

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini anak usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan usia 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Anak usia dini menurut Mansur (2012: 88) kelompok anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan khusus sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan.

Masa anak merupakan masa emas atau *golden age* karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat tidak tergantikan masa mendatang. Penelitian bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk kurun waktu 4 tahun pertama. Anak berusia 8 tahun perkembangan otak mencapai 80% dan usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2011: 6).

Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 pembinaan ditujukan anak usia 0-6 tahun dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), PAUD jalur pendidikan informal bentuk pendidikan keluarga pendidikan yang diselenggarakan lingkungan bina keluarga balita dan posyandu terintegrasi PAUD dikenal dengan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Moleong berpendapat ragam pendidikan anak usia dini jalur non formal terbagi tiga kelompok : kelompok taman penitipan anak (TPA) usia 0-6 tahun;

kelompok bermain (KB) usia 2-6 tahun; kelompok satuan PADU sejenis (SPS) usia 0-6 tahun.

Penulis menyimpulkan anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat, Diperlukan stimulasi tepat agar tumbuh dan berkembang maksimal. Pemberian stimulasi diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal contohnya tempat penitipan anak (TPA) kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

. Kartini Kartono (2013: 109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik bersifat egosentris naif, mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut/ sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya Anak usia dini mempunyai karakteristik berbeda dengan orang dewasa karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda.

Pendapat karakteristik anak usia dini dikemukakan Sofia Hartati (2011: 8-9) memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa potensial untuk belajar, memiliki sikap egosentris, memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek serta merupakan bagian dari makhluk sosial.

Rusdinal (2011: 16) menyatakan karakteristik anak usia 5-7 tahun anak masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan orientasi dan tujuan sesaat, anak suka menyebutkan nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, anak belajar melalui bahasa lisan pada masa ini berkembang pesat, anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik. Syamsuar Mochthar (2013: 230) mengungkapkan karakteristik anak usia dini:

- a) Anak usia 4-5 tahun
  - 1. Gerakan lebih terkoordinasi
  - 2. Senang bernain dengan kata
  - 3. Dapat duduk diam dan menyelesaikan tugas dengan hati-hati
  - 4. Dapat mengurus diri sendiri
  - 5. Sudah dapat membedakan satu dengan banyak
- b) Anak usia 5-6 tahun
  - 1. Gerakan lebih terkontrol
  - 2. Perkembangan bahasa sudah cukup baik
  - 3. Dapat bermain dan berkawan
  - 4. Peka terhadap situasi sosial
  - 5. Mengetahui perbedaan kelamin dan status
  - 6. Dapat berhitung 1-10

Karakteristik disampaikan diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B), mereka melakukan gerakan terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan berinteraksi sosial. Koordinasi gerakan baik anak mampu menggerakkan mata-tangan mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk gambar, penggunaan gambar karya anak dapat membantu meningkatkan kemampuan bicara anak.

## **2. Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hal yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Piaget dalam Sujiono (2010:34) “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang”. Nurani (2013:1) yang menyatakan bahwa “Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberi informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”.

Sedangkan menurut Mayesti dalam Nurani (2013:144) “Bermain adalah kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak hidup adalah bermain”.

Dengan bermain anak akan berperan secara langsung dalam proses pembelajaran dimana suatu kegiatan bermain akan memberi kesempatan anak untuk bereksplor, berkreasi dan menemukan suatu hal baru. Karena pada dasarnya hidup anak adalah dengan bermain sehingga melalui kegiatan bermain anak akan mendapatkan kepuasan dan kesenangan sehingga kegiatan yang dilakukan anak tanpa adanya paksaan. Melalui kegiatan bermain anak akan mendapatkan suatu pembelajaran karena anak akan berinteraksi dengan orang lain. Anak akan berimajinasi dan menemukan hal-hal baru.

#### **b. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Pada hakikatnya semua anak senang bermain, bermain aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosio drama, dan permainan beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni keikutsertaan dalam kegiatan aspek afektif dan orientasi tujuan. Bermain bersifat suka sedangkan bekerja tidak demikian. Bermain dilakukan karena ingin dan bekerja dilakukan karena harus. Bermain berkaitan dengan kata “dapat” dan bekerja berkaitan dengan kata “harus”. Bagi anak-anak bermain dilakukan karena ingin bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh tidak memerlukan pemikiran rumit. (Musfiroh, 2010: 3)

Bermain faktor berpengaruh periode perkembangan diri anak meliputi dunia fisik dan sosial. Bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak (Ingridwati Kurnia, dkk,2012:30). Kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak yakni aspek kesadaran diri (*personal asareness*). Emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik.

