

## **Analisis Nilai Karakter dalam Kegiatan Bermain Peran Anak Usia Dini**

**Dina Amalia**

Universitas PGRI Semarang  
Email: [dinamalia11@gmail.com](mailto:dinamalia11@gmail.com)

**Dwi Prasetiyawati Diyah Hariyanti**

Universitas PGRI Semarang  
Email: [dwipdh@yahoo.co.id](mailto:dwipdh@yahoo.co.id)

### **Abstract**

*Character education is now the bermain issue of education, apart from being part of the process of forming the morals of the nation's children, character education is also expected to be the bermain foundation in the success of Indonesia Emas 2025. The purpose of this study is to analyze the character values contained in playing roles in Hidayatullah Islamic Kindergarten Semarang group B. This research is a qualitative research based on the philosophy of postpositivism. The results of this study indicate that 18 character values can be integrated in role playing activities, because of the importance of inculcating character values from an early age which must be applied in continuous learning. The impact of the research on character value analysis in role playing is the development of 18 character values that can be applied in daily activities.*

**Keywords:** Role play; character value

### **Abstrak**

*Pendidikan karakter kini memang menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025. Tujuan penelitian ini untuk menganalisa nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan bermain peran di TK Islam Hidayatullah Semarang kelompok B. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Hasil penelitian ini diketahui bahwa 18 nilai karakter dapat terintegrasi dalam kegiatan bermain peran, karena pentingnya penanaman nilai karakter sejak dini yang harus diterapkan dalam pembelajaran secara kontinu. Dampak dari penelitian analisis nilai karakter dalam bermain peran berupa pengembangan 18 nilai karakter yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari.*

**Kata Kunci:** Bermain peran; nilai karakter

## **Pendahuluan**

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta terampil yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Amanah Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 itu bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab I Pasal I Nomor 10 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menambahkan uraian diatas menurut (Alawiyah & Diananda, 2021) anak usia dini merupakan fase emas yang menyerap setiap informasi di sekitarnya. Sehingga perilaku yang bernilai atau pun tidak bernilai akan terpolakan dalam memori panjang yang ada di otaknya. Proses dalam mendidik anak usia dini pada saat ini menjadi perbincangan yang hangat. Teori-teorinya pun dikaji demi meningkatkan perkembangan yang maksimal bagi anak usia dini. Hal ini dilakukan untuk menyambut demography Indonesia di tahun 2045, dengan harapan anak usia dini beberapa tahun ini menjadi pemimpin masa depan yang mumpuni, tidak hanya mapan secara intelektual tapi juga secara emosi dan berkarakter.

Berdasarkan latar belakang peneliti lain (Uula, 2015) bahwa pendidikan karakter memang menjadi isu utama pendidikan dalam meningkatkan derajat dan martabat bangsa Indonesia. Menurut (Khaironi, 2017) pendidikan karakter anak usia dini melibatkan penanaman sikap terpuji yang sesuai dengan ajaran agama, sikap nasionalisme, masyarakat lingkungan sekitar anak, dan sikap terpuji untuk kemaslahatan kehidupan anak itu sendiri. Penanaman sikap terpuji tidak bisa dilaksanakan dalam waktu

singkat, dibutuhkan adanya kontinuitas melalui pembiasaan, keteladanan, pemberian nasihat, dan penguatan pada anak sejak dini setiap kali menunjukkan perilaku atau sikap-sikap terpuji.

