

**PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN
BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)**

Paulus Taek¹⁾, Soleman Bully²⁾, Leonard Lobo³⁾, Maria L. Bribin³⁾

^{1),2),3)} Staf Pengajar pada FKIP Undana

e-mail: paulustaek@staf.undana.ac.id

Abstrak

Perkembangan pendidikan di Indonesia membawa dampak bagi perkembangan sumber daya manusia di masa depan. Pemerintah berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui bidang pendidikan dengan mengangkat slogan “Pendidikan Berkarakter”, dengan harapan sumber daya manusia masa depan merupakan sumber daya manusia yang memiliki kualitas karakter yang mampu menghadapi tantangan dan tuntutan zaman. Pendidikan karakter merupakan modal utama bagi anak dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan yang lebih besar dari lingkungan keluarga. Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan karakter siswa melalui metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Dari hasil kajian dapat dikatakan pendidikan sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (stakeholders) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan aktivitas pembelajaran menjadi sangat penting dalam mengembangkan karakter anak sejak dini salah satu proses pengembangan karakter anak sekolah dasar kelas rendah yaitu dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*).

Kata Kunci: Pengembangan Karakter, Siswa, Bermain Peran

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia membawa dampak bagi perkembangan sumber daya manusia di masa depan. Pemerintah berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui bidang pendidikan dengan mengangkat slogan “Pendidikan Berkarakter”, dengan harapan sumber daya manusia masa depan merupakan sumber daya manusia yang memiliki kualitas karakter yang mampu menghadapi tantangan dan tuntutan zaman. Pendidikan karakter merupakan modal utama bagi anak dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan yang lebih besar dari lingkungan keluarga. Dengan memiliki karakter yang baik dan dapat diterima lingkungan anak dapat mengambil peranan dalam lingkungan masyarakatnya. Pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi daripada pendidikan moral karena dalam pendidikan karakter tidak hanya pengenalan moral yang dikembangkan, seperti pengenalan akan konsep benar salah, baik buruk, tetapi dalam pendidikan karakter lebih pada cara menanamkan pembiasaan akan aplikasi dari moral dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan dan pergeseran nilai-nilai budaya yang terjadi sekarang juga berdampak pada pergeseran akan nilai dan kepribadian masyarakat. Pendidikan karakter merupakan dasar dalam membentuk kepribadian yang ajek menyatu dalam diri dan jiwa anak. Hal itu tentu saja dapat terealisasi apabila pola dan bentuk pengembangan pendidikan karakter tidak keluar dari kebiasaan

anak. Pengembangan dan penanaman karakter dapat dimulai sejak usia dini melalui pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan dengan cara bermain. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar dalam diri setiap anak, oleh karena itu bermain dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dalam menanamkan karakter sejak dini. Melalui bermain anak tidak akan merasakan suatu paksaan dalam melakukan sesuatu, karena cirri utama bermain adalah menyenangkan bagi anak dan dilakukan tanpa paksaan.

Dunia pendidikan Indonesia perlu segera bangkit menjalankan misi besar membentuk generasi bangsa yang bermoral dan beretika. Langkah pemerintah memasukkan pendidikan karakter bangsa di ranah pendidikan formal, layak didukung oleh semua pihak yang menginginkan bangsa ini tetap eksis di percaturan dunia.

Permasalahan yang muncul, “Bagaimana menanamkan pendidikan budaya dan karakter bangsa agar efektif efisien bisa merasuk ke hati sanubari para siswa dan mahasiswa Indonesia”. Inilah yang menjadikan penulis tertarik untuk memberikan sumbangsih kepada bangsa dan negara. Melalui Strategi Role Play diharapkan para siswa akan mudah memahami, menghayati dan selanjutnya tergerak mengamalkan nilai-nilai religius, kreatif, kerja kersa, mandiri, demokratis, semangat kebangsaan, cinta tanah air, cinta damai, tanggung jawab kejujuran, kedisiplinan, toleransi, tenggang rasa, solidaritas, menghargai prestasi, bersahabat, rasa ingin tahu, dan beretos kerja.

Membangun karakter pada anak melalui kegiatan bermain diharapkan akan dapat memberikan pengalaman mental bagi anak dalam membentuk kepribadiannya di masa depan. melalui bermain memiliki kesempatan untuk menjadi seperti yang diinginkannya tanpa terikat pada batasan ruang dan waktu bagi anak, maksudnya pada saat bermain anak dapat memerankan peran dewasa yang dibayangkannya walaupun pada saat itu dalam konsep ruang dan waktu anak belum pada masa dewasa.

