

**MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI
METODE BERMAIN PERAN USIA 3-4 TAHUN DI PLAY GROUP AISYIYAH
SANG SURYA BABADAN PONOROGO**

ARTIKEL

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

SITI MUSTAQIMAH

NIM : 19340157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

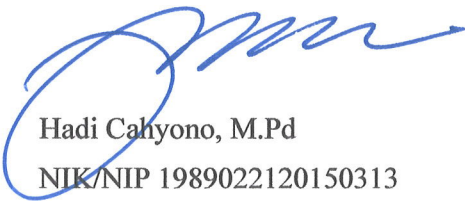
Skripsi oleh : Siti Mustaqimah

NIM : 19340157

Judul : *Meningkatkan Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Usia 3-4 Tahun di PG Aisyiyah Sang Surya*


Ponorogo,

Pembimbing I,



Hadi Cahyono, M.Pd
NIK/NIP 1989022120150313

Pembimbing II,



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd
NIK/NIP 1995112520220913

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : SITI MUSTAQIMAH

NIM : 19340157

Judul : *Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia dini Melalui Metode Bermain Peran Usia 3-4 Tahun di PG Aisyiyah Sang Surya*

dihadapan Tim penguji, di Ponorogo, Pada hari Sabtu tanggal 29 Juli 2023

Tim Penguji,

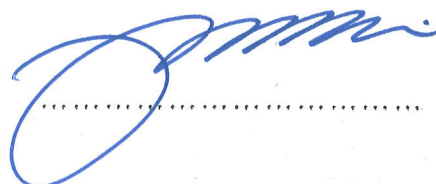
Betty Yulia Wulansari, M.Pd

NIK/NIP 19900071220160913



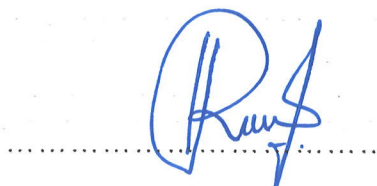
Hadi Cahyono, M.Pd

NIK/NIP 1989022120150313



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd

NIK/NIP 1995112520220913



Mengetahui,

Dekan FKIP

Kaprodi PG-PAUD



Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP

NIK/NIP. 1987012320170912



Betty Yulia Wulansari, M.Pd

NIK/NIP 19900071220160913

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Siti Mustaqimah

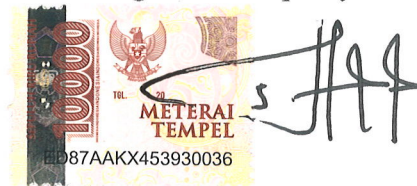
Nim mahasiswa : 19340157

Program Study : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo, 18 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Siti Mustaqimah

19340157



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
LEMBAGA LAYANAN PERPUSTAKAAN
Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp (0352) 481124, 487662 Fax (0352) 461796,
Website: library.umpo.ac.id
TERAKREDITASI A
(SK Nomor 00137/LAP.PT/III.2020)

SURAT KETERANGAN
HASIL SIMILIARITY CHECK KARYA ILMIAH MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah dengan rincian sebagai berikut:

Nama : Siti Mustaqimah

NIM : 19340157

Prodi : PG-PAUD

Judul : Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Usia 3-4 Tahun di PG Aisyiyah Sang Surya Babadan

Dosen pembimbing :

1. Hadi Cahyono, M.Pd

2. Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd

Telah dilakukan check plagiasi berupa Artikel di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 24 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 7 Agustus 2023

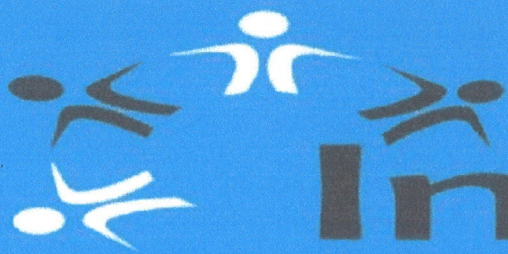
Petugas pemeriksa



(Mohamad Ulii Albab, SIP)

NIK.1989092720150322

Nb: Dosen pembimbing dimohon untuk mengecek kembali keaslian soft file karya ilmiah yang telah diperiksa melalui Turnitin perpustakaan



ISSN 2528-004X

Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan
PraSekolah dan Sekolah Awal

Ponorogo, 7 Agustus 2023

Hal: Surat Penerimaan Artikel

Kepada Yth.

1. Siti Mustaqimah
2. Hadi Cahyono
3. Nurtina Irsad Rusdiani

Di Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Robb semesta alam yang telah melimpahkan nikmat berupa Iman dan Islam kepada kita. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah pada junjungan kita Rasulullah SAW. Berikut ini kami sampaikan ucapan terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada "Jurnal INDRIA jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal" PG_PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo, dengan nomor ISSN 2528-004X. Adapun judul artikel yang diterima:

**"MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI
METODE BERMAIN PERAN USIA 3-4 TAHUN DI PG AISYIYAH SANG SURYA
BABADAN PONOROGO"**

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal kami untuk **Volume 9, Nomor 2, September 2024**. Artikel tersebut dapat dilihat di jurnal kami secara online di <https://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/>. Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ponorogo, 7 Agustus 2023

Hormat kami,

Muhammad 'Azzam Muttaqin, M.Pd
Chief Editor

Redaksi Jurnal
Indria
PG PAUD
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Betty Yulia Wulansari
Betty Yulia Wulansari, M.Pd
Journal Manager



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
Jalan Budi Utomo Nomor 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telepon : (0352) 481124, Faksimile : (0352) 461796, Email akademik@umpo.ac.id, Website :
www.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi B Oleh BAN-PT
(SK Nomor : 77/SK/BA N-PT/Ak-PPJ/PT/1V/2020)

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGANTI TUGAS AKHIR MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Betty Yulia Wulansari,M.Pd

NIK : 19900071220160913

Prodi : PG-PAUD

Menyetujui bahwa publikasi ilmiah/kekayaan intelektual/PKM* yang akan dilakukan dan/atau diajukan oleh :

Nama : Siti Mustaqimah

NIM : 19340157

Prodi : PG - PAUD

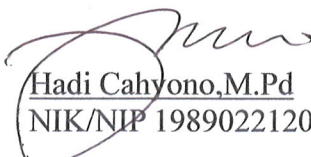
Judul : Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Usia 3-4 Tahun di PG Aisyiyah Sang Surya Babadan Ponorogo

adalah dijadikan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

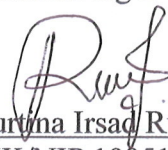
Demikian surat persetujuan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 12 September 2023

Pembimbing 1


Hadi Cahyono, M.Pd
NIK/NIP 1989022120150313

Pembimbing 2


Nurtina Irsaq Rusdiani, M.Pd
NIK/NIP 1995112520220913

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK/NIP 19900071220160913

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas karunia yang Allah swt berikan, atas limpahan Rahmat dan kasih sayangNya,atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Usia 3-4 tahun di PG Aisyiyah Sang Surya.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam – dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa motivasi dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih dan penghargaan penulis kepada Hadi Cahyono, M.Pd. dan Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu uapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada :

1. Rektu Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kaprodi dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang sangat menginspirasi, memberi banyak kesempatan untuk meraih prestasi, ketulusan yang luar biasa diberikan kepada penulis sampai saat ini.
3. Bapak, Ibu, Mertua , Kakak tercinta yang selalau mendukung dengan doa dan memberikan semangat tanpa batas.
4. Suami tercinta dan anak tersayang Ananda Alesha Azkia Mukti yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
5. Teman seperjuangan Fitria Nur Alfiani yang selalu membantu dan menemani terselesainya skripsi ini Dan teman- teman mahasiswa Prosus PG PAUD 2019 atas Kerjasama dan perjuangan yang dilalui selama kuliah semoga silaturahmi tetap terhaga.
6. Kepada kepala sekolah Ibu Erna Rahayu, S.Pd dan guru kelas Ika Indra Lestari,S.Pd serta anak -anak, serta izin,kesempatan, bantuan serta kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar
7. Semu pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini.Semoga bantuan yang telah diberikan memndapatkan balasan yang setimpal dari Allah swt.