Pendidikan anak usia dini tidak hanya membentuk anak-anak yang cerdas pada jalur formal, tetapi membentuk anak yang berkepribadian baik dan berkarakter. Terdapat 18 nilai-nilai karakter untuk ditanamkan kepada anak usia dini, maka analisis nilai karakter diperlukan untuk mendeteksi karakter yang terbentuk pada anak usia dini selama pembelajaran (Iswatiningtyas, 2018)

Dengan demikian menurut (Alawiyah & Diananda, 2021) karakter merupakan sifat yang stabil, dan khusus yang melekat dalam diri seseorang hingga membuatnya bersikap dan bertindak secara otomatis, tidak dapat dipengaruhi oleh keadaan, dan tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan terlebih dahulu. Pengertian karakter memiliki kesamaan dengan definisi akhlak dalam Islam yaitu perbuatan yang telah menyatu dalam jiwa atau diri seseorang atau spontanitas dalam bersikap sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi.

Pendidikan karakter pada anak usia dini dilakukan dalam rangka menanamkan nilai-nilai baik sehingga tertanam pada diri anak hingga dewasa nanti. Adapun karakter yang harus ditanamkan sejak usia dini sehingga tidak terkena arus negatif dari dampak perkembangan zaman yaitu : 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja Keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokrasi, 9) Rasa Ingin Tahu, 10) Semangat Kebangsaan, 11) Cinta Tanah Air, 12) Menghargai Prestasi, 13) Bersahabat dan Komunikatif, 14) Cinta Damai, 15) Gemar Membaca, 16) Peduli Lingkungan, 17) Peduli Sosial, 18) Tanggung Jawab (Inten Risna, 2019)

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa karakter adalah suatu usaha yang bersifat stabil dan khusus untuk membantu anak memahami dan melakukan nilai-nilai etika yang inti hingga dewasa nanti, dengan adanya nilai-nilai etika yang inti diharapkan dapat menyambut demography Indonesia di tahun 2045, dengan harapan anak usia dini beberapa tahun ini menjadi pemimpin masa depan yang mumpuni, tidak hanya mapan secara intelektual tapi juga secara emosi dan berkarakter.

Dalam proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa unsur antara lain guru yang memahami

secara utuh hakikat, sifat dan karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan bermain sambil belajar, sarana belajar anak memadai, sumber belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar sambil bermain yaitu salah satunya dengan metode bermain peran (Arsyad, Akhmad, & Habibie, 2021).

Bermain peran dapat mengenalkan karakter pada anak usia dini, karena melalui bermain peran anak tidak hanya dirangsang dengan media bergambar dalam bentuk buku cerita, namun dapat pula dengan boneka-boneka, wayang, dan berbagai media agar anak belajar memahami jalan cerita yang konkrit. Pengembangan karakter memerlukan keteladanan dan sentuhan mulai sejak dini sampai dewasa. Sebab, pada dasarnya, anak yang berkarakter rendah adalah anak yang tingkat perkembangan emosi sosialnya rendah sehingga anak beresiko mengalami kesulitan belajar, berinteraksi sosial, dan tidak mampu mengontrol diri. Usia dini merupakan masa persiapan untuk sekolah yang sesungguhnya, maka pengembangan karakter melalui bermain peran merupakan hal yang sangat dini untuk dilakukan anak dalam pembentukan karakter (Aini, 2019).

Bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan berimajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Perbermainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu berpegang kepada apa yang diperankan (Nadjih, 2021).

Sedangkan menurut (Hurlock, 1990) Nilai-nilai karakter bagi murid taman kanak-kanak, salah satunya dengan bermain peran di sentra peran. Bermain peran seringkali disebut "perbermainan pura-pura" yaitu suatu bentuk bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya.

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan dapat disimpulkan analisis gap bahwa bermain peran merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak terhadap tema, yang dapat menimbulkan anak berfikir kreatif dalam memproduksi kehidupan nyata yang dialami anak, sehingga anak mampu memunculkan beberapa nilai karakter saat bermain peran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus IGTKI Kota Semarang bahwa belum semua sekolah TK di Kota Semarang menerapkan metode bermain peran dalam

