

MENGEMBANGKAN KARAKTER KEJUJURAN MELALUI METODE ROLE PLAY PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Widy Cahyaningtyas Alpiana
Edi Kurnanto
Yusdiana**

ABSTRAK

The purpose of study is to find out how important it is from an early age to teach and instill the character of honesty. Because in essence honesty, the core of an attitude can be implanted in humans from the beginning until the end of life. With honesty those closest to you will constantly believe it. Basically, what is formed is moral and morality. In the community in particular, people who always lie will be labeled as bad by the surrounding community. Likewise with children, if children from childhood are educated with morals based on morals based on morals, then life will be good in the future. Tujuan penelitian diatas adalah untuk mengetahui betapa pentingnya sejak usia dini di ajarkan dan ditanamkan karakter kejujuran. Karena pada hakikatnya kejujuran inti sebuah sikap bisa tertanam dari dalam diri manusia sejak dini hingga akhir hayat. Dengan kejujuran orang terdekat terus-menerus akan mempercayainya. Pada dasarnya pula , yang terbentuk itu yaitu moral dan akhlaq. Di lingkungan masyarakat khususnya, orang yang selalu melakukan kebohongan maka akan di cap jelek oleh masyarakat sekitar. Begitupula dengan anak, jika anak sedari kecil dididik dengan moral yang berlandaskan akhlaqul kharimah, maka bagus lah kehidupan kedepannya.

Keywords : *Honest Character, Role Play*

Pendahuluan

Mendidik anak sejak dini adalah salah satu hal yang sangat penting dan wajib. Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan pelajaran yang diajarkan oleh guru disekolah. Pendidikan moral yaitu salah satu pendidikan yang berhubungan dengan perilaku seseorang. Baik itu perkataan ataupun perbuatan. Menanamkan nilai moral pada anak sejak usia dini sangat penting untuk dilakukan karena pada usia ini anak-anak masih mudah untuk diarahkan. Nilai moral yang diajarkan pada anak sejak usia dini akan membekas sampai anak tumbuh dewasa. Mengajarkan nilai moral pada anak-anak dibutuhkan kesabaran dan kehati-hatian. Selain mengajarkan nilai moral, kejujuran dapat menanamkan dari segi nilai spiritual, emosional dan sosial nya. Hal ini, karena anak-anak belum bisa menerima dan mencerna semua hal yang diajarkan ataupun disampaikan , apalagi pelajaran tersebut yang bersifat abstrak. Kejujuran suatu kata yang sudah tidak asing lagi di telinga kita. Sejak di lingkungan keluarga tentunya kita sudah di kenalkan tentang kejujuran. Ditambah lagi pengetahuan yang didapat dari sekolah. Sehingga tidak mungkin, jika tidak mengetahui dengan yang namanya kejujuran.

Kejujuran adalah nilai kehidupan mendasar yang paling penting yang harus ditanamkan pada anak usia dini. Hal sederhana yang bisa kita tanamkan kepada sang anak yaitu mengajarkan anak untuk berkata sopan dengan orang tua ,teman sebaya nya ataupun orang lain. Dengan begitu,bisa menjadi pembelajaran yang berguna bagi kehidupannya kelak. Ada sebuah pepatah yang mengatakan, bahwa kejujuran adalah mata uang yang berlaku dinegara manapun. Kata yang di utarakan oleh pepatah ini wajib dikenalkan pada anak sejak usia dini. Sebab, penanaman ilmu sejak dini akan cenderung lebih mudah diserap dan ditanamkan hingga mereka dewasa sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang baik.

