



Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan *Role Play* pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan

Sulastrri, Fahmi

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: effendusulastrri@gmail.com

Diterima: 28 Maret 2019 | Direvisi: 27 Juni 2019 | Disetujui: 27 Juni 2019

© 2019 Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Abstract *The purpose of this study was to determine the honest character improvement taught at an early age at TK Aisyiah 4 in group B children in the city of Pagar Alam. The character education in the school uses the role playing method. The form of research used is Classroom Action Research. Classroom Action Research Method (PTK) used is applying the role playing method which includes several stages, namely planning (planning), action (acting), observation (observing) and reflection (reflecting). Data collection techniques use observation and documentation of student activities. Based on the results of the assessment in the first cycle, it is known that the honest character level of children is at the stage of developing (MB), namely the Achievement Level of Development of 30.27 and then increasing in the second cycle of child development achievement level of 7.54 with criteria developing hope (BSH).*

[Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan karakter jujur yang diajarkan sejak usia dini di TK Aisyiah 4 pada anak kelompok B di kota Pagar Alam. Pendidikan karakter disekolah tersebut menggunakan metode role playing. Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah menerapkan metode role playing meliputi beberapa tahap yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflekting). Teknik pengumpul data menggunakan observasi dan dokumentasi aktivitas siswa. Berdasarkan hasil dari asesmen pada siklus I diketahui bahwa tingkat karakter jujur anak berada pada tahap mulai berkembang (MB) yaitu dengan Tingkat Capaian Perkembangan rata-rata 30,27 dan selanjutnya meningkat pada siklus II tingkat capaian perkembangan anak sebesar 7,54 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).]

Keywords: *Honest character, Role play, Early childhood*

Pendahuluan

Peneliti menemukan permasalahan mengenai lemahnya karakter jujur yang dimiliki oleh anak kelas B TK Aisyiyah 4 Beringin Sakti. Permasalahan ini disebabkan oleh faktor lingkungan yang memberikan contoh yang kurang baik pada anak dan kurangnya arahan dan pemahaman bagi orangtua dalam mendidik karakter jujur sejak usia dini pada

anak. Pembentukan karakter jujur dan penanaman nilai moral dan agama sejak usia dini mampu mengurangi sikap tidak jujur pada anak. Jika pada usia emas ini nilai moral dan agama atau karakter jujur anak telah dibentuk dengan matang, maka akan berpengaruh baik pada kehidupan anak selanjutnya.

Pendidikan dipandang sebagai salah satu sarana yang tepat untuk mengatasi lemahnya karakter jujur pada anak kelas B TK Aisyiyah 4 Beringin Sakti. Upaya yang dilakukan yaitu melalui kegiatan peningkatakan karakter jujur sebagai alternatif untuk memberantas karakter tidak baik. Usia dini merupakan usia tepat untuk menanamkan sikap dan karakter jujur pada anak. Tujuan pendidikan karakter adalah sebagai penanaman perilaku dan pemahaman agar anak memiliki kejujuran. Selain itu, sejak tahun 2016 Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) telah menyelenggarakan program *aku anak jujur* di seluruh Indonesia dengan melakukan seminar dan memberi bantuan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi universitas yang memiliki program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) maupun bantuan untuk lembaga-lembaga PAUD diseluruh Indonesia.

Perlu adanya cara dalam bidang pendidikan yang dapat membuat anak sejak usia dini memahami apa dampak ketidak jujuran dan membuat anak usia dini memiliki karakter yang jujur dengan cara memberikan kegiatan bermain peran (*role play*) yang mampu membuat anak menyadari pentingnya memiliki sikap jujur. Jika dalam diri semua anak telah memiliki sikap tersebut, maka pondasi awal kehidupan anak akan dibawa sampai anak dewasa. Peneliti telah merancang satu kegiatan belajar dengan menggunakan metode kegiatan bermain peran (*Role Play*) sebagai satu solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan lemahnya kejujuran yang dimiliki oleh kebanyakan individu saat ini. Oleh karena hal tersebut maka peneliti melaksanakan penelitian “Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan *Role Play* pada Anak kelas B TK Aisyiyah 4 Beringin Sakti”.