pembelajaran, karena belum semua sekolah memiliki fasilitas yang memadahi dan mendukung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran, sehingga dari hasil wawancara dengan pengurus IGTKI beliau menyarankan untuk melakukan observasi dan penelitian di lembaga TK Islam Hidayatullah dengan alasan lembaga tersebut merupakan lembaga yang representatif dari segi fasilitas maupun pembelajaran terkait metode bermain peran yang tepat untuk dijadikan tempat penelitian. Dalam penelitian ini penulis ingin menganalisa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dapat meningkatkan perkembangan nilai-nilai pendidikan karakter anak dan diharapkan sekolah dapat mengkonsistenkan nilai karakter yang muncul saat anak bermain peran, sehingga anak mempunyai pengalaman hidup yang baik.

### Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang dipilih adalah penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau paradigma *interpretive*. Menurut (Sugiyono, 2018) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang alamiah, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dari sinilah kemudian dimaksudkan nantinya akan ada pengamatan yang berujung pada suatu deskripsi mengenai Analisis Nilai Karakter dalam Bermain Peran (*Role Playing*) pada Anak TK Islam Hidayatullah Kelompok B.

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah hasil observasi di TK Islam Hidayatullah Semarang, hasil wawancara dengan guru, dan sumber tertulis berupa dokumen (buku-buku) yang masih ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen wawancara dan instrumen observasi. Untuk instrumen yang digunakan dalam penelitian terlampir.

**Tabel 1. Indikator Nilai Karakter dalam Bermain Peran**

No	Bukti kalimat, sikap atau perilaku	Nilai Karakter
1.	a. Mengenal dan mensyukuri tubuh dan bagiannya sebagai ciptaan Tuhan melalui cara merawatnya dengan baik. b. Bersyukur kepada Tuhan karena memiliki keluarga yang menyayanginya. c. Merasakan manfaat aturan kelas dan sekolah sebagai keperluan untuk hidup bersama.	Religius

	d. Membantu teman yang memerlukan bantuan sebagai suatu ibadah atau kebajikan.	
2.	a. Menjawab pertanyaan guru tentang sesuatu berdasarkan yang diketahuinya. b. Menceritakan suatu kejadian berdasarkan sesuatu yang diketahuinya. c. Mau menyatakan tentang ketidaknyaman suasana belajar di kelas.	Jujur
3.	a. Bangun pagi. b. Datang ke sekolah dan masuk kelas pada waktunya, duduk pada tempat yang telah ditetapkan, mematuhi aturan bermain. c. Mengingatkan teman untuk membantunya dalam kegiatan bermain peran, mengingatkan teman untuk berperan sesuai peran yang telah ditunjuk kepadanya, melaksanakan tugas bermain peran dengan benar, mematuhi aturan bermain. d. Berpakain seragam sesuai harinya, berpakaian sopan dan rapi. e. Mengingatkan Teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung.	Disiplin
4.	a. Bermain peran dengan sungguh-sungguh sesuai peran yang diperankannya b. Mengerjakan tugas-tugas dalam bermain peran dari guru pada waktunya c. Menggunakan sebagian waktu di kelas untuk belajar d. Fokus pada tugas-tugas yang diberikan guru di kelas.	Kerja Keras
5.	a. Membuat suatu karya dari bahan yang tersedia di kelas.	Kreatif
6.	a. Melakukan sendiri tugas kelas yang menjadi tanggung jawabnya	Mandiri
7.	a. Menerima arahan dari guru b. Ikut membantu dalam melaksanakan tugas dalam bermain peran c. Melaksanakan kegiatan yang dirancang oleh guru yang menjadi pemimpinnya d. Ikut berpartisipasi dalam melaksanakan bermain peran sesuai skenario yang telah ditetapkan guru	Demokratis
8.	a. Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran. b. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.	Rasa Ingin Tahu
9.	a. Turut serta dalam upacara peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan. b. Membersihkan rumah dan lingkungan untuk persiapan 17 agustus c. Menyanyikan lagu kemerdekaan d. Menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas.	Semangat Kebangsaan
10.	a. Mengerjakan atau melaksanakan tugas dari guru dengan sebaik-baiknya sesuai peran yang ditetapkannya.	Menghargai Prestasi