Bermain memiliki kekuatan anak menggerakkan perkembangan pada masa anak-anak bermain landasan bagi perkembangan mereka

bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya. Bermain tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi suatu kewajiban yang mau tidak mau harus terpenuhi anak usia dini. (Musfiroh, 2010: 10)

Berdasarkan kesimpulan dari ketiga teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak mempunyai ketertarikan dan keingintahuan yang kuat terhadap sesuatu yang terdapat dilingkungannya. Dalam bermain anak dapat belajar dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya dan membantu proses perkembangan dalam diri anak.

### **c. Fungsi dan Jenis Bermain**

Anak usia 2 tahun melakukan kegiatan main untuk membangun skema mental melalui interaksi dengan objek, manusia, dan berbahasa. Anak-anak dengan senang melakukan berbagai gerakan saat bereksplorasi menggunakan mata, pendengaran, dan inderawi lainnya saat bermain dengan lingkungan mereka. Seiring dengan pertumbuhan usia, fungsi bermain kemudian akan membangun aspek lain yang melibatkan sosial emosi mereka seperti rasa percaya diri saat mereka mampu meraih berbagai kecakapan lainnya. Jenis-jenis bermain diungkapkan oleh Smilansky (dalam Fauziah D.U, 2010: 111) sebagai berikut:

#### **1. Bermain Simbolik**

Bermain dengan menghadirkan sesuatu sebagai simbol, telah dimulai sejak anak berusia dua tahun dan terus berlangsung dalam berbagai bentuk hingga mereka dewasa. Bermain simbolik terkait dengan permainan konstruktif dan bermain drama.

##### **1) Bermain Konstruktif**

Bermain konstruktif menggunakan materi atau obyek terkait fungsi atau lebih canggih lagi dapat terkait dengan simbol. Anak menciptakan sendiri atau membangun sendiri berbagai materi secara konkrit dan menghadirkannya sebagai

objek. Intinya dalam main pembangunan bukan hanya karya yang diperhatikan tetapi yang lebih penting adalah membangun gagasan dan cara berpikir anak itu sendiri. Contohnya adalah bermain menyusun balok dan benda cair lain.

## 2) Bermain drama

Dalam bermain drama anak menciptakan sendiri tokoh imajinasi yang mereka inginkan. Mereka bermain dengan gambar, bereksperimen dengan situasi-situasi yang diinginkan. Jika ada dua anak atau lebih terlibat dalam permainan itu, maka akan terjadilah permainan sosiodrama. Misalnya mereka akan bermain “ibu-ibuan, masak-masakkan, dokter-dokteran” atau bermain dengan berbagai tema yang mereka pilih melalui rundingan (negoisasi) bersama teman. Ketika mereka bermain sendiri, mereka akan berbicara sendiri, sesuai dengan fantasi mereka sebagai anak. Begitulah cara mereka memahami dunia mereka sebagai anak, untuk membangun bahasa, dan kecakapan sosial lainnya

### **d. Karakteristik Bermain**

Dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini haruslah melalui bermain yang tidak semata-mata diterapkan begitu saja. Guru harus memperhatikan karakteristik yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak menjadi lebih bermakna agar pembelajaran yang diberikan tidak sia-sia tetapi dapat mengembangkan potensi dalam diri anak secara optimal. Menurut Jeffrey et al dalam Nurani dan Sujiono (2013:37) ada enam karakteristik bermain:

1. Dari dalam diri anak artinya keinginan bermain muncul dari keinginan anak sehingga dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri
2. Terbebas dari aturan yang mengikat karena bermain suatu kegiatan untuk dinikmati, anak memiliki cara bermainnya sendiri.

3. Kegiatan yang nyata atau sesungguhnya, oleh karena itu bermain harus melibatkan partisipan yang aktif baik secara fisik maupun mental.
4. Bermain fokus pada proses dari pada hasil artinya bermain mengenal dan mengetahui apa yang dimainkan dan mendapatkan keterampilan baru.
5. Didominasi oleh pemain dimana pemainnya adalah anak itu sendiri.
6. Melibatkan pemain secara aktif artinya anak sebagai pemain terjun langsung dalam kegiatan bermain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain anak memiliki berbagai karakteristik, dan karakteristik tersebut perlu untuk dipahami dan dimengerti agar tidak terjadi kesalahan dalam pemberian stimulasi bermain terhadap anak.