Jerman F.W Forester adalah pencetus pertama yang menggunakan istilah karakter, pemakaian istilah ini muncul pada akhir abad ke 18 yang digunakan sebagai istilah dalam konteks pendidikan (D. Koesoema, 2007, p. 7). Berbeda dengan tuntunan Islam yang sudah sejak 14 abad yang lalu telah mengharuskan setiap muslim dan muslimah memiliki karakter yang baik sebagaimana telah dicontohkan oleh Rasulullah, sebagaimana yang telah di gambarkan dalam al quran Surat Al-Ahzab ayat 21 yang artinya : “*sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik....*”.

Karakter secara etimologi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *character*, atau dari bahasa Yunani yaitu kata *chrassein* yang artinya adalah membuat tajam, membuat dalam, kata “*karasso*” yang artinya adalah format dasar, cetak biru. (Bagus, 2000, p. 392). Jika bahasa Yunani *charasein*

diartikan kedalam bahasa Inggris maka akan menjadi “*to engrave*” yang artinya mengukir, melukis, memahatkan dan menggoreskan. Dalam kegiatan tersebut mengandung kelebihan dibandingkan kegiatan lain seperti kegiatan melukis atau yang lainnya sebab dengan kegiatan mengukir itu dapat menjadikan sesuatu yang diukir menjadi sesuatu yang berubah, berbekas dan susah dirubah atau dihilangkan, berbeda dengan menggoreskan tinta pada kertas atau kanvas yang dapat berubah karena luntur (A. D. Koesoema, 2010, pp. 90–91).

Kata karakter memiliki arti sebagai watak atau tabiat, seseorang yang memiliki karakter diartikan sebagai orang yang memiliki kepribadian, memiliki perilaku, memiliki sifat, tabiat, atau memiliki suatu watak. (Poerwadarminta, 1984, p. 20). Menurut Rutland, karakter dalam bahasa Latin artinya adalah dipahat, dan juga diartikan sebagai sebuah kehidupan, bagaikan sebuah granit yang dipahat secara perlahan dan dipukul secara sembarangan hingga akhirnya menjadi sebuah karya. Karakter merupakan suatu penggabungan nilai-nilai dan kebijakan yang menyatakan kebenaran jika dipahat dalam batu kehidupan (Hidayatullah, 2010, p. 12).

Definisi karakter oleh Scerenco diartikan sebagai tanda, atribut yang membedakan, membentuk ciri pribadi, ciri etis, dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok atau suatu bangsa (Majid, Andayani, & Wardan, 2011, p. 11). Karakter seseorang adalah hasil dari kristalisasi sebuah kebiasaan, perbuatan, yang berulang kali dilaksanakan menggunakan panca indra. Segala perbuatan yang dilakukan dengan berkelanjutan dan terus berulang dan menjelma menjadi suatu kebiasaan yang membentuk karakter itu sendiri (Juwariyah, 2010, p. 77). Herman kertajaya menjelaskan definisi karakter sebagai ciri khas pada diri manusia yang dianalogikan seperti mesin pendorong yang dapat mempengaruhi manusia dalam bersikap, bertindak, berujar dan merespon sesuatu (Samani & Hariyanto, 2016, p. 2). Sebagaimana dengan pendapat Winnie yang menjelaskan istilah karakter dengan dua pengertian, yaitu karakter sebagai manifestasi perilaku seseorang, dan karakter sebagai hal yang berkaitan erat dengan *personality*. Seseorang dapat dikatakan orang yang memiliki karakter jika tingkah lakunya telah selaras dengan moral dan kaidah yang berlaku pada masyarakat (Gunawan & Budiharto, 2012, p. 2).

Menurut Quraish Shihab kata *shiddiq* (صديق) adalah kata yang berasal dari kata *shidq* yang artinya benar namun kata *shiddiq* merupakan bentuk hiperbola dari kata *shidq* tersebut. Kata *shiddiq* diartikan sebagai orang yang selalu benar dalam perbuatan dan ucapannya. Selain itu *shiddiq* juga memiliki arti sebagai yang selalu meyakini kebenaran Allah dengan membenaran melalui ucapan yang dibuktikan dengan amal perbuatannya (Shihab, 2005, p. 458). Imam Al-Ghazali berpandangan bahwa *shidq*

memiliki definisi sebagai jalan yang paling lurus, *shidq* sebut juga sebagai kemampuan untuk membedakan antara orang beriman dan orang yang munafiq (Mujieb, Syafi'ah, & Ismail M, 2009, p. 416).