Kejujuran sangat diperlukan dan berharga dalam aspek kehidupan. Seperti dalam keluarga dan lingkungan , dikeluarga kejujuran sangat diperlukan agar rasa kekeluargaan yang ada dapat terjaga dan terbentuk dengan baik. Jika kejujuran tidak di biasakan dalam lingkup keluarga maka yang ada adalah pertengkaran dan akhirnya rasa kekeluargaan akan renggang dan hancur. Kemudian dalam lingkungan,maksud dari lingkungan disini adalah lingkungan masyarakat. Kita

hidup selalu membutuhkan orang lain atau istilah nya mahluk sosial. Kejujuran dalam masyarakat bukanlah hal spele. Mengapa? Seseorang menyukai kita itu dalam berucap dan perbuatan. Jikalau kita tidak jujur maka orang lain tidak akan mempercayai dan membenci kita.

Perlu adanya cara dalam bidang pendidikan yang dapat anak sejak usia dini memahami apa dampak dari ketidak jujuran dan membuat anak usia dini memiliki sifat yang jujur dengan cara memberikan kegiatan bermain peran (*role play*) agar anak mampu menyadari pentingnya sikap jujur. Jika dalam diri anak telah memiliki sikap tersebut, maka pondasi awal kehidupan anak akan dibawa hingga anak dewasa. Saya telah merancang satu kegiatan belajar dengan menggunakan metode kegiatan bermain peran (*role play*) sebagai salah satu program disertai solusi alternatif untuk mengatasi lemahnya kejujuran yang dimiliki oleh kebanyakan individu saat ini. Oleh karena itu, hal tersebut maka saya melaksanakan penelitian “ Mengembangkan Nilai Kejujuran Melalui Metode *Role Play* Pada Anak Usia 5-6 Tahun.”

Jerman F.W Forester adalah pencetus pertama yang menggunakan istilah karakter, pemakaian istilah dalam konteks pendidikan. (D.Koesoema, 2007,page 7). Berbeda dengan tuntunan Islam yang sudah sejak 14 abad yang lalu telah mengharuskan setiap muslim dan muslimah memiliki karakter yang baik sebagaimana telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW, sebagaimana yang telah di gambarkan dalam Al-Qur'an Surat Al-Ahzab ayat 21 yang artinya : “*sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik....*”

Karakter secara etimologi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *character*, atau dari bahasa Yunani yaitu kata *chrassein* yang artinya adalah membuat tajam,membuat dalam, kata “*karasso*” yang artinya adalah format dasar,cetak biru. (Bagus,2000,pages 392). Jika bahasa yunani charasein diartikan kedalam bahasa Inggris maka akan menjadi “ *to engrave*” yang mengukir, melukis, memaharkan dan menggoreskan. Dalam kegiatan tersebut mengandung kelebihan dibandingkan kegiatan lain seperti kegiatan melukis atau yang lainnya sebab dengan kegiatan mengukir itu dapat menjadikan sesuatu yang diukir menjadi sesuatu yang berubah, berbekas, dan susah dirubah ataupun dihilangkan, berbeda

dengan menggoreskan tinta pada kertas atau kanvas yang dapat berubah luntur (A. D. Koesoema,2010,pages 90-91).

Kata karakter memiliki arti sebagai watak atau tabiat, seseorang yang memiliki karakter yang diartikan sebagai orang yang memiliki kepribadian, memiliki perilaku, memiliki sifat, tabiat atau memiliki suatu watak. (Poerwadarminta, 1984, pages 20). Menurut Rutland, karakter dalam bahasa Latin artinya adalah dipahar, dan juga diartikan sebagai sebuah kehidupan, bagaikan sebuah granit yang dipahat secara perlahan dan dipukul secara sembarangan hingga akhirnya menjadi sebuah karya. Karakter adalah suatu penggabungan nilai-nilai dan kebijakan yang menyatakan kebenaran jika dipahat dalam batu kehidupan. (Hidayatullah,2010,pages 12).

