

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah dambaan sekaligus harapan bagi setiap orang tua. Selain itu, anak juga sebagai generasi penerus bangsa, yang menentukan nasib bangsa di masa mendatang. Sebagai calon pemimpin, “bekal” Pendidikan di usia dini sangat mempengaruhi karakter dan kepribadian anak. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 sistem pendidikan nasional bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilakukan. Pada usia 0-6 tahun merupakan masa yang paling tepat untuk mengungkit dan mengembangkan segala potensi dalam diri anak (Kartikowati & Zubaedi, 2020). Hal ini sesuai dengan pendapat (Mulyasa, 2012) bahwa anak usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat, yaitu

mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya mencapai 50%, dan sampai 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun. Sehingga pada periode usia dini inilah yang akan menentukan perkembangan seseorang pada masa dewasa.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau pendidikan prasekolah adalah masa dimana anak belum memasuki pendidikan formal. Rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan perkembangan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Selain itu, Pendidikan anak usia dini juga dapat membantu mengembangkan potensi anak secara optimal dan mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan dan persaingan di masa depan.

Harley (dalam Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati) mendefinisikan bermain peran adalah bentuk permainan bebas dari anak-anak yang masih muda. Merupakan salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada di sekitarnya. Paparan diatas bermain peran merupakan kegiatan bermain anak

dengan memerankan status dan pihak-pihak lain yang terdapat disekitar anak untuk mengembangkan daya khayalnya sehingga terjadi komunikasi antar individu dan dapat membantu anak mengeluarkan emosinya yang terpendam.

Menurut Nurbiana Dhieni (2020), pengertian bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang akan dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran, artinya berperan sesuai tingkah laku dalam hubungan sosial yang didalamnya terjadi komunikasi antar individu dan kelompok. Anak bertindak seolah-olah dia berada dalam dunia yang nyata. Alat bantu utama dalam permainan ini adalah fantasi dan emosi dari anak sendiri dan juga aturan permainan yang membingkai permainan ini.

Dengan bermain peran (*role playing*) anak dapat memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap tokoh yang diperankan sesuai pengembangan yang dilaksanakan, kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati serta penghayatan anak berkembang. Melalui permainan pula anak-anak dapat berekspresi menjadi apapun yang diinginkannya. Menurut M. Fauziddin, (2014) Bermain peran (*role play*) adalah strategi untuk mengkaji masalah yang terkandung dalam keadaan sosial yang kompleks, berpura-pura dapat dimanfaatkan di ruang belajar atau di luar kelas untuk mengetahui tulisan, sejarah, dan, yang mengejutkan,

sebanding dengan sains. Pura-pura juga dianggap sebagai struktur yang mirip dengan menggambarkan kepribadian seseorang sesuai dengan ide cerita.

Menurut Undang Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Nasional juga bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut (Cahyani : 2012) Pendidikan karakter sendiri adalah proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur. Sehingga Pendidikan karakter di nilai sangat penting untuk di tanamkan dalam diri anak-anak sejak usia dini. Melalui pendidikan karakter ini anak usia dini disiapkan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan

akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, seimbang, dan sesuai dengan standar kompetensi lulusan. Pendidikan karakter salah satu dari kemampuan soft skill, yakni proses tuntunan kepada anak didik agar menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga serta rasa dan karsa. Karakter individu dimaknai sebagai hasil keterpaduan antar olah hati, olah pikir, olah raga dan perpaduan olah rasa dan karsa. Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai budi pekerti yang mendasari perilaku, pola tindak, dan sikap peserta didik.

