adalah:

- a. Mempersiapkan situasi untuk memulai dramatisasi (dalam hal ini bermain peran).
- b. Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang apa yang diharapkan dari bermain peran.
- c. Mengajak anak untuk memerankan suatu peranan.
- d. Mengadakan konsultasi atau koordinasi dengan peserta didik lainnya.
- e. Menilainya secara bersama-sama antara guru dan peserta didik.

Ketika akan memulai kegiatan bermain peran, guru dalam hal ini membimbing peserta didik dengan memulai memaparkan cerita yang menjadi tema dalam kegiatan tersebut. Melalui cerita tersebut anak akan mulai berimajinasi tentang peran yang akan dimainkannya. Dengan memahami cerita akan terbayang situasi apa yang harus dimunculkan pada kegiatan bermain peran. Kemudian berikan penjelasan mengenai hal apa yang ingin dicapai dalam peran

yang dilakukan oleh setiap peserta didik. Misalnya menjelaskan peran salah seorang peserta didik adalah sebagai anak yang rajin dan patuh kepada orang tua dan gurunya, peran itu terdapat dalam cerita dengan tema lingkungan sekolah, judulnya adalah “Aku Anak Hebat”. Cerita tersebut menggambarkan tentang anak yang rajin di sekolah dan di rumah, lalu mengikuti lomba lari di sekolahnya sampai menjadi juara. Harus dijelaskan bahwa semua anak adalah hebat tetapi dalam berlomba harus ada yang menjadi juara. Untuk menjadi juara lari, harus kuat dan rajin berlatih, makan yang bergizi, bervitamin, harus suka sayuran, susu, dan selalu bangun pagi. Dengan penjelasan itu anak-anak akan terpacu semangatnya sehingga mau melakukan dalam kehidupan sehari-harinya. Bila sudah demikian maka akan terbentuk pola hidup yang menjadi pembiasaan dan menjadi karakter yang baik. Setelah anak memahami tentang peran sesuai karakter masing-masing peran, ajak anak untuk praktek memerankan peranannya dalam kegiatan bermain peran. Bimbing dan berikan contoh memainkan suatu peran sesuai karakter yang diperlukan seperti yang telah diketahui bahwa “anak adalah seorang peniru yang ulung”, mereka akan berbuat seperti yang dicontohkan oleh orang lain (orang dewasa, orang tua, dan guru). Maka pada situasi ini seorang dewasa (orang tua, guru) perlu memperhatikan tindakan/sikap/perilaku ketika berada diantara mereka (anak usia dini). Berikutnya adalah berkonsultasi antara guru, peserta didik untuk bekerjasama dalam kegiatan bermain peran, karena bermain peran adalah suatu kegiatan secara berkelompok. Maka diperlukan koordinasi antara mereka. Kegiatan bermain peran memerlukan latihan dan penjelasan agar peserta didik jelas peran apa yang ingin dicapai dalam kegiatannya. Selain itu semua yang terlibat dalam kegiatan bermain peran dapat

menemukan bentuk karakter mana yang baik ditiru dan yang tidak baik untuk ditiru.

5. Hubungan Pendidikan Karakter dengan Bermain Peran

Untuk memahami penjelasan tentang hubungan pendidikan karakter dengan model pembelajaran bermain peran, seorang guru perlu mengenali tentang anak usia dini, cara belajar anak, dan prinsip pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Ketika telah memahami tentang anak usia dini, maka perlu dipahami tentang bagaimana cara belajar anak usia dini. Cara belajar anak usia dini (Direktorat Pembinaan PAUD Dirjen PAUD dan Dikmas Kemendikbud, 2015) yaitu:

a. Belajar secara bertahap.

Setiap anak telah belajar sejak ia dilahirkan. Secara alami mereka belajar mencari pemecahan masalah yang dihadapinya. Cara mereka belajar adalah dengan cara:

- 1) Bertahap sesuai dengan tingkat kematangan perkembangan berpikirnya;
- 2) Memulai segala sesuatu dari hal yang bersifat konkrit ke abstrak;
- 3) Menggunakan seluruh inderanya untuk mengamati, membau, mendengarkan bunyinya, merasakan, mencicipi, mendorong, menarik, menggerak-gerakkan dengan berbagai cara yang disukainya;

b. Cara berpikir anak bersifat khas.

