

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Profil TK Kusuma Wijaya**

TK Kusuma Wijaya adalah pendidikan taman kanak-kanak yang baru berdiri pada tahun 2015. TK Kusuma Wijaya terletak di kawasan yang padat penduduknya, sehingga pada awal dibuka pendaftaran murid baru, TK Kusuma mendapatkan murid baru 30 Anak, jumlah yang cukup banyak untuk sebuah sekolah TK. Pada tahun berikutnya pun sampai tahun 2019 TK Kusuma selalu mendapatkan murid baru antara 30-35. Lokasi TK Kusuma Wijaya juga strategis, berada di Jalan Raya Tenggumung.

TK Kusuma Wijaya berada di Tenggumung Karya Lor no 59 Kecamatan Semampir Surabaya. Di TK Kusuma Wijaya terdapat 5 staf pengajar, ada 4 guru dan 1 kepala sekolah. Yayasan TK Kusuma Wijaya bernama B.Erika, beliau adalah Guru di SMPN 11.

Di TK Kusuma terdapat 2 kelas, kelas atas dan kelas yang di bawah, untuk kelas bawah ditempati oleh Kelompok, sedang ruangan atas, digunakan belajar Kelompok B. Terdapat halaman sekolah yang tidak seberapa luas, setiap harinya digunakan wali murid untuk menunggu anaknya.

TK Kusuma memberikan pelayanan pendidikan selama 6 hari, dimulai hari Senin-Sabtu dan dibagi 2 sgelombang. Gelombang 1 masuk pukul 07.00-09.15, gelombang 2 masuk pukul 09.30-11.45.

##### **2. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama bulan November 2018 di TK Kusuma Wijaya Surabaya. Penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi dengan subjek penelitian dan beberapa informan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hasil penelitian di analisis oleh peneliti dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yang artinya peneliti akan menggambarkan, menguraikan, serta

menginterpretasikan seluruh data yang terkumpul sehingga mampu memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun Metode Bermain Peran dalam pembentukan Karakter anak usia 5-6 tahun di TK Kusuma Wijaya diperoleh data sebagai berikut.

**a. Penggunaan Metode Bermain Peran di TK Kusuma Wijaya usia 5-6 Tahun**

Bermain peran merupakan salah satu bentuk bermain yang cocok digunakan untuk pembelajaran anak. Melalui metode bermain peran anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Anak mampu menirukan sebuah tokoh yang anak pilih saat bermain peran sehingga mengajarkan anak untuk mengekspresikan dirinya lewat peran-peran yang dimainkan. Mengajarkan anak untuk berinteraksi dan berbicara secara langsung dengan teman sebaya Roestiyah (2010: 90). -gerak seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia.

Bermain peran di TK Kusuma Wijaya digunakan untuk pembentukan karakter anak usia 5-6 tahun. Metode bermain peran merupakan prosedur pembelajaran dimana siswa mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan pembentukan karakter. Dalam penelitian ini, bermain peran yang dilakukan oleh siswa berdasarkan kebiasaan sehari-hari di sekolah, seperti salim ibu guru waktu masuk kelas, salim ibu guru waktu pulang sekolah, berbicara sopan dan meminta maaf.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 16 anak dan dibagi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri 10 anak, masing-masing kelompok memerankan 4 indikator. Dalam kegiatan bermain peran, indikator Salim ibu guru waktu masuk kelas, peran salim ibu guru waktu pulang sekolah, bermain peran tentang berbicara sopan, dan indikator tentang meminta maaf. Berikut tabel indikator yang digunakan untuk variabel bermain peran:

Tabel 4.1 Indikator Yang Digunakan Untuk Variabel Bermain Peran

Variabel	Dimensi	Indikator
Bermain peran	Memilih peran	Memainkan peran yang akan dimainkan
		Menggunakan properti sesuai dengan peran

#### b. Karakter Kesopanan di TK Kusuma Wijaya Usia 5-6 Tahun

Menurut kamus umum bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sementara dalam kamus sosiologi, karakter diartikan sebagai ciri khusus dari struktur dasar kepribadian seseorang (*karakter; watak*).

Menurut Muhajir, (2010:1) kesopanan adalah kesopanan lembut dan sikap sopan, pada abad pertengahan di Eropa, perilaku yang diharapkan dari bangsawan itu di dusun dalam buku-buku santun. Terbesar diantaranya ialah Cortegiano yang tidak hanya meliputi etiket dasar dan sopan santun tetapi juga memberikan model percakapan canggih dan keterampilan intelektual.