Menurut salah satu guru besar dalam bidang pengkajian Islam yaitu guru besar yang bernama Abd. Majid menjelaskan bahwa terdapat 142 ayat yang mengandung kata *shiddiq*. Dalam ayat-ayat tersebut, kata *shiddiq* dengan berbagai perubahan katanya jika diartikan kedalam bahasa Indonesiakan menjadi berarti jujur. Dalam kitab suci Al quran, 142 ayat tersebut tersebar pada 47 surat, 142 ayat tersebut masing-masing memiliki penjelasan dan tafsir yang berbeda-beda, diantaranya adalah mengenai indikator kejujuran, manfaat seseorang berperilaku jujur, dampak seseorang jika tidak berlaku jujur atau berbuat dusta, penjelasan mengenai menegakkan kejujuran, ada pula ayat yang menjelaskan mengenai pahala bagi seseorang yang berbuat jujur, 47 surat tersebut dapat ditemukan beberapa kandungn dan penjelasan mengenai jujur, indikator jujur, manfaat jujur, akibat bila sesorang tidak jujur atau berdusta, bagaimana menegaakkan kejujuran, dan penjelasan mengenai pahala jika berbuat jujur.

Kata *shiddiq* (صديق) dapat juga diartikan sebagai sikap jujur yang merupakan salah satu bentuk dari *akhlakul karimah*. Seseorang yang memiliki tabiat sering berperilaku jujur maka akan mendapat derajat dan kehormatan yang tinggi dihadapan Allah dan dihadapan manusia dimuka bumi (Al Halwani, 2003, p. 92). Kata Kejujuran diartikan sebagai dimensi yang bisa menerangi, mengharumkan menyejukkan, dan rasa manis. Kata Jujur memiliki kesamaan arti dengan kata benar. *shiddiq* (صديق) yang berarti jujur merupakan salah satu dari empat sifat yang dimiliki oleh nabi Muhammad SAW yang sudah masyhur dan diketahui oleh seluruh umat (Khalil, 1998, p. 20). Nabi Muhammad SAW Terkenal dengan kejujurannya, siapapun yang mendengar nama Muhammad niscaya ia akan langsung mengenalinya dengan sifat jujur dan dapat dipercaya, maka sudah sepantasnya jika sifat jujur menjadi identitas orang muslim. Sesuatu yang benar katakanlah benar meskipun itu pahit dan yang salah itu salah meskipun ada gunung emas yang menjadi imbalan. Dalam Al quran Allah SWT berfirman dalam surat Al baqaroh ayat 42 yang artinya: "*Janganlah kalian mencampur adukkan kebenaran kepada yang batil dan menyembunyikan kebenaran dan sesungguhnya kalian mengetahui itu*". Kata *ash-shidq* diutamakan untuk digunakan sebagai arti dalam menyatakan kebenaran suatu kabar yang nyata diketahui oleh pembicaranya dan belum atau tidak diketahui oleh orang lain (Helmy, 1995, p. 176).

Jujur dapat didefinisikan sebagai sikap yang mencerminkan kesesuaian antara perbuatan, perkataan dengan hati manusia. Kesesuaian tersebut ditunjukkan dengan adanya keselarasan antara perbuatan yang

dilaksanakan, dengan lisan yang diucapkan dan dengan niat yang tertanam dalam hati sehingga orang jujur akan selalu tenang dan tidak merasa ketakutan. Kejujuran dapat membawa kebenaran, dan kebenaran adalah salah satu yang mampu mengantarkan seseorang pada surga-Nya Allah SWT.