Definisi karakter oleh Scerenco diartikan sebagai tanda, atribut yang membedakan, membentuk ciri pribadi, ciri etis dan kelengkapan mental dari seseorang, suatu kelompok atau suatu bangsa. (Majid, Andayani, dan Wardan, 2011,pages 2011). Karakter seseorang adalah hasil dari pemecahan sebuah kebiasaan, perbuatan, yang berulang kali dilaksanakan menggunakan panca indra. Segala perbuatan yang dilakukan dengan berkelanjutan dan terus berulang dan menjelma menjadi sebuah kebiasaan yang membentuk karakter itu sendiri (Juwariyah, 2010,pages 77). Herman kertajaya menjelaskan definisi karakter sebagai ciri khas pada diri manusia yang di analogikan seperti mesin, pendorong yang dapat mempengaruhi manusia dalam bersikap, bertindak,berujar dan merespon sesuatu (Samani dan Hariyanto,2016,pages 2). Sebagaimana dengan pendapat Winniw yang menjelaskan istilah karakter dengan dua pengertian, yaitu karakter sebagai manifestasi perilaku seseorang,dan karakter sebagai hal yang berkaitan erat dengan *personality*. Seseorang dapat dikatakan orang yang memiliki karakter jika tingkah lakunya telah selaras dengan moral dan kaidah yang berlaku pada masyarakat. (Gunawan dan Budiharto, 2012, pages 2).

Definisi karakter oleh Screnco diartikan sebagai tanda, atribut, yang membedakan, membentuk ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok atau suatu bangsa. (Majid, Andayani, dan Wardan,pages 77). Herman kertajaya menjelaskan definisi karakter sebagai ciri

khas pada diri manusia seperti mesin pendorong, yang dapat mempengaruhi manusia dalam bersikap, bertindak berujar dan merespon sesuatu. (Samani dan Hariyanto,pages 2). Sebagaimana dengan pendapat Winnie yang menjelaskan istilah karakter dengan dua pengertian yaitu karakter sebagai manifestasi perilaku seseorang, dan karakter sebagai hal yang berkaitan erat dengan *personality*. Seseorang dapat dikatakan orang yang memiliki karakter jika tingkah lakunya telah selaras dengan moral dan kaidah yang berlaku pada masyarakat. (Gunawan dan Budiharto,2012,pages 2).

Jujur dapat diartikan sebagai perilaku yang mencerminkan kesesuaian antara perbuatan,perkataan, dengan hati manusia. Kesesuaian tersebut ditunjukkan dengan adanya keselarasan antara perbuatan yang dilaksanakan, dengan lisan yang diucapkan dan dengan niat yang tertanam dalam hati sehingga orang jujur akan selalu tenang dan tidak merasa ketakutan. Kejujuran dapat membawa kebenaran, dan kebenaran adalah salah satu yang mampu membawa seseorang pada surga-Nya Allah SWT.

Jujur artinya keadaan yang terkait dengan kelurusan hati untuk berbuat benar. Sejalan dengan pendapat Kusuma bahwa jujur adalah sikap mengungkapkan realitas dalam bentuk perkataan, perbuatan,perasaan yang tidak melakukan manipulasi dan berbohong, menipu demi keuntungan diri sendiri. (Kusuma,2011,pages 16). Namun bukanlah hal yang mudah untuk melakukan pembiasaan ini sehingga melekat pada diri seseorang, untuk itu penelitian ini akan menggunakan metode bermain peran (*role play*) untuk melakukan pembiasaan perilaku jujur pada anak. Apalagi jika pembiasaan ini dilakukan di sekolah diharapkan dapat berpengaruh dan melekat pada diri anak untuk diterapkan di lingkungan keluarga dan masyarakat ataupun kegiatan sehari-harinya. Agar pembelajaran dengan metode ini tidak membosankan, maka dari itu gurulah yang harus menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, karena menjadikan pembelajaran tersebut menjadi efektif.

Bermain peran (*role play*) adalah suatu aktivitas bagi anak yang dilakukan dengan berulang-ulang untuk menciptakan kesenangan. Salah satu kunci, permainan ini dilaksanakan dengan santai dan sangat menyenangkan untuk

mencapai kompetensi dan keterampilan pada anak. Menurut Hadfield, bermain peran adalah kegiatan permainan gerak yang memiliki tujuan dan aturan, serta memberikan unsur rasa senang bagi yang melakukannya. Kegiatan pembelajaran dengan bermain peran atau *role play* ini menghendaki peserta didik untuk berada pada kondisi atau situasi tertentu yang berada diluar kelas,walaupun sebenarnya pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah didalam kelas.

Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan guru bersama dengan peserta didiknya menggunakan cara yang memperagakan suatu tingkah laku yang berhubungan dengan suatu masalah sosial (Sudjana, 2010, p. 84). Teknik pembelajaran bermain peran ini dilaksanakan dengan anak didik berperilaku, memperagakan tingkah laku yang berupa permasalahan sosial dalam kehidupan. Model pembelajaran *role play* adalah pembelajaran dengan memberikan penugasan kepada peserta didik menggunakan bahan pembelajaran untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi anak terhadap materi pembelajaran tersebut. Tidak hanya dalam aspek sosial saja, *role play* ini mendukung adanya aspek moral,spiritual,dan emosional. Dalam aspek moral,anak dapat membiasakan berperilaku jujur terhadap orang di sekelilingnya apalagi tidak berani lagi berbuat bohong kepada kedua orang tuanya. Kemudian, aspek spiritual, kita sebagai guru ataupun orang tua sebisa mungkin menjelaskan kepada anak berperilaku jujur itu di sukai oleh sang pencipta-Nya yakni Allah SWT. dan ada malaikat yang mencatat perbuatan kita selama ini tanpa disadari. Allah juga tidak menyukai dan membenci orang yang berkata dusta (bohong). Selanjutnya,aspek emosional sebisa mungkin anak bisa mengendalikan perbuatan nya dan merasa takut melakukan hal yang tidak disukai oleh Allah.

Metode Penelitian

Penelitian disini menggunakan gabungan antara pendekatan penelitian kualitatif. Metode kualitatif digunakan karena bertujuan untuk meneliti performan kemampuan anak dalam bersikap jujur, sedangkan metode kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan semua proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan sikap jujur pada anak. Penelitian ini

dirancang dengan menggunakan penelitian dalam pertemuan yang berlangsung sebanyak dua kali, yaitu pertemuan hari pertama dan hari kedua dilakukan pada sore hari. Kemudian, penelitian menggunakan empat orang anak dengan masing-masing berusia lima dan enam tahun. Penelitian ini dilakukan oleh kedua orang anak tersebut secara bersamaan. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan prosedur Kemmis dan MC Taggart, yaitu dengan melaksanakan empat komponen siklus spiral dengan beberapa tahapan diantaranya yaitu tahapan perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observasi) dan refleksi (reflektng), siklus tahapan tersebut merupakan satu putaran kegiatan. Jika dalam peningkatan Peneliti disini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan kegiatan bermain peran pada tahap pertama yaitu peneliti akan memberikan kegiatan bermain peran mengenai jual- beli atau yang biasa disebut kegiatan *entrepereunship*. Dengan kegiatan tersebut, bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagi anak mengenai kejujuran dalam kegiatan jual-beli, kejujuran sangat diperlukan, dan kegiatan jual-beli akan dialami anak pada kehidupan seterusnya karena kegiatan jual-beli sering dilakukan oleh kehidupan manusia setiap harinya. Jika pada tahap pertama kemampuan kedua anak belum mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian akan dilanjutkan pada tahap kedua. Dimana, kegiatan pada tahap kedua hanya pengulangan pada kegiatan tahap pertama.