Tabel 4.2 Kisi-Kisi Karakter Sopan

Variabel	Dimensi	Indikator
Karakter sopan	Bersikap baik	Salim ibu guru waktu masuk kelas
		Salim ibu guru waktu pulang sekolah
		Meminta tolong
		Mengucapkan permisi waktu lewat

Observasi yang dilakukan peneliti pertama kali pada bulan November 2018 sebagai data penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Pengamatan awal merupakan kegiatan sebelum penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui keadaan karakter kesopanan anak. Untuk meningkatkan karakter kesopanan anak, penulis dilakukan menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran dianggap

metode yang menyenangkan untuk anak belajar tentang karakter kesopanan

Karakter sopan yang diamati oleh peneliti difokuskan pada 4 indikator.

Tabel 4.3 Kisi-Kisi Karakter Sopan diamati peneliti

Variabel	Dimensi	Indikator
Karakter sopan	Bersikap baik	Salim ibu guru waktu masuk kelas
		Salim ibu guru waktu pulang sekolah
		Meminta tolong
		Mengucapkan permisi waktu lewat

## B. Pembahasan

### 1. Penggunaan Metode Bermain di TK Kusuma Wijaya Usia 5-6 Tahun Surabaya

Upaya pendidik dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadi proses pembelajaran merupakan suatu keharusan, namun sebelum di mulainya pembelajaran tersebut pendidik di TK Kusuma Wijaya Surabaya terlebih dahulu memilih tema kegiatan yang ingin dicapai dalam bentuk penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian atau biasa di singkat dengan RPPH namun setelah adanya rpph guru tidak mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan terlebih dahulu sebelum dimulainya kegiatan bermain peran di TK Kusuma Wijaya Surabaya pendidik telah menentukan tema dan kemudian membicarakan alat-alat yang akan di gunakan oleh anak, seperti ketika bermain peran pedagang pendidik mngenalkan terlebih dahulu macam-macam buah yang akan di beli, alat-alat yang digunakan,cara pembeli dan juga cara membayar dll, ketika bermain peran dokter, mengenalkan alat-alat kedokteran seperti stetoskop, suntikan obat dll. Begitupun dengan peran guru, menjelaskan terlebih dahulu alat-alat pembuatan bendera, lalu cara membuat bendera tersebut dan memasangnya di tiang.

Pada saat bermain peran pendidik harus membagi tugas kepada anak sebelum bermain sesuai dengan perannya masing-masing, tujuannya agar anak tidak berebut ketika melakukan bermain peran berlangsung, Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan. Tujuannya agar anak tidak kebingungan terhadap peran yang diperankannya

Pada saat bermain peran pendidik harus membagi tugas kepada anak sebelum bermain sesuai dengan perannya masing-masing, tujuannya agar anak tidak berebut ketika melakukan bermain peran berlangsung, Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan. Tujuannya agar anak tidak kebingungan terhadap peran yang diperankannya

Setelah semua sudah tersedia, tema sudah ditentukan, alat-alat sudah ada lalu tidak lupa pula maka pendidik mengumpulkan anak untuk di beri pengar pengarahan dan aturan dalam bermain peran agar bisa berjalan dengan baik dan kondusif, dalam pengarahannya tersebut guru memberi pengarahannya kepada anak, contohnya anak berperan sesuai dengan perannya, tidak diperbolehkan untuk berebutan, belajar untuk disiplin dan tidaklah mengganggu peran temannya.

Pada saat bermain peran berlangsung guru hanya mengawasi/ mendampingi anak-anak yang sedang bermain saja, dengan tujuan bahwa guru mengawasi jika ada anak yang membutuhkan bantuan atau masih sering kebingungan dengan peran yang di perankannya. Dan diakhir kegiatan guru tidak lupa untuk mengulas kembali apa yang mereka lakukan tadi dan menanyakan perasaan anak setelah bermain peran.