Berpikir berdasarkan pengalamannya sehari-hari, yang didapatnya dari:

- 1) Pengalaman *sensory* dengan menggunakan seluruh inderanya (penglihatan, pendengaran, penghidu, perasa, pengecap);

- 2) Pengalaman berbahasa saat mereka berkomunikasi dengan teman, orang tua, guru, dan lain-lain.
- 3) Pengalaman budaya dalam bentuk kebiasaan di rumah, nilai yang diterapkan dalam keluarga termasuk yang berlaku di lingkungannya.
- 4) Pengalaman sosial dari teman bermainnya, perilaku orang dewasa, dan lain-lain;
- 5) Pengalaman dari media masa, seperti surat kabar, majalah, televisi, radio, dan lain-lain.

c. Anak belajar dengan berbagai cara.

Anak senang mengamati dan menggunakan mainannya dengan berbagai cara. Misalnya mobil mainannya digerakkan maju mundur, dimainkan rodanya, dibongkar, dan lain-lain.

d. Anak belajar saat bersosialisasi.

Anak belajar berbagai pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa, sosial emosional, dan kemampuan lainnya berkembang pesat ketika bersosialisasi dengan teman, benda, dan orang yang ada di lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya adalah prinsip pembelajaran PAUD. Prinsip pembelajaran PAUD ada 10 macam, (Direktorat Pembinaan PAUD, 2015.) yaitu:

a. Belajar melalui bermain.

Ketika bermain keadaan nyaman dan gembira syaraf otak dalam keadaan rileks sehingga memudahkan menyerap berbagai pengetahuan dan membangun pengalaman positif.

b. Berorientasi pada perkembangan anak.

Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan anak secara perseorangan, walaupun kegiatan bermain dan belajar dilakukan di dalam kelompok. Untuk itulah seorang guru harus memahami tahapan perkembangan anak.

c. Berorientasi pada kebutuhan anak secara menyeluruh.

Yaitu memberikan stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak. Misalnya untuk dapat hidup secara sehat dan cerdas membutuhkan: kesehatan dan gizi, pengasuhan yang baik, pendidikan, dan perlindungan. Inilah yang disebut sebagai layanan PAUD holistik integratif.

d. Berpusat pada anak.

Anak adalah sebagai pusat pembelajaran, kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk mengembangkan seluruh potensi fisik dan psikis anak, dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan sesuai cara berpikir dan perkembangan kognitif anak, berorientasi kepada anak, bukan pemenuhan keinginan lembaga/orang tua.

e. Pembelajaran aktif.

Anak aktif proses berpikirnya, bukan sekedar bergerak anggota tubuhnya. Untuk itu guru perlu kreatif menciptakan kegiatan yang menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan kreatif.

f. Berorientasi pada pengembangan karakter.

Pengembangan nilai-nilai karakter dilakukan secara terpadu baik melalui pembiasaan dan keteladanan bersifat spontan maupun terprogram. Nilai-nilai

karakter yang dapat dikembangkan termuat dalam kompetensi dasar sikap meliputi:

- 1) Menerima ajaran agama yang dianutnya;
 - 2) Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya;
 - 3) Memiliki perilaku hidup sehat;
 - 4) Rasa ingin tahu;
 - 5) Kreatif;
 - 6) Estetis;
 - 7) Percaya diri;
 - 8) Disiplin;
 - 9) Sabar;
 - 10) Mandiri;
 - 11) Peduli;
 - 12) Toleran;
 - 13) Menyesuaikan diri;
 - 14) Bertanggung jawab;
 - 15) Jujur;
 - 16) Rendah hati dan santun dalam berinteraksi.
- g. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup.