**e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, spontan dan didorong oleh motivasi dari orang lain yang pada umumnya dilakukan oleh anak. Anak lebih senang bermain dibandingkan dengan belajar. Kerena pada dasarnya hidup anak adalah bermain. Dengan kegiatan bermain anak akan merasa senang dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain di pengaruhi oleh beberapa faktor. Hal ini sejalan dengan Upton (2012: 143) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi bermain, yaitu:

1. Pengaruh-pengaruh keluarga.  
Keluarga mempunyai faktor penting dalam kegiatan bermain anak.
2. Gender.  
Perbedaan jender dalam penggunaan mainan ditemukan pada anak usia prasekolah, anak cenderung memilih permainan yang sesuai jender mereka.
3. Umur  
Kegiatan bermain di pengaruhi oleh tahap perkembangan anak.

#### 4. Faktor-faktor lain.

Kegiatan bermain anak dipengaruhi oleh faktor lain misalnya, anak yang memiliki keterlambatan perkembangan menunjukkan preferensi lebih besar untuk menggunakan permainan kasar dan berguling.

Sedangkan menurut Sujiono (2011:150) faktor-faktor yang mempengaruhi bermain:

##### a. Kesehatan

anak Semakin sehat banyak energy bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

##### b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

##### c. Intelegensi

Pada setiap usia anak pandai lebih aktif ketimbang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruktif dan membaca. Anak pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual.

##### d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain kasar dibanding anak perempuan dan lebih menyukai permainan olah raga dari berbagai jenis permainan. Pada masa kanak-kanak anak laki-laki menunjukkan perhatian berbagai jenis permainan lebih banyak dari anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir kanak-kanak.



e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain dibandingkan anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Anak berasal dari lingkungan desa kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota.

f. Status Sosioekonomi

Kelompok sosio ekonomi lebih tinggi menyukai kegiatan mahal seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan dari kalangan bawah terlihat kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku dibaca dan film ditonton anak, kelompok rekreasi supervise mereka.

g. Jumlah Waktu Bebas

Waktu bermain bergantung status ekonomi keluarga. Tugas rumah tangga pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah melakukan kegiatan membutuhkan tenaga besar.

h. Peralatan Bermain

Peralatan bermain dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka binatang buatan mendukung permainan, banyaknya balok, kayu, cat air, lilin mendukung permainan konstruktif.

Menurut Sujono (2011:150) delapan faktor yang mempengaruhi bermain anak yaitu kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosioekonomi, jumlah wktu bebas, dan peralatan bermain

Berdasarkan beberapa pendapat disimpulkan terdapat beberapa faktor mempengaruhi kegiatan bermain yaitu faktor keluarga, faktor sosial-budaya, faktor jender dan teman sebaya, faktor media masa, faktor ketersediaan sarana dan prasarana. Keluarga adalah salah satu faktor yang mempengaruhi bermain.

Keluarga harus memberikan fasilitas yang memadai dalam bermain anak agar mampu mengembangkan potensi dalam diri anak dengan bermain

#### **f. Fungsi Bermain**

Bermain memiliki makna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Bermain mempunyai arti sarana sosialisasi pada diri anak, permainan sebagai sarana membawa anak ke dalam lingkungan di sekitar anak. Melalui kegiatan bermain anak mengenal dan menghargai lingkungan sekitar. Permainan mempunyai peran serta beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Sujiono (2010 : 36) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai bermain (*the value of play*), bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional, bahasa dan kognitif. Kegiatan bermain memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain:

- a) Memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya. Melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain anak juga memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- b) Mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian. Anak juga dapat belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
- c) Mengembangkan kemampuan intelektualnya. Melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
- d) Mengembangkan kemandirian dan menjadi dirinya sendiri. Melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihan.

Sedangkan menurut pendapat Mutiah (2010 : 113) bahwa fungsi bermain, yaitu:

1. Mengembangkan sensoris motoris anak. Dalam kegiatan bermain anak
2. Mengembangkan otot-otot dan energi yang ada.
3. Mengembangkan emosi anak, seperti: senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa.
4. Menguasai berbagai macam benda. Memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di lingkungannya, mengenal aturan-aturan serta norma-norma yang berlaku di lingkungannya.
5. Mengembangkan potensi dan kemampuan pada diri anak.

Disimpulkan bermain mempunyai fungsi mengembangkan dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak, seperti: dapat mengembangkan fisik motorik anak, dapat mengembangkan intelektual dan potensi anak, dapat mengembangkan keterampilan emosi anak, anak memahami lingkungan yang ada, serta melatih anak untuk selalu bertanya tentang apa yang anak tidak ketahui. Melatih anak untuk berani berbicara dan mengemukakan pendapat tentang hal yang anak ketahui.

