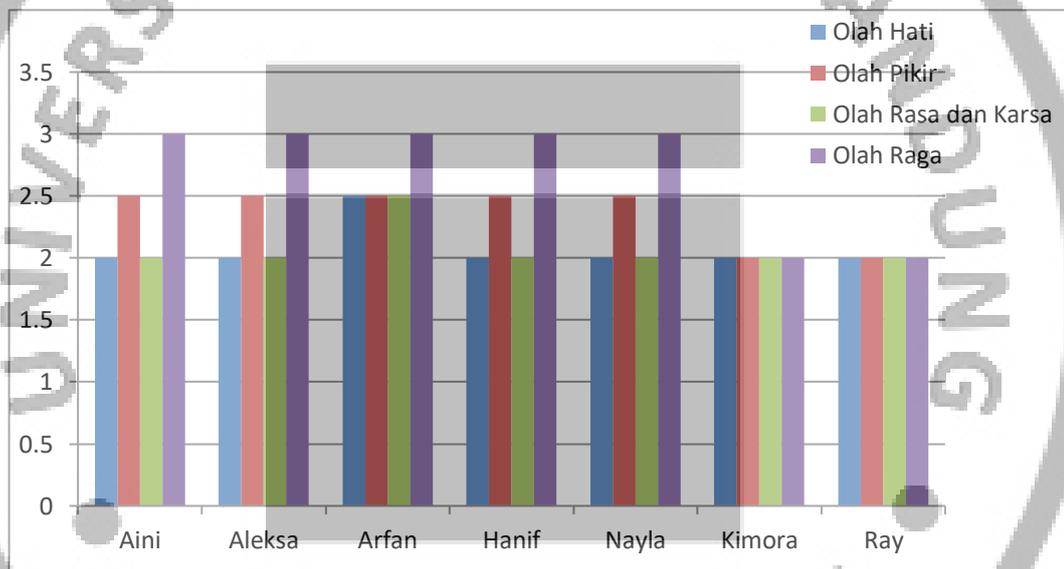


BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Awal Pendidikan Karakter Di TK Pertiwi III

Sebelum menerapkan bermain peran pada peserta didik di kelas A Strawberry, karakter peserta didik dibuat data melalui grafik dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik Konfigurasi Karakter Peserta Didik Sebelum Penerapan Bermain Peran

Capaian skor (Suharsimi Arikunto, 2015: 89).

Keterangan: 4 = sangat tinggi
3 = tinggi
2 = rendah
1 = sangat rendah

Penjelasan: Olah hati meliputi karakter inti; religius, jujur, tanggung jawab, peduli sosial, peduli lingkungan. Olah pikir meliputi karakter inti; cerdas, kreatif, gemar membaca, rasa ingin tahu. Olah rasa dan karsa meliputi karakter

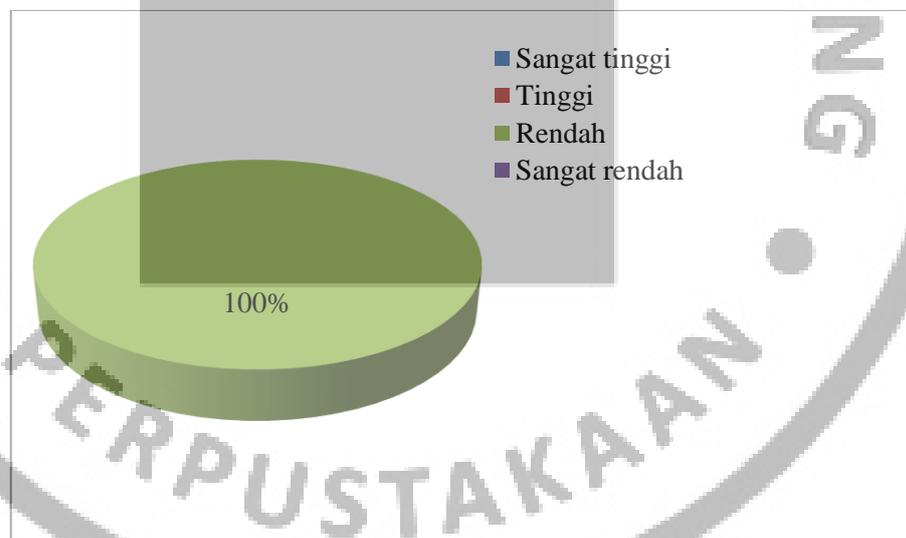
inti; peduli, kerjasama (gotong royong). Olah raga meliputi karakter inti; sehat, bersih. Dari grafik tersebut dapat dilihat rata-rata anak adalah mencapai nilai rendah, dari 7 peserta didik yang ada di kelas A (Kelas Strawberry). Dalam satu konfigurasi karakter, seorang anak belum tentu memiliki nilai yang sama pada setiap unsur karakter yang terdapat di dalamnya. Seorang anak dapat mencapai penilaian yang tinggi dalam satu karakter inti misalnya; bertanggung jawab, tetapi di sisi lain nilai religiusnya tidak mendapatkan nilai yang sama dengan karakter inti bertanggung jawab. Begitu pula dengan unsur-unsur karakter inti lainnya. Perolehan nilai untuk seluruh peserta didik di Kelas Strawberry bila dituliskan dalam tabel adalah sebagai berikut:

Gambar 4.2 Tabel Perolehan Nilai Setelah Di Rata-Ratakan Sebelum Penerapan Bermain Peran

NO	NAMA	NILAI RATA-RATA
1	Aini	2,3
2	Aleksa	2,3
3	Arfan	2,6
4	Hanif	2,3
5	Nayla	2,3
6	Kimora	2
7	Ray	2