Teriring harapan semoga Allah swt senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pembaca.Amiin.

Ponorogo, 18 Juli 2023

Penulis



Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Usia 3-4 Tahun di PG Aisyiyah Sang Surya Babadan Ponorogo

*Siti Mustaqimah¹, Hadi Cahyono,M.Pd², Nurtina Irsad Rusdiani,M.Pd³ (11pt)

¹Progam Study Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Article Information

Article History

Received: March 20, 2021

Revised: May 3, 2021

Accepted: May 28, 2021

Keywords:

Keyword 1

Keyword 2

Keyword 3

Keyword 4

Keyword 5

Abstrak

Pengembangan karakter harus dilakukan sedini mungkin karena usia dini merupakan masa emas dalam peningkatan karakter melalui bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi pendidikan karakter melalui metode bermain peran di Play Group Aisyiyah Sang surya. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dari hasil obsevasi, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran bermain peran. Metode yang digunakan merupakan penelitian Tindakan kelas menggunakan dua siklus . Hasil penelitian ini menunjukkan : pertama kegiatan bermain peran tema pekerjaan: Pendidikan karakter melalui metode bermain peran untuk meningkatkan karakter (1) anak sabar menunggu giliran, (2) anak tidak berebut (3) Anak meminta maaf saat melakukan kesalahan, (4) anak menaati aturan main, (5) anak membereskan mainan, (6) anak bekerja sama dalam bermain. Performa karakter tanggung jawab anak meningkat sebesar 56,8% pada akhir siklus 1 dan 93,2% pada akhir siklus 2, dari data awal sebelum tindakan sebesar 37,5%. Performa karakter bertanggung jawab ini ditunjukkan anak dalam empat aspek yaitu: mau mengambil alat main tanpa dibantu, melaksanakan tugas dengan baik

menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dan mengembalikan peralatan main ke tempatnya.

Abstract

Character development must be done as early as possible because early age is a golden period for character improvement through role playing. This study aims to determine the implementation of character education through the role playing method in the Aisiyah Sang Surya Play Group. The results of this study indicate: First, the role-playing activity, the theme of the work: (1) The teacher explains the rules of the game, (2) The teacher has a dialogue about playing tools, (3) The teacher divides role groups, (4) The teacher takes attendance for children (5) The teacher accompanies the role play, (6) Children play according to their place. Second Character education through role playing methods to improve character (1) Children are patient in waiting their turn, (2) Children do not fight over (3) Children apologize when they make mistakes, (4) Children obey the rules of the game, (5) Children clean up toys, (6) Children cooperate in playing. The performance of the child's responsibility character increased by 56.8% at the end of cycle 1 and 93.2% at the end of cycle 2, from the initial data before the action of 37.5%. The performance of this responsible character is shown by children in four aspects, namely: willing to take play equipment without assistance, carry out tasks happily, complete tasks given by the teacher, and return play equipment to its place.



Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal) is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ Corresponding author:
E-mail: xxxx@gmail.com

ISSN 2579-7255 (Print)
ISSN 2524-004X (Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter sangat penting bagi semua tingkat pendidikan yaitu dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mengemukakan secara umum pendidikan karakter sesungguhnya dibutuhkan semenjak berusia dini. Apalagi karakter seseorang sudah terbentuk sejak usia dini ketika dewasa kita tidak akan mudah berubah meski perubahan pola hidup. Dengan adanya pendidikan karakter sejak usia dini diharapkan persoalan mendasar dalam dunia pendidikan yang akhir-akhir ini sering menjadi keprihatinan bersama diatasi, maka dari itu perlunya pola pendidikan yang diharapkan persoalan pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dalam tahap pertama kehidupan anak karena menjadi landasan untuk jenjang Pendidikan selanjutnya. Sistem Pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan kepada sejak dari lahir hingga berusia enam tahun (Sriyanti & Pratiwi, 2022).

Melalui Pendidikan karakter anak usia dini akan mengedepankan sikap sopan santun dalam bergaul sehingga mereka terjaga dari pergaulan yang kurang baik, Selain diterapkan disekolah Pendidikan karakter juga harus diterapkan dan didukung oleh lingkungan masyarakat dan keluarga yang kondusif agar penanaman nilai karakter berjalan dengan maksimal. Pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi tiga komponen pengetahuan, kesadaran dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) telah merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional khususnya pendidikan karakter yang harus diupayakan dalam pendidikan di Indonesia oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. (Syaikhon, 2019)

Pendidikan karakter anak usia dini dipandang sangat penting untuk dikenalkan dan diinternalisasikan kedalam perilaku mereka mencakup: kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Kejujuran, disiplin, toleransi dan cinta damai, percaya diri, mandiri tolong-menolong, kerjasama dan gotong-royong, hormat dan

sopan santun, tanggung jawab, kerja keras, kepemimpinan dan keadilan kreatif, rendah hati peduli lingkungan, cinta bangsa dan tanah air. Pembelajaran perkembangan anak ini akan tercapai bila guru taman kanak-kanak memahami karakter dan kemampuan yang dikuasai oleh anak usia dini. Pendidikan karakter pada anak usia dini dapat diimplementasikan dengan berbagai cara salah satunya yaitu dengan bermain peran. Guru hendaknya mampu menarik perhatian anak dengan merancang pembelajaran yang mempertimbangan penggunaan metode dan media serta melakukan suatu kegiatan yang menarik bagi anak untuk menghindari kebosanan pada anak, serta meningkatkan kualitas generasi bangsa untuk masa depan yang lebih gemilang. Pendidikan karakter harus disiapkan sejak dini, melalui kegiatan rutin sehari-hari dan penanaman tanggung jawab pada setiap pembelajaran. (Haryani et al., 2019)

Dari beberapa pernyataan di atas maka pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak usia dini. Pendidikan karakter diyakini sebagai aspek dalam peningkatan sumber daya manusia (SDM) karena turut menentukan kemajuan suatu bangsa, sehingga diperlukan suasana lembaga PAUD yang menyenangkan dan kondusif untuk proses belajar-mengajar yang efektif .