### **3. Bermain Peran**

#### **a. Pengertian Bermain Peran**

Bermain peran merupakan salah satu bentuk bermain yang cocok digunakan untuk pembelajaran anak. Metode bermain peran anak belajar memecahkan masalah pribadi, bantuan kelompok sosial anggotanya temannya sendiri. Anak mampu menirukan tokoh saat bermain peran mengajarkan anak mengekspresikan dirinya lewat peran yang dimainkan. Bermain peran mengajarkan anak berinteraksi dan berbicara langsung dengan teman sebaya.

Roestiyah (2010: 90) berpendapat sosiodrama siswa mendramatisi tingkah laku gerak-gerik seseorang hubungannya dengan sesama manusia. *Role playing* siswa berperan atau memainkan peranan

dramatisasi masalah sosial. Kedua teknik hampir sama, penggunaan secara bergantian tidak ada salahnya. Uno (2010: 26) menyatakan *Role Playing* atau bermain peran sebagai metode pembelajaran bertujuan membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. *Role Playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya.

Sumiati (2011:100) bermain peran menggambarkan peristiwa terjadi masa lampau kemungkinan terjadi masa mendatang, *Role Playing* bagian simulasi dapat diartikan proses pembelajaran melakukan tingkah laku secara tiruan. Disimpulkan metode bermain peran cara yang digunakan guru proses pembelajaran siswa memerankan tokoh atau benda sekitar dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan materi pelajaran dilaksanakan. Bermain peran dapat mengekspresikan perasaan serta menghargai peran orang lain.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2010:34) menegaskan bahwa: bermain simbolik seperti memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan berfikir secara abstrak. Sejak anak bermain pura-pura maka anak akan menjadi mampu berfikir tentang makna-makna yang mereka representasikan secara independen. Seorang yang terlibat langsung kegiatan bermain peran menggunakan kesadarannya. Kesadaran berbentuk imajinasi masih belum dapat ditangkap secara tetap anak menggunakan kesadaran untuk menyusun perkembangan kemampuan masih berusaha dipelajarinya hingga harapan bisa terpenuhi.

#### **b. Jenis/Bentuk Bermain Peran**

Dilihat dari jenisnya terdiri bermain peran makro dan mikro. Pendapat Mutiah (2010: 115) bermain peran terbagi dua jenis kegiatan bermain peran makro dan mikro. Jenis bermain peran makro bermain sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya anak

usia taman kanak-kanak, bermain peran mikro awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja maupun sendirian.

Perbedaan konsep antara bermain peran makro dan mikro akan memberikan perbedaan tingkat perkembangan sosial emosional pada anak. Bermain peran makro dapat melatih kerja sama pada anak, di dalamnya terjadi interaksi antar pemain sehingga dapat melatih kemampuan bersosialisasi dan melatih emosi anak terhadap lawan mainnya/teman. Sedangkan bermain peran mikro merupakan awal bermain kerja sama, sehingga peluang anak untuk bekerja sama lebih sedikit. Hal ini disebabkan lawan main anak pada bermain peran mikro lebih sedikit dari pada bermain peran makro. Oleh Erickson dalam Musfiroh (2013), yaitu mikro dan makro:

1. Bermain peran mikro

Belajar menjadi sutradara memainkan boneka dan mainan berukuran kecil seperti rumah, kursi sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka barbie).

2. Bermain peran makro

Secara langsung bermain menjadi tokoh memainkan peran tertentu sesuai tema. Menggunakan alat bermain ukuran sesungguhnya. Misalnya peran dokter, perawat dan pasien dalam sebuah rumah sakit.

### **c. Fungsi Metode Bermain Peran**

1. Kreativitas

Dengan bermain peran kreativitas peserta didik dapat lebih terasah karena dalam dunia khayalan, anak bisa jadi apa saja dan melakukan apa saja sesuai dengan peran yang dimainkannya

2. Disiplin

Saat bermain peran, mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari-hari, misalnya saat bermain peran orangtua menidurkan anaknya, ia akan bersikap dan mengatakan seperti apa yang ia sering dilakukan dan dikatakan oleh orangtuanya. Sehingga secara

tak langsung membangun kedisiplinan dan keteraturan pada diri sendiri

### 3. Keluwesan

Saat bermain peran, secara tidak langsung anak-anak mulai belajar untuk mengatasi rasa takut dan hal-hal yang sebelumnya berbeda bagi mereka dengan bimbingan dan perumpamaan ini, diharapkan rasa takut atau trauma si kecil akan lebih berkurang