Pada saat bermain peran berlangsung guru membagikan tugas kepada anak dengan cara menunjuk anak tersebut, ketika anak melakukan perannya dan mulai terlihat membosankan maka anak dapat berpindah atau bergantian peran dengan teman nya yang lain, sehingga anak dapat merasakan peran peran lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dari tanggal 1-30 November 2018 di TK Kusuma Wijaya Surabaya dari keseluruhan langkah-langkah penerapan metode bermain peran dalam pembentukan karakter pada anak menunjukkan bahwa ada beberapa langkah yang belum

maksimal seperti pemberian arahan sebelum bermain peran, persiapan sebelum bermain peran, dan juga kurangnya di beri kebebasan terhadap anak untuk memilih peran yang di lakukannya. Dapat dikatakan bahwa dari langkah- langkah bermain peran yang dilakukan itu yang akan mampu mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak jika dilakukan secara optimal dan membantu anak agar mampu mencapai standar pencapaian penilaian sesuai dengan tingkat pencapaiannya.

Setelah dilihat dari upaya guru kelas B di TK Kusuma Wijaya Surabaya berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian sesuai dengan perkembangan anak, maka peneliti mendapati hasil data observasi penilaian perkembangan sebagai berikut:

Tabel .4.4 Penilaian meningkatkan Bahasa Anak Usia Dini  
Di TK Kusuma Wijaya Tahun Ajaran 2018/2019

No	Nama Anak	Indikator Metode Bermain Peran								Keternangan
		A	B	C	D	E	F	G	H	
1.	R	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	BSB	BSB	BSH
2.	F	BSB	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSB	BSB	BSH
3.	L	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB
4.	D	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	BSB	BSB	BSH
5.	S	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	BSB	BSB	BSH
6.	F	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
7.	A	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSB	BSB	BSH
8.	R	BSH	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSB	BSB	BSH
9.	A	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	BSB	BSB	BSH
10.	F	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB
11.	Z	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
12.	S	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
13.	N	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
14.	P	BSB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSB	BSB	BSH
15.	Q	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSB	BSB	MB
16.	N	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	BSB	BSB	BSH
17.	T	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	BSB	BSB	BSH

Keterangan angka :

- A. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang peran yang dimainkan
- B. Anak dapat menceritakan kembali kegiatan bermain peran yang di lakukan
- C. Anak dapat menyampaikan pendapatnya

- D. Anak berani bertanya secara sederhana tentang dialog yang dilakukan
- E. Anak dapat menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya
- F. Anak dapat mengucapkan terima kasih
- G. Anak mampu mengucapkan salam
- H. Anak mampu mengusulkan bermain peran kembali di hari esok

Untuk menentukan kategori metode bermain peran, maka digunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kategori metode bermain peran

No	Keterangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BB (belum berkembang)	0	0%
2	MB (mulai berkembang)	5	29%
3	BSH (berkembang sesuai harapan	10	59%
4	BSB (berkembang sangat baik)	2	12%
	Jumlah	17	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat di pahami bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan tentang peran yang dimainkan, menceritakan kembali kegiatan bermain peran yang dilakukan, menyampaikan pendapatnya, berani bertanya secara sederhana, menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya, dapat menyusun kalimat dengan memberi keterangan suatu hal, mampu mengucapkan salam, mampu mengusulkan bermain peran kembali di esok hari termasuk pada kategori mulai berkembang ada 5 orang anak dengan tingkat persentase 29%. Sedangkan kemampuan peserta didik dengan katagori berkembang sesuai harapan ada 10 orang anak dengan tingkat persentase 59% dan kemampuan peserta didik dengan kategori berkembang sangat baik ada 2 orang anak dengan tingkat persentase 12%. setelah peneliti melakukan penelitian tentang penerapan metode bermain peran pada anak usia dini di TK Kusuma Wijaya Surabaya.

Penerapan metode bermain peran untuk membentuk karakter anak pada anak usia dini di TK Kusuma Wijaya Surabaya sebagai berikut:

1. Dalam bermain peran ananda **Rafa** ini sudah mulai berkembang sesuai harapan berdasarkan hasil pengamatan penulis ananda Rafa yang ditandai tingkat awalnya pencapaian kemampuannya memang sudah berkembang sesuai harapan. Pada tahap akhir observasi peneliti melihat bahwa Rafa memang antusias dan sangat semangat dalam melakukan kegiatan bermain perannya
2. Kemampuan bermain peran ananda **Fabian** ini berkembang sesuai harapan . terlihat ketika ananda melakukan bermain peran dan menceritakan kembali peran yang di mainkannya dengan mandiri tanpa diingatkan kembali oleh guru.
3. Dalam bermain peran ananda **Lionel** ini mulai berkembang. Terlihat ketika bermain peran di lakukan arsyaka masih sering kebingungan dan masih sangat sering di ingatkan dan di bantu oleh gurunya.bahkan untuk berpindah dari satu tempat ketempat yang lain saja main sering malu-malu sehingga masih di tuntun oleh gurunya.
4. Dalam kegiatan bermain peran ananda **Dafa** ini berkembang sesuai harapan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan bahwa sanya Alfaro ini sangat antuas dengan adanya bermain peran,seperti ketika bermain peran sebagai dokter-dokteran anaknya sangat antusias dan sangat bersemangat. Banyak sekali bertanya dan bahkan mengusulkan kembali untuk bermain peran lagi pada hari esoknya.
5. Perkembangan bahasa ananda **Salman** ini berkembang sesuai harapan. Terlihat sekali ketika bermain peran berdagang contohnya naufal sangat antuas sekali ketika aka membuat sate buah, rasa ingin tau nya sangat besar, dan sangat sering sekali bertanya dan pintar sekali menyampaikan pendapat apa yang ada di dalam pikirannya.
6. Perkembangan bahasa ananda **Faqih** ini berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa ajeng ini anak yang paling aktif dalam berbagai kegiatan, contohnya saja ketika baru memulai pelajaran ataupun ketika bermain peran berlangsung ananda sangat semangat dan tidak pernah tinggal diam,baik krtiak guru bertanya atau ketika di suruh melakukan kegiat sangat antuas dan



melakukan berbagai kegiatan dengan mudah sekali paham dan sangat mandiri dan searing kali membantau temannya.

7. Perkembangan bahasa ananda **Arvan** ini berkembang sesuai harapan. Terlihat sekali ketika melakukan bermain peran sebagai pedagang, kebetulan dia menjadi seorang penjual, sehingga terlihat sekali ketika menawarkan dan tawar menawar ketika ada pembeli yang akan membeli.
8. Perkembangan bahasa ananda **Rara** ini berkembang sesuai harapan berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa terlihat ananda salva memang antusias dan semangat dalam melakukan kegiatan bermain peran dan juga anaknya berani bertanya ketika apa yang dilhatnya dan sudah mampu menceritakan kembali perannya ketika pembelajaran selesai.
9. Perkembangan bahasa ananda **Aulia** ini berkembang sesuai harapan. Dimana ketika bermain peran berlangsung yusuf memang terlihat diam tapi memperhatikan apa yang diperintahkan, namun ketika guru bertanya tentang peran yang dilakukan bahkan ketika di suruh menceritakan kembali peran yang dilakukan tadi dia mampu bahkan tanpa harus di ingatkan oleh gurunya dia sudah mampu melakukannya sendiri.
10. Perkembangan bahasa ananda **Fia** ini mulai berkembang . hal ini terlihat dari indikator pencapaian karena ananda azam ini cenderung lebih senang bermain-main sendiri. Tidak terlalu suka terhadap keramaian. Namun berkat kegigihan gurunya ananda azam ini mulai berkembang terlihat dari anak mampu menjawab pertanyaan pertanyaan guru tentang apa yang di lakukannya.
11. Perkembangan bahasa ananda **Zahra** ini berkembang sangat baik. Hal tersebut terlihat ketika baru sampai atau akan pulang tanpa di komandoi lagi langsung menjabat tangan gurunya dan langsung mengucapkan salam kepada gurunya dan juga orang-orang yang dianggapnya lebih dewasa begitupun ketika pembelajaran putrid sangat antusias dan bersemangat, ketika guru bertanya langsung dijawab dengan lantang tanpa malu-malu.