PENGKAJIAN

Pendidikan Karakter

Lickona (2004) menggambarkan bahwa karakter adalah sesuatu yang terlihat. Karakter terdiri dari sifat baik sebagai bentuk dari perilaku yang sesuai moral. Sehingga karakter merupakan bentuk perilaku konkrit, atau penerapan dari moral. Sifat baik yang mendasari moral disebut sebagai karakter saat diwujudkan dalam bentuk perilaku yang terlihat. Ia memandang bahwa tindakan merusak dan tidak bertanggung jawab yang dilakukan anak muda, seperti kejahatan, penggunaan narkoba, dan perilaku seksual pranikah, disebabkan oleh tidak adanya karakter yang baik. Untuk membentuk karakter yang baik, terdapat tiga bagian, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*.

Karakter adalah keteguhan batin yang dikembangkan secara sadar, yang berurat dalam diri seseorang, yang menjadi energinya dalam bertindak sehari-hari untuk mencapai tujuan nilai-nilai moral yang tinggi. Karakter juga diartikan kepercayaan terhadap suatu sistem benar dan salah, dikombinasikan dengan kemauan untuk melakukan apa yang benar terlepas dari resikonya. Karakter adalah utuhan seluruh perilaku psikis hasil pengaruh faktor endogen (genetik) dan faktor eksogen, yang terpatrit dalam diri dan membedakan individu atau kelompok individu yang satu dari yang lainnya, serta menjadi determinan perilaku seseorang dalam penyesuaian dengan lingkungan (Semiawan, 2010). Karakter baik dimanifestasikan dalam kebiasaan baik dan kebajikan dalam hidup sehari-hari: pikiran baik, hati baik, tingkah laku baik.

Pendidikan yang berorientasi pada pengembangan karakter didasarkan atas cara pandang bahwa para siswa adalah bibit-bibit yang mempunyai potensi keunggulan yang beragam. Mereka bukan bibit yang seragam atau sejenis, dan justru terdiri dari perbedaan individu yang satu dengan lainnya darimana potensi kreatifnya bersumber. Sobri (2009) menyatakan karakter baik merupakan persyaratan agar kompetensi yang dimiliki seseorang dipakai secara bijaksana. Kompetensi akan menjadi kekayaan dan bermanfaat bagi orang banyak apabila kompetensi tersebut disertai dengan karakter yang baik.

Sifat-Sifat Karakter

Identifikasi nilai-nilai dasar karakter adalah penting agar tidak terjadi pemutarbalikan logika moral; yang dasar menjadi turunan dan sebaliknya, nilai turunan malah dijadikan nilai pokok. Sikap pro kehidupan, termasuk sikap positif terhadap lingkungan hidup adalah turunan dari nilai kepedulian. Anak yang peduli pada sesamanya, pada kesehatannya, pada orang yang kurang beruntung, tentu pada

dasarnya juga peduli pada kehidupan tumbuhan, hewan dan planet dimana ia tinggal. Sikap anti kekerasan adalah turunan dari nilai kehormatan. Seorang anak yang merasa terhormat dan bermartabat tentu tidak akan melakukan kekerasan terhadap temannya, hewan, dan lingkungannya (Winkel, 2006).

Nilai-nilai karakter asli itu antara lain: kejujuran, keadilan, kehormatan, kepedulian, tanggung jawab, dan kewargaan. Meskipun begitu, karena pengaruh kultur, dan agama, ada beberapa nilai yang menurut kelompok tertentu termasuk dasar, sementara golongan yang lain menunjuk nilai yang lain sebagai kebajikan dasar. Sebagai contoh, “kerja keras” dianggap sebagai nilai dasar dalam kultur tertentu, dan “perjuangan” adalah nilai fundamental di dalam kelompok yang lain. Ada enam sifat karakter yang harus anak-anak pelajari, yaitu iman, integritas, sikap tenang, disiplin diri, daya tahan, dan keberanian (Baswardono, 2010).

Menurut Borba (2008) terdapat tujuh hal utama yang merupakan sifat baik dasar dari moral dan dapat membantu anak untuk bersikap sesuai moral dalam menghadapi tekanan lingkungan. Sifat-sifat tersebut dapat diajarkan, dicontohkan, diinspirasi, dan dibentuk agar anak dapat menguasainya. Ketujuh sifat baik utama tersebut adalah: empati (*emphaty*), hati nurani (*conscience*), kontrol diri (*self control*), menghargai (*respect*), kebaikan (*kindness*), tenggang rasa (*tolerance*), dan keadilan (*fairness*). Selanjutnya ada empat factor penting yang perlu dimiliki khusus oleh orang tua dalam menstimulasi perkembangan moral anak, yaitu: empati, nurani, perkembangan moral orang tua, dan berkorban untuk orang lain.