#### **d. Penerapan Metode Bermain Peran**

Penerapan metode bermain bagi anak harus dilakukan semenarik mungkin agar anak merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti permainan tanpa ada paksaan. Tahap sebelum melakukan kegiatan bermain peran harus disiapkan dengan benar agar bermain anak dilakukan dengan optimal. Shaftel dalam Haenilah (2015:129-130) mengemukakan tahapan bermain peran, yaitu :

1. menjelaskan aturan bermain peran
2. menciptakan suasana yang dapat memotivasi anak untuk bermain peran
3. memilih peran
4. menyusun tahapan bermain peran
5. menyiapkan pengamat
6. pemeranan
7. diskusi

Kesimpulan Hal ini senada dengan pendapat menurut Nuraini (2010:82) tahapan bermain peran adalah sebagai berikut:

1. membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
2. memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
3. memberikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain
4. menyiapkan anak-anak permainan yang akan digunakan sebelum anak-anak mulai bermain.

5. anak bermain sesuai dengan perannya.
6. mengawasi, mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guru membantunya, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.
7. waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak.

Metode bermain peran dapat diterapkan pada semua aspek perkembangan yang memiliki orientasi sentuhan, perubahan sikap, mempertimbangkan perasaan sendiri dan orang lain, membentuk keterampilan untuk menghadapi situasi sulit dan meningkatkan keterampilan untuk memecahkannya. Selain itu bermain peran dapat merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Karena anak menikmati tindakan pemeranan, maka mereka akan lupa bahwa sesungguhnya melalui bermain peran juga sekaligus menguasai materi pelajaran yang secara tidak langsung terkait dengan ranah sikap dan keterampilan dan terbiasa untuk berdialog sesama teman sebaya.

#### **4. Pengertian Karakter**

Karakter berasal dari bahasa latin “kharakter”, “kharassein”, “Kharax”, dalam bahasa inggris: karakter dan Indonesia “karakter”, Yunani Character. Griek, seperti yang dikutip Zubaedi mengemukakan bahwa karakter dapat di definisikan panduan tabiat manusia bersifat tetap menjadi tanda khusus membedakan orang yang satu dengan yang lain.

Ada beberapa pengertian karakter anak. Kalau kita membicarakan tentang karakter maka tidak terlepas dengan istilah kepribadian sebab antara istilah karakter dan kepribadian seringkali digunakan secara bergantian. Hal itu dikarenakan menurut para Ilmuan Psikologi khususnya Psikologi Kepribadian bahwa karakter adalah istilah dari kepribadian. Untuk memperjelas kedua istilah tersebut perlu kiranya melihat definisi yang diberikan pakar psikologi sebagai berikut:

1. Allport menyatakan bahwa “*character is personality evaluated, and personality is character devaluated*” (Allport, 1937). Allport beranggapan bahwa watak (*character*) dan kepribadian (*personality*) adalah satu dan sama akan tetapi di pandang dari segi yang berlainan; kalau orang bermaksud hendak mengenakan norma-norma jadi mengadakan penilaian. Maka lebih tepat dipergunakan istilah “watak” dan kalau orang tidak memberikan penilaian, jadi menggambarkan apa adanya, maka dipakai istilah kepribadian.
2. Abin Syamsuddin Makmun mengatakan bahwa karakter adalah satu aspek dari kepribadian, dimana karakter adalah konsekuen tindakannya dalam mematuhi etika perilaku, konsisten atau teguh tidaknya dalam memegang pendidikan atau pendapat.
3. Menurut Alwisol karakter adalah penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk) baik secara eksplisit maupun implisit.

Karakter kepribadian dibebaskan dari nilai. kepribadian (*personality*) maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditujukan ke lingkungan sosial, relatif permanen serta menuntun, mengerahkan dan mengorganisasikan aktifitas individu. Menurut Wyne (1991) seseorang berperilaku tidak jujur, kejam atau rakus dikatakan sebagai berkarakter jelek sementara yang berperilaku jujur, suka menolong dikatakan berkarakter mulia. Karakter erat kaitannya dengan *personality* (kepribadian) seseorang disebut orang berkarakter (*a person of character*) apabila perilaku sesuai dengan kaidah moral.