12. Perkembangan bahasa ananda **Sana** ini mulai berkembang. Hal tersebut terlihat ketika peneliti melakukan observasi terlihat bahwa Zahra masih sering di bantu oleh gurunya bahkan ketika mengucapkan salam saja masih di bantu oleh gurunya, karena anak ini cenderung sangat pendiam dan mudah sekali menangis jika ketika apa yang dilakukannya tidak mampu ia lakukan.
13. Perkembangan bahasa ananda **Nabila** ini mulai berkembang, pada awalnya kurang berkembang dilihat dari indikator pencapaian karena ananda kanaka ini cenderung diam dan tidak antusias, bahkan kanaka ini jika di kelas lebih banyak menguap serta terlihat sangat mengantuk dan lemas selalu, namun nika di luar kelas tidaklah terlihat mengantuk lagi.
14. Perkembangan bahasa ananda **Putri** ini berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terlihat perkembangan ananda ditandai dengan besarnya semangat saat melakukan bermain peran ketika bermain dokter-dokteran dia sangat antusias dia sebagai pasien namun semangat nya sangat mengebu-gebu.
15. Perkembangan bahasa ananda **Quinsa** ini mulai berkembang. Hal ini terlihat dari indikator pencapaiannya bahwa ananda ini cenderung sangat pendiam dan berbicaranya pun masih terbata-bata. Namun kalau gerahnya sangat lincah bahkan anaknya sangat aktif jalan kesana kemari.
16. Dalam kegiatan ananda **Nadira** ini berkembang sesuai harapan berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa terlihat ananda salva memang antusias dan semangat dalam melakukan kegiatan bermain peran dan juga anak nyamulai berani bertanya ketika apa yang dilhatnya dan sudah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang peran yang di lakukannya
17. Dalam kegiatan ananda **Thalita** ini berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terlihat perkembangan ananda ditandai dengan besarnya semangat saat melakukan bermain dan juga mulai pintar dalam menceritakan kembali

peran yang di lakukannya serta menjawab pertanyaan tentang peran yang dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya perkembangan bahasa pada anak khususnya anak-anak usia 5-6 tahun TK Kusuma Wijaya Surabaya mampu meningkat dengan adanya peran-peran guru yang sangat di butuhkan dalam perkembangan anak-anak agar mampu tercapai dengan baik .

## **2. Karakter Kesopanan di TK Kusuma Wijaya Usia 5-6 Tahun Surabaya**

Karakter kesopanan di TK Kusuma Wijaya usia 5-6 Tahun Surabaya diterapkan melalui metode bermain. Anak bisa belajar tentang mengucapkan terima kasih, mengucapkan salam, mengucapkan permisi waktu lewat dengan cara yang menyenangkan. Hal tersebut selain di terapkan pada waktu bermain peran, di terapkan juga dalam keseharian di sekolah. Guru juga selalu mengingatkan tentang karakter di atas sebelum pulang sekolah.

Pengertian Metode Bermain Peran Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan (Thoifuri, 2008:55). 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 muncul pada masa mendatang (Mulyono, 2012:101). Bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Bermain Peran sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain.

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui metode bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Hamdayama, 2012:189)

Pengertian Pola Pembentukan Karakter Anak Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia Modern, dijelaskan bahwa pola berarti "contoh, bentuk, model atau sistem, cara kerja"(Ali, 2017:319) Sementara dalam menentukan bentuk, tahapan, tata cara yang digunakan dalam merancang sesuatu. Dengan demikian pola dalam konteks ini dimaksudkan sebagai prosedur dan tata cara pengelolaan lembaga, organisasi atau perkumpulan tertentu. Jika dihubungkan dengan proses manajemen dalam sebuah organisasi, maka pola diasumsikan sebagai "tahapan atau mekanisme yang digunakan dalam mengatur system yang berlaku pada organisasi tertentu"(Pusat Bahasa: 2005:152) Dalam kamus Bahasa Indonesia pembentukan berasal dari kata "bentuk yang berarti lengkung, lentur, bangun, gambaran, rupa, wujud, dan lain sebagainya". Dan pembentukan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah " proses, cara, pembuatan, atau cara membentuk"(Ali, 2019:103) Secara harfiah karakter artinya 'kualitas mental dan moral, kekuatan moral, nama atau reputasi'. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia" karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain baik tabiat maupun watak (Ibid, 2018:46)

Karakter adalah Kualitas atau kekuatan mental dan moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang

membedakan dengan individu lain. Karakter pendidikan adalah kualitas mental, dan kekuatan moral, akhlak atau budi pekerti dari nilai- nilai dan keyakinan yang ditanamkan dalam proses pendidikan yang merupakan kepribadian khusus yang harus melekat pada peserta didik (Aziz, 2009:43) Berdasarkan definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa pendidikan karakter di sekolah merupakan kegiatan yang sangat bagus untuk bisa membentuk karakter yang ada pada peserta didik itu sendiri.

Dengan demikian, pembentukan karakter adalah usaha untuk memperbaiki dan memperbaharui suatu tindakan atau tingkah laku seseorang melalui bimbingan mental jiwanya sehingga memiliki kepribadian yang sehat, akhlak yang terpuji dan bertanggung jawab dalam menjalani kehidupannya.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*