Pembahasan

Penelitian kegiatan bermain peran atau *role play* telah dilakukan dengan dua tema, diantaranya yaitu pada tahap I dilaksanakan dengan tema profesi, sub tema dokter dan polisi. Sedangkan, pada tahap II dilaksanakan dengan tema tanaman, sub tema sayur dan buah. Kegiatan *role play* ini dilakukan secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda. Pada tahap pertama, dilakukan satu kali pertemuan, karena belum mencapai standar kemampuan yang diharapkan, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua dilakukan satu kali pertemuan pula. Adapun langkah-langkah dalam meningkatkan karakter jujur sebagai berikut, kegiatan ini diawali dengan kegiatan awal yaitu kegiatan motorik kasar diluar kelas kemudian salam, doa dan pembukaan kemudian pengenalan tema dan sub

tema (sama dengan kegiatan pembukaan biasanya) lalu anak dibagi menjadi dua kelompok untuk melaksanakan kegiatan role play, kelompok pertama adalah kelompok pelayan atau penjual sebanyak 2 orang anak dan kelompok kedua adalah kelompok pembeli sebanyak 2 orang anak. Anak yang menjadi pembeli diberikan uang mainan sejumlah sepuluh ribu rupiah perorang untuk digunakan sebagai alat tukar pada saat bermain peran menjadi seorang pembeli ketika berbelanja. Sistem yang dilakukan yaitu pembeli diperbolehkan mengambil dan langsung memakan makanan di kantin tersebut tanpa dilihat oleh penjual, setelah anak selesai makan, anak diminta membayar ke kasir dan menyebutkan secara jujur apa saja dan berapa makanan yang telah dimakannya. Anak yang jujur akan membayar makanan sesuai dengan berapa jumlah yang dimakannya namun anak yang tidak jujur akan membayar lebih sedikit dari seharusnya. Begitu kegiatan berlangsung sampai semua anak telah mencoba menjadi seorang pembeli dan penjual. Adapun pada tahap kedua, kegiatan role play dilakukan dengan cara membagi anak menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok I berperan sebagai seorang dokter, kelompok II berperan sebagai seorang pasien yang berprofesi sebagai guru sekaligus korban pencuri dan kelompok III berperan sebagai pencuri. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih anak dalam aspek jujur ke perasaan, jujur perkataan dan jujur dalam perbuatan. Pada setiap akhir tahapan dilaksanakan asesmen dan refleksi agar dapat mengetahui tingkat perkembangan anak dan juga untuk memperbaiki kekurangan pada tahapan sebelumnya hingga dapat mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang sesuai dengan kriteria.

Pada pelaksanaan kegiatan diatas, yaitu melalui pembentukan kelompok-kelompok untuk bermain peran dari tahap I sampai dengan tahap II ditemui mencapai target. Dan penelitian dianggap berhasil. Pada anak kelompok bagian pelayan dan penjual semua anak yang terlibat mengalami keberhasilan dan dapat dianggap memiliki karakter jujur dengan tingkat capaian perkembangan yang bervariasi. Sedangkan, pada anak kelompok profesi guru dan dokter juga mengalami keberhasilan dan memiliki karakter jujur pula. Kemudian, dengan adanya kegiatan pembelajaran seperti ini anak juga bisa mengembangkan potensinya sesuai dengan empat aspek anak usia dini. Jikalau, cita-cita anak kelak salah

satu nya berkeinginan menjadi pembisnis,sudah berlatih sejak dini serta ditanamkan kejujuran maka akan sukses dan berkah untuk kehidupannya kelak.

Bermain peran (*role play*) yaitu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan memainkan peran sebagai tokoh tertentu atau bendabenda yang ada di lingkungan sekitar anak agar dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan agar anak dapat menghayati materi kegiatan yang dilaksanakan. *Role play* dapat dipahami sebagai kegiatan dengan memerankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, salah satu contohnya anak memerankan menjadi seorang guru, polisi, dokter, ataupun menjadi pesawat terbang, menjadi pohon, dan lain sebagainya. Bermain peran (*role play*) digunakan sebagai metode yang memberikan kesempatan untuk anak agar dapat mempelajari tingkah laku manusia.