Kecakapan hidup yang dimaksud adalah, kemampuan untuk menolong diri sendiri, sehingga anak tidak tergantung kepada orang lain secara fisik maupun pikiran. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu melalui pembiasaan, keteladanan, mau pun terprogram.

- h. Lingkungan kondusif.

Lingkungan kondusif adalah yang mendukung suasana yang baik, waktu yang cukup (cukup untuk bermain, beristirahat, bersosialisasi), dan penataan yang tepat.

i. Berorientasi pada pembelajaran demokratis.

Saling menghargai antara anak dan guru, menghargai orang lain, menghargai perbedaan, menghargai hasil belajar/karya anak, mentaati aturan.

j. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Media dan sumber belajar yang digunakan adalah yang dekat dengan kehidupan anak. Misalnya orang-orang dengan profesi tertentu yang sesuai dengan tema yaitu; dokter, polisi, nelayan, petugas pemadam kebakaran, dan lain-lain, pembelajaran kontekstual dan bermakna yang menguntungkan anak.

Begitu pula sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar, sehingga anak-anak akan peka kesadarannya untuk memelihara lingkungan.

Pendidikan karakter melibatkan nilai-nilai karakter yang dimuat pada poin keenam dalam prinsip pembelajaran PAUD. Nilai-nilai karakter tersebut adalah cakupan dari lingkup aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial-emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Melalui bermain peran pelaksanaan (implementasi) pendidikan karakter dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Anak bermain bersama teman-teman sebayanya dengan imajinasi anak tentang sesuatu peran yang di dalamnya terdapat pembelajaran, misalnya tentang nilai-nilai moral dan norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat (keluarga maupun lingkungan masyarakat luas), tentang perilaku benar-salah, sopan-tidak sopan, dan lain-lain.

Melalui bermain peran peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan idenya, bereksplorasi tentang suatu peran sesuai persepsinya. Hal-hal tersebut menstimulasi anak untuk mengembangkan keaktifan berpikirnya (berpikir aktif) serta memberi kebebasan kepada anak untuk mengenal situasi sosial di lingkungan sekitarnya. Anak mendapat pengalaman tentang lingkungan sekitarnya melalui karakter yang diperankannya. Ketika memerankan sebuah karakter anak akan belajar tentang perilaku orang lain. Sambil bermain mereka mempelajari bermacam perilaku yang kemudian melekat pada pikirannya dan menjadi pengalaman bagi dirinya. Perilaku yang menjadi bahan pertimbangan tentang baik buruknya sikap untuk diterapkan dalam dirinya sebagai budi pekerti yang pantas ditiru.

C. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu adalah Tesis berjudul Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Indriani Harianja untuk penulisan Tesis pada Pendidikan Magister, Pasca Sarjana, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung. Dalam kajian pustakanya yang menulis tentang pendapat Shaftel & Shaftel (1967:12) menyebutkan bahwa ketika anak-anak bermain peran dapat membantu anak dalam mengungkapkan pikirannya dengan jelas dan cenderung dilakukan untuk memecahkan masalah. Sehingga anak didik dapat belajar bahwa mereka bertindak (membuat keputusan atas dasar nilai-nilai yang dipegang. Selain itu bermain peran akan membantu mengembangkan kepekaan terhadap perasaan dan kebaikan orang lain dan untuk memperjelas nilai-nilai mereka sendiri dalam hal perilaku etis. Dan penelitian

lainnya yaitu dari Bening Aulia Bestari dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung untuk penulisan Skripsi tentang Perbandingan Kemampuan Bermain Sosial (*Social Play*) Antara Anak Taman Kanak Kanak (TK) Negeri Pembina Dengan Taman Kanak Kanak (TK) Al Azhar Kota Cirebon. Yang menuliskan tentang pendapat Buchanan & Johnson, 2009:54 (Bening Aulia Bestari, 2017: 9) bahwa bermain dilakukan tanpa paksaan, hanya untuk memperoleh kesenangan, melalui bermain anak banyak belajar mengenai perilaku-perilaku sosial dan segala aspek yang berkaitan dengan masa depannya, berbagai pengetahuan didapat melalui aktivitas bermain. Anak-anak mengeksplorasi kehidupan, menyelidiki bagaimana manusia saling berhubungan, dan menguji ketahanan emosi, realitas, dan imajinasi mereka selama bermain. Serta menulis juga pendapat Andrews, 2012: 11 yang mengatakan bahwa bermain adalah proses, atau rangkaian proses, termasuk di dalamnya motivasi, kesempatan, latihan, dan pemahaman. Hasil penelitiannya menjadi inspirasi bagi saya untuk menulis tentang metode bercerita melalui bermain peran untuk anak usia dini dengan kelompok usia 3-4 tahun.