	b. Menghargai upaya guru untuk mengembangkan berbagai potensi dirinya melalui bermain peran dan kegiatan lain.	
11.	a. Bekerja sama dalam kelompok di kelas. b. Berbicara dengan teman sekelas. c. Bergaul dengan teman lain kelas. d. Berbicara dengan guru. e. Memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi kelas.	Bersahabat/Komunikatif
12.	a. Tidak menggunakan kekuatan fisik dalam berselisih dengan teman. b. Berbicara dengan kata-kata yang tidak mengundang amarah teman. c. Tidak mengambil barang teman. d. Mengucapkan salam atau selamat pagi/siang/sore ketika bertemu teman untuk pertama kali pada hari itu. e. Mendamaikan teman yang sedang berselisih. f. Ikut menjaga keamanan barang-barang di kelas.	Cinta Damai
13.	a. Buang air besar dan air kecil di WC. b. Membuang sampah di tempatnya. c. Menjaga kebersihan kelas d. Membersihkan lingkungan kelas e. Ikut dalam kegiatan menjaga kebersihan lingkungan	Peduli Lingkungan
14.	a. Membagi makanan dengan teman. b. Membantu teman yang sedang memerlukan bantuan.	Peduli Sosial
15.	a. Bertanggung jawab atas apa yang terjadi pada diri anak dan teman	Tanggung Jawab

(Panduan Teknis Pendidik, 2010)

### Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai karakter yang dapat diintegrasikan melalui kegiatan bermain peran pada anak TK Islam Hidayatullah Semarang kelompok B yaitu nilai religius, nilai disiplin, nilai jujur, nilai kerja keras, nilai kreatif, nilai mandiri, nilai rasa ingin tahu, nilai semangat kebangsaan, nilai bersahabat/komunikatif, nilai cinta damai, nilai gemar membaca, nilai peduli lingkungan, nilai peduli sosial, nilai demokratis, dan nilai tanggungjawab.

Berdasarkan survei penelitian di lapangan supaya nilai karakter dapat terintegrasi dalam kegiatan bermain peran dilakukan guru dengan upaya : 1) Guru mengajarkan bermain peran di sekolah dengan fasilitas yang memadai dan mendukung; dan 2) Guru memberikan pendidikan karakter kepada anak saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian tersebut didukung dengan hasil penelitian sebelumnya seperti (Muhsinatun, 2015) dan (Risnawati, 2012) dengan hipotesis yang menyatakan bahwa nilai

karakter dapat terintegrasi pada kegiatan bermain peran anak, karena dalam bermain peran usaha untuk menerapkan karakter anak sangatlah mudah. Secara tidak langsung anak-anak sudah menerapkan karakter, tanpa dijelaskanpun mereka sudah melakukan berbagai hal yang berkaitan dengan moral dan karakter. Pendidikan karakter yang diperoleh anak di dalam kelas masih terbawa ke dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.

Selain itu menurut (Astuti, 2013) bermain peran memenuhi beberapa prinsip yang sangat mendasar dalam proses belajar mengajar, misalnya keterlibatan murid dalam memecahkan masalah dan motivasi yang hakiki. Supaya dalam bermain peran anak mampu memahami dan melakukan apa yang diperankan anak maka penerapan nilai karakter merupakan hal yang utama dalam kegiatan bermain peran. Dengan demikian, penanaman nilai-nilai karakter kepada anak usia dini tidaklah dapat terbentuk secara singkat melainkan harus dilakukan secara kontinu dalam pembelajaran (Iswatiningtyas, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi menurut guru penanggung jawab sentra bermain peran tentang hasil analisa nilai karakter dalam bermain peran, Isro'ah mengatakan:

“penanaman nilai karakter merupakan hal yang sangat penting karena karakter adalah fondasi nantinya bagi kehidupan anak, bahkan menanamkan karakter pada anak dapat dimulai sejak anak berada dalam kandungan, agar tidak mudah terpengaruh oleh arus globalisasi atau perkembangan zaman yang negatif”.