Berdasarkan permasalahan umum yang terjadi di Kepuhsari, Wonogiri tahun 2019 bahwa keterlibatan anak usia dini dalam membuat karya tatah sungging mencerminkan karakternya seperti sabar, tekun, teliti, mandiri, tanggung jawab, disiplin, dan gotong royong yang terbentuk melalui dorongan, tuntutan, pembiasaan, dan keteladanan untuk menghasilkan karya secara presisi. Adapun ditemukan juga bahwa terdapat beberapa faktor pendukung yang mempengaruhi terbentuknya karakter anak dalam kesenian tradisional tatah sungging seperti nilai sejarah, nilai filosofis, persepsi masyarakat, penggunaan gaya bahasa, tingkat kesulitan dalam menghasilkan karya yang presisi, keterampilan anak dalam menghasilkan karya secara presisi, dan semangat pelestarian budaya pada masyarakat Kepuhsari. Berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penanaman karakter berbasis budaya lokal merupakan cara terbaik untuk membentuk sumber daya manusia sekaligus membangun peradaban bangsa yang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dikelas A4 TKIT Safinda IV Bangkalan dengan jumlah 12 anak. Peneliti melakukan wawancara dengan guru pamong dan kepala sekolah yaitu Ustadzah Nurul Komariyah dan Ustadzah Putri Permatasari, S.Pd. Dalam hasil wawancara yang dilakukan dalam meningkatkan penanaman karakter pada anak di TKIT Safinda IV Bangkalan kegiatan ini terdiri dari buku LK Pilar, menayangkan video di youtube, bercerita menggunakan boneka tangan dan kegiatan *Role Playing*. Sembilan pilar tersebut terdiri dari 1) cinta tuhan dan segenap ciptaannya, 2) mandiri, disiplin, dan tanggung jawab, 3) jujur, amanah, dan berkata bijak, 4) hormat, santun dan pendengar yang baik, 5) dermawan, suka menolong, dan kerja sama, 6) percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah, 7) pemimpin yang baik dan adil, 8) baik dan rendah hati, dan 9) toleransi, cinta damai, dan bersatu.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari proses wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 09 Oktober 2024 terdapat permasalahan pada anak usia 4-6 Tahun di TKIT Safinda IV Bangkalan pada kegiatan penanaman karakter yaitu dalam kegiatan *role playing* anak kesulitan menyebutkan nama-nama pilar ketika ditanya oleh guru. Solusi pada kegiatan pilar tersebut yaitu melalui kegiatan *role playing* untuk mempermudah anak dalam memahami karakter yang terdapat pada buku pilar. Dengan begitu, penanaman karakter pada anak usia dini dapat teroptimalkan.

Bentuk penanaman pendidikan karakter yang dilakukan di TK sudah dilakukan dengan baik, sehingga berdasarkan penelitian dan

observasi dapat dilihat dari bagaimana anak berperilaku, bertutur kata dan berfikir dengan baik. Dengan kata lain pendidikan karakter yang ditanamkan secara terstruktur dan terjadwal akan mampu meningkatkan dan mengembangkan karakter anak. Walaupun memang tidak semua anak sudah mampu menginterpretasikan penanaman pendidikan karakter yang diajarkan, namun hal tersebut juga dilihat dari karakteristik anak serta usia anak tersebut.

Penanaman pendidikan karakter yang dilakukan oleh guru di TK juga tergantung dari model yang akan diterapkan guru kepada anak. Baik itu menggunakan buku sembilan pilar karakter, menggunakan *role playing*, menggunakan buku cerita, boneka tangan atau memerankan suatu adegan dari yang sudah diajarkan misalnya tentang bagaimana cara menjadi anak yang mandiri dan apa saja bentuk dari kemandirian yang bisa anak lakukan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Bahkan bentuk penanaman yang sudah diajarkan guru kepada anak sudah banyak diterapkan oleh anak di lingkungan sekolah seperti kemandirian anak dalam memakai dan melepas sepatu, makan dan membereskan bekal makanannya sendiri hingga ke kamar mandi sendiri.

Selain itu dengan adanya berbagai model yang diterapkan dalam penanaman pendidikan karakter di TK membuat anak menjadi tidak bosan sehingga anak mampu memahami bentuk penanaman pendidikan karakter yang diajarkan oleh guru. Sehingga bentuk penanaman yang dilakukan di TK sudah dapat diterapkan dengan baik oleh anak-anak baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Dengan adanya kolaborasi antara

pengajaran yang dilakukan oleh guru serta dukungan dan pengajaran yang sama juga diterapkan oleh orang tua di rumah menghasilkan tujuan yang diinginkan untuk tercapainya penanaman pendidikan karakter kepada anak sejak dini (Walker, 2020).

Penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam lagi penanaman karakter pada anak, metode yang digunakan pendidik serta upaya yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran pilar karakter anak usia dini. Penulis memfokuskan penanaman pilar karakter pada anak usia dini yang dituangkan dalam judul penelitian skripsi yang berjudul **“Implementasi kegiatan *“Role Playing”* dalam membentuk karakter pada anak TK”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu Bagaimana kegiatan *Role Playing* dalam membentuk karakter pada anak TK?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian tersebut yaitu Untuk mengetahui kegiatan *Role Playing* dalam membentuk karakter pada anak TK.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Terutama diantaranya

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi anak, dunia pendidikan maupun pembaca khususnya yang berhubungan dengan pembelajaran 9 pilar karakter pada anak usia 4-6 Tahun.
2. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, dengan tema yang sama akan tetapi metode yang berbeda, demi kemajuan ilmu pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

1. Guru lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan media dan kegiatan sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran
2. Memperluas wawasan guru dalam penggunaan metode pembelajaran di TK.
3. Sebagai sumber informasi bagi guru di TK mengenai kegiatan *role playing* dalam membentuk karakter anak.

1.4.2.2 Bagi Anak

1. Meningkatkan kemampuan penanaman karakter pada anak.
2. Meningkatkan antusias dan ketertarikan anak dalam pembelajaran.

3. Anak dapat berkerja kelompok dengan teman sebayanya dan ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Lembaga PAUD

1. Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berdampak pada peningkatan kualitas guru dan anak. Sehingga kualitas sekolah secara keseluruhan juga akan meningkat.
2. Dapat membantu lembaga dalam menyediakan media pembelajaran atau sarana prasarana yang memadai untuk anak.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi dapat diartikan sebagai anggapan dalam konteks penelitian. asumsi diperlakukan sebagai anggapan dasar, yaitu sesuatu yang diakui kebenarannya atau dianggap benar tanpa harus dibuktikan terlebih dahulu. Asumsi disusun agar peneliti dapat mengembangkan penelitian yang sah (valid).

Berdasarkan pendapat diatas dapat diartikan bahwa asumsi adalah suatu anggapan dasar tentang kebenaran suatu fakta yang tidak perlu dibuktikan lagi. Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini ditujukan pada anak-anak usia 4-6 Tahun yang terdapat pada TKIT SAFINDA IV BANGKALAN.

2. Penelitian ini berfokus pada kegiatan *Role Playing* yang melibatkan penanaman karakter anak usia 4-6 Tahun.
3. Subjek penelitian ini terkait penanaman pilar karakter pada anak usia 4-6 Tahun hanya ditujukan pada TKIT SAFINDA IV BANGKALAN.
4. Penelitian ini bersifat kualitatif oleh karena itu data yang dihasilkan berupa data kualitatif, seperti wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Generalisasi hasil penelitian mungkin terbatas karena bersifat subjektif dan kontekstual.

1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjelasan makna dari masing-masing kata kunci yang terdapat pada judul dan fokus (rumusan masalah) penelitian berdasarkan maksud dan pemahaman peneliti.

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan *Role Playing* adalah kegiatan bermain aktif yang membebaskan anak untuk mengekspresikan peran yang diinginkannya melalui pengalaman pribadi yang dialami oleh anak dengan menggabungkan arahan dari guru dengan pengalaman yang dimiliki oleh anak. Maka bermain peran berarti membantu individu memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan oleh orang lain. Bermain peran merupakan sebuah kegiatan yang spontan dan mandiri disaat anak-anak menguji, menjernihkan, dan meningkatkan

pemahaman atas diri dan dunianya sendiri (Najiha Amalia, dkk, 2024).

2. Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan Pendidikan nasional. Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan ahlak mulia. Amanat Undang-Undang ini bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan nilai-nilai luhur karakter bangsa.