D. Kerangka Penelitian

Aspek yang dipantau untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kemunduran anak dalam menilai perkembangan anak, aspek nilai agama dan moral, kognitif, psikomotorik, bahasa, sosial emosional, dan seni, merupakan aspek yang semuanya dapat dimunculkan dalam kegiatan bermain peran. Banyak ragam cerita yang dapat dijadikan bahan pembelajaran dalam bermain peran pada anak usia dini sebagai upaya menanamkan pendidikan karakter.

Melalui bermain peran, banyak hal yang dapat dilakukan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dari beragam kegiatan proses pembelajaran, bermain peran adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan edukatif. Berbagai stimulus dapat dilakukan untuk menilai perkembangan anak, yang terkandung dalam kegiatan bermain peran yaitu, bahasa, seni, sosial emosional, kognitif, psikomotorik, nilai agama dan moral.

Bermain peran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral anak; mengetahui perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan, seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan. Dalam lingkup perkembangan kognitif; berpikir simbolik, anak pada masa tersebut sudah dapat melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan). Dalam lingkup perkembangan bahasa (mengungkapkan bahasa) anak pada masa usia 3-4 tahun sudah dapat menceritakan pengalaman yang dialaminya dengan cerita sederhana. Dalam lingkup perkembangan seni (tertarik dengan kegiatan musik, gerakan orang, hewan maupun tumbuhan), meniru aktivitas atau gerakan orang/makhluk lainnya). Dalam usia 3-4 tahun anak sudah dapat meniru aktivitas orang baik secara langsung maupun melalui media (misalnya cara minum/cara bicara/perilaku seperti ibu).

Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-

peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya. dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Sebagai landasan pemikiran dalam menerapkan bermain peran pada proses pembelajaran anak usia dini, perlu pemahaman terhadap perkembangan anak yang harus dicapai pada masa usianya. Perkembangan anak yang harus dicapai pada masa usianya menjadi dasar penilaian terhadap tumbuh kembang anak usia dini. Setiap anak harus dapat melampaui tahapan perkembangannya. Karena tumbuh kembang yang baik adalah bila anak dapat melalui tiap fase tumbuh kembangnya. Seperti yang tercantum dalam standar isi tingkat pencapaian perkembangan anak yang harus dilalui sesuai tahapan usianya.

Esensi dari teori yang ada tentang bermain peran untuk menanamkan pendidikan karakter adalah:

1. Bermain peran melibatkan anak pada suatu situasi ketika anak berimajinasi dan melakukan perilaku seolah-olah dirinya adalah tokoh yang diperankannya dengan karakter yang berbeda dengan kenyataan tentang dirinya yang sebenarnya pada masa ini. Ketika perilaku saat ini anak belum baik, maka dirinya harus memerankan karakter yang baik dalam bermain peran, hal itu menjadi pengingat tentang perilaku baik dan buruk.
2. Pendidikan karakter dilakukan melalui bermain peran yang dirancang untuk meningkatkan perilaku positif. Ketika guru dan anak bermain bersama akan melatih kemampuan anak untuk mendengarkan kata-kata serta mengekspresikan diri dengan cara baik dan tepat. Anak belajar untuk mandiri dan mengasah kemampuan dalam memecahkan masalah.

3. Pendidikan karakter adalah suatu cara penanaman perilaku positif, melalui bermain peran dapat melatih anak untuk berperan aktif dalam kehidupannya nyata.