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu cara untuk membimbing anak dengan rentang usia 0-8 tahun melalui bantuan rangsangan Pendidikan yang mempunyai manfaat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga potensi – potensi anak dapat berkembang secara maksimal. (Fadlillah, 2018). Melalui Pendidikan anak usia dini, anak akan mampu dan lebih siap dalam menjalankan Pendidikan lebih lanjut. Pendidikan karakter pada anak usia dini dapat diimplementasikan dengan berbagai cara salah satunya yaitu dengan bermain peran. Bermain peran merupakan bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan bidang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Oleh sebab itu, bermain peran melibatkan dunia khayal anak, metode ini sangat cocok diterapkan di usia sekolah awal karena daya khayal atau imajinasi anak masih baik untuk dikembangkan. (Sriyanti & Pratiwi, 2022)

Melalui bermain peran anak akan belajar bekerjasama, berbagi, dan kompromi serta membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain. Bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia (Rustamaji & Cahniyo Wijaya Kuswanto, 2019). Metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau bentuk-bentuk benda disekitar ana sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru dan polisi (Syaikhon, 2019)

Bermain peran mendominasi permainan, dan peserta menggunakan peralatan properti, kreatifitas, dan imajinasi, serta adanya interaksi sosial yang diperlukan untuk melakukan tahapan permainan ini. Dengan bermain peran anak-anak dapat belajar berbagai hal yang ada disekitar lingkungan anak. Bermain peran melibatkan kerjasama karena ada proses interaksi dan negosiasi di dalamnya, serta adanya tanggung jawab individu untuk anak saat memerankan suatu adegan. (Andini & Ramiati, 2020) Dijelaskan para ahli melalui bermain peran penanaman karakter tanggung jawab dalam memerankan sebuah peranya, karena anak harus konsisten dengan tema yang dimainkannya.

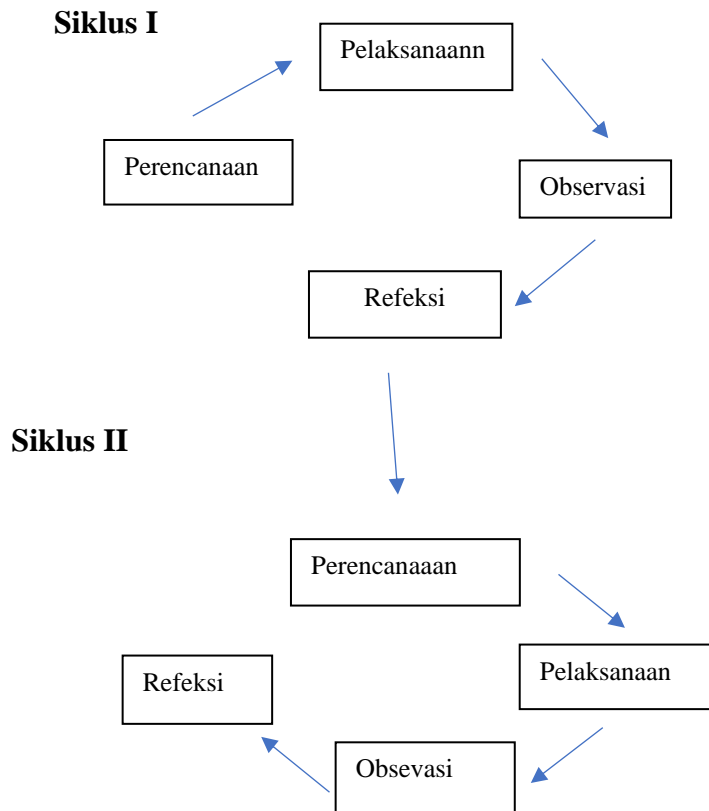
Berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas dan kepala sekolah bahwasannya di Play Group Aisyiyah Sang Surya ini pendidikan karakter perilaku tanggung jawab dengan menggunakan metode bermain peran. Peneliti tertarik untuk mengetahui bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan, berimajinasi, kreatifitas anak, serta penanaman karakter bisa diterapkan sejak dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru. Penelitian tindakan merupakan penelitian yang diarahkan untuk memecahkan masalah atau perbaikan. Guru mengadakan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi dalam kelas, kepala sekolah mengadakan perbaikan terhadap manajemen di sekolahnya. Penelitian ini difokuskan kepada perbaikan proses maupun peningkatan hasil kegiatan (Drs.H Mahmud, 2008). Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham positivisme, sementara itu penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham naturalistik (fenomenologis). Penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif oleh sebagian kalangan tidak boleh dicampuradukan, namun pemahaman ini dianggap keliru oleh para peneliti yang melihat bahwa masing-masing pendekatan penelitian mempunyai kelemahan, dan oleh karenanya dianggap perlu untuk melakukan kombinasi, agar masing-masing pendekatan saling melengkapi. (Muhammad mulyadi, 2011)

Penelitian ini dilakukan di PG Aisyiyah sang surya ajaran tahun 2022/2023 dengan jumlah siswa 8 anak. Secara lebih rinci subjek penelitian terdiri dari 3 anak laki – laki dan 5 anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data secara kualitatif dan kuantitatif analisis data secara kualitatif dan kuantitatif yaitu data dari hasil observasi, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan karakter anak, dan hasil ditulis dalam bentuk deskriptif, sedangkan analisis data secara kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh setiap Tindakan yang dilakukan. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh melalui kegiatan yang dilaksanakan. Tindakan yang dilakukan selama penelitian ini terdiri dari siklus . Skema penelitian tindakan kelas dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 1. Alur PTK menurut Kemmis & Taggart



Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan RPPM yang sudah ada di sekolah. Peningkatan karakter pada anak dibatasi dengan karakter utama yaitu bertanggung jawab, yang dilihat melalui 4 indikator pertama anak mampu merapikan sepatunya sendiri, kedua anak mampu merapikan permainan setelah dipakai, ketiga anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, keempat anak meminta maaf jika melakukan kesalahan. Skema pembelajaran di atas merupakan proses perubahan bahan pembahasan penelitian, dalam proses pembelajaran oleh guru yang menyampaikan. Model pembelajaran yang diterapkan diharapkan sebuah model pembelajaran yang tepat sehingga memberi rangsangan agar mereka aktif.

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Meningkatkan Pendidikan Karakter anak usia dini melalui metode bermain peran usia 3-4 tahun

Variabel	Aspek Perkembangan	Indikator	Bentuk Soal
Pendidikan Karakter	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab dengan diri sendiri • Terampil 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil peralatan main tanpa dibantu • Melakukan tugas dengan gembira • Anak mampu menyelesaikan tugas • Anak dapat mengantri sesuai giliran • Anak tidak saling berebut 	<p>-Non Tes</p> <p>-Non Tes</p> <p>-Tes</p> <p>-Non tes</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menerapkan sikap tanggung jawab 	<p>-Tes</p>

Metode penelitian pada dasarnya cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016). Proses analisis diarahkan untuk mengumpulkan informasi, kemudian dianalisis anak mampu menirukan dengan tema pekerjaan peran sebagai koki. Skor rata-rata kemampuan mengenalkan perlengkapan memasak dari Prasiklus, Sisklus I, Siklus II Kemudian dibandingkan untuk melihat peningkatannya.

Rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Ket : P = Angka Presentasi

f = Frekuensi aktivitas anak

n = Jumlah keseluruhan anak dalam satu kelas

Tabel 1. Presentasi keberhasilan anak

No	Kesesuaian Kriteria %	Keterangan
1	0 -40	Belum Berkembng
2	41 – 55	Mulai Berkembang
3	56 – 79	Berkembang Sesuai Harapan
4	80 -100	Berkembang Sangat Biak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Play Group Aisyiyah Sang Surya Babadan Ponorogo pada tahun ajaran 2022/2023. Sebelum penerapan bermain peran pada peserta didik yang sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini berfokus pada implementasi karakter anak usia dini melalui bermain peran. Dalam proses pra tindakan hasil aktivitas anak melalui observasi peneliti ada 3 anak dengan nilai presentase 37,5 % yang berada ditahap belum berkembang serta ada 2 anak dengan nilai presentasi 50 % yang sudah berada di tahap mulai berkembang, untuk pembelajaran bermain peran sudah cukup memadai, sehingga anak – anak merasa nyaman untuk melaksanakan pembelajaran.

Tabel 2. Persentase Hasil Aktifitas Anak Pra Tindakan

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra Tindakan	3	37,5 %	2	50 %	0	0	0	0

Gambar 3. Rencana Tindakan Kegiatan

Siklus	Hari	Jenis penguatan	Kegiatan
I	1.	a. Mengembalikan permainan tanpa di bantu	<ul style="list-style-type: none"> Melipat topi petani
	2	b. Melakukan tugas dengan gembira	<ul style="list-style-type: none"> Mewarnai gambar topi petani
	3	c. Menyelesaikan tugas yang di berikan	<ul style="list-style-type: none"> Berjalan sambal berjinjit menggunakan topi
	4	d. Merapikan mainan setelah digunakan	<ul style="list-style-type: none"> Bermain peran pedagang dan pembeli

Siklus I

Pada siklus yang pertama dilaksanakan masing- masing selama empat kali pertemuan tahap perencanaan Menyusun RPPH dengan menggunakan media papan titian pada pertemuan pertama guru pembelajaran menggunakan pengamatan karakter anak usia 3-4 tahun dalam menunjukkan karakter bertanggung jawab yang dibatasi pada empat indikator di atas yaitu: (1) mengambil peralatan main tanpa dibantu, (2) melakukan tugas dengan gembira, (3) menyelesaikan tugas yang diberikan, dan (4) merapikan mainan setelah digunakan. Hasil dari pengamatan pada pra siklus dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan observasi dari pra tindakan belum memenuhi standart, untuk mengatasi permasalahan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode

bermain peran. Dalam merapikan peralatan mainan yang telah digunakan, membuang sampah pada tempatnya, mampu sabar menunggu giliran jumlah anak baik 4 anak mulai berkembang dengan persentase 40%, karena sudah mau merapikan peralatan permainan. Kemudian yang bernilai cukup 2 anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 20%, yang nilai kurang 7 anak sudah berkembang sesuai harapan lagi dengan persentase 58,6 %, masih butuh arahan dan bimbingan. Perkembangan di siklus I perkembangan perilaku anak mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari sebelum diterapkan program pembelajaran bermain peran.

Tabel 3. Presentase Hasil Aktivitas Anak

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
	3	37,5 %	2	20%	0	0	0	0
Siklus I			4	40 %	2	20 %	7	58,6 %

Gambar 3. Rencana Tindakan Kegiatan

Siklus II	Hari	Jenis Penguatan	Kegiatan
	1.	a. Mengembalikan mainan tanpa dibantu	<ul style="list-style-type: none"> Bermain peran dokter dan pasien
	2.	b .Melaksanakan tugas dengan senang	<ul style="list-style-type: none"> Menyebut alat- alat dokter
	3.	c. Menyelesaikan tugas yang diberikan	<ul style="list-style-type: none"> Bermain peran menjadi polisi
	4.	d. Merapikan mainan setelah digunakan	<ul style="list-style-type: none"> Bermain lego membentuk mobil

Siklus II

Pencapaian penilaian pada siklus ke II anak sudah mengalami perubahan terhadap peningkatan capaian penilaian. Pada siklus I dan siklus ke II masing – masing di

laksanakan selama empat hari pertemuan. Pada pertemuan kedua Siklus II, guru mengajak anak-anak untuk: (1) bercakap-cakap tentang apa saja yang ada di ibu kota negara, (2) Mewarnai topi polisi, (3) bermain lego, dan (4) bermain balok. Pada hari itu guru merasa senang, karena anak mampu menjalankan perintah yang sesuai. Sebelum kegiatan Bu Guru memotivasi jika anak-anak melaksanakan tugas dengan baik dan mau merapikan alat main selesai bermain. Dalam merapikan peralatan mainan yang telah digunakan, membuang sampah pada tempatnya, mampu sabar menunggu giliran jumlah anak baik 0 anak mulai berkembang dengan persentase 0%, karena sudah mau merapikan peralatan permainan. Kemudian yang dinilai cukup 3 anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 20%, yang nilai kurang 7 anak sudah berkembang sesuai harapan lagi dengan persentase 58,6 %, Jumlah 9 anak yang sudah sesuai perkembangan sangat baik dengan persentasi 93,2% berdasarkan data hasil siklus II mengalami peningkatan.

Tabel 4. Persentase Hasil Aktivitas Anak siklus II

Tahap	Belum Berkembang		Masih Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
	0	0%	4	40%	2	20%	7	70%
Siklus II	0	0%	0	0%	3	30%	9	93,2%

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terkait Implementasi karakter anak usia dini dengan metode bermain peran yang dilakukan di Play Group Aisyiyah Sang Surya penelitian ini menunjukkan bermain peran sebagai dengan implementasi pendidikan karakter disekolah. Penelitian penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023, Dengan menggunakan data primer dan sekunder, data primer di peroleh dari hasil wawancara guru dan observasi siswa melalui foto yang didapat dari guru, sedangkan data sekunder diperoleh dari kepala sekolah, profil Lembaga, dan juga foto kegiatan anak. Manfaat dari bermain peran yaitu anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belajar bagaimana membagi tanggung jawab ,mengambil keputusan dalam keadaan yang spontan dan merangsang anak untuk berfikir serta memecahkan masalah. Sebelum

melaksanakan penelitian penulis terlebih dahulu melaksanakan observasi lapangan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas.

Berdasarkan hasil siklus I ditunjukkan bermain peran dengan tema profesi terbagi menjadi profesi guru, polisi, dokter, koki. Pembelajaran profesi tersebut sudah terdapat dalam RPPH sebagai rancangan pembelajaran tema profesi tersebut. Langkah – langkah atau tahapan dalam bermain peran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup. Pada tahap pembukaan atau kegiatan awal dan pengenalan tema pembelajaran guru mengawali kegiatan berdoa dan salam pembuka guru melakukan absensi guru mengajak diskusi tema hari ini diantaranya sebagai berikut : (a).Guru memberitahu aturan bermain. Dalam tema profesi dengan subtemanya guru kelas selaku guru kelompok B menyatakan : “Pada tahap ini guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan main yaitu pertama, guru mengenalkan hal-hal yang berkaitan dengan alat dan media belajar yang akan di bawa oleh guru, yaitu bermacam contoh kertas lipat,lem,dan pensil untuk membuat topi koki guru pun juga mengingatkan aturan mainan ataupun peran sesama temannya bahwa dalam bermain ini anak tidak diperbolehkan untuk saling berebutan” (Senin 5 juni 2023).(b) Guru mengenalkan alat dan bahan media yang akan digunakan oleh anak untuk bermain “Kita selalu memberikan dan pengetahuan untuk memancing daya serap anak seperti contoh tadi ketika guru mengajar harus membawa apa dan ketika itu anak akan menjawab satu persatu dengan antusias kuatnya menjawabnya, yang mereka bilang kertas warna putih,lem, dan pensil dll.” (Kamis,8 juni 2023). Dari pernyataan diatas guru mengajak dialog dengan anak terkait alat dan bahan media dalam pembelajaran sebelum dimulainya pembelajaran tersebut.(c).Sebelum bermain guru memberi pengarahan bermain dan mengabsen jumlah teman Sebagimana telah diungkapkan oleh Ibu Kepala sekolah “ Sebelum dimulainya bermain peran maka saya selalu mengumpulkan anak terlebih dahulu agar menjadi tenang dan memberikan suatu arahan dan juga mengabsen siapa anak yang tidak hadir dalam hari itu, dan untuk pembagian tugas bermain peran agar tidak berebut”. (Selasa,13 juni 2023).

Dari beberapa hasil observasi dan hasil wawancara diketahui bahwa di PG Aisyiyah Sang Surya memberikan arahan aturan bermain agar anak mengetahui tugasnya dalam bermain dan menghitung jumlah peserta didik untuk di bagikan

kelompok dan tugasnya dalam bermain peran. (d).Guru memberikan tugas sebelum bermain peran anak agar tidak berebut Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan, tujuannya agar anak tidak kebingungan dan aktif terhadap peran yang akan diperankan. Sebagaimana mestinya dikemukakan oleh selaku kepala sekolah adalah : “Sebelum dimulainya bermain peran maka terlebih dahulu kami selalu pendidik membagikan tugas kepada anak sesuai dengan perannya agar anak tidak kebingungan dengan apa yang diperankan”. (senin 19 juni 2023).(e) Guru menyiapkan alat-alat permainan sebelum anak bermain. Penataan lingkungan yang baik, nyaman, aman dan menarik akan memudahkan anak untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan senang hati, sehingga nilai pembelajaran yang akan disampaikan dapat diterima oleh anak, walalupun kegiatan bermain. Hal ini guru perlu menyiapkan dan menyusun metode pembelajaran yang kreatif dan efisien bagi anak sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.(f) Anak bermain di tempatnya, anak dapat berpindah tempat apabila merasa bosan dengan peran sebelumnya.

Dalam hal ini memberi ruang imajinasi dan pengetahuan anak semakin berkembang serta guru memberikan penilaian kepada anak pada perkembangan karakter anak melalui ceklis.(g) Pendidik Hanya Mengawasi Atau Mendampingi Anak Dalam Bermain Peran Berdasarkan hasil wawancara guru kelas B bahwasannya : “Saya sudah melakukan hal yang membuat anak untuk mengembangkan imajinasinya dan melihat perkembangan pendidikan karakternya, jadi saya hanya duduk diam memperhatikan bagaimana proses mereka bermain peran”. (jum’at, 23 juni 2023).

Dari pernyataan diatas maka pendidik hanya mengawasi dan sedikit memberi bantuan saat anak kesulitan dalam bermain peran yang dilakukanya agar anak mampu berkreasi, berimajinasi sendiri, dan optimal dalam mengekspresikan perannya. Selain itu guru melakukan evaluasi pembelajaran dan melakukan diskusi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam kegiatan peran tersebut, dengan tujuan anak mampu meneladani sikap dan karakter yang terkandung dalam kegiatan bermain peran.

Adapun di siklus yang II anak – anak sudah menunjukkan karakter tanggung jawab sesuai hasil pendidikan Karakter Melalui Metode Bermain Peran di PG

Aisyiyah Sang Surya yaitu : (a) Anak sabar menunggu giliran Berdasarkan observasi dapat diketahui bahwa implementasi pendidikan karakter melalui metode bermain peran dengan indikator anak sabar menunggu giliran ini Anak tidak saling berebut dalam bermain, saat bermain dan tidak mempeributkan permainan serta selalu bertanggung jawab mengembalikan pada tempatnya setelah permainan itu selesai, karena sebelumnya sudah di tentukan dan diberi tugas bagian atas perannya, dalam hal ini bermain peran dikelas anak berkembang dan karakter anak mulai berkembang. (b) Anak meminta maaf saat melakukan kesalahan Dalam penelitian ini anak masih ada yang belum berkata jujur dan tidak mengakui kesalahannya. Anak tidak jujur dalam hal ini takut akan di marahi oleh guru dan temannya. Namun ketika selesai pembelajaran pada saat evaluasi pembelajaran guru secara perlahan memberikan pemahaman tentang pentingnya bersikap jujur dan meminta maaf saat melakukan kesalahan karena itu adalah sikap yang terpuji. (c)Anak menaati peraturan permainan Dalam hal ini anak dapat menaati aturan permainan dengan cara sendiri tanpa harus kita yang memberitahu kepada anak hal ini menunjukkan bahwa anak mulai bertanggung jawab atas tugas yang diberikan saat bermain peran dan tidak melakukan kesalahan yang fatal akibat salah dalam bermain dan tidak sesuai aturan nya. Dengan menaati aturan permainan guru hanya membimbing jalannya alur cerita dan permainan tersebut. (d) Anak membereskan mainan pada tempatnya Dalam hal ini anak sudah mulai membereskan dan merapikan alat mainan yang mereka pakai ataupun yang ada dimeja dan sekeliling dia dirapikan dan dibereskan sesuai pada tempatnya dan tidak berantakan dalam merapihkan atau meletakkannya, dalam hal ini karakter anak dalam bertanggung jawab sangat baik dalam membangun dan menerapkan karakter anak bangsa untuk negeri ini. (e) Anak dapat bekerja sama dalam bermain Adapun beberapa kegiatan yang memicu anak senang dalam melakukan hal ini yaitu bekerja sama dalam bermain bersama teman, anak merasa senang dan antusias disambut dengan gembira akan melakukan kegiatan bermain peran.

Berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang telah direncanakan dalam RPPH diantaranya yang paling menonjol karakter bertanggung jawab, dan kerjasama didapatkan hasil penilaian perkembangan pendidikan karakter anak melalui metode bermain peran dengan hasil sebagai berikut : (a)

Belum Berkembang Pada perkembangan pendidikan karakter anak belum berkembang, atau anak cenderung malas melakukan kegiatan bermain peran tidak ada atau nol. (b) Berkembang Sesuai Harapan Perkembangan dan penerapan pendidikan karakter melalui metode bermain peran anak mulai berkembang secara keseluruhan dalam karakter bertanggung jawab dengan jumlah 93,anak. (d) Berkembang Sangat Baik. Bahwasanya perkembangan dan penerapan pendidikan karakter anak melalui metode bermain peran anak mulai berkembang sesuai harapan bahkan ada anak yang berkembang sangat baik dalam antusias bermain peran dalam karakter bekerjasama dan terdapat 3 anak.

Hal ini karena metode bermain peran lebih menekankan imajinasi, kreativitas, inisiatif, dan spontanitas diri anak sendiri. Adapun Kelebihan dari Implementasi karakter anak usia dini melalui bermain peran adalah sebagai berikut: (a) Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri. (b) Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera. (c) Memungkinkan siswa mempraktikan keterampilan berkomunikasi. (d) Sangat menarik minat dan antusiasme anak Akan akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya perkembangan pendidikan karakter tanggung jawab yang lebih unggul pada anak usia dini di PG Aisyiyah Sang surya di usia 3-4 tahun mampu meningkat dengan adanya peran peran guru yang sangat dibutuhkan dalam perkembangan anak-anak agar mampu tercapai dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan selama 14 hari di PG Aisyiyah Sang Surya maka dapat disimpulkan bahwa meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini melalui metode bermain peran usia 3-4 Tahun di kelas B di PG Aisyiyah Sang Surya dapat dikatakan sudah efektif dan berjalan dengan baik, yaitu berdasarkan temuan yang diperoleh oleh peneliti dengan melihat langkah-langkah bermain peran yang dilakukan oleh guru yang diperankan oleh siswa. Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian penguatan dalam bentuk pujian dan pemberian hadiah dapat meningkatkan karakter anak khususnya dalam perilaku bertanggung jawab. Berdasarkan hasil pengamatan pada akhir kegiatan penelitian, terlihat peningkatan performa karakter bertanggung jawab anak sebesar 93,2%. Penguatan dari guru baik verbal maupun nonverbal akan meningkatkan rasa bangga dan motivasi pada anak sehingga perilaku yang mendapatkan penguatan cenderung akan diulang. Melalui penelitian ini diharapkan para guru PAUD dapat lebih kreatif mengembangkan berbagai jenis penguatan untuk yang bermakna bagi anak terutama untuk meningkatkan afeksi anak, salah satunya dalam meningkatkan karakter anak.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di Pg Aisyiyah Sang Surya untuk memaksimalkan implementasi pendidikan karakter dengan melalui bermain peran, maka pihak sekolah perlu melibatkan keluarga terutama orang tua lebih dalam dengan mengadakan kegiatan parenting bagi orang tua dan masyarakat sekitar. Mengamati tingkat pencapaian perkembangan peserta didik yang belum sesuai dengan tingkat perkembangan anak, pendidik perlu merancang alat penilaian perkembangan harian peserta didik yang mengacu pada rencana kegiatan harian yang disesuaikan dengan usia perkembangan peserta didik dan untuk penilaian perkembangan peserta didik persemester, pendidik perlu membuat catatan khusus untuk memudahkan dalam memberikan penilaian secara otentik, sedangkan Kepala Sekolah perlu lebih tegas dalam mengambil keputusan dan mampu memberikan pelatihan dan penilaian harian kepada pendidik demi kualitas penerapan pendidikan karakter itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Y. T., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 8–15.
- Drs.H Mahmud. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Fadlillah, M. (2018). *Konsep Dasar PAUD*. Unmuh Ponorogo Press.
- Haryani, R. I., Jaya, I., & Yulsyofriend, Y. (2019). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 105–114. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.105-114>
- Muhammad mulyadi. (2011). *Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya*.
- Rustamaji, D. sofa nurhidayah, & Cahniyo Wijaya Kuswanto. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak An-Nahl Bandar Lampung. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v3i01.3080>
- Sriyanti, & Pratiwi, E. S. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Metode Bermain Peran di BA Nurul Hidayah *Jurnal Al Athfal*, 3(1), 1-14.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian*.
- Syaikhon, M. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Ra Sabilul Huda Desa Laban Menganti Gresik. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v5i2.3513>
- Uttal, David H, Kathryn V.Scudder, & Judy S. Deloache. 1997. Manipulative as Symbols : A new Perspective on the Use of Concrete Object to Teach Mathematics. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 18(1) : 37-54.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MINGGUAN (RPPM)**

ALOKASI WAKTU : 600 Menit / Minggu (4 hari x 150 menit, Senin s/d Kamis)
SEMESTER / MINGGU : I /16
TEMA : Pekerjaan
SUB TEMA : Profesi koki (Pisang, pepaya, Jeruk, apel, mangga, semangka)
KELOMPOK : PG (3-4 Tahun)

TUJUAN PEMBELAJARAN	STRATEGI PEMBELAJARAN	Kode STTPA&KD	MATERI/MUATAN PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
Setelah Pembelajaran Anak Mampu :	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Pembelajaran Tematik Terpadu</i> ▪ <i>Pembelajaran langsung dan tidak langsung</i> ▪ Berpusat Pada Anak ▪ Bercerita ▪ Bercakap-cakap ▪ Pemberian tugas ▪ Bermain peran ▪ Karya wisata ▪ Proyek 			
1. Mengucapkan salam dan menjawab salam, mengucapkan terima kasih, mengucapkan minta maaf, mengetahui perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.		NAM 1.1	-Mengucapkan salam dan menjawab salam, mengucapkan terima kasih, mengucapkan minta maaf, mengetahui perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.	1. Meniru gerakan teriup angin sepoi-sepoi
2. Menirukan gerakan pohon tertiup angin sepoi-sepoi, pohon tertiup angin kencang,menirukan gerakan binatang seperti kelinci melompat, burung terbang dll		KD 1.2		2. Menyebutkan nama-nama buah yang ada di sekitar tempat tinggal
3. Menggunting bentuk garis lurus		FMK 2.A.5	-Menirukan gerakan pohon tertiup angin sepoi-sepoi, pohon tertiup angin kencang,menirukan gerakan binatang seperti kelinci melompat, burung terbang dll	3. Kreasi Cap Jari
4. Menyebutkan berbagai nama makanan, menyebutkan berbagai rasa (asin, manis, pedas)		KD 3.3-4.3		4. Menyebutkan rasa buah jeruk
5. Melakukan 2-3 perintah secara bersama		FMH 2.B.4		- Mengecap Jari
6. Meminjam sesuatu kepada teman, missal		KD 3.3-4.3		6. Membuat buah jeruk dari plastisin
	KOG 3.A.2		7. Bercerita tentang nama buah kesukaan	
			8. Menyebutkan rasa buah mangga 9. Membuat bentuk buah mangga dari plastisin 10. Meniru gerakan pohon tertiup angin kencang	

mainan, Meminjamkan mainan kepada teman 7. Membuat berbagai bentuk dari plastisin	▪ Ekpreimen	KD 3.6-4.6	makanan, menyebutkan berbagai rasa (asin, manis, pedas)	11. Menggunting bentuk buah apel 12. Menirukan gerakan pohon tertiuup angin
		BHS 4.A.2	-Melakukan 2-3 perintah secara	
		KD3.10-4.10	bersama	
		SE 5.C.3	-Meminjam sesuatu kepada teman,	
		KD 2.13	missal mainan -Meminjamkan mainan kepada teman	
		SENI 6.C.2	-Membuat berbagai bentuk dari	
KD 3.15-4.15	plastisin (dengan menggunakan cetakan, digulung, dipotong, dll)			

Mengetahui
 Kepala PG Aisyiyah Sang Surya

Erna Rahayu

Ponorogo, 24 Agustus 2020
 Guru Kelas PG 1

Ika Indra Lestari

PANDUAN PENDAMPINGAN BELAJAR DI RUMAH (PPBDR)

ALOKASI WAKTU : (4 hari, Senin s/d Kamis)
SEMESTER / MINGGU : I/16
TEMA : Tanaman
SUB TEMA : Tanaman Buah
KELOMPOK : PG (3-4 Tahun)

NO	URAIAN
1	Prakata
	<p>Assalamu'alaikum Ayah/Bunda,</p> <p>Pekan ini, tema bermain kita bersama Ananda tercinta di rumah adalah "Kebutuhan, makanan dan minuman". Melalui tema dan kegiatan main yang dapat di pilih di bawah ini, tujuan yang ingin kita capai adalah Ananda dapat berkembang pada enam aspek perkembangan.</p>
2	Tujuan Kegiatan
	<p>Tujuan yang ingin kita capai adalah : Ananda berkembang pada 6 aspek perkembangan, yaitu</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ananda mampu mengucapkan salam dan menjawab salam, mengucapkan terima kasih, mengucapkan minta maaf, mengetahui perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.2. Menirukan gerakan pohon tertiuip angin sepoi-sepoi, pohon tertiuip angin kencang, dll3. Membuat Kreasi Cap Jari4. Menyebutkan berbagai nama makanan, menyebutkan berbagai rasa (asin, manis, pedas)5. Melakukan 2-3 perintah secara bersama6. Meminjam sesuatu kepada teman, missal mainan, Meminjamkan mainan kepada teman7. Membuat berbagai bentuk dari plastisin
3	Ragam Kegiatan

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membiasakan mengucapkan salam/menjawab salam saat keluar dan masuk rumah 2. Aku bisa menirukan gerakan pohon tertiup angin 3. Serunya bermain peran berjualan buah bersama teman / bersama Ayah bunda 4. Yuk, membuat kreasi cap jari 5. Aku bisa menyebutkan macam-macam buah yang ada disekitar rumah 6. Aku senang bercerita tentang buah yang aku sukai bersama Ayah/Bunda 7. Aku bisa menyebutkan macam-macam rasa buah 8. Aku bisa menirukan gerakan pohon tertiup angin kencang 9. Ayo, kita menggunting bentuk buah apel 10. Senangnya membuat berbagai bentuk buah dengan plastisin
4	Tindak Lanjut
	<p>Ayah/Bunda boleh memilih kegiatan mana yang akan dimainkan lebih dulu. Ayah/Bunda bisa memilih satu kegiatan untuk satu hari. Bila Ananda tidak tertarik, beri mereka semangat dan motivasi terlebih dahulu. Namun, bila Ananda menginginkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar melalui bermain di rumah menjadi menyenangkan. Tolong amati, foto, dan atau rekam video kegiatan Ananda, termasuk saat ia melakukan kegiatan rutinitas dan ibadah, lalu silahkan dikirim ke guru kelas melalui whatsapp. Terima kasih.</p>
5	Setoran Hasil Kegiatan
	<ol style="list-style-type: none"> 1 Photo 2. Hasil karya 3. Video 4. Rekaman Suara <p>(Pilih beberapa untuk di kirim kepada guru sebagai laporan)</p>

Mengetahui
Guru Kelompok PG 1

SITI MUSTAQIMAH

Ponorogo, 24 Agustus 2020
Pedamping BDR Anak

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PLAY GROUP AISYIYAH SANG SURYA TAHUN 2020/2021

SEMESTER / MINGGU : I / 16 HARI / TANGGAL : Senin – Kamis, 24 s/d 27 November 2020 KELOMPOK / USIA : PG / 3 – 4 Tahun TEMA / SUB TEMA : Pekerjaan/Pedagang STRATEGI PEMBELAJARAN : Demonstrasi, Bercakap-Cakap, Bermain Peran, Pemberian Tugas, Tanya Jawab, Bercerita ALOKASI WAKTU : 4 X 150 Menit KD : NAM 1.2(1.1), FMK 3.3-4.3(2.A.5), FMH 3.3-4.3(2.B.4),KOG 3.6-4.6(3.A. 2), BHS3.10-4.10(4.A. 2)SE 2.13(5.C.3)SENI 3.15-4.15(6.C. 2)			
MATERI PEMBIASAAN		MATERI KEGIATAN	
<ul style="list-style-type: none"> - Upacara bendera tiap Hari Senin - Mengucapkan salam masuk pada SOP penyambutan dan penjemputan - Berbaris masuk kelas dan berdoa sebelum belajar dengan tertib (sesuai SOP pembukaan) - Mencuci tangan masuk ke dalam SOP makan dan minum - Sikap dan perilaku mandiri 		<ul style="list-style-type: none"> - Meniru gerakan teriup angin sepoi-sepoi - Menyebutkan nama-nama buah yang ada di sekitar tempat tinggal - Membuat jus buah - Menyebutkan rasa buah jeruk - Bermain peran berjualan buah - Membuat buah jeruk dari plastisin 	
SENIN, 24 Agustus 2020		SELASA, 25 Agustus 2020	RABU, 26 Agustus 2020
SUB-SUB TEMA, ALAT DAN BAHAN			
Kreasi Cap Jari	Bermain Tebak	Bermain Alat Mainan	Bermain Peran
<ul style="list-style-type: none"> - Buah Apel - Gambar Buah Apel - Bak Stempel dan Tinta Stempel 	<ul style="list-style-type: none"> - Buah jeruk - Piring plastik - plastisin - Alat tulis 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat mainan (plastisin) - Gambar apel - Alat tulis 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat mainan(kranjang buah,macam buah dari plastik) - Macam-macam buah - Alat tulis

1. SOP Penyambutan (07.00-07.30) 2. SOP Berbaris / Senam (07.30-07.45) 3. SOP Pembukaan (07.45-08.00)			
PEMBUKAAN			
Berdoa, salam, berbagi dan bertanya, presensi Menyanyi macam-macam buah Diskusi tema Tanaman, tanaman buah mengenal aturan bermain	Berdoa, salam, berbagi dan bertanya, presensi Hafalan surat-surat pendek Diskusi tema tanaman, mengenal aturan bermain	Berdoa, salam, berbagi dan bertanya, presensi Membaca bersama-sama surat-surat pendek Diskusi tema Tanaman “bermain alat mainan”	Berdoa, salam, berbagi dan bertanya, presensi Diskusi tema tentang tanaman “bermain peran” Menyebutkan macam-macam tanaman buah Mengenal aturan main
KEGIATAN INTI			
<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan pohon tertiup angin sepoi-sepoi • Menyebutkan rasa buah apel • Mengecap jari gambar buah apel • Bercerita tentang buah yang di suka 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan rasa buah jeruk • Menirukan gerakan pohon tertiup angin • Membuat bentuk jeruk dari plastisin • Mau berterima kasih bila di beri/ dipinjami 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama-nama buah yang ada di sekitar sekolahan/tempat tinggal • Membuat bentuk buah manga dari plastisin • Menggunting bentuk buah apel 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru gerakan pohon tertiup angin kencang • Bermain peran berjualan buah • Mau meminta maaf bila berbuat salah • Mau meminjami / di pinjami mainan
4. SOP Istirahat (09.00-09.30) - SOP Cuci Tangan - SOP Makan dan minum 5. SOP Penutupan (09.30-10.00) Kegiatan penutup yang dilakukan: Menanyakan perasaan hari ini. Diskusi kegiatan hari ini. Tanya jawab kegiatan apa yang paling disukai. pesan moral. Menginformasikan kegiatan untuk besok. Berdoa, salam dan pulang			

RENCANA PENILAIAN																		
Prog Pengem	STTPA / KD	INDIKATOR	Nilai Anak Nomor Urut Absen															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1
NAM	(1.1) 1. 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucapkan salam dan menjawab salam ➤ Mengucapkan terima kasih ➤ Mengucapkan minta maaf ➤ Mengetahui perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan 																
FM K	(2.A.5) 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menirukan gerakan pohon tertiuip angin sepoi-sepoi, pohon tertiuip angin kencang 																
FM H	(2.B.4) 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunting bentuk garis lurus 																
Kog	(3.A. 2)3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyebutkan berbagai nama makanan, ➤ menyebutkan berbagai rasa (asin, manis, pedas) 																
BAHASA	(4.A. 2) 3.10-4.10	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan 2-3 perintah secara Bersama 																
Sosem	(5.C.3) 2.13	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminjam sesuatu kepada teman,misal mainan ➤ Meminjamkan mainan kepada teman 																
Seni	(6.C. 2) 3.15-3.15	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat berbagai bentuk dari plastisin (dengan menggunakan cetakan, digulung, dipotong, dll) 																

Teknik Penilaian yang digunakan

- a. Catatan hasil karya
- b. Catatan anekdot record
- c. Skala capaian perkembangan (rating scale)

MENGETAHUI

Kepala Play Group Aisyiyah Sang Surya

GURU KELAS PG

ERNA RAHAYU

Ika Indra Lestari

LEMBAR OBSERVASI GURU

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini
Melalui Metode Bermain peran Usia 3-4 tahun di PG
Aisyiyah Sang Surya

Hari/Tanggal/Tempat penelitian : Senin, 5 Mei 2023
Siklus : I
Waktu pengamatan : 09.00-10.00
Elemen Pembelajaran : Cooking class
Tujuan Pembelajaran : Meningkatkan ketrampilan anak

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Menyiapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan	√		
	Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada hari itu	√		
	Menjelaskan Langkah-langkah permainan menjadi koki	√		
Kegiatan Inti				
Pengelolaan permainan				
	Guru ikut membantu mempersiapkan anak	√		
	Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran tepat waktu	√		
	Guru mengenalkan alat dan bahan	√		
	Guru menggunakan bahasa yang baik dan benar	√		
Penerapan permainan				
Permainan menyebut alat dan bahan				
	Memfasilitasi peserta didik untuk kegiatan pengamatan (Observasi)	√		
	Memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan permainan	√		
	Meminta anak untuk bersabar menunggu giliran main	√		

Pelaksanaan penilaian				
	Melaksanakan penilaian observasi	√		
	Melaksanakan penilaian motorik	√		
Kegiatan Penutup				
	Menanyakan kepada anak tentang permainan yang dilaksanakan hari ini	√		

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui
Metode Bermain Peran Usia 3-4 tahun di PG Aisyiyah
Sang Surya Babadan Ponorogo

Nama Siswa : Estuninghayuningdyah Kaneshia
Kelompok Usia : 3-4
Siklus ke : I
Hari/Tanggal : 10 Juni 2023

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Anak mengikuti kegiatan berdoa sebelum kegiatan	√		
	Anak mengikuti kegiatan tanya jawab	√		
	Anak mengikuti kegiatan berdiskusi tentang kegiatan hari ini	√		
	Anak mengikuti kegiatan bernyanyi dan tepuk	√		
	Anak mengikuti aturan bermain yang telah disepakati	√		
Kegiatan Inti				
	Anak mengikuti kegiatan pengamatan (bservasi)	√		
	Anak mampu menyebut dan menunjukkan Alat dan bahan	√		
	Anak mampu menyebutkan warna	√		
	Anak mampu menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang berbentuk buah	√		
	Anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan	√		
Kegiatan Penutup				
	Anak dapat merefleksi kegiatan yang	√		

	telah dilakukan hari ini			
	Anak membereskan alat main dan mengembalikan ke tempat semula	√		
	Anak mengikuti kegiatan berdoa setelah belajar	√		

LEMBAR TES LISAN
KEMAMPUAN MENGENAL ALAT DAN BAHAN MEMBUAT JUS

Nama Sekolah : PG Aisyiyah Sang Surya
Nama Anak : Shakila
Kelompok : (3-4 Tahun)
Siklus/ Pertemuan ke : I /II
Hari / Tanggal : 5 Juni 2023

No	Pertanyaan	Jawaban	Nilai
1.	Sebutkan bentuk-bentuk buah	Bulat	4
2.	Sebutkan benda-benda yang ada didalam kelas	Meja, Kursi	3
3.	Berikan contoh buah yang berwarna merah	Apel,jambu	5
4.	Diskripsikan perbedaan dari masing-masing manfaat buah	Bervitamin,segar	3

Kriteria Penilaian:N

BB : Belum Berkembang

Anak belum mampu menjawab pertanyaan guru

MB : Mulai Berkembang

Anak menjawab dengan bantuan guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Anak sudah dapat menjawab secara mandiri tanpa bantuan guru

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila anak sudah dapat menjawab secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

LAMPIRAN

**LEMBAR OBSERVASI SISWA NON TES
KEMAMPUAN SIKAP BERPERILAKU**

Nama Sekolah : PG Aisyiyah Sang Surya
 Kelompok : A (3-4 Tahun)
 Siklus / Pertemuan : I & II
 Hari / Tanggal :

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Anak mampu menceritakan alat untuk bermain				Anak tidak berebut				Anak Sabar menunggu giliran				Anak .meminta maaf jika bersalah				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Khaneshia	√					√					√		√				MB
2	Shakila		√					√				√			√			MB
3	Fannan	√						√			√			√				MB
4	Mauza		√			√					√				√			MB
5	Khanza			√			√			√				√				BSH
6	Bevia		√				√				√				√			BSH
7	Reva		√			√					√			√				BSH
8	Hanin	√				√					√			√				BSH
9																		
10																		
11																		

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

**Kisi-kisi Instrumen Penelitian Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri
Melalui Permainan Engmetri (Engkleng Geometri)**

Variabel	Aspek Pengembangan	Indikator	Bentuk Soal
1. Mengenal bentuk geometri	Menyebut dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri	a. Anak mampu menyebut bentuk-bentuk geometri	-Tes
		b. Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri	-Non tes
	Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)	a. Anak mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri	-Non tes
		b. Anak mampu Menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain	-Non tes
	Menyebut dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri	a. Anak mampu menyebut benda-benda yang berbentuk geometri.	-Tes
		b. Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.	-Non tes
2. Implementasi Permainan Engmetri(engkleng geometri)	Mendiskripsikan bentuk geometri	a. Anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri yang ada pada permainan engmetri	-Tes

KEGIATAN



Anak dapat mengantri sesuai gilirannya



Anak mampu saling berbagi



Anak dapat mengembalikan main pada tempat



Anak mampu menyelesaikan tugas