Peran Pendidikan dalam Proses Pembangunan Karakter

Berbagai cara dalam kaitan dengan pengaruh lingkungan ini digunakan dalam pendekatan pendidikan karakter. Tiga kata kunci yang dengan sangat praktis membantu menjadi pikiran kunci dari *grand design* pendidikan menurut Semiawan (2010) yaitu *views*, *values*, dan *virtue* (pendapat, nilai, dan kebajikan). Sekolah bukan sebuah tempat dimana seluruh persoalan bangsa bisa diselesaikan. Namun sekolah menjanjikan banyak hal tentang perbaikan sebuah bangsa di masa depan. Pemerintah telah mengeluarkan buku pedoman sekolah bagi Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (Kemendiknas, 2010).

Dalam pedoman tersebut dijelaskan berbagai macam latar belakang pemikiran, prinsip dan pendekatan, kriteria penilaian, serta implementasinya dalam kerangka pengembangan Kurikulum. Isi pedoman sekolah itu sebenarnya lebih banyak membahas pendekatan pendidikan karakter berbasis kelas. Pendidikan karakter agar efektif seharusnya menyertakan tiga basis pendekatan, yaitu pendidikan karakter berbasis kelas, kultur sekolah dan komunitas. Pendidikan karakter saat ini umumnya membahas mengenai pendidikan karakter berbasis kelas. Sehingga perdebatan yang selalu muncul adalah apakah sekolah perlu membuat mata pelajaran baru atau tidak, atau bagaimana mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kurikulum, serta keterampilan apa saja yang diperlukan oleh guru agar dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kurikulum, dan sebagainya tanpa membuat matapelajaran baru.

Dalam dunia pendidikan, para pendidik telah banyak melakukan usaha untuk mengatasi perilaku kurang baik pada peserta didiknya (Borba, 2008). Misalnya, dengan cara memperketat aturan dan pengawasan, mengatur proporsi siswa dan jumlah kelas, mengajarkan tentang cara mengatasi konflik dan pergaulan. Hanya saja, semua itu seringkali belum berhasil dan para peserta didik masih menunjukkan perilaku yang kurang sesuai dengan harapan. Hal ini dapat terjadi karena sisi moral seringkali dilupakan dalam pendidikan. Khusus di Indonesia, moral sering dilupakan, baik dalam isi materi pelajaran, dalam kehidupan di pendidik, maupun kehidupan si peserta didik.

Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Satuan pendidikan sebenarnya selama ini sudah mengembangkan dan melaksanakan nilai-nilai pembentuk karakter melalui program operasional satuan pendidikan masing-masing. Sekolah adalah harus mengembangkan nilai-nilai karakter agar dapat meningkatkan kualitas peserta didik yang nantinya akan meningkatkan kualitas sekolah. Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2009 sebenarnya telah membuat pedoman nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang diharapkan dapat diterapkan pada masing-masing sekolah dasar di Indonesia. Nilai-nilai budaya dan karakter bangsa tersebut, meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air,

menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pedoman nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang telah digariskan tersebut dapat dilaksanakan oleh semua Sekolah di Indonesia dengan berbagai pertimbangan dan prioritas pengembangannya. Penanaman jumlah dan jenis karakter yang dipilih tentu akan berbeda antara satu daerah atau sekolah yang satu dengan yang lain. Hal itu tergantung pada kepentingan dan kondisi satuan pendidikan masing-masing. Diantara berbagai nilai yang dikembangkan, dalam pelaksanaannya dapat dimulai dari nilai yang esensial, sederhana, dan mudah dilaksanakan sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah dan daerah. Penanaman nilai-nilai karakter ini dapat mempengaruhi kepribadian peserta didik, karena apabila penerapan nilai-nilai pendidikan karakter ini dapat diterapkan dengan baik di sekolah, maka sekolah dapat dikatakan berhasil dalam membentuk pribadi-pribadi yang sesuai dengan karakter bangsa Indonesia.