**Tabel 2. Hasil Penelitian Nilai Karakter dalam Bermain Peran**

<p><b>Skenario</b> : Pak Ahmad mempunyai keluarga yang bahagia, ada istrinya, kedua anaknya, dan kedua orang tuanya ikut tinggal di rumah pak Ahmad, setiap hari ada kegiatan yang dilakukan pak Ahmad dan keluarganya.</p> <p>Saat pagi tiba, Ibu, nenek dan kakak pergi membuat sarapan pagi untuk mereka sekeluarga. Pak Ahmad mengajakannya untuk bersama berangkat ke sekolah, sebelum berangkat mereka pun bersama-sama sarapan pagi dulu.</p> <p>Siang telah tiba, Pak Ahmad beristirahat dan pulang ke rumah, begitupula anak-anak pak Ahmad juga sudah pulang dari sekolah. Mereka sekeluarga pun melaksanakan sholat duhur berjama'ah. Dan kemudian melanjutkan makan siang yang sudah disiapkan</p>	
<p><b>Pembukaan :</b></p> <p>a. Bernyanyi “Aku Anak Pandai”</p> <p>b. Doa sebelum belajar, dipimpin oleh Naya</p> <p><b>Ketika bu dwi menuliskan tanggal di papan tulis</b></p> <p>Dio : Kok tahunnya sama lagi?</p>	<p><b>Nilai religius</b> terintegrasi saat pebermain melafalkan “do’a untuk memohon kecerdasan dan mau belajar” karena pebermain bersikap dan berperilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, yaitu berdo’a sebelum melakukan suatu kegiatan.</p>

<p>Bu Dwi : Iya karena putaran tahun selama 1 tahun</p> <p><b>Ketika guru menjelaskan tentang alat untuk mengolah makanan</b></p> <p>Bu Dwi : Kenapa kalau masak di <i>microwife</i> harus sebentar ?</p> <p>Zahwa : Kalau kelamaan nanti vitaminnya habis</p> <p>Abyaz : Nanti bisa gosong</p> <p>Sultan : Vitaminnya nanti habis</p> <p>Bu Dwi : Kalau memanggang daging sampai terbakar rasanya bagaimana?</p> <p>Sultan : Pahit seperti kopi</p> <p>Bu Dwi : Kalau menumis pakai apa?</p> <p>Ami : Wajan</p> <p>Bu Dwi : Kalau memasak air bagaimana?</p> <p>Zahra : Sampai keluar bubblenya, aku kalau bilang gelembung itu bubble</p> <p><b>Guru mengajarkan kata M-E-M-B-A-K-A-R</b> : Anak-anak kemudian Menirukannya</p> <p><b>Ketika guru membacakan skenario tentang keluarga, yang terdiri dari pak aji, kakek, dan lulu yang selalu bangun pagi</b></p> <p>Kiano : Keluarganya lulu pergi kerumah kakeknya setiap hari ?</p> <p>Bu Dwi : Tidak, lulu bermain kerumah kakeknya setiap akhir pekan saja</p> <p>Fadhil : Aku juga bangun jam 4 pagi, tahajud dan sholat subuh</p> <p>Bu Dwi : Keluarga pak aji juga beres-beres rumah dan lingkungan untuk persiapan 17 Agustus, ulah keberapa ya?</p> <p>Fadhil : Ke-7</p> <p>c. Mengenalkan aturan bermain (Pilih teman, pilih permainan, dimainkan, dilaporkan, rapikan)</p> <p>d. Berdiskusi tentang “Makanan dan Minuman Halal”</p>	 <p><b>Nilai rasa ingin tahu</b> terintegrasi saat anak memperhatikan skenario yang diceritakan oleh guru, dan anak bertanya seputar scenario yang sudah diceritakan oleh guru.</p> <p><b>Nilai jujur</b> terintegrasi saat anak menjawab pertanyaan guru tentang sesuatu berdasarkan yang diketahuinya, anak mengatakan dengan sesungguhnya sesuatu yang telah terjadi atau yang dialaminya.</p> <p><b>Nilai rasa ingin tahu</b> terintegrasi saat bermain memperhatikan penjelasan aturan bermain, dan bermain mengaplikasikannya.</p>  <p><b>Nilai bersahabat/komunikatif</b> terintegrasi saat anak berbicara dengan teman sekelas atau anak berdiskusi dengan gurunya untuk mengemukakan pendapat.</p> 
<p><b>Pijakan saat bermain :</b></p> <p>a. Anak mengamati : Setting di sentra peran</p>	<p><b>Nilai bersahabat/komunikatif</b> terintegrasi saat anak berbicara dan berinteraksi dengan teman</p>