Jujur merupakan keadaan yang terkait dengan kelurusan hati untuk berbuat benar. Sejalan dengan pendapat Kusuma bahwa jujur adalah sikap seseorang dalam mengambil keputusan yang digunakan untuk mengungkapkan realitas dalam bentuk perkataan, perbuatan, perasaan yang tidak melakukan manipulasi dan berbohong, menipu demi keuntungan diri sendiri (Kusuma, 2011, p. 16). Namun bukanlah hal yang mudah untuk melakukan pembiasaan kejujuran agar melekat pada diri seseorang, untuk itu dalam penelitian ini akan menggunakan metode bermain peran (*role play*) untuk melakukan membiasakan perilaku jujur pada anak. Pembiasaan ini dilakukan di sekolah namun hal ini diharapkan dapat berpengaruh dan melekat pada diri anak untuk diterapkan di lingkungan keluarga dan masyarakat tempat mereka hidup dan bersosialisasi setiap harinya. Pembelajaran di lembaga PAUD yang efektif dan menyenangkan harus diciptakan oleh guru, salah satu setting pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran di sekolah untuk anak menjadi efektif dan menyenangkan adalah dengan bermain peran. Bermain peran atau *role play* adalah suatu aktivitas bagi anak yang dilakukan dengan berulang-ulang untuk menciptakan kesenangan, Permainan yang dilaksanakan dengan cara santai dan menyenangkan sangat diperlukan bagi anak untuk mencapai kompetensi dan keterampilan tertentu. Menurut Hadfield bermain peran adalah kegiatan permainan gerak yang memiliki tujuan dan aturan, serta memberikan unsur rasa senang bagi yang melakukannya. Kegiatan pembelajaran dengan bermain peran atau *role play* ini menghendaki peserta didik untuk berada pada kondisi atau situasi tertentu yang berada di luar kelas, walaupun sebenarnya pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah di dalam kelas.

Sosiodrama (*role play*) merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan guru bersama dengan peserta didiknya menggunakan cara yang mendramatisasikan suatu tingkah laku yang berhubungan dengan suatu masalah sosial (Sudjana, 2010, p. 84). Teknik pembelajaran bermain peran ini dilaksanakan dengan anak didik berperilaku, mendramatisasikan tingkah laku yang berupa permasalahan sosial dalam kehidupan. Model pembelajaran *role play* adalah pembelajaran dengan memberikan penugasan kepada peserta didik menggunakan bahan pembelajaran untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi anak terhadap materi pembelajaran tersebut. Model pembelajaran *role play* juga bermanfaat bagi anak agar dapat menemukan makna diri, dengan menggunakan imajinasinya

anak mengamali kemudahan untuk memahami materi pembelajaran. Mengembangkan imajinasi anak agar anak dapat menghayati peran dalam kegiatan belajar ini anak berperan sebagai benda atau tokoh tertentu yang telah direncanakan oleh guru untuk digunakan dan di praktekan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role play*, Saat pelaksanaan pembelajaran dengan bermain peran ini anak mampu mengganti, merubah, menambah, dan menciptakan sesuatu. Metode bermain peran dapat digunakan oleh guru dalam memberikan pendidikan karakter seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab maupun keadilan dan lain sebagainya (Huda, 2014, p. 209).

Role play merupakan kegiatan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat (Nawawi, 1993, p. 295). Bermain peran juga dapat diartikan sebagai kegiatan dengan menjalankan fungsi peran sebagai orang yang dimainkannya, salah satu contohnya adalah dengan berperan sebagai profesi tertentu ataupun tokoh-tokoh tersentu yang diketahui bagaimana peran dan kegiatan yang biasa dilakukan oleh seseorang yang diperankan tersebut. Bermain peran atau *role play* digunakan pada kegiatan untuk memberi pendidikan dan pelatihan terkait menghadapi masalah kehidupan sosial, mengajarkan mengenai tanggung jawab warga negara, meupun sebagai konseling suatu kelompok. Metode bermain peran bagi anak dapat dijadikan sebagai kegiatan untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam memperlajari kewajiban, hak, karakter maupun tingkah laku manusia. *Role play* adalah kegiatan dengan anak yang berperan sebagai tokoh-tokoh atau benda yang ada disekitar, anak dapat berkembang dalam memahami bahan atau materi pembelajaran yang dilaksanakan (Kartini, 2007, p. 2).

Metode *Role play* merupakan suatu proses belajar mengajar yang termasuk sebagai salah satu metode simulasi. Metode simulasi digunakan sebagai salah satu istilah umum yang berhubungan dengan mengoperasikan dan menyusun suatu model yang mereplikasikan proses perilaku-perilaku tertentu. Metode simulasi didefinisikan sebagai salah satu cara pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan tiruan terhadap suatu tingkah laku (Hamalik, 2003, p. 199).

Berbagai permasalahan yang banyak terjadi pada masa kini dianggap berdampak buruk pada berbagai bidang kehidupan. Kasus-kasus yang terjadi terkait degradasi moral atau karakter masyarakat kini marak terjadi bahkan adapula kasus-kasus yang tidak diketahui bagaimana kelanjutan penyelesaian permasalahannya. Sehingga dianggap sudah biasa, dianggap sebagai citra bangsa yang sudah biasa dengan banyaknya kasus-kasus negatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka salah satunya cara

untuk melakukan afirmasi secara esensial adalah melalui Pendidikan, salah satunya dengan pendidikan karakter. Karakter jujur dianggap penting untuk ditanamkan pada anak usia dini. Oleh sebab itu akan sangat baik apabila karakter jujur diberikan dengan cara *role play*. Peneliti merancang penelitian ini dengan membuat sebuah kegiatan *role play* untuk memberikan pengetahuan seputar korupsi dan bahayanya serta menanamkan sikap jujur. Melalui kegiatan bermain peran ini akan membuat anak aktif dikelas, membuat anak memahami perilaku yang ingin di sampaikan karena dalam kegiatan ini anak yang berperan dan benar-benar melakukan kegiatan tersebut agar anak dapat dengan mudah untuk mengetahui dan memahami nilai apa yang ingin disampaikan, misalnya bagaimana perilaku jujur, ataupun penanaman karakter lainnya.

Jujur memiliki arti sebagai sikap yang berani menyatakan suatu keyakinan pribadi seseorang, menunjukkan dirinya yang sesungguhnya. Kejujuran dianggap sebagai salah satu modal dasar dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Ketidakjujuran akan berdampak pada tatanan sosial masyarakat karena dapat menimbulkan permasalahan yang merugikan pihak tertentu maupun individu tertentu. Anak usia dini harus berikan pemahaman bahwa jika ia berlaku tidak jujur itu merupakan sikap yang tidak baik. Dengan melaksanakan kegiatan bermain peran atau *role play* ini anak akan memperagakan bagaimana sebaiknya anak bersikap jujur dan bagaimana dampaknya jika anak bersikap tidak jujur.

Metode

Penelitian ini merupakan gabungan antara pendekatan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Metode kualitatif digunakan karena bertujuan untuk meneliti performan kemampuan anak dalam bersikap jujur, sedangkan metode kualitatif bertujuan untuk mendiskripsikan atau menggambarkan semua proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan sikap jujur pada anak. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian dalam pertemuan yang berlangsung sebanyak empat kali. Pertemuan tersebut dilaksanakan selama satu siklus kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus kedua selama empat kali pertemuan. Jika pada siklus pertama dianggap belum maksimal atau dianggap belum memenuhi kriteria penilaian, maka akan dilaksanakan siklus kedua.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan prosedur Kemmis dan MC Taggart, yaitu dengan melaksanakan empat komponen siklus spiral dengan beberapa tahapan diantaranya yaitu tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*refleking*), siklus tahapan tersebut merupakan satu putaran kegiatan. Jika dalam peningkatan

kemampuan sikap jujur yang dilaksanakan menggunakan metode *role play* pada siklus I ini diketahui anak belum berhasil, maka akan dilaksanakan siklus II hingga penelitian dinyatakan benar-benar berhasil. siklus II ini hanya bersifat sebagai pengulangan dan perbaikan dari hasil refleksi siklus I.

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan kegiatan bermain peran pada siklus pertama yaitu peneliti akan memberikan kegiatan bermain peran mengenai jual-beli atau bisa juga disebut kegiatan *entrepereunship* untuk anak usia dini. Hal ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan bagi anak mengenai kejujuran karena dalam kegiatan jual-beli, kejujuran sangat diperlukan, dan kegiatan jual beli tentu akan dialami anak pada kehidupan seterusnya karena kegiatan jual beli merupakan kegiatan yang sering dilaksanakan oleh manusia pada setiap harinya. Jika pada siklus pertama kemampuan anak belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua. Dimana kegiatan pada siklus kedua hanya pengulangan pada kegiatan siklus pertama, begitu kegiatan berlangsung sampai anak memnicipai kemampuan seperti yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Pembahasan

Penelitian Kegiatan bermain peran atau *role play* telah dilakukan dengan dua tema, diantaranya yaitu pada siklus I dilaksanakan dengan tema tanaman, sub tema sayur dan buah. sedangkan pada siklus II dengan tema profesi, sub tema dokter dan polisi. Kegiatan *role play* ini dilakukan secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda. pada siklus pertama dilakukan empat kali pertemuan, karena belum mencapai standar kemampuan yang diharapkan ,kemudian dilanjutkan pada siklus dua sebanyak empat kali pertemuan pula. Adapun langkah-langkah dalam meningkatkan karakter jujur sebagai berikut, kegiatan ini diawali dengan kegiatan awal yaitu kegiatan motorik kasar diluar kelas kemudian salam, doa dan pembukaan kemudian pengenalan tema dan sub tema (sama dengan kegiatan pembukaan biasanya) lalu anak dibagi menjadi dua kelompok untuk melaksanakan kegiatan *role play*, kelompok pertama adalah kelompok pelayan atau penjual sebanyak 4 orang anak dan kelompok kedua adalah kelompok pembeli sebanyak 7 orang anak. Anak yang menjadi pembeli diberikan uang mainan sejumlah lima ribu rupiah perorang untuk digunakan sebagai alat tukar pada saat bermain peran menjadi seorang pembeli ketika berbelanja. Sistem yang dilakukan yaitu pembeli diperbolehkan mengambil dan langsung memakan makanan diwarung tersebut tanpa dilihat oleh penjual, setelah anak selesai makan, anak diminta membayar ke kasir dan menyebutkan secara jujur apa saja dan berapa makanan yang telah dimakannya. Anak yang jujur akan membayar

makanan sesuai dengan berapa jumlah yang dimakannya namun anak yang tidak jujur akan membayar lebih sedikit dari seharusnya. Begitu kegiatan berlangsung sampai semua anak telah mencoba menjadi seorang pembeli dan penjual. Adapun pada siklus kedua, kegiatan *role play* dilakukan dengan cara membagi anak menjadi tiga kelompok. kelompok I berperan sebagai polisi, sedangkan kelompok II berperan sebagai pencuri, dan kelompok III berperan sebagai masyarakat yang menjadi korban pencurian. Begitupula dengan sub tema dokter, anak dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu ada kelompok yang berperan menjadi dokter, kelompok yang berperan perawat, dan kelompok yang berperan pasien. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih anak dalam aspek jujur dalam perasaan, jujur dalam perkataan dan jujur dalam perbuatan. Pada setiap akhir siklus dilaksanakan asesmen dan refleksi agar dapat mengetahui tingkat perkembangan anak dan juga untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya hingga dapat mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang sesuai dengan kriteria.

Pada data yang telah didapatkan, setelah pelaksanaan kegiatan pra siklus hingga pelaksanaan siklus II, ditemui ketuntasan mencapai rata-rata sebesar 75% atau 42 dari tingkat capaian perkembangan (TCP) maksimal, maka penelitian ini sudah dianggap berhasil. Pada anak di kelompok B, semua anak mengalami peningkatan dan dapat dianggap memiliki karakter jujur dengan tingkat capaian perkembangan yang bervariasi. Anak yang sudah mencapai tingkat capaian perkembangan minimal 42 hingga TCP 56 dengan rata-rata kelas 43 adalah 9 dari 11 anak. Penelitian ini telah memenuhi kriteria keberhasilan mencapai 71% dari jumlah keseluruhan anak. Tindakan kegiatan bermain *role play* yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan karakter jujur yang dimiliki anak kelompok B TK Aisyiyah 4 Beringin Sakti Kota Pagar Alam Sumatera Selatan. Rata-rata nilai tingkat capaian perkembangan (TCP) pada karakter jujur saat pra siklus anak baru mencapai kriteria belum berkembang (BB) karena hanya sebesar 23,45, adapun pada saat setelah pelaksanaan siklus I menjadi mengalami peningkatan hingga mencapai kriteria mulai berkembang (MB) yaitu sebesar 30,27, selanjutnya setelah dilaksanakan kegiatan pada siklus ke II kembali meningkat hingga mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dari 30,27 menjadi 43.