Metode Bermain Peran

Pengertian Metode Bermain Peran

Asumsi dasar bermain peran menurut oleh Hamzah B. Uno (2010: 25) yaitu: (a) bermain peran sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, (b) bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan persannya bahkan melepaskannya, dan (c) bermain peran merupakan proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Bermain peran (*role play*) menurut Hisyam Zaini, dkk. (2007: 101) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Menurut Wina Sanjaya (2006: 161), bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Menurut Bruce Joyce, dkk yang diterjemahkan oleh Achmad Fawaid & Ateilla Mirza, 2011: 328), *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

Berdasarkan sejumlah pengertian bermain peran yang dipaparkan di atas, diambil kesimpulan bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa, baik itu peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang dengan tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno (2010: 26), bermain peran mempunyai tujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini mempunyai arti bahwa melalui kegiatan bermain peran siswa dapat belajar menggunakan konsep peran, menyadari perannya, serta melatih perilaku sesuai peranan individu yang berbeda-beda. Hamzah B. Uno (2010: 26) juga menambahkan sebagai berikut. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Metode bermain peran memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan atau keterampilan tertentu. Menurut Puji Santosa, dkk. (2011: 1.18), tujuan metode bermain peran yaitu agar siswa dapat: (1) memahami perasaan orang lain, (2) menempatkan diri dalam situasi orang lain, dan (3) mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010: 88-89), tujuan penggunaan metode bermain peran yaitu (a) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, (b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok spontan, dan (d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. Menurut Nana Sudjana (2011: 84-85), tujuan bermain peran

yaitu (a) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang, (b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan (d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Metode bermain peran dilakukan bertahap dengan langkah-langkah yang tersusun secara sistematis. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam bermain peran yaitu: (1) memanaskan suasana kelompok, (2) memilih partisipan, (3) mengatur *setting* tempat kejadian, (4) menyiapkan peneliti, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memerankan kembali, (8) berdiskusi dan mengevaluasi, serta (9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman (Achmad Fawaid & Ateilla Mirza, 2011: 332).

Bermain peran terdiri dari sembilan langkah. Langkah tersebut meliputi: (a) membangkitkan semangat, (b) pemilihan peserta, (c) menentukan arena panggung, (d) mempersiapkan pengamat, (e) melaksanakan kegiatan, (f) mendiskusikan dan mengevaluasi, (g) melakukan pemeranan lagi, (h) mendiskusikan dan mengevaluasi lagi, (i) mengamati dan melakukan generalisasi (Shaftel dalam Mulyani Sumantri & Johar Permana, 1998/1999: 67-68).

Menurut Hamzah B. Uno (2010: 26), langkah atau prosedur bermain peran ada sembilan. Langkah-langkah tersebut yaitu: (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Hisyam Zaini, dkk, (2007: 101), membagi bermain peran menjadi tiga fase yang berbeda. Fase-fase itu meliputi: (1) perencanaan dan persiapan, (2) interaksi, (3) refleksi dan evaluasi. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran juga harus memperhatikan petunjuk-petunjuk penggunaannya. Menurut Nana Sudjana (2011: 85), petunjuk penggunaan metode bermain peran sebagai berikut.

- a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosialnya yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b. Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran sedang berlangsung.
- e. Beri kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
- f. Akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- g. Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama memecahkan masalah persoalan bermain peran tersebut.
- h. Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah bermain peran yaitu: (a) *brainstorming* (curah pendapat) untuk memilih tema, (b) memahami tema, (c) menyiapkan kerangka, (d) memanaskan suasana kelompok, (e) memilih partisipan, (f) mengatur *setting* tempat kejadian, (g) pemeranan, (h) diskusi dan evaluasi pemeranan, (i) presentasi dan saling berbagi pengalaman, serta (j) refleksi.

Kelebihan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran mempunyai beberapa kelebihan atau keuntungan. Keuntungan bermain peran tergantung kepada kegiatan terutama analisis sebagai tindak lanjutnya, dan juga bergantung kepada persepsi siswa tentang bermain peran yang menyerupai situasi keadaan yang nyata (Mulyani Sumantri & Johar Permana, 1998/1999: 67). Menurut Kiranawati (2007), kelebihan metode bermain peran sebagai berikut.

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010: 89-90), mengungkapkan bahwa kelebihan metode bermain peran sebagai berikut.

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Siswa sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi yang diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih berinisiatif dan berkreatif.
- c. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dapat dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d. Kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membina tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 214), kelebihan metode bermain peran sebagai berikut.

- a. Siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.
- b. Siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan.
- c. Memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.
- d. Siswa memiliki kontrol dan cara yang aman untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok/individu-individu.

Pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran ada langkah-langkah yang harus diperhatikan. Berdasarkan sejumlah pemaparan langkah berbicara dan langkah bermain peran di atas, disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (a) *brainstorming* (curah pendapat) untuk memilih tema, (b) memahami dan menguji tema, (c) menyiapkan kerangka pembicaraan (pendahuluan, isi dan penutup), (d) memanaskan suasana kelompok, (e) memilih partisipan, (f) mengatur *setting* tempat kejadian, (g) pemeranan, (h) diskusi dan mengevaluasi pemeranan, (i) presentasi dan saling berbagi pengalaman, serta (j) refleksi.