- b. Anak Menanya : Cara menggunakan perbermainan di sentra peran.
- c. Anak menyampaikan Informasi : Guru memberi dukungan dengan menggunakan APE yang menunjang.
- d. Anak menalar : Anak memahami cara menggunakan perbermainan di sentra peran

**Pijakan setelah bermain (10 menit)**

- a. Merapikan alat alat yang sudah digunakan
- b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- d. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

sekelas untuk menanyakan cara penggunaan komputer.



**Nilai kerja keras** terintegrasi saat anak bermain peran sesuai apa yang diperankannya menggunakan APE yang menunjang. Seperti pada gambar anak bermain peran masak-masakan menggunakan peralatan dapur sesungguhnya dan APE yang menunjang.

**Nilai cinta damai** terintegrasi saat anak bermain peran sesuai apa yang diperankannya menggunakan APE yang menunjang dan memahami cara menggunakan perbermainan di sentra peran serta tidak merusak dan menggunakan telpon sesuai dengan fungsinya



**Nilai tanggungjawab** pada saat anak dapat mengembalikan dan membereskan bermainannya setelah bermain peran.



**Nilai bersahabat/komunikatif** terintegrasi saat anak memberikan pendapat setelah anak bermain peran di kelas.

**Skenario** : Hari ini, Janeta genap berumur 5 tahun, janeta tidurnya pulas sekali karena semalam Janeta habis dari sragen, tetapi setelah mendengar adzan subuh Janeta dibangunkan oleh mamah dan langsung bangun untuk menunaikan sholat, kemudian Janeta bangun tidur dan merapikan tempat tidurnya terlebih dahulu, langsung ke kamar mandi untuk mandi setelah mandi

pagi Janeta sarapan pagi, Janeta memiliki 2 kakak namanya Azam sama Riri, dan adek Janeta yang bernama Abila.

Kebiasaan dikeluarga ini kalua bangun tidur merapikan tempat tidurnya kemudian mandi, setelah itu Janeta ganti Baju dan mereka sholat subuh berjamaah, setelah sholat subuh berjamaah mereka kembali ke kamar untuk mempersiapkan peralatan yang harus dibawa kesekolah, kemudian setelah itu mereka menuju ke meja makan untuk sarapan pagi bersama ibu mereka yang bernama bu siti dan ayah mereka yang bernama pak paijo, sebelum sarapan mereka berdoa bersama.

Setelah sarapan mereka berangkat ke sekolah dengan teman-teman yang lain, setelah belajar di sekolah mereka pulang sekolah pukul 12.30 WIB, setelah pulang sekolah Janeta cuci tangan, ganti baju, kemudian makan siang. Setelah sampai dirumah Janeta bermain bersama dengan teman-temannya bermain boneka tangan dan membereskan bermainannya setelah bermain, malam hari Janeta merayakan ulang tahunnya di restoran bersama teman-temannya.

