

ROLE PLAYING : IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI SEBAGAI UPAYA MENUJU PENDIDIKAN BERKEMAJUAN

Nadia Afina Zulfa

Fakultas Psikologi,
Universitas Ahmad Dahlan
enadiaafinazulfa@gmail.com

Hanifan Grahito Kurniawan

Fakultas FKIP
Universitas Ahmad Dahlan
hanifan1800004191@webmail.uad.ac.id

Mochammad Alif Ilan Prilla

Fakultas FIKES
Universitas Muhammadiyah Kudus
email: alifilan0904@gmail.com

Abstract

Discussions related to character education will certainly not stop being discussed, because they contain elements of good culture and are an important factor for individuals to have. Character education is one of the efforts to produce individuals or students who have academic and moral intelligence. The existence of character education is still needed to overcome various low moral values that continue to increase. The application of character education is very necessary. Educational institutions, both formal and non-formal, strive to continue to familiarize children with good character. The application of character education from an early age is the right step, because early age is a good golden period to lay down the principles of character which will be useful for the future. For this reason, appropriate education methods are needed for early childhood, one of them is the role playing method. Role playing is one of social skills that is performed as if the subject is in a situation of daily social life. Therefore, this article reveals what kind of role playing implementation is involved in elementary school students.

Keywords: *role playing, character education, and early childhood.*

PENDAHULUAN

Karakter merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki oleh individu. Karakter tidak bisa diwariskan begitu saja, karena untuk membangun karakter butuh proses yang tidak hanya sebentar. Perlu untuk dipupuk dan dikembangkan selama bertahun-tahun. Untuk membangun sebuah karakter kuat yang baik, maka harus dibangun sejak dini, semenjak individu masih kecil, utamanya di usia sekolah dasar. Siswa usia SD masih belum banyak terkontaminasi oleh berbagai hal atau pengaruh buruk, sehingga memungkinkan untuk ditanamkan nilai-nilai yang baik yang nantinya dapat membentuk karakter-karakter penerus bangsa yang luhur.

Pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kemudian, pada pasal 3 disebutkan bahwasanya pendidikan nasional memiliki fungsi yaitu untuk mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Jadi, tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menciptakan generasi muda yang berkarakter dan bermoral.

Definisi pendidikan karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010), pendidikan karakter adalah pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan anak, untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu sepenuh hati dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, menurut Lickona (1991), pendidikan karakter yaitu dimulai dengan memperkenalkan nilai karakter (*moral knowing*), mengajak anak untuk merasakan nilai karakter (*moral feeling*), dan melakukan dalam kegiatan sehari-hari (*moral action*). Oleh karena itu, tentu diperlukan untuk memulai pendidikan karakter sejak anak usia dini dengan alasan bahwa pada usia tersebut merupakan masa keemasan (*golden age*) bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan karakter menjadi sesuatu yang penting dikarenakan tidak hanya menciptakan generasi-generasi muda yang cerdas, tetapi juga generasi muda yang berkarakter tangguh, sopan dan santun, sehingga nantinya dapat menjadi individu yang dapat diterima di masyarakat. Jika sejak dini anak distimulasi dengan pembiasaan karakter yang baik, maka dewasa kelak nilai karakter tersebut akan menjadi kebiasaan.

Adapun upaya untuk menerapkan pendidikan karakter di sekolah, salah satunya dapat menggunakan teknik *role playing*. Menurut Cartledge & Milburn (dalam Fatimah, 2013), *role playing* (bermain peran) adalah latihan keterampilan sosial yang seolah-olah subjek sedang dalam situasi kehidupan sehari-hari. Individu diharapkan akan dapat secara langsung merasakan manfaat dari perilaku baru tersebut.

Sedangkan menurut Sprafkin (dalam Fatimah, 2013), *role playing* adalah situasi dimana individu diminta untuk memerankan suatu peran yang bukan dirinya ataupun jika dirinya namun tidak berperilaku layaknya dirinya sendiri. Individu mendapat bagian dalam memerankan sebuah skenario. Dimana peserta pelatihan mendapat kesempatan untuk memerankan suatu interaksi sosial yang sering dialami sesuai dengan topik yang diperankan.

Dengan adanya penerapan teknik *role playing* ini nantinya siswa dapat mengetahui seperti apa karakter yang baik, sehingga nantinya tiap individu dapat memiliki karakter atau budi pekerti yang baik.

KAJIAN LITERATUR

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung

jawab. Pentingnya mengembangkan karakter pada anak, agar mereka menjadi pribadi yang baik merupakan salah satu misi penting dalam pendidikan (Bryan, 2005).