Hakikat Karakter Dan Bermain Pada Anak

Karakter dan kepribadian seperti dua kata yang tidak dapat dipisahkan, dalam karakter akan membentuk watak atau sifat manusia. Thomas Lickona mengatakan seorang anak hanyalah wadah di mana seorang dewasa yang bertanggung jawab dapat diciptakannya, karena itulah mempersiapkan anak merupakan investasi masa depan yang memerlukan strategi yang tepat. Ki Hajar Dewantara mengatakan 'Karakter' sebagai 'watak' dengan makna pertama bahwa dalam diri manusia memiliki keterpaduan antara tabiat/watak yang bersifat tetap sehingga dapat membedakan manusia yang satu dengan lainnya. Kedua watak tersebut terbentuk dari bakat atau potensi yang dimiliki manusia sehingga dapat menetap karena pengaruh pengajaran dan sifat pendidikan yang dilaluinya. Ketiga dalam karakter memiliki hubungan antara keturunan dengan lingkungan yang mempengaruhinya. Kelima dalam karakter memiliki keseimbangan antara kondisi psikologis (kebatinan) dengan perbuatan yang dilakukan, sehingga melahirkan perangai atau tabiat yang membedakannya dengan orang lain. Keenam dalam karakter keseimbangan antara kondisi psikologis dengan perbuatan melahirkan perangai atau tabiat lebih dipengaruhi oleh kualitas psikologis. Ketujuh kondisi psikologis tercipta dari gabungan antara cipta, rasa, dan karsa, sehingga menumbuhkan kekuatan karakter dalam diri. (Ki Hajar Dewantara, 407-410)

Lickona (1992) dalam Nindya Laksana (2012) menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral dan *moral action* atau perbuatan bermoral. Hal ini diperlukan agar siswa didik mampu memahami, merasakan dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai

kebajikan. *Moral action* atau perbuatan/tindakan moral ini merupakan hasil (*outcome*) dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik (*act morally*) maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter yaitu : 1) kompetensi (*competence*), 2) keinginan (*will*) dan 3) kebiasaan (*habit*)

Dalam mencapai tiga komponen karakter tersebut perlu diketahui peran orang dewasa yang terlibat langsung dengan pendidikan anak, selain guru dan apa saja yang mempengaruhi perkembangan kepribadian seorang anak. Conny Semiawan (2007) mengungkapkan bahwa ada pengaruh kebudayaan asing terhadap kepribadian anak. Adanya interaksi antara lingkungan dan faktor hereditas akan berlanjut dalam tumbuh kembang anak dan fungsi keluarga adalah terutama membangun komunikasi dua arah dalam keterlibatan mental, social, emosional dan mengatasi masalah anak-anaknya. Sehingga, dalam pengembangan kepribadian anak perlu mengoptimalkan peran orang tua sebagai ujung tombak pendidikan anak. Pengaruh terbesar yang menjadi dampak langsung pembentukan kepribadian anak dalam percampuran budaya adalah televisi. Televisi sebagai media elektronik yang dimiliki hampir semua keluarga member kontribusi terbesar dalam hal pengaruh kebudayaan asing terhadap kepribadian anak. Pada program-program televisi memuat berbagai dampak positif dan negative yang diserap anak secara utuh. Dampak positif dan negative tersebut memberi kontribusi yang signifikan terhadap pembentukan kepribadian anak. Guna menangkal dan mengembangkan pendidikan berkarakter dalam membangun kepribadian anak maka perlu diketahui ciri utama yang menjadi dasar dalam pendidikan karakter.

Foester dalam Nyoman Suarta mengungkapkan bahwa ada empat ciri dasar dalam pendidikan karakter, yaitu : pertama keteraturan interior dimana setiap tindakan diukur berdasarkan hirarki nilai, nilailah yang menjadi pedoman normative setiap tindakan. Kedua *koherensi* yang memberikan keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang ambing pada situasi baru atau takut resiko. Dengan adanya *koherensi* akan menumbuhkan kepercayaan antara satu individu dengan individu lain, sehingga *koherensi* bukan untuk meruntuhkan *kredibilitas* orang lain. Ketiga otonomi dimana individu menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Hal ini akan terlihat dari keputusan yang diambil seseorang tanpa pengaruh orang lain. Keempat keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang untuk mencapai yang baik sesuai dengan nilai-nilai dan etika. Kesetiaan merupakan kesetiaan pada yang baik. Keempat ciri dasar tersebut yang seharusnya terbangun melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter pada anak usia dini melalui pendidikan anak usia dini dapat terbangun menggunakan beberapa metode yang terbungkus dalam kegiatan bermain. Bermain menurut Schwartzman (1999) seperti dikutip oleh Patmonodewo dalam "*Pendidikan Anak sekolah Dasar*" mengemukakan bahwa bermain bukan bekerja; bermain adalah berpura-pura; bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh; bermain bukan suatu kegiatan yang produktif dan sebagainya. Bekerja pun dapat diartikan bermain, sementara bermain dapat dialami sebagai bekerja; demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya, sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sesungguhnya. Senada dengan Schwartzman Vygotsky dalam Sue Dockett and Marilyn Flerer mengemukakan bermain sebagai perkembangan yang saling berhubungan antara perkembangan bermain dan kognitif. Menurutnya bermain memiliki peranan langsung terhadap perkembangan kognitif, dimana saat bermain simbolik memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan berpikir abstrak.