**Pembukaan :**

a. Bernyanyi “Aku Anak Pandai”

b. Doa sebelum belajar yang dipimpin oleh Feza

Bu Dwi : Ini tanggal berapa ya?

Sultan : Tanggal 4

Bu Dwi : Bulan apa ya?

Fadhil : September

Bu Dwi : Teman-teman kemarin kita libur berapa hari ya?

Fadhil : 4 hari

Bu Dwi : Libur ada apa ya?

Rasya : Ada kurban

Bu Dwi : Kemarin dagingnya buat apa?

Rasya : Sate bakar

Zahwa : Bakso

Bu Dwi : Dagingnya setelah disembelih dicuci atau tidak ?

Faro : Harus, soalnya nanti kalau darahnya ikut gimana

Kiano : Biar darahnya tidak kecampur

Bu Dwi : Setelah dicuci dagingnya dibakar langsung dimakan?

Kiano : Aku dulu waktu di Sragen setelah dibakar dagingnya dipotong-potong dulu

Rasya : Bu dwi kulitnya sapi kok kaya karpet?

Bu Dwi : Iya, karena kulit sapi ada yang dipakai sebagai bahan pembuat karpet

**Guru menuliskan kosakata D-I-C-U-C-I dipapan tulis : ditirukan anak-anak**  
**Guru membacakan judul skenario tentang “Ulang Tahun Janeta”**

Bu Dwi : Janeta disini berusia 6 tahun dan Janeta saat ini TK B

Sultan : Sama seperti kita

**Nilai religius** terintegrasi saat pebermain melafalkan “do’a untuk memohon kecerdasan dan mau belajar” karena pebermain bersikap dan berperilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, yaitu berdo’a sebelum melakukan suatu kegiatan.



**Nilai rasa ingin tahu** terintegrasi saat anak memperhatikan skenario yang diceritakan oleh guru, dan anak bertanya seputar skenario yang sudah diceritakan oleh guru.



**Nilai jujur** terintegrasi saat anak menjawab pertanyaan guru tentang sesuatu berdasarkan yang diketahuinya, anak mengatakan dengan sesungguhnya sesuatu yang telah terjadi atau yang dialaminya.

**Nilai bersahabat/komunikatif** terintegrasi saat anak berbicara dengan teman sekelas atau anak berbicara dengan gurunya untuk mengemukakan pendapat.