Indikator anak yang digunakan dalam menentukan penilaian anak yang memiliki karakter jujur diantaranya adalah *pertama*, anak mampu meminta maaf jika melakukan kesalahan dan memaafkan teman yang melakukan; *kedua*, anak mampu mengakui kesalahan, dan *ketiga*, anak tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri. Hasil penelitian pada indikator yang pertama yaitu anak mampu meminta maaf, diketahui meningkat, pada pelaksanaan pra siklus baru mencapai kriteria belum

berkembang (BB) yaitu sebesar 2,9, kemudian setelah dilaksanakan kegiatan siklus I, meningkat hingga mencapai kriteria mulai berkembang (MB) mencapai 5,72. Selanjutnya setelah dilaksanakan siklus II kembali mengalami peningkatan mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dari 7,72 meningkat menjadi 7,27. Adapun hasil penelitian pada indikator anak mampu mengakui kesalahan, juga mengalami peningkatan yang signifikan sejak kegiatan pra siklus sampai dengan siklus II. Pada pra siklus anak hanya mencapai Tingkat Capaian Perkembangan (TCP) dengan kriteria belum berkembang (BB) dengan hasil penelitian sebesar 3,45, kemudian setelah dilaksanakan siklus I, penelitian meningkat menjadi mencapai kriteria mulai berkembang (MB) dengan hasil penelitian dari 3,45 meningkat menjadi 6,09. Kemudian selanjutnya setelah dilaksanakan kegiatan pada siklus II, anak mengalami perkembangan tingkat pencapaian perkembangan hingga memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dengan peningkatan dari siklus I sebesar 6,09 dan pada siklus ke II menjadi sebesar 7,54. Adapun hasil penelitian pada indikator ketiga yaitu anak tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri, juga mengalami peningkatan yang signifikan dari kegiatan pra siklus sampai dengan siklus II. Setelah dilaksanakan pra siklus diketahui anak baru mencapai kriteria belum berkembang (BB), dengan tingkat capaian perkembangan anak sebesar 3,45. Kemudian setelah dilaksanakan kegiatan pada siklus I, anak mengalami peningkatan TCP memenuhi kriteria mulai berkembang (MB) dengan peningkatan dari 3,45 menjadi sebesar 6. Adapun setelah dilaksanakan kegiatan pada siklus II, TCP anak meningkat mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) dari 6 menjadi 8.

Bermain peran (*role play*) merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh anak dengan memainkan peran sebagai tokoh tertentu atau benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak agar dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan agar anak dapat menghayati materi kegiatan yang dilaksanakan. *Role play* dapat dipahami sebagai kegiatan dengan memerankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, salah satu contohnya anak memerankan menjadi seorang guru, polisi, dokter, ataupun menjadi pesawat terbang, menjadi pohon, dan lain sebagainya. Bermain peran (*role play*) digunakan sebagai metode yang memberikan kesempatan untuk anak agar dapat mempelajari tingkah laku manusia.

Kegiatan belajar bagi anak dilaksanakan sambil bermain atau disebut juga dengan belajar seraya bermain, oleh sebab itu akan sangat baik apabila karakter jujur diberikan dengan cara bermain peran (*role play*). Jujur yang memiliki arti sebagai sikap yang berani untuk menyatakan keyakinan pribadinya dan menunjukkan siapa dirinya, merupakan modal dasar dalam kehidupan manusia agar menjungjung tinggi kebenaran. Anak usia dini

harus diajarkan bahwa jika berlaku tidak jujur maka akan berdampak sangat buruk, namun sebaliknya, jika kita mampu bersikap jujur maka akan berdampak pada kebaikan. Melalui kegiatan bermain peran yang dilaksanakan di lembaga pendidikan anak usia dini, anak akan memperagakan bagaimana bersikap yang jujur dan bagaimana sikap anak yang tidak jujur serta apa akibat dari sikap jujur dan tidak jujur tersebut.

Kegiatan pada siklus II yaitu dengan menggunakan tema pekerjaan dengan sub tema polisi dan dokter. Kegiatan *role play* dilakukan dengan cara membagi anak menjadi tiga kelompok, kelompok I berperan sebagai polisi, kelompok II berperan sebagai pencuri, dan kelompok III berperan sebagai masyarakat yang menjadi korban pencurian. Begitupula dengan subtema dokter, anak dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu yang berperan menjadi dokter, perawat, dan pasien. Kegiatan ini dilakukan untuk menanamkan aspek jujur dalam perasaan, perkataan dan perbuatan pada diri anak.

Pembuatan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborasi ini berdasarkan dengan permasalahan yang terjadi di lapangan dan pendapat beberapa para pakar. Dengan melakukan kegiatan *role play* ini dapat meningkatkan karakter jujur pada anak. Sejalan dengan pendapat Menurut Joyce dan Weil (2000) yang menjelaskan bahwa *role play* adalah strategi pengajaran yang termasuk kedalam kelompok model pembelajaran sosial (*sosialmodels*). Pembelajaran sosial disini dapat berupa pengajaran tentang perilaku-prilaku yang dapat diterima oleh masyarakat sekitar. Dengan kegiatan *role play* ini anak diharapkan dapat memahami perilaku yang ingin di sampaikan karena dalam kegiatan ini anak yang berperan dan benar-benar melakukan kegiatan tersebut sehingga anak akan lebih mudah mengerti dan memahami nilai apa yang ingin disampaikan, termasuk nilai perilaku jujur dalam perasaan, perilaku jujur dalam perkataan dan perilaku jujur dalam perbuatan.

Simpulan

Terdapat peningkatan dari proses yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan karakter jujur pada anak usia dini melalui pelaksanaan beberapa tahapan siklus dengan kegiatan *role play* ini. Kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan metode *role play* ini dapat meningkatkan karakter jujur pada anak kelompok B TK Aisyiyah 4 Beringin Sakti Kota Pagar Alam Sumatera Selatan. peningkatan tingkat capaian perkembangan karakter jujur pada anak dilihat dari tiga indikator yaitu aspek anak memperlihatkan tindakan bahwa mereka dapat meminta maaf jika salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah, anak mampu mengakui kesalahan, dan anak tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri. Setiap anak memiliki variasi individu, namun anak

dianggap telah mengalami peningkatan pada tingkat capaian perkembangannya dan mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB). Kegiatan pembelajaran dengan bermain peran atau *role play* ini mengalami peningkatan pada setiap tahapannya, hal ini menandakan berarti bahwa semakin sering anak melaksanakan kegiatan *role play* dengan berperan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan penanaman karakter jujur, maka karakter jujur yang ada pada diri anak akan semakin melekat dan menjadi tabiat yang dimilinya dalam setiap aspek kegiatan yang dilakukan oleh anak.

Daftar Pustaka

- Al Halwani, A. F. (2003). *Membangun Akhlaq Mulia: Dalam Bingkai al-Qur'an dan as-Sunnah*. Yogyakarta: Al-Manar.
- Bagus, L. (2000). *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Gunawan, H., & Budiharto, W. (2012). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Helmy, M. (1995). *Akhlaq Nabi Muhammad SAW: Keluhuran dan Kemuliaannya*. Bandung: Gema Risalah Pers.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa* (Cet.1). Surakarta: Yuma Pustaka.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juwariyah. (2010). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: Teras.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing Untuk meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia*, 14 No 8 tahun 2007.
- Khalil, A. (1998). *Jujur Mata Uang Dunia dan Akhirat*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Koesoema, A. D. (2010). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Gramedia.
- Koesoema, D. (2007). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Kusuma, D. (2011). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Majid, A., Andayani, D., & Wardan, A. S. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mujieb, M. A., Syafi'ah, & Ismail M, H. A. (2009). *Ensiklopedia Tasawuf Imam Al-Ghazali*. Jakarta: Mizan Publika.

- Nawawi, H. (1993). *Pendidikan dalam Islam*. Bandung: Al Ikhlas.
- Poerwadarminta, W. J. . (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Samani, M., & Hariyanto. (2016). *Pendidikan Karakter; Konsep dan Model*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya.
- Shihab, M. Q. (2005). *Tafsir al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