Merujuk pada hakikat pendidikan karakter dan pengertian bermain maka perlu dikembangkan pendidikan karakter pada anak usia dini berbasis bermain. Melalui bermain anak dapat berpura-pura menjadi seperti yang diinginkan atau dicita-citakan, melalui bermain pengenalan dan menanamkan kepribadian yang menjadi bibit awal pembentukan karakter dapat dilakukan. Saat bermain anak tidak akan merasakan paksaan dalam menentukan suatu sikap yang mungkin akan menjadi watak dari kepribadiannya dimasa depan.

Permainan seperti apa yang dapat dikembangkan dan dirancang dalam rangka member kontribusi terhadap pengembangan karakter pada anak usia dini? Permainan yang dapat dikembangkan dapat berupa bermain peran, bercerita atau bermain pembangunan. Pada permainan tersebut mengandung filosofis pengembangan karakter anak selanjutnya.

Hasil penelitian (Lulu Ilhamdi, 2010) mengungkapkan bahwa permainan matematika meningkatkan kecakapan hidup pada anak. Kecakapan hidup yang dapat ditingkatkan adalah kecakapan akademik dan kecakapan social, terkait dengan kecakapan social yang dikembangkan

adalah sikap berinteraksi, disiplin dan berkomunikasi. Dari penelitian ini apabila dihubungkan dengan pengembangan karakter maka permainan matematika dapat meningkatkan kemampuan disiplin anak yang harapan kedepan anak akan memiliki karakter disiplin dalam hidupnya.

Hasil studi kajian (Warni Djuwita, 2011) tentang pendidikan karakter berbasis kearifan local mengungkapkan bahwa perilaku yang ditampilkan dalam permainan tradisional merupakan segala bentuk reaksi atau tanggapan seseorang terhadap suatu objek yang terwujud dalam tindakan atau gerakan. Perilaku ini terjadi karena adanya kecenderungan atau dorongan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya, mencari kesenangan dan atau menghindari kesusahan. Maka dengan perilaku yang nampak dalam setiap permainan tradisional yang terjadi ber ulang-ulang, saat permainan berlangsung adalah dapat dikatakan menjadi sarana bagi "pembangunan Karakter" (*character Building*).

Pengembangan Karakter Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini

Penjabara sebelumnya mengungkapkan bahwa pengembangan pendidikan karakter dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Berikut ini akan dijabarkan kegiatan bermain yang dapat dilakukan dalam rangka mengembangkan karakter anak.

- a. Bermain Peran, Bermain peran yang lebih dikenal dengan istilah bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make-believe*, atau simbolik merupakan salah satu bentuk permainan yang biasa dilakukan, baik dilakukan secara terstruktur maupun non terstruktur. Piaget (2010) menjelaskan bahwa anaknya bermain peran ketika ia tiduran di lantai dengan selimutnya dan pura-pura tidur. Piaget menguraikan bahwa awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak yang telah berumur satu tahun. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada obyek dimana cerita itu sebenarnya tidak dapat diterapkan (seperti pada saat anak bermain pura-pura suguhan makan malam, maka anak berpura-pura menata meja, menyiapkan meja makan dan hidangan kecil, pura-pura mengaduk teh dalam gelas) dan mengulang ingatan yang menyenangkan (anak usia dini melihat mini perlengkapan makan dan berpura-pura makan bersama dengan boneka). Piaget merujuk pada keterlibatan anak dalam main peran tahap yang lebih tinggi dengan anak lainnya sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies*. Bermain peran yang bersifat makro dilakukan secara terstruktur dengan umumnya mengangkat tema besar telah ditentukan guru, misalnya bermain peran dengan tema "pasar-pasaran". Guru telah mendisplay atau mensetting tempat bermain seperti pasar, dengan dilengkapi berbagai atribut pasar, seperti kios-kios sederhana, barang-barang untuk jualan dan alat tukar (uang-uangan). Anak hanya dijelaskan aturan permainan dan tema besar permainan, selanjutnya anak dapat memilih peran-peran yang terkait dengan tema dan setting tempat yang telah disediakan. Melalui permainan ini diharapkan akan terbangun karakter anak yang berani mengambil resiko dari pilihannya, bertanggungjawab terhadap pilihan akan peran yang dimainkan dan kepatuhan serta kesetiaan dalam bermain. Bermain peran juga mengembangkan sikap disiplin, kejujuran dan empati terhadap peran yang dimainkan.