<p><b>Saat guru menceritakan tentang Janeta setelah bangun tidur dengan menunjukkan anak laki-laki yang sedang mandi</b></p> <p>Faro : gambarnya kok cowok, harusnya kan cewek</p> <p>Bu Dwi : Maaf, ini kakak cowoknya Janeta yang sedang mandi, karena kalau perempuan nanti kelihatan. Kalau mandi tidak lupa apa teman-teman?</p> <p>Faro : Sikat gigi</p> <p><b>Saat guru menceritakan skenario dengan latar sekolah dan menggunakan seragam merah putih dan pembelajarannya menggunakan meja</b></p> <p>Kiano : Bu, kok menggunakan meja to, kaya di SD</p> <p>Bu Dwi : Iya, itu disekolah Janeta menggunakan meja</p> <p>Faro : Kok ada yang tidak pakai jilbab?</p> <p>Bu Dwi : Karena disekolah Janeta umum, tidak sekolah islam</p> <p>Kiano : Bu guru, Janetanya pulang jam berapa?</p> <p>Bu Dwi : Janeta pulang jam 12.00 seperti teman-teman</p> <p>Fadhil : Kok seragamnya seperti SD?</p> <p>Bu Dwi : Iya itu seragamnya warnanya saja yang seperti SD</p> <p><b>Saat guru menceritakan menu makanan di restaurant</b></p> <p>Kiano : Ayam goreng bu Toha</p> <p>Bu Dwi : Siapa yang hari ini ulang tahun ya? Sehingga keluar <i>restaurant</i>?</p> <p>Kiano : Janeta</p> <p><b>Saat guru menunjukkan uang bermain</b></p> <p>Nendra : itu jumlahnya 100 dolar</p> <p>Bu Dwi : di Indonesia pakainya Rp bukan dollar</p> <p>Fadhil : Kalau dollar itu di Amerika</p> <p>Bu Dwi : Kalau beli makan di <i>restaurant</i> bayarnya ke siapa ya?</p> <p>Zahwa : Kasir</p> <p>c. Mengenalkan aturan bermain (Pilih teman, pilih permainan, dimainkan, dilaporkan, rapikan)</p> <p>d. Berdiskusi tentang “Pesta Ulang Tahunku”</p>	<p><b>Nilai rasa ingin tahu</b> terintegrasi saat pebermain memperhatikan penjelasan aturan bermain, dan pebermain mengaplikasikannya.</p>  <p><b>Nilai bersahabat/komunikatif</b> terintegrasi saat anak berbicara dengan teman sekelas atau anak berdiskusi dengan gurunya untuk mengemukakan pendapat.</p> 
<p><b>Pijakan saat bermain :</b></p> <p>a. Anak mengamati : Setting di sentra peran</p> <p>b. Anak Menanya : Cara menggunakan</p>	<p><b>Nilai bersahabat/komunikatif</b> terintegrasi saat anak berinteraksi dengan teman sekelas untuk menanyakan cara menyajikan hidangan ke tamu</p>



dan dapat mengembangkan keterampilan dalam diri anak serta untuk mengantisipasi pengaruh buruk dari lingkungan.

### **Kesimpulan**

Nilai karakter terbukti dapat terintegrasi pada kegiatan bermain peran di TK Islam Hidayatullah Semarang kelompok B. Masing-masing sekolah tentu memiliki kebijakan tersendiri dalam menyediakan kegiatan sentra di sekolah, namun ketersediaan sentra bermain peran dapat menjadi langkah yang efektif dalam mengembangkan nilai karakter pada anak, sehingga secara tidak langsung anak-anak sudah menerpakan karakter, tanpa dijelaskanpun mereka sudah melakukan berbagai hal yang berkaitan dengan moral dan karakter. Pendidikan karakter yang diperoleh anak di dalam kelas masih terbawa ke dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.

\*\*\*\*\*

### **Daftar Pustaka**

- Aini, Q. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids*, 1(2), 41-48.
- Arsyad, L., Akhmad, E., & Habibie, A. (2021). Membekali Anak Usia Dini dengan Pendidikan Karakter: Analisis Cerita Film Animasi Upin dan Ipin. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 5(1), 59-71.
- Astuti, P. P. (2013). Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak. *Empathy Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(1).
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari [https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf) pada 22 Juli 2019.
- Elizabeth B Hurlock. (1990). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Iswatiningtyas. (2018). Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, 1(3), 197–204. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1396>
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82-89.
- Muhsinatun. (2015). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran ( Role Playing ) Di Tk Masjid Syuhada. *Tesis*. Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
- Nuryati, N., Muthbermainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia

Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139-148.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Risnawati, V. (2012). Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Bermain Peran Taman Kanak-Kanak Padang. *Jurnal Pesona Paud*, 1(02).

Risna, I. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di Era Digital. *“Peran Pendidikan Berkebudayaan dalam Meningkatkan Karakter Anak Bangsa di Era Digital” ISBN: 978-623-90942-0-1*, 1.

Rosita, R., Alawiyah, N., & Diananda, A. (2021). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Sentra. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 2(1), 1-17.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Uula, N. (2015). Muatan Materi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Di Sma Negeri 01 Kedungwuni). *Indonesian Journal of History Education*, 3, 2. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/7309>