Kegiatan belajar bagi anak dilaksanakan sambil bermain atau disebut juga dengan belajar seraya bermain, oleh sebab itu akan sangat baik apabila karakter jujur diberikan dengan cara bermain peran (*role play*). Jujur yang memiliki arti sebagai sikap yang berani untuk menyatakan keyakinan pribadinya dan menunjukkan siapa dirinya, merupakan modal dasar dalam kehidupan manusia agar menjunjung tinggi kebenaran. Anak usia dini harus diajarkan bahwa jika berlaku tidak jujur maka akan berdampak sangat buruk, namun sebaliknya, jika kita mampu bersikap jujur maka akan berdampak pada kebaikan. Melalui kegiatan bermain peran yang dilaksanakan di lembaga pendidikan anak usia dini, anak akan memperagakan bagaimana bersikap yang jujur dan bagaimana sikap anak yang tidak jujur serta apa akibat dari sikap jujur dan tidak jujur tersebut.

Simpulan

Berdasarkan penelitian diatas, bahwa kesimpulan nya sejak dini di ajarkan dan ditanamkan karakter kejujuran baik disekolah maupun dirumah. Salah satu yang peneliti terapkan yaitu dengan cara *role play* atau bermain peran. Anak usia dini rutinitas nya yaitu bermain, peneliti disini menerapkan pembelajaran seperti ini tanpa disadari oleh kalangan seusianya. Di bermain peran anak di ajarkan pengetahuan berdagang yang baik dan jujur itu seperti apa. Kegiatan bermain

peran (*role play*) bertujuan untuk melakukan pembiasaan perilaku jujur pada anak. Apalagi jika pembiasaan ini dilakukan di sekolah diharapkan dapat berpengaruh dan melekat pada diri anak untuk diterapkan di lingkungan keluarga dan masyarakat ataupun kegiatan sehari-harinya. Kejujuran adalah salah satu faktor keberhasilan dari berbagai aspek. Anak seusia dini merupakan cikal bakal bagi kehidupan selanjutnya kelak. Jika ditanamkan karakter yang buruk maka buruk juga karakter dan akhlaqnya. Dan begitu juga sebaliknya. Kemudian, dalam bermain peran juga mengandung nilai empat aspek anak usia dini juga, diantaranya aspek moral, anak dapat membiasakan berperilaku jujur terhadap orang di sekelilingnya apalagi tidak berani lagi berbuat bohong kepada kedua orang tuanya. Kemudian, aspek spiritual, kita sebagai guru ataupun orang tua sebisa mungkin menjelaskan kepada anak berperilaku jujur itu disukai oleh sang pencipta-Nya yakni Allah SWT. dan ada malaikat yang mencatat perbuatan kita selama ini tanpa disadari. Allah juga tidak menyukai dan membenci orang yang berkata dusta (bohong). Selanjutnya, aspek emosional sebisa mungkin anak bisa mengendalikan perbuatan nya dan merasa takut melakukan hal yang tidak disukai oleh Allah.

Daftar Pustaka

Kartini, T.2007. *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, 14 No 8 tahun 2007.

Sulastri,dkk. 2019. *Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play Pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan*. Al- Athfal Jurnal Pendidikan Anak Vol. 5 No. 1,hal 69-82.Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Chairilisyah Daviq. 2016. *Metode dan Teknik Mengajarkan Kejujuran Pada Anak Sejak Usia Dini*. *EDUCHILD Jurnal* Vol. 5 No. 1. Prodi PG PAUD FKIP Universitas Riau.

Gunawan H. & Budiharto W. 2012. *Pendidikan Karakter : Konsep dan Implementasi*. Bandung : Alfabeta.

D. Andayani A. Majid & S.A. Wardan. 2011. *Pendidikan Karakter Persepektif Islam*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

S. Mulyadi. 1997. *Mengatasi Problem Anak Sehari-hari*. Jakarta : PT. Elex Media.