Kegiatan bermain peran yang non terstruktur dapat kita amati dari kegiatan anak bermain peran sendiri diluar kegiatan pembelajaran. Seperti pada saat bermain bebas anak bersama kelompok sosialnya mencoba bermain derngan memerankan peran-peran tertentu, misalnya bermain polisi-polisian. Dengan sendirinya anak mencoba membagi diri dalam peran-peran yang terkait dengan tugas kepolisian dan mencoba mendalami karakter sebagai seorang polisi. Kegiatan bermain peran baik secara terstruktur maupun tidak memberikan kesempatan bagi anak untuk memerankan berbagai peran yang dimainkannya dan dalam bermain peran anak akan mencoba mendalam karakter dari peran yang dilakoninya.

Bermain peran merupakan suatu pengalaman penting yang mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan kognisi, sosial, emosi, dan bahasa; semuanya merupakan hal yang sangat penting untuk keberhasilan di sekolah nanti. Bermain peran lebih tidak hanya sekedar sebuah sudut dapur dan kerumahtanngga namun semua aspek yang dapat di ciptakan untuk bermain peran dapat di display dalam setting bermain peran. Bermaain peran merupakan sarana praktek bagi anak dalam kegiatan yang menyerupai kehidupan nyata, membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu. bermain peran mendukung perkembangan anak secara keseluruhan, kognitif, sosial, emosi, fisik sekaligus membangun karakter sejak dini.

Pada saat bermain peran hal yang perlu mendapat perhatian, khususnya dalam mengembangkan karakter anak adalah pada saat pijakan sebelum pengalaman bermain peran. Pada saat pijakan sebelum pengalaman bermain peran disini merupakan pengenalan akan karakter yang akan diperankan, pengenalan karakter peran tersebut yang akan mengantarkan anak untuk belajar mengaplikasikan karakter peran yang dimainkan dalam bentuk bermain peran selama bermain peran, dan penguatan karakter yang diperlukan dalam menetapkan karakter menjadi kepribadian adalah pada saat pijakan setelah pengalaman bermain peran.

- b. Bercerita, Bercerita merupakan salah satu metode yang dapat dikembangkan dalam mengembangkan pendidikan karakter pada anak usia dini. Bercerita merupakan suatu proses kreatif bagi guru dalam menceritakan isi cerita kepada siswa. Pada saat bercerita guru mencoba mengajak anak masuk dan terlibat secara emosional dalam alur cerita. Kegiatan bercerita yang sering disebut dengan berdongeng merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengenalkan, menanamkan dan melatih keterampilan mental anak akan pemahaman terhadap karakter yang bersifat abstrak. Dongeng atau bercerita merupakan bentuk komunikasi yang menarik perhatian anak, apabila dikemas dalam bentuk cerita yang menggugah emosi dan perhatian pendengarnya. Melalui bercerita anak dilatih berkonsentrasi tentang alur cerita sekaligus membayangkan setiap alur cerita yang diceritakan. Melalui bercerita pengenalan akan konsep-konsep abstrak seperti konsep benar salah, baik buruk, berbohong, kejujuran, kesetiaan, tersosialisasi secara menarik dan menyenangkan. Melalui bercerita anak dikenalkan akan bentuk-bentuk karakter yang dapat dicontoh anak dari isi cerita yang disampaikan. Bercerita dengan menggunakan bantuan media yang menarik dan perubahan intonasi suara juga akan melatih anak dalam berasosiasi.

Bercerita berfungsi menyampaikan ajaran moral dan juga menghibur, bentuk cerita ada termasuk cerita tradisional. Cerita tradisional adalah cerita yang disampaikan secara turun temurun. Suatu cerita tradisional dapat disebarkan secara luas ke berbagai tempat. Kemudian, cerita itu disesuaikan dengan kondisi daerah setempat. Dalam cerita tradisional memiliki ciri-ciri antara lain : alur cerita sederhana, jalan cerita relative singkat, tokoh tidak diraikan secara rinci, dalam dongeng penceritaan dilakukan secara lisan, dan pesan atau tema tertulis dalam cerita serta diawali dengan pendahuluan singkat seperti dengan kalimat “dahulu kala...”, kemudian langsung pada cerita.

Dongeng atau bercerita cocok dalam mengembangkan karakter karena tema yang diangkat terkait dengan moral tentang kebaikan yang selalu menang melawan kejahatan, kejadian yang terjadi di masa lampau, di suatu tempat yang jauh sekali. Tugas yang tak mungkin dilaksanakan. Mantra ajaib, misalnya mantra untuk mengubah orang menjadi binatang. Daya tarik yang timbul melalui kebaikan dan cinta. Pertolongan yang diberikan kepada orang baik oleh makhluk dengan kekuatan ajaib. keberhasilan anak ketiga atau anak bungsu ketika sang kakak gagal. Kecantikan dan keluhuran anak ketiga atau anak bungsu. Kecemburuan saudara kandung yang lebih tua. Kejahatan ibu tiri dan lain sebagainya.

Cerita dalam dongeng umumnya terkelompokkan dalam beberapa kelompok, seperti ; cerita binatang, cerita biasa yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, cerita lucu atau lelucon dan Cerita legenda. Setiap cerita yang disampaikan mengandung unsur nilai-nilai moral sebagai bibit awal dalam penanaman karakter anak.

- c. Bermain Pembangunan, Bermain Pembangunan merupakan salah satu jenis permainan yang identik dengan menggunakan media balok, lego atau kelengkapan pembangunan lainnya. Dalam permainan pembangunan pada anak usia dini memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan daya imajinasi, koordinasi sensorimotor, kemampuan kognitif dan kecerdasan spasial. Bermain pembangunan memberi kesempatan pada anak dalam berbagai hal, seperti ; kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berhubungan dengan teman sebaya, karena dalam bermain pembangunan bersama melatih anak berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman bermain, saat ini juga melatih anak mengikuti aturan social yang berlaku. Permainan pembangunan melatih koordinasi motorik halus dan motorik kasar. Permainan pembangunan melatih dan mengenalkan konsep matematika dan geometri, melatih berpikir simbolik, melatih pengetahuan pemetaan dan

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan pendidikan sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (stakeholders) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan aktivitas pembelajaran menjadi sangat penting dalam mengembangkan karakter anak sejak dini salah satu proses pengembangan karakter anak sekolah dasar kelas rendah yaitu dengan menerapkan metode bermain peran (Role Playing).

Daftar Rujukan

- Achmad Fawaid & Ateilla Mirza. (2011). *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Achmad Fawaid. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. oleh Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010: 88-89)
- Baswardono, 2010. Dalam <http://thesis.binus.ac.id/asli/bab2/2011-1-00017-P1%20bab2.pdf>
- Borba Michelle. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral*. Alih Bahasa: Lina Jusuf. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Djamarah dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam Zaini, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development).
- I Nyoman Suarta, 2011, *Menghadapi Problematika Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan Pendidikan Karakter*, Mataram
- Kemendiknas, 2010. *Pedoman Pendidikan Budi Pekerti pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Buku I. Jakarta: Depdiknas
- Kiranawati. 2007. *Metode Role Playing*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Lickona, Thomas, (2004) *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books
- Lulu Ilhamdi, 2010, *Peningkatan Kecakapan Hidup Anak Sd Melalui Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Penelitian Tindakan Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Husnayain Harapan Baru, Bekasi Barat, Tesis*, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. (1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Nana Sudjana. (2011). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nindya Laksana. 2012. *Hubungan Iklim Organisasi Terhadap Motivasi dan Sikap Kerja Karyawan CV. Fajar Kurnia*. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Kristen satya Wacana salatiga. tidak dipublikasikan.
- Papalia Ols F, 2009, *Human Development, edisi 10, Terjemahan Brian Marswendy*, Penerbit Salemba Humanika, Jakarta.
- Patmonodewo, S. 2003, *Pendidikan Anak Prasekolah*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Piaget Jean. 2010. *Psikologi Anak*. Terjemahan. Miftahul Jannah, Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Puji Santosa, dkk. (2011). *Materi dan pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Schwartzman, SI, dkk. 1999. *Principle of Surgery*. United States of America: McGraw-Hill companies
- Semiawan, Conny R., et al. 2010. *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sobri, dkk. 2009. *Pengelolaan Pendidikan*. Yogyakarta: Grafindo
- Warni Djuwiita, 2011, *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Suatu Kajian Tentang Permainan Tradisional dan Nilai Keislama sebagai Lokal Identity Etnis Sasak)*, Mataram
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Winkel & Hastuti Sri. 2006. *Bimbingan dan Konseling di institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.