Brendt mengemukakan moral adalah prinsip dasar untuk menentukan perilaku. Prinsip ini berkaitan dengan sanksi atau norma-norma yang berlaku di masyarakat, baik norma hukum, agama, sosial dan kesopanan. Sedangkan menurut Menurut Megawangi karakter berbeda dengan moral dimana moral lebih cenderung pada pengetahuan seseorang terhadap nilai-nilai yang benar dan nilai-nilai yang salah serta tergantung dengan kondisi masyarakatnya sedangkan karakter adalah tabiat seseorang



yang langsung di-drive dari otak namun dapat dibimbing kearah yang lebih baik dengan pembiasaan (habitulasi).

Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa karakter adalah gambaran tingkah laku atau prilaku seseorang yang dinilai dengan norma-norma dalam masyarakat. Pengertian karakter anak adalah gambaran tingkah laku anak yang dapat dinilai dari norma-norma dalam lingkungan masyarakat.

## **5. Konsep Dasar Karakter Kesopanan**

### **a. Pengertian Kesopanan**

Menurut Muhajir (2010:1) kesopanan perilaku yang diharapkan dari bangsawan itu dalam buku santun. Terbesar ialah Cortegiano yang tidak hanya meliputi etiket dasar dan sopan santun tetapi juga memberikan model percakapan canggih dan keterampilan intelektual. Pengertian sopan-santun Wikipedia dijelaskan sopan santun peraturan hidup timbul dari hasil pergaulan sekelompok. Norma kesopanan bersifat relatif artinya yang dianggap sebagai norma kesopanan berbeda-beda di berbagai tempat, lingkungan, atau waktu. Contoh norma kesopanan:

- a) menghormati orang yang lebih tua.
- b) menerima sesuatu selalu dengan tangan kanan.
- c) tidak berkata-kata kotor, kasar, dan sombong.
- d) tidak meludah di sembarang tempat

### **b. Macam-macam Kesopanan**

#### **1) Kesopanan Berbahasa**

Setiap orang menjaga santun bahasa agar komunikasi dan interaksi dapat berjalan baik. Bahasa yang dipergunakan dalam sebuah komunikasi sangat menentukan keberhasilan pembicaraan (Kuraesin, 1975: 6). Santun bahasa menunjukkan bagaimana seseorang melakukan interaksi sosial kehidupannya secara lisan

#### **2) Sopan santun Berperilaku**

Santun kata sederhana memiliki arti banyak berisi nilai-nilai positif dicerminkan perilaku dan perbuatan positif. Chazawi (2011: 12)

perilaku positif lebih dikenal dengan santun diimplementasikan pada cara berbicara, cara berpakaian, cara memperlakukan orang lain, cara mengekspresikan diri dimanapun dan kapanpun. Santun tercermin dalam perilaku bangsa Indonesia tidak tumbuh dengan sendirinya namun merupakan proses tidak bisa dilepaskan dari sejarah bangsa yang luhur.

### **c. Norma Kesopanan**

Norma sosial tak selamanya dapat mudah dibedakan satu sama lain. usaha mengadakan klasifikasi sistematis amatlah sukar. Diantara usaha ini mencoba membedakan norma sosial disokong oleh sanksi tidak seberapa berat serta tak mengancamkan ancaman fisik, sedangkan satu golongan lagi berlaku dengan sokongan sanksi berat serta disertai dengan ancaman-ancaman fisik (Bagong: 2012).

### **d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesopanan**

Menurut Mahfudz (2010:03) berpendapat kurangnya sopan santun pada anak disebabkan beberapa hal:

- 1) anak tidak mengerti aturan yang ada, atau ekspektasi yang diharapkan dari dirinya jauh melebihi apa yang dapat mereka cerna pada tingkatan pertumbuhan mereka saat itu
- 2) anak ingin melakukan hal-hal yang diinginkan dan kebebasannya
- 3) anak meniru perbuatan orang tua
- 4) perbedaan perlakuan disekolah dan dirumah
- 5) pembiasaan sopan santun yang sudah diajarkan oleh orang tua sejak dini
- 6) lingkungan keluarga

Berperan penting dalam pembentukan karakter anak karena keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama bagi anak.

- 7) Lingkungan teman sebaya

Lingkungan ini turut andil karena anak lebih suka bergaul dengan teman sebayanya di masa remaja. Sedikit banyak anak akan terpengaruh oleh perilaku teman sebayanya. Dan mereka cenderung

lebih dekat dengan teman sebayanya dibandingkan dengan keluarganya.

8) Lingkungan pendidikan

Lingkungan pendidikan harus memberikan contoh dan bimbingan untuk siswa didikannya agar berperilaku sopan dan santun terhadap lingkungannya.