Peran diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. RolePlaying merupakan suatu metode bimbingan kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali tokoh atau hal yang diperagakan (Fitriyani, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Argyle (dalam Fatimah, 2013), ada tiga fase dalam bermain peran yaitu: (1) pengajar memberikan materi dan mendemonstrasikan contoh perilaku, (2) menganalisis situasi yang menimbulkan masalah, (3) memberikan umpan balik, (4) mengulang lagi ke fase ke (2). Umpan balik diberikan agar individu mengetahui apakah langkah-langkah yang dilakukan sudah benar dan dapat memberikan penguatan.

Salah satu sasaran dari role playing adalah meningkatkan keterampilan behaviornya sehingga mereka bisa menentukan pilihan apakah pada situasi tertentu perlu berperilaku seperti apa yang diinginkan atau tidak. Sasaran yang lain adalah mengajar orang untuk mengungkapkan diri dengan cara sedemikian rupa sehingga terefleksi kepekaannya terhadap perasaan dan hak orang lain. Teknik ini mengajarkan klien untuk membedakan tingkah laku agresif, pasif, dan asertif. Prosedur yang digunakan adalah bermain peran. Teknik ini dapat membantu klien yang mengalami kesulitan untuk menyatakan atau menegaskan diri dihadapan orang lain (Lubis dalam Apriyanti, 2017)

Pada umumnya teknik untuk melakukan role playing, mendasarkan pada prosedur belajar dalam diri seseorang yang perlu diubah, diperbaiki dan diperbarui (Apriyanti, 2017). Blatner (dalam Apriyanti, 2017) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan role playing terdapat tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.

Tahap persiapan dilakukan untuk memotivasi anggota kelompok agar mereka siap berpartisipasi secara aktif dalam permainan, mengidentifikasi dan mengenalkan masalah, memperjelas masalah, menafsirkan masalah dan menjelaskan role playing, menentukan tujuan permainan, serta menciptakan perasaan aman dan saling percaya pada kelompok.

2. Tahap Pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan terdiri dari kegiatan dimana menegaskan kembali peran, lebih mendekat pada situasi yang bermasalah, pemain utama dan pemain pembantu memperagakan permainannya, memulai role playing dengan bantuan pemimpin kelompok dan anggota kelompok lain pemeran utama memperagakan masalahnya, mmengukuhkan role playing, mengakhiri role playing.

3. Tahap diskusi atau tahap berbagai pendapat dan perasaan.

Tahap ini, para anggota kelompok diminta untuk memberikan tanggapan dan sumbangan pikiran terhadap permainan yang dilakukan oleh pemeran utama. Tahap diskusi ini penting karena merupakan rangkaian proses perubahan perilaku pemeran utama kearah keseimbangan pribadi.

4. Melakukan pembalikan peran, pemeran kembali memainkan peran yang telah di revisi. Kemudian melakukan tahap pada point ke tiga yaitu diskusi berbagai pendapat dan perasaan.

5. Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi, menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah aktual. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku

Bermain peran sendiri digunakan untuk memerankan nilai karakter yang disetting supaya terbiasa dilakukan anak. Beberapa contoh bermain peran diantaranya memerankan tokoh pembeli yang jujur. Pembeli yang tidak mengurangi timbangan serta mengembalikan uang jika kelebihan. Anak juga dilibatkan untuk memerankan pengendara sepeda motor yang taat berlalu lintas. Nilai kecintaan terhadap tanah air juga diperankan dengan memakai pakaian adat suku Papua.

Ketika teknik role playing ini sudah terlaksana, selama prosesnya individu tersebut menjadi mengerti seperti apa sikap-sikap atau akhlak yang baik terhadap lingkungan dan sesama

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian diatas untuk mengembangkan karakter pada anak usia dini salah satunya dengan metode role playing (bermain peran), metode ini banyak sekali digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan proses pembelajaran karena dinilai sangat efektif. Keunggulan metode bermain peran mampu menarik perhatian anak dan membuat anak lebih tertantang dan bersemangat untuk mengikuti peran yang ditentukan sesuai dengan cerita.

REFERENSI

- Bryan, L. (2005). Once upon a time; a grimm approach to character education. *Journal of studies research*, No.29, No.1.
- Fatimah, Dewi. (2013). Peningkatan Perilaku Asertif Melalui Pelatihan Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas X SMA YPP Andong Boyolali. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Fitriyani, R. 2014. Pengaruh penggunaan teknologi informasi, keahlian Pemakaian dan intensitas Pemakaian terhadap Kualitas Informasi Akuntansi. *Skripsi*, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Kemendiknas. (2010). *Grand design pendidikan karakter bangsa*. Jakarta: Kemendiknas
- Lickona, Thomas. (1991). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam books.