Bila dilihat sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam lingkup perkembangan perilaku prososial (sosial-emosional) yaitu membangun kerjasama, memahami perbedaan perasaan antara dirinya dengan teman (teman takut, saya tidak), meminjam dan meminjamkan mainan. Perilaku

ini merupakan bagian dari karakter inti dari olah rasa dan karsa yaitu peduli dan kerjasama (gotong royong). Grafik di atas menggambarkan pendidikan karakter belum sepenuhnya berhasil misalnya dalam hal kepedulian kepada teman, kasih sayang kepada sesama atau ciptaan Tuhan, dan pemahaman tentang perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan, belum sepenuhnya mereka pahami. Tujuh peserta didik di kelas A Strawberry memiliki kategori nilai rendah, belum mencapai nilai tinggi. Penilaian ini adalah penilaian karakter yang sudah dicapai oleh peserta didik kelas A (Kelas Strawberry) melalui program rutin sekolah yang sudah diterapkan sebelumnya. Berdasarkan data grafik dan tabel yang telah digambarkan dan ditulis di atas, dapat dipresentasikan dalam gambar grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 4.3 Grafik Histogram Presentase Penilaian Kelas A (Kelas Strawberry) Sebelum Penerapan Bermain Peran

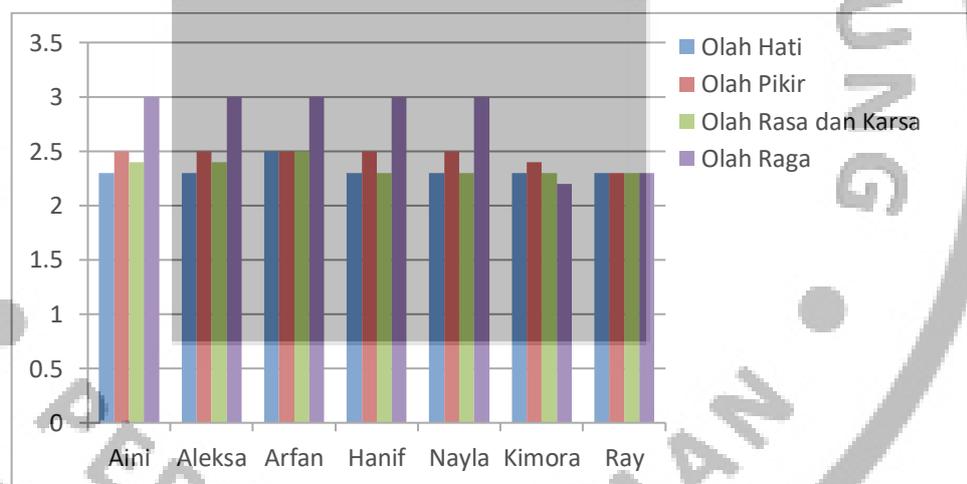
Secara presentase Kelas A Strawberry masuk dalam penilaian yang rendah dalam hal perilaku baik. Kelas ini sebagian besar memiliki karakter yang belum

cukup baik. Kesadaran tentang perilaku baik belum sepenuhnya disadari oleh mereka. Pemahaman tentang perilaku baik-buruk, misalnya peserta didik bernama Kimora belum memahami bahwa dia harus menyayangi temannya, harus mau berbagi makanan dengan temannya ketika temannya tidak mempunyai makanan sedangkan Kimora membawa bekal banyak. Bahkan dia tidak mau meminjamkan pensil warnanya ketika pensil warna temannya sudah habis. Selain Kimora, seorang anak laki-laki bernama Ray juga terlihat belum memahami tentang perlunya menjaga lingkungan, karena Ray membuang sampah dengan melempar-lempar ke lantai kelas. Ini perlu penjelasan tentang pemahaman perilaku benar-salah, dan hal lainnya adalah tentang perilaku sopan-tidak sopan.

2. Perencanaan dan Evaluasi Pendidikan Karakter Melalui Bermain Peran Di TK Pertiwi III

Pendidikan karakter untuk mengatasi permasalahan semacam itu dilakukan dengan memberi pemahaman tentang apa yang sebaiknya dilakukan kepada teman dalam situasi tertentu. Anak harus mau berbagi, menyayangi teman, sopan kepada orang tua, guru dan teman, membuang sampah pada tempatnya, dan hal lainnya yang mengarah pada perbuatan yang baik. Dalam menyampaikan pesan-pesan edukasi ini dibuat suatu cerita yang disimulasikan melalui bermain peran. Hasilnya ternyata cukup memuaskan, karena terdapat perubahan capaian nilai yang cukup baik ketika sudah diterapkan model bermain peran dalam pembelajaran. Kimora 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. Hal ini adalah hasil dari penerapan model pembelajaran

bermain peran pada Siklus I. Perkembangan perilaku anak mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari sebelum diterapkan program pembelajaran bermain peran. Dalam upaya meningkatkan pemahaman tentang perilaku yang baik pada peserta didik di Kelas A Strawberry memang memerlukan cara yang menyenangkan. Belajar dengan menggunakan bermain peran merupakan hal yang menyenangkan bagi mereka. Tetapi melaksanakan langkah demi langkah dalam bermain peran memerlukan latihan dan bimbingan agar kegiatan berlangsung dengan baik. Selama peserta didik menyukai kegiatan bermain peran maka hal ini menjadi permainan yang menyenangkan untuk dilakukan. Bila digambarkan dalam grafik maka akan nampak sebagai berikut:



Gambar 4.4 Grafik Konfigurasi Karakter Peserta Didik Sesudah Penerapan Bermain Peran (Siklus I)

Capaian skor (Suharsimi Arikunto, 2015: 89).

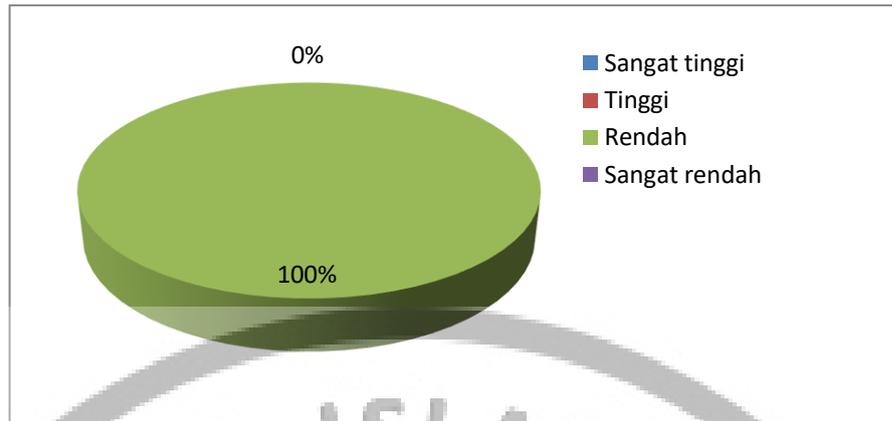
Keterangan: 4 = sangat tinggi
 3 = tinggi
 2 = rendah
 1 = sangat rendah

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/kegiatan bermain peran. Tetapi kekurangan yang dilakukan guru dalam membimbing peserta didik ketika melakukan kegiatan bermain peran dapat diperbaiki pada siklus berikutnya, yaitu Siklus II. Melalui tabel dapat dilihat perkembangan pencapaian nilainya setelah penerapan kegiatan bermain peran yaitu:

Gambar 4.5 Tabel Perolehan Nilai Setelah Di Rata-Ratakan Setelah Penerapan Bermain Peran (Siklus I)

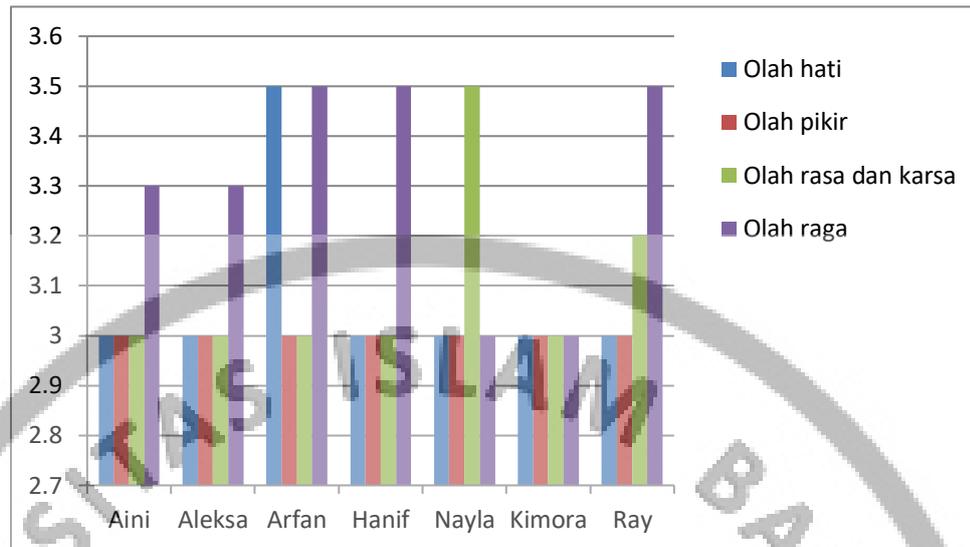
NO	NAMA	NILAI RATA-RATA
1	Aini	2,5
2	Aleksa	2,5
3	Arfan	2,6
4	Hanif	2,5
5	Nayla	2,5
6	Kimora	2,5
7	Ray	2,3

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, dalam histogram nampak sebagai berikut:



Gambar 4.6 Grafik Histogram Presentase Penilaian Kelas A (Kelas Strawberry) Setelah Penerapan Bermain Peran (Siklus I)

Perubahan nilai yang sangat sedikit masih membuat peserta didik di Kelas Strawberry berada pada kriteria nilai rendah. Dengan demikian ditemukan kesimpulan dari nilai yang di dapat dari hasil kegiatan bermain peran pada Siklus I, karakter baik pada pada peserta didik di kelas masih rendah. Pencapaian penilaian dapat diperbaiki dan ditingkatkan dengan melakukan kembali program bermain peran di siklus berikutnya yaitu Siklus II. Dengan memperbaiki langkah-langkah yang digunakan dalam bermain peran besar kemungkinan memperoleh kemajuan. 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 tersebut dapat membantu pemain untuk berimajinasi tentang perilaku yang harus diperbuat dalam perannya. Hasil dari bermain peran pada Siklus II dalam grafik yaitu:



Gambar 4.7 Grafik Konfigurasi Karakter Peserta Didik Sesudah Penerapan Bermain Peran (Siklus II)

Capaian skor (Suharsimi Arikunto, 2015: 89).

Keterangan: 4 = sangat tinggi

3 = tinggi

2 = rendah

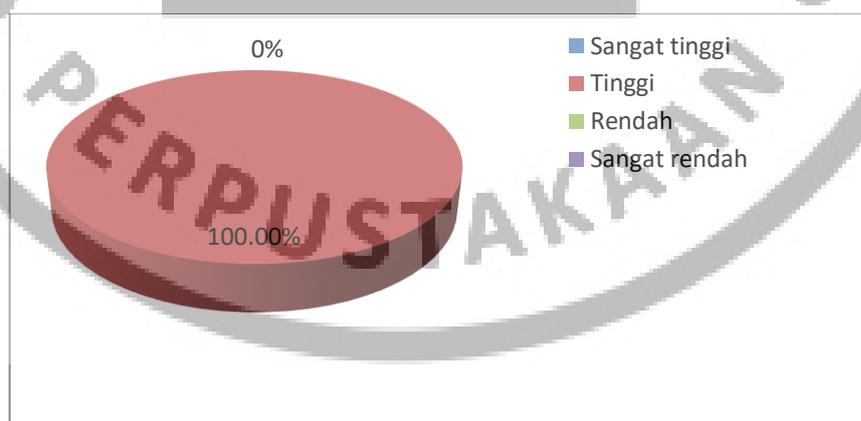
1 = sangat rendah

Melalui bermain peran 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. Kelemahan pada Siklus I diperbaiki pada siklus berikutnya, yaitu Siklus II. Melalui tabel dapat dilihat perkembangan pencapaian nilainya setelah penerapan kegiatan bermain peran yaitu:

Gambar 4.8 Tabel 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:



Gambar 4.9 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).

3. Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bermain Peran Di TK pertiwi III

a. Penanaman Nilai Pada Materi Pembelajaran

Karakter anak-anak akan terbentuk dengan baik jika dalam proses tumbuh kembang mereka mendapatkan cukup ruang untuk mengekspresikan diri secara leluasa. Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang.

Penanaman sikap sejak dini merupakan kunci utama untuk membentuk karakter yang kuat (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015: 10). Peran guru dalam proses pembelajaran di sekolah adalah mengarahkan, membimbing, dan memfasilitasi, sehingga anak dapat melakukan dan menemukan sendiri hasil belajarnya. Penanaman materi pendidikan karakter ke dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui model pembelajaran yang menyenangkan. Selain kegiatan pembiasaan diri yang berwawasan pada pengembangan budi pekerti dan akhlak mulia. Dengan pendidikan karakter, menanamkan nilai budi pekerti diharapkan menghasilkan generasi yang berbudaya, berkarakter dan bermoral.

Beberapa langkah perlu dilakukan dalam menanamkan sikap pada anak yaitu:

- 1) Anak dikenalkan dengan perilaku dan nilai yang baik dan seharusnya (*knowing the good*);
- 2) Anak diajak membahas untuk memikirkan dan mengerti mengapa ini baik dan itu tidak baik (*thinking the good*);

- 3) Anak diajak merasakan manfaat bila perilaku baik itu diterapkan (*feeling the good*);
- 4) Anak diajak melakukan perilaku yang baik (*acting the good*);
- 5) Anak dibiasakan untuk menerapkan sikap baik dalam setiap kesempatan (*habituating the good*).

Pendidikan karakter pada anak tidak hanya memberikan pengetahuan tentang perilaku baik dan buruk, melainkan lebih menekankan pada usaha menumbuhkan kesadaran dan menerapkan tentang nilai perilaku baik dan buruk dalam perilaku sehari-hari (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015: 21).

Contoh penanaman materi pendidikan karakter dalam pembelajaran:

Tema : Lingkungan

Menanamkan perilaku menjaga kebersihan lingkungan (membuang sampah pada tempatnya).

- 1) Guru menceritakan tentang tempat yang kotor oleh sampah dan akibatnya yaitu: menyumbat saluran air, banjir, banyak lalat, bau;
- 2) Guru mengajak anak untuk mengamati lingkungan sekitar yang kotor oleh sampah;
- 3) Guru mengajak anak memungut sampah dan membuangnya ke tempat sampah;
- 4) Guru menyiapkan skenario bermain peran untuk anak-anak;
- 5) Anak-anak diberikan tugas sesuai perannya masing-masing dengan dialog yang sederhana;
- 6) Anak bersama-sama berlatih bermain peran dengan bimbingan guru.

Ada beberapa pendapat mengenai langkah bermain peran, salah satunya adalah langkah-langkah bermain peran menurut Shaftel & Shaftel (Sri Indriani, 2016: 42) adalah:

- 1) Menentukan tema/topik dan tujuan yang ingin dicapai dalam bermain peran;
- 2) Bercerita untuk memberi gambaran masalah yang harus diperankan/disimulasikan;
- 3) Menentukan permainan dan pemain yang akan terlibat dalam simulasi model pembelajaran bermain peran dan menentukan peran yang akan dimainkan serta waktunya;
- 4) Memberi waktu kepada peserta didik untuk mempelajari perannya dan menanyakan sesuatu yang belum dipahaminya.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran di Kelas A Strawberry pada Siklus I yaitu:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 2) Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;

- 3) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

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

Pada Siklus I bermain peran dilakukan melalui enam langkah. Sedangkan pada Siklus II langkah-langkahnya terdiri dari tujuh langkah yaitu:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Guru menjelaskan gambaran cerita dan masalah yang akan disimulasikan oleh peserta didik dalam bermain peran;
- 2) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 3) Memilih dialog yang akan dihapalkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 4) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

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

b. Tujuan Model Pembelajaran Bermain Peran

Tujuan penerapan model pembelajaran bermain peran adalah untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti, akhlak mulia, di TK Pertiwi III. Dengan menerapkan bermain peran diharapkan anak mampu memahami situasi sosial di lingkungannya. Selain itu anak pun dapat dengan sadar mengerti perilaku/karakter yang perlu ditanamkan pada dirinya dan mana yang harus dihindarkan dari dirinya, untuk tidak dilakukan. Selain itu, anak mampu menilai perilaku dari sudut pandang dirinya atau pun dari sudut pandang orang lain sebagai teman dalam bermain peran.

Bermain peran dalam implementasi pendidikan karakter menyajikan pemahaman tentang nilai budi pekerti, menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap situasi lingkungannya, mengerti tindakan/perilakunya yang harus sesuai dengan nilai-nilai moral.

Pembelajaran tentang pendidikan karakter melalui model bermain peran pelaksanaannya adalah empat kali pertemuan. Terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Pada pertemuan pertama tema lingkungan/sub lingkungan rumah/tetangga, dengan judul bertamu. Tujuan utamanya adalah menerapkan etika bertamu. Meminta izin ketika memasuki rumah atau halaman orang lain, mengetuk pintu, memberi salam. Semua dilakukan dengan dialog sederhana yang mudah dihapal oleh anak usia 3-4 tahun. Media yang digunakan adalah sebuah rumah mainan yang dapat memuat tiga orang anak. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 2) Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 3) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Hasil pengamatan pada pertemuan pertama anak terlihat masih malu walaupun antusias terhadap bermain peran. Ada beberapa perilaku yang muncul yaitu:

- 1) Kreatif (olah pikir), kerjasama (olah rasa dan karsa); Berkali-kali menghafal dialog yang sederhana dan urutannya, misalnya mengetuk pintu rumah, mengucapkan salam, menanyakan kabar atau menjawab, lalu mempersilahkan masuk;
- 2) Religius (olah hati); ketika ingin memasuki kelas mengucapkan salam tetapi tidak selalu, mengetuk pintu (kadang-kadang).

Karakter-karakter yang ditemui dalam tema ini dibahas bersama peserta didik, agar paham tentang perilaku yang harus ditiru adalah perilaku yang baik.

b) Pertemuan kedua masih tema lingkunganku dengan judul keranjang sampah.

Tujuan utama adalah membiasakan membuang sampah pada tempatnya. Hal lainnya adalah menjaga kebersihan lingkungan. Media yang digunakan adalah keranjang sampah dan potongan sampah yang akan dibuang. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 2) Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 3) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Hasil pengamatan pada pertemuan kedua anak sudah mulai cepat beradaptasi dalam kegiatan bermain peran. Beberapa perilaku yang ditemui adalah:

- 1) Peduli (Olah rasa dan karsa); anak peduli pada kebersihan lingkungannya dalam menjaga kebersihan lingkungan sekitarnya. Membuang sampah pada tempatnya walau masih diingatkan;
- 2) Kerjasama/gotong royong: anak bersama teman-teman menjaga lingkungan, membersihkan sampah, menjaga kebersihan lingkungan. Memungut sampah yang berserakan bersama temannya;
- 3) Sehat dan bersih: anak berperilaku sehat dan bersih dalam lingkungannya (berpakaian rapih dan bersih).

Demikian perilaku yang terlihat pada pertemuan kedua.

c) Pertemuan ketiga tema tanaman, sub tema tanaman sayur. Media yang digunakan adalah sayuran yaitu: wortel, kangkung, bayam, terong, bakul sayuran. Anak laki-laki berperan sebagai tukang sayur, dan anak perempuan menjadi pembelinya. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;

- 2) Memilih dialog yang akan dihapalkan dan di ucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 3) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Hasil pengamatan dalam pertemuan ketiga anak terlihat mulai terbiasa melakukan bermain peran, seolah-olah mereka benar-benar bermain. Tidak merasa sebagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Beberapa perilaku yang ditemui yaitu:

- 1) Kerja sama (olah rasa); Semua anak mulai mau bekerja sama dengan temannya dengan disuruh/diingatkan (saling membantu menyiapkan dan merapikan peralatan main peran);
- 2) Tidak mau makan sayur dalam bekalnya (Kimora dan Ray).

Itulah beberapa perilaku yang terlihat setelah kegiatan bermain peran pada pertemuan ketiga.

- d) Pertemuan keempat, temanya adalah lingkungan sekolahku, sub tema teman di sekolahku, dengan judul cerita “Mari berbagi kepada teman”. Media yang digunakan adalah bekal makanan masing-masing. Langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;

- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 2) Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 3) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Dalam pertemuan keempat terlihat perilaku sesudah bermain peran,

- 1) Anak belum memahami artinya berbagi makanan kepada teman, berbagi kepada yang membutuhkan (Kimora dan Ray);
- 2) Anak belum menawarkan makanan lebih dahulu kepada teman tetapi menunggu diminta;
- 3) Anak masih menutupi sebagian bekalnya dengan tangannya.

Perilaku anak yang ditemui pada pertemuan keempat belum memenuhi tujuan dari pembelajaran pendidikan karakter yang dilakukan melalui bermain peran. Dari perolehan nilai sesuai karakter inti (terhimpun dalam konfigurasi karakter (olah hati, olah pikir, olah rasa dan karsa, olah raga) yang muncul pada masing-masing peserta didik muncul nilai rata-rata yang rendah. Nilai rendah

yang dicapai menunjukkan perilaku yang baik belum muncul dan belum berkembang dalam perilakunya.

Dengan perolehan nilai dan presentase yang belum memuaskan setelah memahami kelemahan yang ada pada Siklus I, maka dilakukan kembali penerapan program pembelajaran bermain peran dalam kegiatan belajar. Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema yang sama tetapi melalui langkah yang lebih rinci. Pada siklus pertama dilakukan enam langkah dalam persiapan kegiatan bermain peran, maka pada Siklus II ditambahkan 1 langkah yaitu dengan menjelaskan gambaran cerita dan masalah yang akan disimulasikan pada kegiatan bermain peran.

Langkah-langkah bermain peran pada Siklus II sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Guru menjelaskan gambaran cerita dan masalah yang akan disimulasikan oleh peserta didik dalam bermain peran;
- 2) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 3) Memilih dialog yang akan dihapalkan dan di ucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;

- 4) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Siklus II terdiri dari empat pertemuan.

- a) Pertemuan pertama tema lingkungan/sub lingkungan rumah/tetangga, dengan judul bertamu. Tujuan utamanya adalah menerapkan etika bertamu. Meminta izin ketika memasuki rumah atau halaman orang lain, mengetuk pintu, memberi salam. Semua dilakukan dengan dialog sederhana yang mudah dihapal oleh anak usia 3-4 tahun. Media yang digunakan adalah sebuah rumah mainan yang dapat memuat 3 orang anak. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Guru menjelaskan gambaran cerita dan masalah yang akan disimulasikan oleh peserta didik dalam bermain peran;
- 2) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;

- 3) Memilih dialog yang akan dihapalkan dan di ucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 4) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Pada pertemuan ini anak terlihat sudah terbiasa dengan kegiatan bermain peran. Perilaku yang muncul yaitu:

- 1) Kreatif (olah pikir), kerjasama (olah rasa dan karsa); mencoba berlatih bersama tanpa disuruh dengan urutan yang dihapalnya misalnya mengetuk pintu rumah, mengucapkan salam, menanyakan kabar atau menjawab, lalu mempersilahkan masuk;
- 2) Religius (olah hati); ketika ingin memasuki kelas mengucapkan salam, mengetuk pintu tanpa disuruh, walau tidak semua anak melakukannya.

- b) Pertemuan kedua masih tema lingkunganku dengan judul keranjang sampah. Tujuan utama adalah membiasakan membuang sampah pada tempatnya. Hal lainnya adalah menjaga kebersihan lingkungan. Media yang digunakan adalah keranjang sampah dan potongan sampah yang akan dibuang. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

- 4) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;

- 5) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 2) Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 3) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Hasil pengamatan pada pertemuan kedua anak sudah aktif menanyakan kepada guru tentang perannya. antusias dalam kegiatan bermain peran. Beberapa perilaku yang ditemui adalah:

- 1) Kreatif (olah pikir); inisiatif sendiri menyiapkan perlengkapan bermain peran;
- 2) Peduli (Olah rasa dan karsa); anak peduli pada kebersihan lingkungannya dalam menjaga kebersihan lingkungan sekitarnya. Membuang sampah pada tempatnya tanpa disuruh/diingatkan;
- 3) Kerjasama/gotong royong: anak bersama teman-teman menjaga lingkungan, membersihkan sampah, menjaga kebersihan lingkungan, memungut sampah yang berserakan bersama temannya;

- 4) Sehat dan bersih: anak berperilaku sehat dan bersih dalam lingkungannya (berpakaian rapih dan bersih).

Demikian perilaku yang terlihat pada pertemuan kedua.

- c) Pertemuan ketiga tema tanaman, sub tema tanaman sayur. Media yang digunakan adalah sayuran yaitu: wortel, kangkung, bayam, terong, bakul sayuran. Anak laki-laki berperan sebagai tukang sayur, dan anak perempuan menjadi pembelinya. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tahap Perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 2) Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 3) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Hasil pengamatan dalam pertemuan ketiga anak terbiasa melakukan bermain peran, bermain dan belajar. Beberapa perilaku yang ditemui yaitu:

- 1) Kerja sama (olah rasa); Tanpa diperintah (saling membantu menyiapkan dan merapikan peralatan main peran);
- 2) Mau makan sayur dalam bekalnya (Kimora dan Ray).

Itulah beberapa perilaku yang terlihat setelah kegiatan bermain peran pada pertemuan ketiga.

- d) Pertemuan keempat, temanya adalah lingkungan sekolahku, sub tema teman di sekolahku, dengan judul cerita “Mari berbagi kepada teman”. Media yang digunakan adalah bekal makanan masing-masing. Langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

- 1) Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran;
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.

Tahap pelaksanaan:

- 1) Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran;
- 2) Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya;
- 3) Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.

Tahap evaluasi:

Bersama-sama menyimpulkan isi cerita dalam bermain peran yang sudah dilakukan.

Dalam pertemuan keempat terlihat perilaku sesudah bermain peran:

- 1) Anak belum memahami artinya berbagi makanan kepada teman, berbagi kepada yang membutuhkan (Kimora dan Ray);
- 2) Anak berinisiatif menawarkan makanan lebih dahulu kepada teman tanpa menunggu diminta;
- 3) Anak tidak lagi menutupi bekalnya dengan tangannya.

Perilaku anak yang ditemui pada pertemuan keempat belum memenuhi tujuan dari pembelajaran pendidikan karakter yang dilakukan melalui bermain peran. Dari perolehan nilai sesuai karakter inti (terhimpun dalam konfigurasi karakter (olah hati, olah pikir, olah rasa dan karsa, olah raga) nilai rata-rata yang tinggi. Pertanda karakter baik telah berkembang dalam perilakunya.

B. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang didapat, pembahasan mengenai masalah yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu:

1. Bermain Peran dan Perencanaannya

Pembahasan dari rumusan masalah tersebut dipaparkan menurut data yang telah didapat pada saat penelitian. Sebelum memulai kegiatan bermain peran dilakukan perencanaan terlebih dahulu diantaranya; menyiapkan tema yang akan dikemukakan dalam cerita bermain peran. Selanjutnya mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan bermain peran. Bermain peran adalah kegiatan belajar yang dilakukan melalui bermain dengan cara berpura-pura menjadi orang lain dengan karakter tertentu. Mengapa harus dikondisikan, yang di ungkapkan oleh Erik Erikson (Bening Aulia: 2017:59) 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.

2. Pelaksanaan Bermain Peran

Pelaksanaan kegiatan bermain peran seperti dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: (a) tahap perencanaan/*planning*; (b) tahap pelaksanaan (*acting*); (c) evaluasi (*evaluating*). Eksplorasi mengenai perilaku seseorang sesuai dengan peran yang harus dimunculkan. Mereka belajar memahami perilaku orang lain dan menerapkan pada dirinya ketika memainkan peranan. Pelaksanaan bermain peran di mulai dengan: (1) bercerita tentang karakter orang yang akan diperankan, agar anak paham tentang baik-buruknya peran yang akan dimainkan; (2) memunculkan ide dengan tanya jawab terhadap peran yang akan dimainkan agar secara sadar anak memahami yang akan dilakukannya dalam kelompok bermainnya; (3) mengeksplorasi inti permasalahan agar anak dapat mengembangkan wawasan mengenai sikap perilaku dan nilai-nilai sesuai persepsinya. Setelah peserta didik memahami hal-hal tersebut, diharapkan dapat bermain sambil belajar memahami situasi sosial melalui perilaku yang harus dimainkannya mau pun melalui perilaku teman mainnya dalam bermain peran. Melalui bermain peran anak diharapkan dapat menemukan sesuatu hal yang berkesan tentang sebuah peran yang mewakili sebuah karakter hingga tertanam dalam dirinya. Maka tergambar dalam pikirannya sebuah nilai karakter yang menjadi dasar tumbuhnya pendidikan karakter pada anak. Hal ini dapat dipertegas oleh adanya pendapat Mulyasa (dalam Sri Indriani Harianja, 2016: 29) yang menyatakan bahwa bermain

peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi melalui kegiatan bermain peran. Dalam kegiatan bermain peran anak-anak diharapkan dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap serta mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Menurut Mulyasa pula, ada beberapa asumsi tentang bermain peran yaitu:

- a. Secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi. Anak didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- b. Bermain peran memungkinkan para anak didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain.
- c. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, melainkan dapat muncul dari reaksi pengamatan terhadap masalah yang diperankan.
- d. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Santrock, (2012:37) menyatakan bahwa bermain peran seringkali muncul sekitar anak usia delapan belas bulan dan akan mencapai puncaknya pada usia empat tahun hingga lima tahun dan kemudian akan secara perlahan menurun. Anak akan belajar untuk

menyadari peran-peran yang berbeda dan pada mereka terjadi proses berpikir terhadap perilaku diri sendiri dan perilaku orang lain melalui bermain peran.

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

Langkah-langkah tersebut yaitu:

- a. Menentukan tema dan masalah yang akan diangkat dalam cerita bermain peran.
- b. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam simulasi bermain peran.
- c. Guru menjelaskan gambaran cerita dan masalah yang akan disimulasikan oleh peserta didik dalam bermain peran.
- d. Memilih pemain yang akan terlibat dalam cerita yang akan memerankan suatu karakter tertentu sesuai masing-masing peran.
- e. Memilih dialog yang akan diucapkan dan diucapkan oleh setiap pemain dalam memainkan perannya.
- f. Melakukan latihan bersama-sama untuk memainkan peranan sesuai karakter masing-masing pemeran.
- g. Evaluasi terhadap hasil dari simulasi bermain peran. Kesimpulan dari perilaku yang diharapkan dalam cerita sesuai tema dalam bermain peran.

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

Melalui bermain peran anak (peserta didik) dapat menemukan sikap dan perilaku yang baik melalui perannya mau pun melalui teman dalam bermain peran, sehingga dapat berpikir manakah perilaku yang patut dipertahankan atau yang dirubah. Implementasi pendidikan karakter dilakukan melalui bermain peran dengan cara menanamkan cerita yang dapat mengedukasi peserta didik tentang

karakter yang baik yang pantas dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan bermain peran dilakukan melalui beberapa langkah yang terangkum dalam: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap evaluasi. Ketika dilaksanakan kegiatan bermain peran dilakukan juga pengamatan terhadap peserta didik dan guru. Dari hasil pengamatan itulah terlihat hasil tinggi rendahnya pemahaman anak tentang perilaku anak. Sesudah selesai bermain peran akan terlihat sejauh mana pembelajaran yang dilakukan mempengaruhi perilaku anak selanjutnya. Bila selanjutnya anak dapat melaksanakan karakter yang dipelajarinya pada kesehariannya maka itu adalah pertanda keberhasilan model pembelajaran yang telah dilakukan dalam upaya implementasi pendidikan karakter.

Bermain peran (*role play*) adalah bermain simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama. Erik Erikson (Bening Aulia, 2017:60) 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 mempertunjukkan 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. Melalui bermain peran anak (peserta didik) dapat menemukan sikap dan perilaku yang baik melalui perannya mau pun melalui teman dalam bermain peran, sehingga dapat berpikir manakah perilaku yang patut dipertahankan atau yang dirubah. Implementasi pendidikan karakter dilakukan melalui bermain peran dengan cara menanamkan cerita yang dapat mengedukasi peserta didik tentang karakter yang baik yang pantas dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan bermain peran dilakukan melalui beberapa langkah yang terangkum dalam: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap evaluasi. Ketika dilaksanakan kegiatan bermain peran dilakukan juga pengamatan terhadap peserta didik dan guru. Dari hasil pengamatan itulah terlihat hasil tinggi rendahnya pemahaman anak tentang karakter baik begitu pula sesudah selesai bermain peran akan terlihat sejauh mana pembelajaran yang dilakukan mempengaruhi perilaku anak selanjutnya. Bila selanjutnya anak dapat melaksanakan karakter yang dipelajarinya pada kesehariannya maka itu adalah pertanda keberhasilan model pembelajaran yang telah dilakukan dalam upaya implementasi pendidikan karakter.

Kegiatan bermain peran makro adalah jenis kegiatan bermain peran yang dilakukan di TK Pertiwi III. Media yang digunakan adalah berupa miniatur rumah terbuat dari bahan fiber dengan perlengkapannya. Anak yang melakukan bermain peran dapat mengetuk dan masuk melalui pintu yang tersedia dalam miniatur rumah tersebut. Begitu pula tuan rumah berada dalam posisi di dalam rumah. Selain media rumah, media lainnya pun berupa sesungguhnya, bila tema tentang sampah maka yang digunakan adalah keranjang sampah yang sebenarnya. Bila

temanya adalah tanaman sayur maka medianya pun menggunakan sayuran yang sesungguhnya, dengan peralatan bakul kecil sebagai tempat sayuran. Makanan yang digunakan pun makanan sesungguhnya yaitu bekal makanan peserta didik.

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. Hasil dari keseluruhan pertemuan ini setiap anak memiliki tingkat pencapaian perubahan yang berbeda-beda. Ada yang pesat perkembangan perilakunya ada pula yang perlahan perkembangannya. Tetapi pada akhirnya apabila dirata-ratakan maka pencapaian seluruh peserta didik sudah mencapai kriteria tinggi. Dari evaluasi tersebut dapat disebutkan bahwa pencapaian perilaku baik pada peserta didik di TK Pertiwi III adalah tinggi. Pemahaman perilaku baik dan buruk mulai di mengerti terlihat dari perilaku anak. Berikut ini adalah kegiatan bermain peran yang dilakukan di kelas A Strawberry TK Pertiwi III:



Gambar 4.10
Bermain Peran "Bertamu"
Anak memerankan tamu

Indikator yang dicapai:
Anak dapat memahami etika bertamu,
Mengunjungi rumah orang lain (mengucapkan salam)



Gambar 4.11
Bermain Peran “Bertamu”

Anak memerankan tamu, anak memerankan tuan rumah

Indikator yang dicapai:

Anak dapat memahami etika bertamu

Anak dapat menerima tamu dengan baik

(menjawab salam, mempersilahkan masuk)



Gambar 4.12
Bermain Peran: Bertamu

Anak memerankan tamu, anak memerankan tuan rumah

Indikator yang dicapai:

Anak dapat memahami etika bertamu

Mengunjungi rumah orang lain (mengucapkan salam)

Anak dapat menerima tamu dengan baik

(menjawab salam, mempersilahkan masuk)



Gambar 4.13
Bermain Peran: Bertamu

Anak memerankan tamu, anak memerankan tuan rumah

Indikator yang dicapai:

Anak dapat memahami etika bertamu

Mengunjungi rumah orang lain (mengucap salam)

Anak dapat menerima tamu dengan baik

(menjawab salam, mempersilahkan masuk)



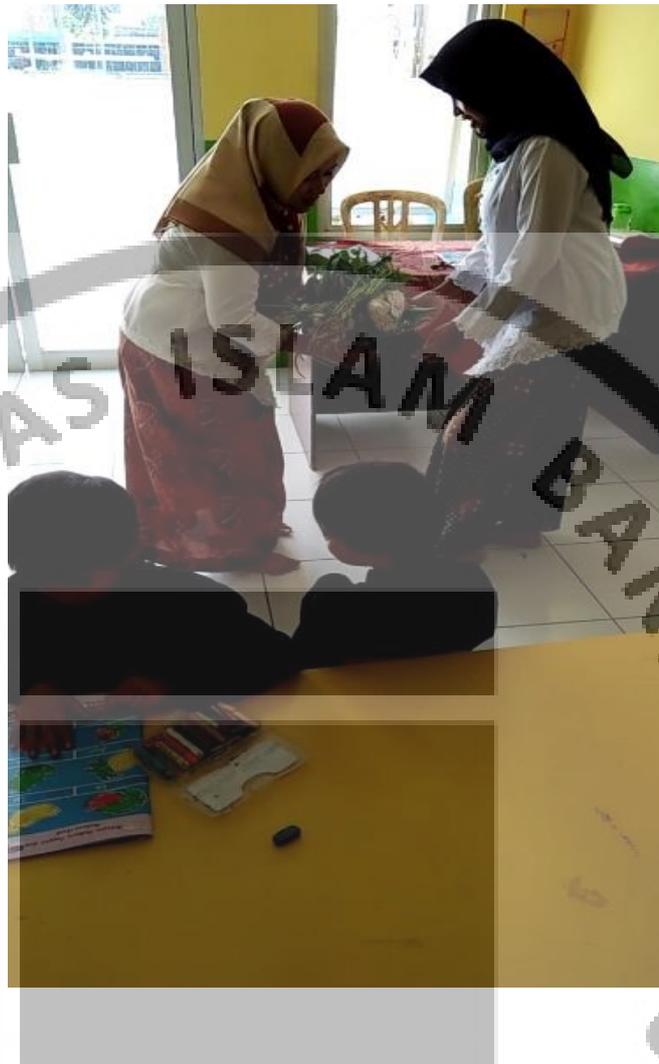
Gambar 4.14
Bermain Peran: Sayangi Tanaman

Anak memerankan orang yang sedang berkebun

Indikator:

Anak dapat mencintai lingkungan

Merawat tanaman (menanam, menyiram).



Gambar 4.15
Guru memberi contoh bermain peran

Indikator:

Guru dapat memberikan contoh bermain peran

Anak dapat mencontoh bermain peran

Anak dapat melakukan bermain peran



Gambar 4.16
Bermain Peran: Penjual Sayuran Dan Pembeli
Anak memerankan penjual sayur, anak memerankan pembeli sayur

Indikator:

Anak dapat memahami etika berjualan
(menawarkan dengan baik, sopan).

Anak dapat membeli dan menawar dengan sopan.



Gambar 4.17
Bermain Peran: Penjual Sayuran Dan Pembeli

Anak memerankan penjual sayur, anak memerankan pembeli sayur

Indikator:

Anak dapat memahami etika berjualan
(menawarkan dengan baik, sopan).

Anak dapat membeli dan menawar dengan sopan.



Gambar 4.18
Pendidikan Karakter Di TK Pertiwi III Bandung: Upacara Bendera

Indikator:

Menanamkan rasa Cinta Tanah Air;

Anak dapat menghafal butir-butir Pancasila

Anak dapat menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya

Pendidikan karakter adalah satu dari sepuluh prinsip pembelajaran PAUD dalam pedoman penanam sikap terhadap anak usia dini (Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2015: 10) seperti yang telah dimuat di Bab II, yang menyebutkan bahwa cara belajar anak usia dini adalah berorientasi pada pengembangan karakter. Melalui pembiasaan dan keteladanan bersifat spontan maupun terprogram. Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan termuat dalam kompetensi dasar sikap meliputi:

- a. Menerima ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya.
- c. Memiliki perilaku hidup sehat.
- d. Rasa ingin tahu.
- e. Kreatif.
- f. Estetis.
- g. Percaya diri.
- h. Disiplin.
- i. Sabar.
- j. Mandiri.
- k. Peduli.
- l. Toleran.
- m. Menyesuaikan diri.
- n. Bertanggung jawab.
- o. Jujur.
- p. Rendah hati dan santun dalam berinteraksi.

Karakter dasar yang disebutkan di atas adalah dasar sikap dalam pembentukan karakter seseorang. Ketika dapat mengelola karakter tersebut dalam perilaku diri, itu adalah pertanda keberhasilan membentuk karakter yang baik pada seseorang.