9) Lingkungan masyarakat

Anak memiliki potensi sosialisasi yang baik akan pandai dalam bergaul dan memiliki tenggang rasa yang kuat. Hal ini didukung oleh lingkungan yang mendukung pula. Maka akan terwujud nilai kesejahteraan yang baik.

## **B. Hubungan Bermain Peran dengan Pendidikan Karakter**

Sujiono (2009: 121) mengemukakan anak usia dini belajar melalui *active learning*, metode yang digunakan adalah memberikan pertanyaan pada anak dan membiarkan berpikir atau bertanya pada diri sendiri, sehingga hasil belajar yang didapat merupakan konstruksi anak tersebut. Karena pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat dalam proses belajar. Salah satu metode yang dianggap efektif untuk meningkatkan perilaku sopan santun pada anak usia dini adalah bermain peran. Bermain peran memungkinkan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Karena antara usia 5—6 tahun interaksi antar teman sebaya meningkat (Marhar, 2011: 21). Seorang anak yang mampu mengatasi permasalahan emosinya diharapkan menjadi individu yang lebih percaya diri, tahu kelemahan dan kelebihan sehingga mereka siap menghadapi tantangan di jamannya. Dengan demikian diharapkan metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku pada anak usia dini. Peran yang dilakukan oleh anak pada teknik bermain peran, memberikan pengalaman langsung bagaimana anak berperilaku. Hal ini sesuai pula dengan ciri berpikir anak usia dini yang dikemukakan oleh Semiawan (Marhar, 2011: 14) antara lain realisme, yaitu kecenderungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu dengan hal yang

riil atau nyata. Teknik bermain peran juga disesuaikan dengan usia anak 5—6 tahun. Tema yang diangkat berupa lingkungan kehidupan sehari-hari anak. Melalui teknik bermain peran, guru akan berdiskusi dengan anak, perilaku yang perlu ditumbuh-kembangkan pada interaksi sosial. Di samping hal-hal tersebut, dengan teknik bermain peran anak akan belajar norma-norma kelompok. Menurut Hughes (Ashiab, 2007: 200), tema permainan bermain peran untuk anak usia dini digolongkan ke tiga kategori: keluarga, karakter, dan peran fungsional. Peran keluarga pada umumnya melukiskan ibu, bapak, saudara kandung, dan binatang kesayangan.

Peran karakter adalah pada umumnya bersifat khayal, sebagai contoh, menjadi ninja kura-kura, atau seorang puteri. Peran fungsional adalah selalu digambarkan dalam kaitan dengan rencana tindakan yang spesifik; sebagai contoh, suatu anggota pemadam api mempunyai suatu peranan tertentu. Peran yang fungsional tidak menggambarkan perilaku hanyalah identitas yang permanen karakter tersebut. Pada intinya, permainan bermain peran melibatkan emosi anak, pemikiran dan dunia eksternal mereka; yang merupakan permainan sosial di mana anak-anak menggunakan kreativitas dan imajinasi mereka dan mengambil peran yang berbeda ketika mereka menganggap dirinya sesuai dengan situasi tersebut yang menyertakan penggunaan dari khayalan dan simbolisme. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wright, Diener, dan Kemp (2012), permainan bermain peran di awal masa kanak-kanak meningkatkan peluang untuk interaksi dan kerja sama/kolaborasi, membantu perkembangan sosial dan pengembangan emosional ketika anak-anak menggunakan drama untuk memecahkan permasalahan, berhadapan dengan konflik, menaklukkan ketakutan, mengadopsi perspektif yang baru, mengatur emosi, dan ketrampilan pengaturan diri. Perencanaan teknik sosiodrama yang sistematis akan membantu interaksi sosial anak, terutama tema pembelajaran yang sesuai karakteristik anak. Langkah-langkah pelaksanaan bermain peran untuk anak usia dini sebagaimana diambil dari pendapat Anitah (2011: 112) diuraikan sebagai berikut:

1. Guru terlebih dahulu memperkenalkan sosiodrama dengan ikut serta memainkan kejadian sederhana bersama seorang atau dua orang anak dalam tema sopan santun.
2. Guru membacakan cerita dan anak mendengarkan.
3. Guru menunjuk beberapa orang anak untuk melaksanakan tugas memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut.
4. Guru meminta anak yang telah ditunjuk untuk latihan dan mempelajari perannya masing-masing.
5. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan oleh anak. Bila sosiodrama baru diadakan pertama kali, guru memilih anak yang kiranya dapat melakukan tugas itu. Pada kesempatan berikutnya, barulah guru menyuruh anak secara sukarela kemudian guru menetapkan peranan mereka masing-masing.
6. Guru menetapkan peranan pendengar. Seorang atau dua orang anak yang bertindak kurang bersungguh-sungguh dapat merusak suasana kelas dan karenanya akan merusak bermain peran.
7. Guru menyarankan kalimat pertama agar sosiodrama segera dapat dimulai, selanjutnya dapat diteruskan dengan bebas.
8. Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik masalah diskusi umum. Guru menanyakan pendapat pemain tentang penyelesaian itu.
9. Guru memberi kesempatan kepada pendengar (peserta didik lain) untuk memberikan pendapat atau mencari pemecahan dengan cara-cara lain, kemudian diambil keputusan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui langkah-langkah tersebut melalui sosiodrama dapat meningkatkan sopan santun dan diharapkan anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam memecahkan suatu permasalahan tentang perilaku sopan santun.

### **C. Kajian Penelitian yang Relevan**

Banyak referensi yang menjelaskan tentang perkembangan karakter diantaranya adalah:

1. Skripsi yang ditulis oleh Kurnia Puspita dengan judul “Pendidikan Karakter Dalam Film Upin Ipin episode 1-18”. Ia menjelaskan bahwa konsep pembelajaran pendidikan karakter adalah merupakan sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak, dimana nilai-nilai tersebut memiliki komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai baik terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat.
2. Artikel dalam jurnal pesona PAUD yang ditulis oleh Vivit Risnawati yang berjudul “Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran di TK Padang”. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa salah satu upaya untuk mengoptimalkan pendidikan karakter anak usia dini, melalui bermain peran. Bertujuan untuk mengoptimalkan pendidikan karakter anak usia dini melalui sentra main peran. Jenis penelitian ini tindakan kelas dengan subjek 10 anak. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II nilai-nilai karakter anak mengalami peningkatan yang cukup berarti. Hal ini membuktikan bahwa melalui sentra main peran pendidikan karakter anak di Taman Kanak-kanak Citra Al Madina Padang, menjadi meningkat.
3. Artikel dalam jurnal psikologi pendidikan dan perkembangan yang ditulis oleh Nur Ainy Fardana yang berjudul “Peran Pendidik PAUD Dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Melalui Metode Bermain Peran”. Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa keefektifan pendidik merupakan upaya peningkatan akan metode evaluasi terhadap peran pendidik. Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa PAUD anak shaleh memiliki pendidikan karakter yang khas. Pendidikan karakter berhasil diterapkan disebabkan peran pendidik yang berkarakteristik pendidik yang efektif, hal ini didukung dengan penerapan metode bermain peran.
4. Dalam skripsi pendidikan karakter yang ditulis oleh Dwiyanto Joko Parnowo yang berjudul “Implementasi Pendidikan Karakter Dan Kerja

Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran”. Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan Tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Penggunaan metode ini akan membawa peserta didik untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Melalui main peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya.

5. Artikel yang ditulis dalam jurnal bimbingan dan konseling yang ditulis oleh Rumlah dengan judul “Upaya Meningkatkan Karakter Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama”. Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa dengan diadakannya bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dapat meningkatkan karakter siswa dalam bertatakrama kepada guru dan lingkungan. Layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa untuk berani berbicara di hadapan orang banyak dengan etika bahasa yang baik, mencairkan pikiran suntuk dan buntu, memperluas wawasan serta melatih anak untuk menghargai orang lain. Dengan sosiodrama anak dapat memahami dan merasakan kondisi orang lain, sehingga siswa dapat mengambil pengalaman hidup yang lebih baik dari peran drama tersebut.

Setelah meninjau beberapa hasil penelitian tersebut, penulis berpendapat bahwa skripsi ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya. penelitian sebelumnya terdapat karya atau hasil penelitian yang membahas pendidikan karakter, akan tetapi belum sepenuhnya berfokus dalam pembahasan pendidikan karakter anak usia dini melalui bermain peran. Penelitian tentang pendidikan karakter melalui main peran di TK Masjid Syuhada ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti mengintegrasikan metode pendidikan karakter dalam metode bermain peran.

Perbedaan penelitian yang tersebut di atas dengan sebelumnya terletak pada penerapan karakter di masing-masing sekolah, seperti

Meningkatkan Karakter Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok,  
Implementasi Pendidikan Karakter Dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah  
Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis, dan Peran Pendidik PAUD  
Dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter