



**STUDI DESKRIPTIF PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER
DI SENTRA MAIN PERAN PAUD ANAK CERDAS UNGARAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh:

Hilda Mafrukha

1601410020

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN


UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan dengan judul **“Studi Deskriptif Penerapan Pendidikan Karakter Di Sentra Main Peran PAUD Anak Cerdas Ungaran”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya karya yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, April 2015


Hilda Mafrukha
NIM. 1601410020

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :


Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Jurusan PG PAUD FIP Unnes


Edy Waluyo, M.Pd
NIP. 19790425200501 1 001

Pembimbing I


Diana, S.Pd, M.Pd
NIP. 19791220200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Studi Deskriptif Penerapan Pendidikan Karakter Di Sentra Main Peran PAUD Anak Cerdas Ungaran" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

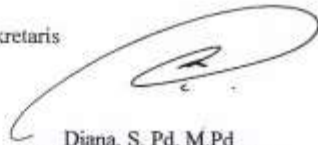
Hari : Rabu

Tanggal : 13 Mei 2015

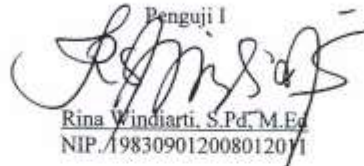
Panitia Ujian Skripsi


Koran
Drs. Badiyono, M.S
NIP. 196312091987031002

Sekretaris


Diana, S. Pd, M. Pd
NIP. 197912202006042001


Penguji I


Rina Windiarti, S. Pd, M. Ed
NIP. 198309012008012071

Penguji II


R. Agustinus A, E. N, S. Pd, M. Sn
NIP. 198008282010121003

Penguji III


Diana, M. Pd
NIP. 197912202006042001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Berperilaku jujur memang sulit, namun bukan berarti tidak mungkin dilakukan (Mahatma Gandhi).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ayah dan ibu saya tercinta untuk perjuangan dan doa kalian.
2. Saudara dan teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Deskriptif Penerapan Pendidikan Karakter Di Sentra Main Peran PAUD Anak Cerdas Ungaran”. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang atas persetujuan segala pelaksanaan kegiatan yang bersangkutan dengan pengerjaan skripsi ini.
3. Edi Waluyo, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Semarang atas persetujuan dilaksanakannya sidang ujian skripsi.
4. Dosen Pembimbing Diana, S.Pd, M. Pd atas kesabaran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membagi ilmu dan pengalaman.
6. Ibuku dan bapakku tercinta yang telah menjadi orang tua terbaik dan tiada henti-hentinya memberikan doa dan dukungannya baik secara materi maupun moril serta kesabaran dan kasih sayang yang tak ternilai harganya.
7. Sri Supadni, S.Pd. AUD selaku kepala sekolah yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di PAUD tersebut.

8. Umi Baroroh, S.Pd selaku guru sentra main peran yang telah berkenan menjadi subjek penelitian.
9. Mita, Nita, Irene, Anik, Hanny, Wulan, Dania, yang senantiasa membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi.
10. Teman-teman PG PAUD UNNES 2010 untuk motivasi dan dukungannya.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Semarang, April 2015



Hilda Mafrukha
NIM. 1601410020

ABSTRAK

Mafrukha, Hilda. 2015. *Studi Deskriptif Penerapan Pendidikan Karakter Di Sentra Main Peran PAUD Anak Cerdas Ungaran.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Diana, S. Pd, M. Pd.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Sentra Main Peran

Karakter merupakan hal yang penting dan mendasar bagi kehidupan manusia. Karakter telah melekat pada diri manusia dan ditunjukkan dalam perilaku sehari-hari. Sejak lahir, manusia memiliki potensi karakter yang ditunjukkan melalui kemampuan kognitif, motorik, sosial, moral dan agama dan bahasa. Sifat bawaan yang dimiliki manusia dapat berkembang dengan baik ketika manusia belajar dari lingkungannya. Salah satu cara mengenalkan dan menerapkan karakter pada anak yaitu melalui kegiatan bermain peran yang dilaksanakan di lembaga pendidikan anak usia dini. Karena dengan bermain peran anak mampu mengeksplor pengalaman yang pernah ia alami di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pendidikan karakter di sentra main peran yang ada di PAUD Anak Cerdas Ungaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru di sentra main peran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendidikan karakter di sentra main peran dimulai dari kegiatan perencanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan pendidikan karakter yang akan diterapkan. Pada pelaksanaan, yaitu melihat *knowing feeling*; menggali, memberi dan menerapkan pengetahuan karakter kepada anak dan *acting feeling* yaitu melihat hasil penerapan karakter yang diterapkan hari sebelumnya, apakah anak akan memunculkan perilaku yang telah diterapkan atau belum. Sedangkan secara informal dapat berbentuk keteladanan, pengawasan pembelajaran dari awal hingga akhir, *reward* dan apresiasi. Simpulan dari penelitian yaitu pelaksanaan pendidikan karakter di sentra main peran tidak terpaut dengan karakter yang diajarkan pada satu tema saja namun semua karakter dapat diajarkan, karena setiap aspek karakter dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain peran sesuai dengan peran yang anak mainkan. Sedangkan untuk meningkatkan perkembangan anak makan orangtua diharapkan dapat menjalin komunikasi dengan guru maupun dengan kepala sekolah, sehingga orangtua dapat mengetahui perkembangan anaknya disekolah.

ABSTRACT

Mafrukha, Hilda. 2015. *The Descriptive Study of Character Education Implementation at Role-Play Center of Ungaran Anak Cerdas Preschool.* Undergraduate Thesis. Preschool Teacher Education Study Program. Faculty of Educational Science. Semarang State University. Advisor: Diana, S.Pd., M.Pd.

Keywords: character education, role-play center

Characters are important and fundamental to human life. They have been inherent in human being and shown in everyday behavior. From birth, human have the potential characters shown through cognitive, motor, social, moral, religion and language abilities. Personal characters can be well thrived when people learn from their environment. One way to introduce and implement characters in children is through role-play activities undertaken in preschool. Because by means of doing role-play, children are able to explore the experience they have ever got in daily life. This study aimed to describe the implementation of character education at the role-play center of Ungaran Anak Cerdas preschool. This research is a qualitative descriptive approach and use the method of observation, interviews, and documentation. Subjects in this study were the teachers at the role-play center.

The results showed that the implementation of character education at the role-play center starts from lesson planning activities customized with educational characters that will be applied, namely observing the knowing feeling – digging, providing and applying knowledge of the character to the children and observing the acting feeling – examining the results of the application of the characters that has been applied previously, whether the children show the behavior that has been applied or not. Moreover, the character education can be informally in the form of exemplary, learning control from beginning to end, reward and appreciation. The conclusions of the study, namely the implementation of character education at the role-play center was not restricted to the characters that are taught in one theme, but all the characters that can be taught, because every aspect of the characters can be developed through role-play activities in accordance with the role that children play. Meanwhile, to boost the development of children's characters, parents are expected to establish communication with the teachers and the school principal, so that they can be well informed about their child's progress at school.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1	Lat
ar Belakang Masalah.....	1
1.2	Ru
musan Masalah.....	9
1.3	Tu
juan Penelitian.....	10
1.4	Ma
nfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.4	Ko
nsep Pendidikan Karakter	12

2.2	Fu
	ngsi dan Tujuan Pendidikan Karakter	13
2.3	Di
	nsi-dimensi Pendidikan Karakter	17
2.4	Ta
	hap-tahap Pendidikan Karakter	22
2.5	Pe
	ngertian Sentra	23
2.6	Ma
	nfaat Sentra	24
2.7	Ko
	nsep Bermain Peran	25
2.8	Ma
	nfaat Bermain Peran.....	29
2.9	Ta
	hapan dan Jenis Bermain Peran	33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
3.2	Ins
	trumen Penelitian	38
3.3	Te
	mpat dan Waktu	39
3.4	Su
	mber Data Penelitian.....	39
3.5	Te
	knik Pengumpulan Data	40
3.6	Te
	knik Analisis Data	41

3.1	Re
ncana Pengujian Keabsahan Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	De
skripsi Umum Profil PAUD Anak Cerdas Ungaran	44
4.1.1 Sejarah Paud Anak Cerdas Ungaran	44
4.1.2 Visi Misi Lembaga PAUD Anak Cerdas Ungaran	45
4.1.3 Gambaran Umum Responden Penelitian	46
4.1.4 Keterangan Koding	46
4.2	Ha
sil Penelitian.....	47
4.2.1 Pendidikan Karakter.....	47
4.2.2 Penerapan Pendidikan Karakter di Sentra Main Peran	50
4.2.2.1 Perencanaan Pembelajaran	50
4.2.2.2 Pengelolaan Pembelajaran.....	52
4.2.2.3 Setting Tempat.....	54
4.2.2.4 Alat Permainan Edukatif	56
4.2.2.5 Skenario	57
4.2.3 Pelaksanaan Penerapan Pendidikan Karakter	58
4.2.3.1 Perkembangan Sosial dan Emosional.....	58
4.2.3.2 Perkembangan Kognitif.....	61
4.2.3.3 Perkembangan Moral dan Agama	65
4.2.3.4 Perkembangan Bahasa Anak	67
4.2.4 Pendapat Orangtua Mengenai Penerapan Pendidikan Karakter Di Sentra Main Peran	70
4.3	Fakto
r Pendukung dan Penghambat Penerapan Pendidikan Karakter di Sentra Main Peran.....	71
4.3.1 Faktor Pendukung	71

4.3.1.1 Faktor Pendukung Pada Perencanaan Pembelajaran	71
4.3.1.2 Faktor Pendukung Pada Kegiatan Pembelajaran di Sentra Main Peran	73
4.3.2 Faktor Penghambat	75
4.3.2.1 Faktor Penghambat Pada Penerapan Pendidikan Karakter	75
4.3.2.2 Faktor Penghambat Pada Kegiatan Pembelajaran di Sentra Main Peran	77
4.4 Pembahasan.....	79
4.4.1 Penerapan Pendidikan Karakter di Sentra Main Peran	79
4.4.2 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penerapan Pendidikan Karakter di Sentra Main Peran.....	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Simpulan	86
5.2	Saran
87	
5.2.1 Bagi Kepala Sekolah.....	87
5.2.2 Bagi Pendidik.....	88
5.2.3 Bagi Orangtua Wali Murid	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 Keterangan Koding Wawancara	47
Tabel 2 Keterangan Koding	47
Tabel 3 Pilar Karakter	49

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 Anak Saling Membantu di Dapur	61
Gambar 2 Anak Memainkan Peran Sebagai Ayah, Kakak, dan Adik yang Sedang Menyiram Bunga	64
Gambar 3 Anak Saling Membantu Menjemur Baju	69

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Rencana Kegiatan Mingguan KB	
Anak Cerdas Ungaran	90
Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian KB	
Paud Anak Cerdas Ungaran	91
Lampiran 3 Rencana Kegiatan Mingguan TK A	
Paud Anak Cerdas Ungaran	93
Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian TK A	
Paud Anak Cerdas Ungaran	94
Lampiran 5 Skenario Usia 3-4 Tahun	96
Lampiran 6 Skenario Usia 4-5 Tahun	97
Lampiran 7 Instrumen Penelitian	98
Lampiran 8 Catatan Wawancara Guru dan Kepala Sekolah.....	104
Lampiran 9 Catatan Wawancara Orangtua	129
Lampiran 10 Catatan Lapangan	135
Lampiran 11 Surat Perijinan	157
Lampiran 12 Foto Penelitian	160

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karakter merupakan hal yang penting dan mendasar bagi kehidupan manusia. Karakter telah melekat pada diri manusia dan ditunjukkan dalam perilaku sehari-hari. Perilaku yang berkarakter kuat dan baik secara individual maupun sosial ialah mereka yang memiliki akhlak, moral dan budi pekerti yang baik. Karakter yang seperti inilah yang seharusnya dimiliki setiap individu untuk menjadi manusia yang berkarakter (Zubaedi, 2011). Pengertian karakter yang baik yaitu karakter yang menggambarkan perilaku yang elok, patut, tidak jahat yaitu tentang kelakuan dan berbudi pekerti dalam diri seseorang untuk melakukan kebaikan dan kebajikan. Sedangkan karakter yang kuat yaitu karakter yang tidak mudah goyah atau tidak mudah terpengaruh, teguh dalam iman, pendirian, kemauan, mampu dan kuasa untuk berbuat sesuatu, dan memiliki keunggulan atau kecakapan dalam suatu pengetahuan.

Sejak lahir, manusia memiliki potensi karakter yang ditunjukkan melalui kemampuan kognitif dan sifat bawaannya. Sifat bawaan yang dimiliki manusia dapat berkembang dengan baik ketika manusia belajar dari lingkungannya. Lingkungan pertama yang dikenal yaitu melalui keluarga. Pengalaman yang diberikan keluarga sangat berpengaruh membentuk karakter anak sejak dini.

Pendidikan karakter telah menjadi perhatian utama bagi pemerintah Indonesia yang sekarang ini telah mengalami krisis moral. Kecintaan dan pengabdian

terhadap bangsa mulai terkikis akibat pengaruh dari perilaku yang kurang baik yaitu seperti individualisme dan hedonisme. Adanya krisis karakter di Indonesia yaitu ditandai dengan berkembangnya semangat individualisme yang merupakan paham yang mementingkan hak perseorangan disamping kepentingan masyarakat bahkan negara. Paham ini menganggap diri sendiri lebih penting dari pada orang lain. Kemudian adanya paham hedonisme yaitu pandangan yang menganggap kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama untuk hidup. Pemahaman ini menyamakan antara kesenangan dan kenikmatan berada dalam garis yang sama. Contoh dari perilaku ini yaitu maraknya tayangan televisi seperti iklan yang menghipnotis para penonton untuk segera memiliki dan membeli barang yang diiklankan, kemudian sinetron yang menyajikan gaya hidup yang instan yaitu gambaran tentang kehidupan orang miskin yang tiba-tiba menjadi kaya, cerita sinetron dan iklan tersebut yang jauh dari realita yang ternyata telah menyihir para penonton secara tidak sadar menggiring mereka untuk meniru dan menjadikan paradigma baru dalam menikmati hidup. Fenomena lain yaitu masyarakat yang lebih memilih produk import yang dianggapnya lebih baik dan berkualitas ketimbang memakai produk produksi dalam negeri.

Upaya untuk membenahi krisis moral yang terjadi maka pemerintah mengusahakan perbaikan terhadap kualitas sumber daya manusia melalui pembentukan karakter bangsa. Karakter perlu dibentuk dan dibina sedini mungkin. Dalam Undang-undang Dasar 1945, pasal 31 ayat (3) menyebutkan pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang. Selain itu dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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. Dengan demikian pemerintah telah mengusahakan pembentukan karakter.

Pentingnya pendidikan karakter juga ditekankan oleh Muhammad Nuh dalam Aunillah (2011: 137) sebagai Menteri Pendidikan Nasional mengatakan bahwa dengan dibekali pendidikan karakter, pada dasarnya berfungsi menyiapkan peserta didik agar mampu membangun kehidupan dan menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi di masa mendatang. Oleh karena itu pendidikan karakter merupakan bagian dari upaya untuk menyiapkan peserta didik supaya menjadi pribadi yang unggul dan berkarakter. Oleh karena itu, pendidikan karakter memerlukan keteladanan, sejak kecil hingga dewasa. Sehingga pendidikan dapat diterapkan sejak dini agar karakter yang diterapkan tersebut dapat membentuk individu yang berkualitas di masa mendatang.

Pendidikan karakter merupakan proses yang panjang karena tidak hanya melakukan transfer nilai saja namun melalui penanaman kebiasaan yang baik sampai menjadi karakter individu yang nantinya akan membentuk identitas pribadi, dalam proses ini anak tidak hanya mengetahui namun dapat merasakan

dan mau melakukan hal positif sehingga proses ini akan menjadi karakter anak (Fauziah, 2011). Selain itu Kartadinata dalam Aunillah (2011: 147) menambahkan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan sepanjang hidup sekaligus proses perkembangan ke arah manusia kaffah.

Menurut Buang dalam Jamaluddin (2013: 188) Karakter melambangkan kepribadian seseorang yang melambangkan ciri-ciri seseorang yang ditampilkan dalam bentuk tingkah lakunya. Hal ini dikombinasikan melalui cara dia bertindak atas apapun dalam lingkungannya. Karakter tidak harus mengacu pada karakter moral seseorang dan etika tetapi mencakup aspek karakter intelektual, emosional karakter, karakter fisik, karakter spiritual, dan karakter sosial. Seluruh karakter ini harus diintegrasikan dengan satu sama lain sebagai suatu sistem dalam pembentukan pribadi seseorang.

Karakter seseorang berkembang berdasarkan potensi yang dibawa sejak lahir atau karakter dasar yang bersifat biologis. Menurut Ki Hajar Dewantoro dalam Zubaedi (2011:13) aktualisasi karakter dalam bentuk perilaku sebagai hasil perpaduan antara karakter biologis dan hasil hubungan atau interaksi dengan lingkungannya. Karakter dapat dibentuk melalui pendidikan, karena pendidikan merupakan alat yang paling efektif untuk menyadarkan individu dalam jati diri kemanusiaanya. Dengan pendidikan akan dihasilkan kualitas manusia yang memiliki kehalusan budi dan jiwa, memiliki kecermelangan pikir, kecekatan raga, dan memiliki kesadaran penciptaan dirinya. Dibanding faktor lain, pendidikan memberi dampak dua atau tiga kali lebih kuat dalam pembentukan kualitas manusia. Sehingga pemberian pembelajaran karakter melalui pendidikan

sangat efektif untuk dapat membentuk karakter individu agar lebih sesuai dengan perilaku yang diharapkan dimasyarakat.

Salah satu cara mengenalkan dan menerapkan karakter pada anak yaitu melalui kegiatan bermain peran yang dilaksanakan di lembaga pendidikan anak usia dini. Bermain peran menurut Hurlock (1978:329) permainan drama yang sering kali disebut “permainan pura-pura” adalah bentuk bermain aktif di mana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang hal yang sebenarnya. Jenis permainan ini dapat bersifat reproduktif atau produktif yang bentuknya sering disebut kreatif. Dalam permainan drama anak belajar memperoleh kepuasan melalui usahanya sendiri dengan tidak hanya menunggu untuk dihibur orang lain. Sehingga anak mempelajari perilaku orang lain yang pernah ia lihat dan menerapkannya ke dalam permainan.

Sentra main peran adalah sentra yang mengalirkan materi atau *knowledge* pada anak melalui main peran. Materi atau *knowledge* dialirkan melalui serangkaian kegiatan yang telah ditata atau diorganisasikan dalam perencanaan pembelajaran yang dibuat guru yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Semua kegiatan main diarahkan pada satu titik (pusat) yaitu tujuan yang telah direncanakan dalam rencana pembelajaran satu hari. Semua materi yang dialirkan pada anak dibingkai oleh tema yang dimaksudkan agar materi tersebut tidak tumpang tindih atau tercecer dengan materi yang ada di dalamnya. Tema yang di ambil adalah tema yang dekat dengan anak. Jadi materi yang disampaikan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak di dalam

sentra main peran sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan dirinya untuk memerankan cerita atau materi yang disampaikan oleh guru (Arriyani, 2010: 21).

Menurut Vygotsky melalui main peran, anak dapat melebihi tahap perkembangannya saat ini. Imajinasi merupakan sesuatu yang harus dibangun, sebab belum ada dalam kesadaran anak yang masih kecil. Bermain peran menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih tinggi, karena anak sudah mendapatkan pengalaman dengan berimajinasi, berfantasi, abstraksi dan berkhayal tentang apa yang dilakukan yang awalnya didapat melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku pura-pura. Main peran yang bermutu membutuhkan pengetahuan dan dukungan orang dewasa yang mampu memberi pijakan dalam main anaknya, memfasilitasi main melalui pertanyaan-pertanyaan yang mendukung dan memperluas pengalaman main anak (*Zone of Proximal Development*). Namun ia juga mengingatkan bagi orang dewasa untuk tidak selalu mengarahkan pengalaman main anak (anak adalah pemain utama), meskipun begitu orang tua tetap harus memberikan dukungan sehingga anak mampu berkembang dalam pengalaman main peran (Arriyani, 2010).

Menurut Piaget (2013: staff.uny.ac.id) pada tahap preoperasional konkret (usia 2-6 tahun) anak sudah mulai berpikir secara mental meskipun belum sempurna. Pada usia ini khayalan anak masih mendominasi mengkhayalkan sesuatu sebagaimana kenyataan. Ciri utama berpikir anak usia dini yaitu egosentris, kemampuan merekam tinggi, sering melakukan dusta khayal, animistik, anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol sederhana untuk

menyatakan perasaan dan pikirannya. Menurut Piaget anak adalah individu yang mampu membangun pengalamannya sendiri, oleh karena itu proses pendampingan harus berorientasi pada anak, melalui proses eksplorasi, intervensi dan membangun pengalaman anak sendiri melalui aktivitas bebas. Pendidikan anak usia dini diharapkan tidak memperbaiki pengalaman anak melainkan menyediakan lingkungan, pengalaman dan material belajar yang diminati dan menantang anak untuk melakukan eksplorasi pengalaman anak dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Pentingnya penekanan pemberian kesempatan pengajaran yang mempertimbangkan tingkat perkembangan anak. Belajar untuk anak harus melalui proses aktif menemukan dan harus sesuai dengan tahap perkembangan. Pendidikan dimulai melalui anak belajar melalui pengetahuan langsung dan interaksi sosial. Sehingga ketika teori Piaget diterapkan dalam pengalaman main di sentra main peran, anak dapat belajar mengeksplorasi, menemukan dan menyelesaikan masalah secara mandiri dan dapat pula berinteraksi dengan sebayanya.

Berdasarkan teori Piaget dalam Wijana dkk (2008: 7.42) anak-anak harus mengembangkan keterampilan simbolik dalam kegiatan main peran dan berbahasa, namun mereka masih mempelajari lingkungan melalui sentuhan, cium, rasa, dengar, dan lihat. Kemampuan anak pada tahap praoperasional terlihat dalam main simbolik yang melibatkan serangkaian adegan orang dewasa dalam program pengasuhannya serta keluarganya telah mendukung kegiatan bermain peran anak sejak bayi dan bertahan (persisten) dalam serangkaian adegan yang lengkap dan berhubungan sebanyak enam adegan dalam waktu 12 menit. Jika orang dewasa

berharap anak-anak mereka berhasil di sekolahnya kelak maka orang tua harus merencanakan dan mengimplementasikan pengalaman-pengalaman main yang sesuai perkembangan dan memberi pijakan kepada setiap pembelajaran anak sehingga anak akan berkembang dari bermain sensorimotor menuju kegiatan bermain peran dengan anak-anak lain.

Menurut Sara Smilansky dalam Arriyani (2010: 28) menyatakan bahwa anak yang tidak terlibat dalam main peran dan tidak bertahan dalam permainan dengan anak lain akan memiliki kesulitan di sekolah nantinya. Menurut penelitian yang diteliti oleh Sara Smilansky dalam Arriyani (2010: 28) anak yang memiliki sedikit pengalaman main peran terlihat mendapatkan kesulitan dalam merangkai kegiatan dan percakapan mereka. Terlihat kaku dan tidak luwes, monoton dan mengulang-ulang perilaku, kesulitan dalam mengembangkan sebuah tema, pikiran dan permainan, kesulitan untuk mengkaitkan pengalaman-pengalaman yang mereka miliki. Sehingga penting untuk anak mendapatkan pengalaman bermain di sentra main peran atau permainan yang bersifat pura-pura.

Berdasarkan hasil observasi prapenelitian yang dilakukan di PAUD Anak Cerdas Ungaran, kegiatan pembelajaran yang ada di sentra main peran telah memiliki pembelajaran karakter yang sesuai dengan usia anak. Sebelumnya di PAUD Anak Cerdas sendiri sudah menerapkan pendidikan karakter yang dilakukan sebelum jam pembelajaran sentra. Materi pendidikan karakter tersebut kemudian diaplikasikan ke dalam tema yang disampaikan pada kegiatan sentra. Pendidikan karakter yang dikenalkan kepada anak dimasukkan kedalam permainan atau biasa disebut skenario. Skenario sendiri merupakan alur cerita

yang dibuat oleh guru berdasarkan tema. Cerita tersebut disampaikan guru saat pijakan sebelum main, kemudian anak memainkan cerita tersebut sesuai dengan skenario. Oleh karena itu penanaman karakter di PAUD Anak Cerdas Ungaran sangat efektif sekali dalam menerapkan karakter pada anak. Selain itu dengan mengaplikasikan karakter di sentra main peran anak dapat membentuk karakter dirinya dengan bermain peran. Karena dengan bermain peran anak mampu mengeksplor pengalaman yang pernah ia alami di kehidupan sehari-hari. Dengan begitu manfaat yang diberikan oleh sentra main peran sangat baik bagi penerapan karakter pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Deskriptif Penerapan Pendidikan Karakter Di Sentra Main Peran PAUD Anak Cerdas Ungaran”. Dalam hal ini untuk mengetahui bagaimana penerapan pendidikan karakter di sentra main peran PAUD Anak Cerdas Ungaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dalam latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta mendeskripsikan:

1. Bagaimana penerapan pendidikan karakter di sentra main peran PAUD Anak Cerdas Ungaran?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan pendidikan karakter di sentra main peran PAUD Anak Cerdas Ungaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang dikemukakan, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui penerapan pendidikan karakter di sentra main peran.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan pendidikan karakter di sentra main peran.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan tinggi Universitas Negeri Semarang khususnya mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini supaya mengetahui bahwa karakter dapat diterapkan melalui kegiatan belajar di sentra main peran. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orangtua

Dengan adanya penelitian ini, orang tua dapat mengetahui bahwa pembelajaran karakter dapat membentuk karakter pribadi anak.

b. Bagi Mahasiswa

Sebagai bahan masukan berupa informasi kepada mahasiswa agar dapat menambah perbendaharaan kepustakaan mengenai pengembangan karakter melalui kegiatan pembelajaran sehingga mahasiswa mampu menerapkan kegiatan berbasis karakter disetiap kegiatan bermain anak, mengingat pentingnya penerapan karakter pada anak usia dini guna membentuk anak menjadi generasi yang lebih berkarakter.

c. Bagi Guru

Sebagai tambahan pengetahuan serta referensi untuk bahan mengajar bagi guru supaya dapat mengaplikasikan pembelajaran dengan karakter sesuai dengan usia anak agar dapat membentuk generasi yang lebih berkualitas dan berkarakter.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pendidikan Karakter

Menurut *Character Education Partnership* pendidikan karakter adalah gerakan nasional yang mendorong sekolah menciptakan etika, bertanggung jawab, peduli pada generasi muda dengan pemodelan dan mengajarkan karakter yang baik melalui penekanan nilai-nilai *universal*. Pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja yang dilakukan sekolah, kabupaten, dan bahkan negara untuk menanamkan nilai-nilai penting pada siswa seperti kepedulian, kejujuran, keadilan, tanggung jawab dan penghargaan terhadap diri dan orang lain. Pendidikan karakter bukanlah perbaikan cepat, namun merupakan solusi jangka panjang yang membahas isu-isu moral, etika dan akademis (Pala, 2011: 25).

Pendidikan karakter adalah sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mengandung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa, sehingga akan terwujud *insan kamil* atau manusia sempurna (Aunillah, 2011: 18).

Konsep pendidikan karakter menurut Rencana Aksi Nasional Pendidikan karakter dalam Syarbini (2012: 16) menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, dan

pendidikan akhlak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Sedangkan menurut Ratna Megawangi dalam Syarbini (2012: 17) mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat berkontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Thomas Lickona dalam Pala (2011:25) menjelaskan pendidikan karakter sebagai upaya yang disengaja untuk mengembangkan kebajikan. Kata kuncinya adalah disengaja. Kita tidak boleh berasumsi bahwa anak-anak memiliki kesepakatan mereka sendiri akan tumbuh menjadi dewasa dan memiliki karakter yang baik. Jelas, anak-anak membutuhkan orang dewasa untuk mengajar mereka melalui teladan dan nasihat.

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya penanaman nilai-nilai luhur pada peserta didik yang dilakukan secara sengaja agar karakter dalam jati dirinya yang diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, anatar sesama, dan lingkungannya.

2.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter sebagai pewarisan kebudayaan atau nilai-nilai budaya yang harus dipelihara pada generasi muda maupun generasi tua, baik yang bersifat keterampilan maupun keahlian agar masyarakat dapat melangsungkan

hidupnya dan memelihara kepribadiaanya. Selanjutnya pendidikan karakter merupakan upaya pengembangan potensi yang dimiliki individu yang masih terpendam agar teraktualisasi secara konkret, sehingga hasilnya dapat dinikmati individu dan masyarakat. Adapun fungsi pendidikan karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional dalam Salahudin dkk (2013:105) sebagai berikut:

1. Pengembangan potensi dasar agar “berhati baik, berpikiran baik dan berperilaku baik”.
2. Perbaikan perilaku yang kurang baik dan penguatan perilaku yang sudah baik.
3. Penyaring budaya yang kurang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Pengembangan potensi dasar agar “berhati baik” maksudnya yaitu dengan adanya pendidikan karakter maka manusia dapat mengembangkan sifat atau tabiat atau karakter yang ada di dalam batin yang tidak lain dianggap sebagai tempat segala perasaan yang elok, patut, tidak jahat, jujur, tentang kebaikan dan kebajikan, maka ia akan berkembang menjadi manusia yang berkarakter baik karena akan dilatih dengan dasar perasaan yang baik dalam dirinya. Kemudian pengembangan potensi dasar agar “berpikiran baik” yaitu akan melatih seseorang dengan berpikiran baik dengan menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu dengan menimbang-nimbang dalam ingatan maka seseorang dalam bertindak akan mempertimbangkan atau berpikir dahulu apakah akan berdampak positif atau negatif. Selanjutnya yaitu pengembangan potensi dasar agar “berperilaku baik” maka dengan adanya pendidikan karakter seseorang akan dilatih untuk bereaksi terhadap rangsangan akan lingkungan dengan baik dan mempertimbangkan terlebih dahulu.

Pendidikan karakter memiliki tujuan yang mulia bagi kehidupan manusia yang sama dengan tujuan penciptaan manusia tersebut. Oleh karena itu tujuan dari pendidikan karakter dapat diselenggarakan di semua lembaga formal maupun non formal, maka menurut mantan Presiden Republik Indonesia, Susilo Bambang Yudhoyono dalam Aunillah (2011: 97), ada lima hal dasar yang menjadi tujuan penyelenggaraan pendidikan karakter sebagai berikut:

1. Membentuk manusia Indonesia yang bermoral.
 Diselenggarakannya pendidikan karakter bertujuan agar generasi masa depan menjadi sosok manusia yang berkarakter, yang mampu berperilaku positif dalam segala hal.

2. Membentuk manusia Indonesia yang cerdas dan rasional.
 Pendidikan karakter juga membentuk manusia yang cerdas, rasional dan mengambil keputusan yang tepat, serta cerdas dalam memanfaatkan potensi yang dimiliki merupakan ciri manusia yang berkarakter dengan menanamkan nilai-nilai kepribadian tersebut pada generasi muda.

3. Membentuk manusia Indonesia yang inovatif dan suka bekerja keras.
 Dengan adanya pendidikan karakter diharapkan para peserta didik dan generasi muda memiliki semangat juang yang besar, serta bersedia bekerja keras sekaligus inovatif dalam mengelola potensi mereka, sehingga mereka dapat menjadi bibit-bibit unggul pada masa depan.

4. Membentuk manusia Indonesia yang optimis dan percaya diri.
 Penyelenggaraan pendidikan karakter bertujuan membentuk kepribadian yang optimis dan percaya diri. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk sekedar

mengejar nilai yang tinggi namun juga membekalinya dengan wawasan mengenai cara berperilaku yang baik di lingkungan masyarakat.

5. Membentuk manusia Indonesia yang berjiwa patriot.

Salah satu prinsip yang dimiliki pendidikan karakter adalah terbinanya sikap cinta tanah air. Inti dari sikap ini adalah kerelaan untuk berjuang, berkorban, serta kesiapan diri dalam memberikan bantuan kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Maka dari itu pentingnya pendidikan karakter yaitu supaya peserta didik benar-benar menyadari bahwa ilmu yang diperoleh harus dimanfaatkan untuk kepentingan orang banyak.

Menurut Syarbini (2012: 25) tujuan pendidikan karakter baik di sekolah maupun di rumah adalah dalam rangka menciptakan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia serta memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam menjalankan kehidupan ini.

Sedangkan menurut Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010 tujuan pendidikan karakter yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.
2. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.
3. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
4. Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan.
5. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas

dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

2.3 Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia diidentifikasi berasal dari empat sumber (Zubaedi, 2011: 73). *Pertama*, agama. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang beragama oleh karenanya nilai-nilai pendidikan karakter harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama. *Kedua*, Pancasila. Pancasila terdapat pada pembukaan UUD 1945 yang dijabarkan lebih lanjut ke dalam pasal-pasal. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya dan seni. Oleh karena itu demi mewujudkan peserta didik yang menjadi warga negara yang baik yang sesuai dengan karakter budaya Indonesia, maka pendidikan karakter harus didasari oleh Pancasila.

Ketiga, budaya. Tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat. Nilai budaya ini dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antar anggota masyarakat tersebut. Sehingga mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa. *Keempat*, tujuan pendidikan nasional. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan

tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 dan bertanggung jawab”.

Berdasarkan keempat sumber nilai tersebut, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan karakter menurut Zubaedi (2011: 73) beserta deskripsinya sebagai berikut.

1. **Religius**
Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. **Jujur**
Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. **Toleransi**
Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. **Disiplin**
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
5. **Kerja Keras**

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8. Demokratis

Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain

9. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10. Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta Tahan Air

Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

12. Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat atau komunikatif

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14. Cinta Damai

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

15. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18. Tanggung jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Nilai karakter yang dirumuskan berdasarkan empat sumber yang merupakan karakter yang harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia yaitu

berdasarkan Agama yang dianut oleh masyarakat, ideologi yang dimiliki masyarakat yaitu Pancasila, kemudian budaya masyarakat Indonesia yang sangat beragam, dan berdasarkan Tujuan Pendidikan Nasional yang mengatur mengenai pendidikan beserta pengembangannya, maka nilai-nilai karakter tersebut merupakan rangkuman dari berbagai karakter yang harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu nilai-nilai karakter tersebut harus diterapkan pada pendidikan anak sejak dini agar karakter tersebut dapat melekat di kehidupan anak dikemudian hari.

2.4 Tahapan-tahapan Pendidikan Karakter

Pengembangan karakter sebagai proses yang tiada henti, terbagi menjadi empat tahapan: *pertama*, pada usia dini, disebut sebagai tahap pembentukan karakter; *kedua*, pada usia remaja, disebut sebagai tahap pengembangan; *ketiga*, pada usia dewasa, disebut sebagai tahap pematapan dan *keempat*, pada usia tua, disebut sebagai tahap pembijaksana.

Untuk membentuk karakter anak diperlukan syarat-syarat mendasar bagi terbentuknya kepribadian yang baik. Menurut Megawangi dalam Zubaedi (2011: 111) ada tiga kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi, yaitu *maternal bonding*, rasa aman, dan stimulasi fisik dan mental. *Maternal bonding* (kelekatan psikologis dengan ibunya) merupakan dasar penting dalam pembentukan karakter anak karena aspek ini berperan dalam pembentukan dasar kepercayaan (*trust*) orang lain pada anak. Kelekatan ini membuat anak merasa diperhatikan dan menumbuhkan rasa aman sehingga menumbuhkan rasa percaya. Menurut Erikson

dalam Zubaedi (2011: 11) dasar kepercayaan yang ditumbuhkan melalui hubungan ibu-anak pada tahun pertama kehidupan anak akan memberi bekal bagi kesuksesan anak dalam kehidupan sosialnya ketika ia dewasa. Dengan kata lain, ikatan emosional yang erat antara ibu-anak di usia awal dapat membentuk kepribadian yang baik pada anak.

2.5 Pengertian Sentra

Sentra merupakan sebagai suatu wadah yang disiapkan guru bagi kegiatan bermain anak. Melalui serangkaian kegiatan bermain tersebut, guru mengalirkan materi pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk *lesson-plan*. Rangkaian kegiatan itu harus saling berkaitan dan saling mendukung untuk mencapai tujuan belajar harian, dan tujuan belajar pada semua sentra pada satu hari tersebut harus sama. Setiap sentra memiliki *center point* dan semua mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tim guru. Sehingga dalam setiap sentra memiliki tema yang sama, berbeda dalam pembelajarannya namun tetap mengacu pada tujuan belajar pada pembelajaran hari itu (Arriyani, 2010:1). Sentra dikenal juga dengan sebutan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* adalah pendekatan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang berfokus pada anak, yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran, dengan menggunakan 4 jenis pijakan untuk mendukung perkembangan anak. Sentra juga dapat diartikan sebagai zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis

main, yaitu sensorimotor atau main fungsional, main peran, dan main pembangunan (Depdiknas, 2006).

Menurut Gilley dalam Asmawati (2008: 8.3) sentra sering juga disebut area, sudut kegiatan (*activity centre*), sudut belajar (*learning centre*) atau sudut minat (*interest centre*). Sentra dapat diartikan sebagai permainan dan kegiatan yang disusun sedemikian rupa untuk memberikan semangat pada kegiatan-kegiatan pembelajaran secara khusus, yaitu yang berhubungan dengan kehidupan keluarga, musik, seni, sains, balok bangunan, dan seni berbahasa. Dalam pendekatan sentra, anak dirangsang untuk aktif belajar melalui kegiatan bermain. Seluruh kegiatan pembelajran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajar, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan (*scaffolding*). Pendidik mendampingi anak untuk memberikan motivasi dan anak dapat percaya diri untuk dapat aktif bermain (Arriyani, 2010: 5).

2.6 Manfaat Sentra

Banyak manfaat menurut Mayesky dalam Asmawati (2008: 8.5) yang akan diperoleh melalui pendekatan sentra, khususnya bagi anak diantaranya sebagai berikut.

1. Meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kesempatan padanya untuk bermain, bereksplorasi, dan menemukan bahwa kegiatannya akan membantunya dalam memecahkan masalah, mempelajari keahlian-keahlian dasar dan memahami konsep-konsep baru.
2. Melalui sentra, anak dapat memanipulasi objek dalam sentra-sentra yang disediakan, mengembangkan percakapan dan

bermain peran serta belajar sesuai tingkatan dan langkah-langkah yang dia inginkan.

3. Mengembangkan keahlian belajar yang mandiri karena adanya prinsip kehendak sendiri (*self directing*) dan koreksi diri (*self correcting*) yang alamiah terhadap berbagai alat di sentra kegiatan. Sentra membuat anak belajar dengan gembira dan senang. Suasana

nyaman dan menyenangkan sangat disarankan. Karena, jika anak dalam kondisi tertekan, kecewa, sedih atau marah (emosi negatif), maka ia tidak akan dapat belajar. Elemen penting lain dalam pendekatan sentra adalah perhatian intensif pada evaluasi perkembangan kemampuan anak secara individual. Elemen ini mengharuskan adanya aktivitas perekaman perkembangan anak secara individual setiap hari. Secara berkelanjutan hasil perekaman itu menjadi bahan untuk memberikan respon atau stimulasi selanjutnya. Sehingga anak memiliki catatan perkembangan sebelumnya dan akan terus berkembang seiring kemampuan yang dimiliki (Arriyani, 2010: 5).

2.7

Konsep Bermain Peran

Bermain peran atau *role play* dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, make believe, atau simbolik. Menurut Piaget dalam Siska (2011: 33) awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatkannya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam main peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga

menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies*.

Main peran disebut juga main pura-pura, main khayalan atau main fantasi. Ketika anak sedang bermain peran, ia berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu yang berbeda dari dirinya. Misalkan anak memakai sepatu ibunya karena ia sedang berpura-pura menjadi ibunya atau ia sedang sedang berpura-pura menjadi seorang anak laki-laki memakai kemeja ayahnya, maka sebenarnya ia sedang bermain peran. Dalam bermain peran, anak dapat berperan melewati batas usia yang sebenarnya, misalnya anak berperan sebagai ayah, ibu, dokter atau guru. Melalui bermain peran, anak belajar memahami dunia sekitarnya dan belajar mempraktekkan kegiatan yang ada dalam kehidupan yang sebenarnya. Sehingga anak mempunyai kesempatan untuk mengeksplor idenya untuk memerankan peran yang pernah ia lihat di kehidupan sebenarnya (Wijana dkk, 2008: 8.31).

Bermain peran merupakan salah satu kegiatan bermain aktif yang menyenangkan, dengan bermain peran anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi apa yang ada di lingkungan sekitarnya. Menurut Abidin dalam Maima dkk (2013) bermain peran merupakan salah satu bentuk bermain aktif yang penting bagi perkembangan anak, karena anak-anak menggunakan daya khayal atau imajinasinya dalam kegiatan bermain peran. Main peran juga disebut sebagai main simbolik, main pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama. Anak usia dini suka bermain peran dengan melakukan percobaan melalui berbagai bahan dan peran. Kegiatan bermain peran ini penting karena manusia perlu membangun kemampuan untuk menghadapi suatu keadaan dan menguasai

kenyataan tertentu dengan terlebih dahulu melakukan uji coba ini melalui kegiatan bermain (Asmawati, 2008: 8.10).

Menurut Ostrovsky dalam Yawkey (1977: 4) bermain peran, anak-anak menciptakan karakter seperti 'hembusan udara tipis' dan menggunakan benda-benda seolah-olah benda tersebut nyata. Ketika bermain peran anak-anak berpikir, melakukan, dan merasa, menjadi atau seperti yang mereka khayalkan. Sejalan dengan pendapat di atas Supriyati (dalam Gunarti dkk, 2008: 10) bahwa bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Santrock (2007: 219) pun menambahkan bahwa permainan pura-pura merupakan permainan yang terjadi ketika anak mengubah lingkungan fisik menjadi sebuah simbol. Pada usia antara 9 dan 30 bulan, anak-anak semakin banyak menggunakan objek dalam permainan simbol. Mereka belajar mentransformasikan objek, menganggap satu objek sebagai objek lain dan berlakon seolah-olah mereka sedang bermain dengan objek lain tersebut. Tipe permainan ini sering kali muncul pada usia 18 bulan dan mencapai puncaknya pada usia 4 hingga 5 tahun, lalu perlahan-lahan menurun. Sedangkan bermain peran menurut Montolalu (2005: 5.19) anak-anak berperan sebagai salah satu karakter dan terlibat dengan perilaku menirukan peran orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan dengan satu orang.

Menurut Erickson dalam Asmawati (2008: 8.10) anak melakukan uji coba ini melalui kegiatan bermain. Dengan bermain peran, anak membuat keadaan yang ia ciptakan sendiri sambil memperbaiki kesalahan-kesalahan dan memperkuat harapan-harapannya. Erickson membagi main peran menjadi 2 jenis, yaitu bermain peran mikro dan main peran makro. Main peran mikro adalah bermain peran dengan bahan-bahan berukuran kecil seperti rumah rumah boneka dan perabotannya, kereta dan relnya, pesawat udara, dan lain sebagainya. Sedangkan main peran makro adalah bermain peran dengan alat-alat berukuran sesungguhnya yang dapat digunakan anak untuk memainkan peran yang dipilihnya. Misalnya anak berperan menjadi profesi dokter, guru, polisi dan lain sebagainya dengan menggunakan peralatan sebenarnya atau tiruan.

Dikutip dari Nugraha (2004: 8.14) bermain peran menurut Harley dalam memahami drama anak-anak ia mendefinisikan bermain peran sebagai berikut.

“Bermain peran adalah bentuk permainan bebas dari anak-anak yang masih muda. Adalah salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada disekitarnya. Ini adalah ekspresi paling awal dari bentuk drama, namun tidak boleh disamakan dengan drama atau ditafsirkan sebagai penampilan. Drama peran adalah sangat sementara, hanya berlaku sesaat. Bisa berlangsung selama beberapa menit atau terus berlangsung untuk beberapa waktu. Bisa juga dimainkan berulang kali bila keterkaitan si anak cukup kuat, tetapi bila ini terjadi maka pengulangan tersebut bukanlah sebagai bentuk latihan. Melainkan adalah pengulangan pengalaman yang memiliki awalan dan akhiran dan tidak memiliki perkembangan dalam arti drama”.

Menurut Suparman dalam Azizah (2013:19) mengungkapkan bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain bermain tersebut mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkannya. Jadi, melalui bermain peran anak dapat berbicara secara spontan dan dapat meniru bahasa seperti tokoh yang diperankannya.

Anak senang bermain “khayalan” berakting sebagai orang tua, meniru tokoh kartun atau menjadi bayi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya setelah bermain fungsional. Main peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain. Bermain peran adalah kegiatan bermain di mana anak melakukan kegiatan meniru perilaku. Perilaku ini dapat berupa perilaku manusia, hewan, tanaman, dan kejadian (Asmawati dkk, 2012: 10.3).

Bedasarkan beberapa uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain peran merupakan bermain aktif dan menyenangkan yang menggunakan daya pikir dan imajinasinya dimana anak memainkan peran dari tokoh yang dimainkan serta menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya.

2.8 Manfaat Bermain Peran

Melalui pengalaman bermain peran yang kaya dan bermutu, anak akan mendapatkan manfaat bagi perkembangannya antara lain menurut Arriyani (2011: 43) pada kemampuan sosial dan emosi yaitu bermain dengan teman sebaya lebih banyak, kerjasama dengan teman lebih baik, egoisme menurun, lebih sabar dan dapat mengontrol diri, serta empati lebih banyak. Selanjutnya Vygotsky dalam Arriyani (2011: 46) main peran mendukung munculnya dua kemampuan penting yaitu kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda dan kemampuan menahan dorongan hati menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Menurut Yawkey (1977: 7) bermain peran memerlukan upaya kelompok, dimana anak dapat memutuskan siapa yang akan memerankan karakter tertentu dan menetapkan peran untuk diri mereka sendiri. Ini berarti dalam bermain peran dapat membangun tujuan bersama melalui keterlibatan rekan. Dalam mendefinisikan, memutuskan, dan menetapkan peran, anak harus belajar untuk mengendalikan tindakan individunya dan mendukung pembahasan kelompok yang di dalamnya terdapat tindakan dan keputusan. Anak belajar untuk mengontrol tindakan individu dalam bermain peran, anak-anak belajar mendisiplinkan dirinya dari keinginan pribadi. Melalui disiplin diri dalam bermain peran interaksi dan kerjasama lebih sering muncul sehingga kemampuan sosialnya akan berkembang.

Menurut Gunarti dkk dalam Azizah (2013: 24) secara eksplisit bila ditinjau dari tujuan pendidikan, metode bermain peran diharapkan anak dapat: (a) mengeksplorasi perasaan-perasaan; (b) memperoleh wawasan; (c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; (d) mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak; (e) melatih daya tangkap; (f) melatih daya konsentrasi; (g) melatih membuat kesimpulan; (h) membantu perkembangan kognitif; (i) membantu perkembangan fantasi; (j) menciptakan suasana yang menyenangkan; (k) mencapai kemampuan komunikasi secara spontan/berbicara lancar; (l) membangun pemikiran yang analitis dan kritis (m) membangun sikap positif dalam diri anak; (n) menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita; (o) untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi miniature

kehidupan; (p) untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

Sedangkan menurut Montolalu (2005: 5.19) bermain peran mempunyai manfaat yaitu membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Anak-anak menjalankan perannya berdasarkan pengalaman yang terdahulu. Mereka belajar memutuskan dan memilih berbagai informasi yang relevan. Hal ini sangat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya. Mereka juga banyak belajar dari temannya tentang cara-cara berinteraksi dalam kondisi sosio dramatik. Selain itu mereka juga belajar berkonsentrasi dalam satu tema drama untuk waktu tertentu. Bermain peran juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya, seperti mengatasi rasa takut dengan memerankan berbagai tokoh yang sebenarnya bagi mereka menakutkan. Misalkan seorang anak yang takut disuntik memerankan tokoh sebagai pasien.

Saat anak bermain peran di sentra main peran, anak dapat belajar berbagai menurut Wijana (2008:8.34) sebagai berikut:

1. Munculnya keaksaraan
Kemampuan untuk meningkatkan kosakata dan bahasa anak dapat dibangun saat guru membacakan cerita yang berhubungan dengan naskah cerita yang akan diperankan oleh anak.
2. Konsep matematika
Konsep jumlah dapat dibangun ketika guru bertanya pada anak, misalnya, “Berapa banyak dus susu yang perlu diletakkan di rak ini?”

3. Sains atau ilmu pengetahuan

Pada setra main peran anak dapat menggali ilmu pengetahuannya melalui alat-alat main yang mendukung pengetahuan alam, misalnya, kerang-kerangan, biji-bijian, tanaman dan lain sebagainya.

4. Pengetahuan sosial

Untuk membangun pengetahuannya, guru dapat menempatkan foto-foto keluarga, namun sebenarnya ketika guru mengajak untuk bermain peran tentang kehidupan keluarga, maka anak telah belajar tentang manusia dan bagaimana cara mereka hidup.

5. Seni

Pendidik dapat mengajak anak untuk menggali seni peran dengan mengajarkan anak keterampilan yang dibutuhkan untuk main peran. Misalnya, dengan membacakan cerita-cerita yang sudah dikenal anak untuk naskah main peran, atau menyediakan boneka tangan dan mengajak anak bermain boneka tangan pada layar pertunjukan mini.

Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan. Manfaat bermain peran menurut Asmawati dkk (2008: 104) sebagai berikut.

1. Anak belajar untuk mengolah informasi tentang peran yang mempelajari diri sendiri, keluarganya, dan lingkungan sekitarnya.
2. Belajar untuk menilai dan memilih berbagai informasi, dilihat dan diamati dari kehidupan sehari-hari dan mencoba untuk membuat hubungan dan memunculkan kembali dalam kegiatan main peran.
3. Belajar untuk saling berinteraksi dengan orang lain.
4. Belajar menjawab dan memberikan pertanyaan.
5. Belajar membangun kerja sama.

6. Membangun kemampuan berkonsentrasi.
7. Mempelajari keterampilan hidup (*life skill*).
8. Belajar untuk mengatasi rasa takut.
9. Membantu anak mengembangkan berbagai macam aspek perkembangannya.

Berdasarkan uraian di atas bermain peran memiliki manfaat yang sangat baik bagi perkembangan anak. Banyak stimulasi yang diperoleh ketika anak bermain, yaitu anak belajar bagaimana memainkan peran yang pernah ia lihat, rasakan dan alami di kehidupan nyata yang kemudian ia ulangi dalam betuk peran. Anak mengkombinasi daya pikir dan imajinasinya untuk dapat memerankan peran dalam permainan tersebut.

2.9 Tahapan dan Jenis Bermain Peran

Tahapan main peran menurut Asmawati dkk (2008: 10.6) dapat menunjukkan kemajuan anak tentang macam aspek yang digunakan dan keterampilan yang telah dikuasai. Terdapat tiga tahapan main peran yaitu sebagai berikut.

1. Permainan peran meniru

Tahap pemula, pada usia tahun, anak-anak mencoba untuk bertingkah laku, berbicara, dan berpakaian seperti orang yang mereka kenal. Anak-anak menggunakan benda-benda yang ditemui sehari-hari sebagai perlengkapan bermain.

2. Permainan peran khayal

Pada tahap kedua, permainan anak-anak meluas dipengaruhi oleh imajinasi anak. Kemampuan untuk berkhayal lebih meningkat sehingga anak dapat menggunakan benda lain untuk mengumpamakan sesuatu, bukan sebagai

fungsi aslinya. Anak-anak juga belajar menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan aksi dan situasi yang berbeda.

3. Bermain sosio-drama

Pada tahap ini anak mulai membangun hubungan dengan sesama. Permainan anak semakin kaya dengan peniruan dan khayalan. Anak juga mulai menunjukkan kebutuhan untuk berinteraksi secara verbal antara dua anak atau lebih.

Sedangkan jenis main peran menurut Wijana dkk (2008: 8.33) dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu main peran makro dan main peran mikro.

1. Main peran makro

Main peran makro disebut juga main peran besar. Seorang anak dikatakan sedang bermain besar makro apabila ia berperan menjadi seseorang atau sesuatu yang lain, misalnya anak berperan menjadi guru, pelayan toko, kupu-kupu, atau harimau. Saat anak berperan menjadi seseorang atau sesuatu yang lain, maka konsep tentang tokoh yang akan diperankannya direkam dalam otaknya dan kemudian anak menungkannya dalam perilaku seperti yang dipikirkannya. Selain itu alat yang digunakan untuk bermain peran umumnya berukuran besar atau ukuran sebenarnya, seperti macam-macam pakaian yang menunjukkan profesi, misalnya pakain dokter atau polisi, dapur dan peralatannya, perlengkapan makan dan seperangkat meja dan kursi.

2. Main peran mikro

Main peran mikro disebut juga main peran kecil. Seorang anak dikatakan sedang bermain peran mikro apabila peran yang ada dipikirkannya diwakilkan pada benda atau sesuatu yang lain. Misalnya, anak memainkan peran harimau yang ada dipikirkannya pada boneka harimau, sehingga saat ia main peran mikro maka

boneka harimau tersebut digerak-gerakkan dan anak mengeluarkan suara-suara seperti seekor harimau. Dalam main peran mikro, anak bertindak seperti seorang dalang yang mengatur peran boneka tersebut. Pada umumnya alat-alat dan bahan main peran mikro berukuran kecil, misalnya rumah boneka dan perlengkapannya, atau boneka-boneka binatang dan kandangnya.

Pada dasarnya alat-alat dan bahan main peran makro dan mikro hanya dibedakan dari cara penggunaannya saja. Misalnya, alat-alat main kedokteran, apabila anak berperan sebagai dokter dan menggunakannya untuk memeriksa pasiennya, maka alat tersebut adalah alat main makro, sedangkan anak memainkan stetoskop pada sebuah boneka yang berperan sebagai dokter maka alat tersebut menjadi alat main peran mikro.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2011: 26).

Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 15) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Berdasarkan dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara utuh kepada subjek penelitian dimana terdapat sebuah peristiwa dan peneliti menjadi instrument kunci dalam

penelitian, kemudian hasil pendekatan tersebut diuraikan dalam bentuk kata-kata yang tertulis data empiris yang telah diperoleh dan dalam pendekatan ini pun lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Maka berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan pendidikan karakter di sentra main peran, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif yang digunakan Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2011: 4) merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha memotret peristiwa yang menjadi pusat perhatian yang kemudian digambarkan sebagaimana adanya. Penulis menggunakan deskriptif karena penelitian ini mengandung pertanyaan bagaimana dan apa saja, yaitu penerapan pendidikan karakter di sentra main peran PAUD Anak Cerdas Ungaran

3.2 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam, karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian, jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penelitian kualitatif instrument utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah

fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melangkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti akan terjun ke lapangan sendiri, baik pada *grand tour question*, tahap *focused and selection*, melakukan pengumpulan data, analisis dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2010: 148).

Pada peneitian ini instumen yang akan digunakan oleh peneliti berupa instrumen dalam bentuk lembar observasi yang digunakan untuk melihat penerapan pendidikan karakter di sentra main peran dan lembar wawancara untuk menggali informasi tentang faktor penghambat dan faktor pendukung dalam penerapan pendidikan karakter di sentra main peran. Peneliti bersifat pengamat penuh, dan tidak berpartisipasi dalam kegiatan yang akan diteliti. Peneliti mengamati secara seksama untuk mendapatkan data yang akurat dan benar. Selain itu, kehadiran peneliti diketahui sepenuhnya oleh berbagai pihak yang bersangkutan dengan apa yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini, hal yang akan diteliti yaitu mengenai penerapan pendidikan karakter di sentra main peran. Selain itu proses dan efektifitas dari penggunaan penerapan tersebut akan dilihat secara mendalam, baik melalui observasi maupun wawancara. Informasi lain juga akan digali lebih jauh lagi melalui sumber-sumber lain yang dapat dipercaya seperti guru, orangtua, maupun orang-orang terdekat yang mengenal anak.

3.3 Tempat dan Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD Anak Cerdas Ungaran pada bulan September pada tahun pembelajaran 2014/2015. Pemilihan tempat didasarkan pada observasi sebelum penelitian. Penelitian ini akan dilakukan pada sentra anak usia 4-5 tahun dan 5-6 tahun. Karena pada usia 4-5 tahun dan 5-6 tahun penerapan pendidikan karakter sudah dapat dilaksanakan dengan maksimal.

3.4 Sumber Data Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 172) yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam mengumpulkan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses sesuatu. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber data, sedang isi catatan subjek penelitian atau variabel penelitian.

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah *purposive sampling* merupakan teknik menentukan sumber data dengan menentukan subjek/objek sesuai dengan tujuan dari penelitian tersebut. (Satori, 2009) Dalam penelitian ini peneliti sudah menemukan sumber data untuk penelitian yaitu guru sentra main peran, kepala sekolah dan beberapa orangtua. Penentuan sumber data

ini dikarenakan sumber data tersebut layak dan representative dengan topik yang diangkat oleh peneliti.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Observasi Tidak Terstruktur

Peneliti dalam melakukan observasi tidak mempersiapkan secara sistematis dari awal karena peneliti belum tahu pasti apa yang akan terjadi di lapangan. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan (Sugiyono, 2010: 313).

2. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2010: 320). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara kepada guru dan orang tua sebagai sumber yang akurat.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumen menurut Sugiyono (2010: 329) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini,

peneliti mengambil dokumen berupa laporan perkembangan anak dan gambar berupa foto pada proses kegiatan berlangsung.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution dalam Sugiyono (2010: 336) mengatakan bahwa analisis telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori *grounded*. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Kenyataannya, analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data milik Miles and Huberman dimana analisis dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. peneliti mengumpulkan data sebanyak mungkin melalui observasi dan wawancara secara mendalam, kemudian peneliti mereduksi data yaitu memilih data yang sekiranya diperlukan. Setelah itu peneliti berusaha untuk menyajikan data secara rinci, terorganisir, dan terjalin sebuah hubungan yang mudah dipahami dalam bentuk naratif. Kemudian langkah terakhir dalam analisis yaitu penarikan

kesimpulan dengan bukti-bukti yang nyata sehingga data yang ditampilkan valid. Kesimpulan ini akan menjadi penemuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

3.7 Rencana Pengujian Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan penelitian ini, maka setiap data yang diperoleh peneliti harus di uji kebenarannya. Pengecekan dan pengujian keabsahan data pada penelitian ini, peneliti melakukan keabsahan data dengan cara triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat beberapa triangulasi yaitu sebagai berikut (Sugiyono, 2010: 372).

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, yaitu guru, orang tua dan data perkembangan anak.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu dengan teknik observasi, kemudian dengan wawancara dan terakhir dengan teknik dokumentasi.

3. Triangulasi Waktu

Dalam pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Studi Deskriptif Penerapan pendidikan karakter di Sentra Main Peran dapat disimpulkan yaitu dimulai dari merencanakan kegiatan pembelajaran dengan berdiskusi bersama. Setiap minggunya guru akan berdiskusi mengenai perencanaan kegiatan selama satu minggu, guru berdiskusi mengenai tema, sub tema, konsep dan kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan. Kemudian hasil rancangan tersebut diserahkan kepada kepala sekolah untuk meminta koreksi dan persetujuan.

Setelah perencanaan selesai pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan sentra masing-masing. Pada sentra main peran guru harus menyiapkan ruangan dan alat permainan untuk anak-anak bermain. Sebelumnya anak-anak mendapatkan materi mengenai pendidikan karakter yang biasa disebut pilar karakter, di dalamnya guru akan menjelaskan materi karakter dengan menggunakan media buku bergambar dan dengan cerita yang menarik perhatian anak sehingga materi yang disampaikan dapat diserap oleh anak. Pada pelaksanaannya media yang digunakan yaitu buku cerita bergambar, dongeng, boneka tangan dan dapat pula menggunakan video yang disesuaikan dengan karakter yang diajarkan.

Pelaksanaan pendidikan karakter di sentra main peran tidak terpaut dengan karakter yang diajarkan pada satu tema saja namun semua karakter dapat

diajarkan di sini, karena setiap aspek karakter dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain peran, anak akan memainkan perannya sesuai dengan pengalaman yang telah ia lihat dan terima di kehidupan sehari-hari, maka guru akan memantau anak-anak dan memberikan pengarahan jika anak memunculkan perilaku karakter tertentu.

Sehingga fungsi dari adanya sentra main peran yaitu sebagai wadah bagi anak-anak untuk mengeksplorasi apa yang ada di lingkungan sekitar dengan segala perilaku-perilaku yang pernah ia terima baik yang telah diterapkan di sekolah maupun yang pernah ia rasakan di rumah, sehingga anak akan memaksimalkan peran yang ia ciptakan ke dalam situasi yang telah dibuat atau situasi yang ada di skenario.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Studi Deskriptif Penerapan Pendidikan Karakter Model Sentra Main Peran Di PAUD Anak Cerdas Ungaran, maka saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Kepala Sekolah
 1. Untuk kepala sekolah yang diharapkan yaitu agar lebih memperhatikan dan mengoreksi kinerja guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik, sehingga apa yang kurang dapat diperbaiki dan apa yang sudah baik agar lebih ditingkatkan kembali.
 2. Membina hubungan atau interaksi yang baik antar guru agar dapat bertukar pengalaman dan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan bersama secara kekeluargaan
- b. Bagi Pendidik
 1. Bagi pendidik diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya agar dapat selalu berinovasi dalam setiap pembelajaran yang diampu yaitu dengan mengikuti berbagai aktivitas pengembangan diri seperti mengikuti

pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan pengembangan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas mengajarnya.

2. Menjalin komunikasi dengan kepala sekolah maupun dengan guru lainnya agar dapat saling membantu dan bekerjasama agar menciptakan suasana yang harmonis dan saling membantu jika mendapatkan kesulitan.
- c. Bagi Orangtua Wali Murid
1. Bagi orangtua selalu memantau perkembangan anaknya dan melihat catatan yang telah dibuat oleh guru di buku harian anak, sehingga orangtua dapat melanjutkan apa yang telah diajarkan di sekolah dan menjadikan kebiasaan yang baik agar anak mampu berkembang dengan baik.
 2. Menjalin komunikasi dengan guru maupun dengan kepala sekolah mengenai perkembangan anak, sehingga orangtua dapat mengetahui perkembangan anaknya di sekolah dan mengikuti setiap perkembangan anaknya agar dapat berkembang dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktek”*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arriyani, N. dan Wismiarti. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra untuk PAUD Sentra Main Peran*. Jakarta Timur: Pustaka Al-Falah.
- Asmawati, L. dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Aunillah, N. L. 2011. *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Laksana.
- Azizah, N. 2013. Pengaruh Metode Bermain Peran Makro dan Mikro dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Skripsi PG PAUD UNNES.
- Hasan, S. H. dkk. 2010. Pengebangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. *Kementrian Pendidikan Nasional*. Online. [sertifikasiguru.unm.ac.id/Pendidikan%20Karakter%20PLPG%20Rayon%201%2024/1.%20Pendidikan%20Budaya%20dan %20Karakter%20Bangsa.pdf](http://sertifikasiguru.unm.ac.id/Pendidikan%20Karakter%20PLPG%20Rayon%201%2024/1.%20Pendidikan%20Budaya%20dan%20Karakter%20Bangsa.pdf) [diakses 04/03/14]
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Jamaluddin, D. 2013. Character Education In Islamic Perspective. *International Journal of Scientific and Technology research*, 2(2), hal.188. Online. www.ijstr.org/.../character-education-in-islamic-perspective [03/03/14]
- Maima, A. dkk. 2013. Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak.

Program Studi PG PAUD UPI Kampus Cibiru. Online. kd_cibiru.upi/jurnal/index.../141 [diakses 04/03/14]

Moleong, L.J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Montolalu, B. E. F. dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nugraha, A. dan Y. Rachmawati. 2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Pala, A. 2011. The Need for Character Education. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*, 3(2), hal. 25. Online. www.sobiad.org/...ijss/.../aynur_pala.pdf [diakses 03/03/14]

Salahudin, A dan Irwanto, A. 2013. *Pendidikan Karakter Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa*. Bandung: Pustaka Setia.

Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Siska, Y. 2011. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas PAUD Edisi Khusus*, 2. hal 33. Bandung: PDS UPI. Online. (http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia_Siska-edit.pdf). [diakses 07/03/14]

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syarbini, A. 2012. *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. Jakarta: as@-prima Pustaka.

Wibowo, M. E. dkk. 2010. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Wijana, W. D. dkk. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yawkey, T.D. 1977. Role Playing and The Young Child. *Paper Examines Aspects of Role Playing in Young Children*. hal 3. The Pennsylvania State University. Online. eric.ed.gov/?id=ED142298 [03/03/14]

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

DAFTAR LAMPIRAN

1. LAMPIRAN 1. RENCANA KEGIATAN MINGGUAN, RENCANA KEGIATAN HARIAN DAN SKENARIO KB

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN KB ANAK CERDAS UNGARAN
USIA 3-4 TAHUN

MINGGU/BULAN/TAHUN/SEMESTER : III/SEPTEMBER/2014/1
TEMA/SUB TEMA : ANGGOTA TUBUH/JUMLAH ANGGOTA TUBUH
SENTRA : MAIN PERAN

Lingkup Perkembangan/Tingkat Pencapaian Perkembangan		Materi	Keterangan
I	NILAI MORAL DAN AGAMA		Macam Kepala Kaki Badan Tangan Kosa kata : Bagian tubuh manusia tanpa tangan dan kaki Bahasa Inggris : Badan: Body Bahasa Jawa : Badan: Awak Konsep : 1. Rasa: Manis 2. Huruf: Bb Penilaian : Senin-Selasa
A.	Nilai-nilai Moral dan Agama merespon hal-hal yang terkait dengan nilai moral dan agama		
4a	menirukan sikap doa dengan tertib		
II	FISIK		
A.	Motorik Kasar	Mencocok gambar	
B.	Motorik Halus		
5i	membuat karya seni dengan: mencocok		
III	KOGNITIF		
A.	Mengenal Pengetahuan Umum		Rabu- Kamis

1b	menyebutkan ukuran panjang-pendek	Menunjukkan gambar jalan	MA 1	FA 8
IV	BAHASA		FB 6	BB 6
B.	Mengungkapkan Bahasa		KA 2	SE 2
V	SOSIAL EMOSIONAL			
C.	KARAKTER			
K4.: Kebersihan, Kerapihan, Kesehatan,	Hormat dan Santun	Membalas salam dari orang lain	Agama : Islam : mengenal doa sesudah makan	
Kebersihan				
1. Menjaga Kebersihan				

Koordinator

(Sri Supadni, S.Pd.AUD)

RENCANA KEGIATAN HARIAN KB ANAK CERDAS UNGARAN

HARI/TGL/MGG/SMT : Senin-Selasa/22-23/September 2014/I/I
 TEMA/SUB TEMA : Anggota Tubuhku (Jumlah)
 SENTRAKELOMPOK/JUMLAH : Main Peran/Orange-Carrot/9-10 Anak

No	Indikator	Materi	Kegiatan	Media	Waktu	Keterangan
I	Nilai Moral dan Agama					
A.	Nilai-nilai Moral dan Agama merespon hal-hal terkait dg nilai moral & agama	Mengangkat kedua tangan saat berdoa	A. Pembukaan Senin-Selasa: - Manasik Haji - Doa	langsung	07:30-08:40	Kosa Kata: Badan: Bagian tubuh manusia tanpa tangan dan kaki
4a	menirukan sikap doa dengan tertib		- Gerak lagu & Tepuk - Karakter (Hormat & Santun)	langsung		
II	Fisik					
B.	Motorik Halus		B. Inti - Pijakan Lingkungan			Bahasa Inggris: Badan: Body
5i	membuat karya seni dengan: mencocok	Mencocok gambar	Ruang Tidur (2)	kasur, bantal, sprai	08:40-09:00	Bahasa Jawa: Badan: Awak
III	Kognitif		Ruang Makan (4)	meja, kursi		
B.	Mengenal konsep ukuran, bentuk, pola, lokasi/posisi/ruang, waktu dan warna		Tempat Cuci Baju (2)	baju, ember, jemuran		Konsep:
1b	menyebutkan ukuran panjang-pendek	Menunjukkan gambar jalan	Dapur (2) Kamar Mandi (1)	perkakas dapur gayung, ember, sikat, sabun		1. Ukuran: Panjang-Pendek 2. Huruf: D

B.	Karakter	aku mengucap salam pada	Ruang TV (2)			
	Pilar 4: Hormat dan Santun	ketika datang dan pulang	Ruang Belajar:			SENIN-SELASA
	Membalas salam dari orang lain	sekolah	a. Komputer (1)	meja, kursi, komputer		1. MA 4a
		P4.5	b. Mencocok (2)	meja, kursi, gambar anggota		2. FB 5i
			Taman bunga (1)	tubuh, alas untuk mencocok,		3. KB 1b
				paku untuk mencocok		
			<i>Pijakan Sebelum Main</i>		09:00-09:05	Agama:
			- Absen	Biji absen		1. Islam: Manasik Haji
			- Bercerita			
			- Kosa kata baru, konsep			
			- Membuat aturan main			Karakter:
			- Transisi main dan waktu main	langsung		P4.5
			- Mengetahui minat anak			
			<i>Pijakan Saat Main</i>		09:05-09:20	
			- Memberi waktu yang cukup untuk main			
			- Memperluas gagasan anak	langsung		
			- Memotivasi, menstimulasi, dan			

			mgevaluasi			
			<i>Pijakan Setelah Main</i>			09:20-09:30
			- Beres - beres	langsung		
			- Recalling			
			- Cuci tangan,doa,makan	wastafel, sabun, lap		09:30-09:50
			C. Penutup			09:50-10:00
			- Pesan - pesan			
			- Doa, pulang			

Koordinator

Guru Pendamping

(Sri Supadni, S.Pd.AUD)

(Umi Baroroh, S.Pd.I)

Skenario Sentra Main Peran KB Paud Anak Cerdas Ungaran

Tema : Anggota Tubuh

Sub Tema : Anggota Tubuh (Jumlah)

Pada hari minggu Ayah menonton acara berita di **Ruang TV** dan Dodi duduk disebelah Ayah membaca buku cerita. Sementara itu Kakak sedang membereskan bantal, seprai dan menyapu di **Ruang Tidur**, setelah itu Kakak mengambil handuk dan kemudian mandi di **Kamar Mandi**. Adik yang sibuk mencocok gambar anggota tubuh di **Ruang Belajar** kemudian bergegas menuju komputer untuk bermain game edukatif kesukaan Adik. Setelah menonton berita Ayah mempersiapkan peralatan untuk **menyiram** tanaman bunga di **Taman**, selesai membaca Dodi dibantu Kakak pun pergi kebelakang untuk membantu Ibu mencuci baju kotor di **Ruang Cuci Baju** dan kemudian menjemurnya. Tidak lama setelah Ibu memasak di **Dapur** bersama Adik dan membantu Ibu mempersiapkan makanan di **Ruang Makan** untuk kemudian makan bersama.

1. LAMPIRAN 2. RENCANA KEGIATAN MINGGUAN, RENCANA KEGIATAN HARIAN DAN SKENARIO TK A

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN TK A

MINGGU/BULAN/TAHUN/SEMESTER : III/ NOVEMBER/ 2014/ 1

TEMA/ SUB TEMA : ANGGOTA TUBUH/ PEMELIHARAAN TANGAN DAN KAKI

Lingkup Perkembangan/Tingkat Pencapaian Perkembangan		Keterangan	
I	NILAI MORAL DAN AGAMA		
A.	Nilai-nilai Moral dan Agama merespon hal-hal yang terkait dengan nilai moral dan agama		
1.	Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya		
II	FISIK		
A.	Motorik Kasar		
1	Menirukan gerakan binatang, pohon ditiup angin, pesawat terbang, dll		
B.	Motorik Halus		
1	Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan dan lingkaran		
III	KOGNITIF		
A.	Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, waktu, lokasi/posisi/ruang		
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran		
C.	Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf		
3.	Mengenalkan konsep berat dan ringan		
IV	BAHASA		

<p>A. Selasa Fungsi Kepala & Badan</p> <p>a. Kepala: Tempat otak dan beberapa panca indra</p> <p>b. Badan: Menyangga kepala</p> <p>B. Rabu-Kamis Fungsi Tangan dan Kaki</p> <p>a. Tangan: menulis, makan, memegang</p> <p>b. Kaki: berjalan, berlari dll</p> <p>Kosa kata : Badan: bagian tubuh manusia tanpa tangan dan kaki</p> <p>Bahasa Inggris : Senin-Selasa Rabu-Kamis Kamis :Hands & Feet</p> <p>Bahasa Jawa : Kepala: Sirah Tangan: Asto</p> <p>Badan: Awak Kaki: Sikil</p> <p>Konsep : 1. Bilangan 1-10 3. Huruf: F f</p>	
---	--

A.	Menerima Bahasa	2. Bentuk geometri: segitiga		
1	Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)			
V	SOSIAL EMOSIONAL	Penilaian : Senin-Selasa MA 1 KB 2 FB 4 BB 4	Rabu-Kamis FA 9 BF 3 KC 3 SE 5	
B.	KARAKTER			
K4: Kebersihan, Kerapihan, Kesehatan			Hormat dan santun	
Kebersihan		Agama : Islam : IQRO	Kegiatan: Senam	
1.	Menjaga Kebersihan			
2.	Menjaga Kebersihan dan Kerapihan Kuku			

Koordinator

(Sri Supadni, S.Pd.AUD)

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK A

HARI/TGL/MGG/SMT : KAMIS/ 24 SEPTEMBER/ 2014/ III/ 1
 TEMA/SUB TEMA : ANGGOTA TUBUH/ PEMELIHARAAN TANGAN DAN KAKI
 SENTRA/KELOMPOK/JUMLAH : MAIN PERAN/ TIGER/ 15 ANAK

Lingkup Perkembangan/Tingkat Pencapaian Perkembangan		Materi	Kegiatan	Media	Waktu	Keterangan
I	NILAI MORAL DAN AGAMA	Berdoa sebelum belajar	A. Pembukaan Rabu-Kamis Happy morning Doa Gerak lagu dan tepuk bervariasi Karakter Keaksaraan Bermain APE di luar Cuci tangan, doa, makan Gosok gigi	langsung langsung langsung	07.30-08.00 08.00-08.30 08.30-09.00 09.00-09.30 09.30-10.00 10.00-10.10	Rabu-Kamis: Fungsi Tangan dan Kaki a. Tangan: Menulis, makan memegang b. Kaki: Berjalan, berlari, menendang dll
A.	Nilai-nilai Moral dan Agama merespon hal-hal yang terkait dengan nilai moral dan agama					
1.	Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya					
II	FISIK	Menggambar garis vertikal, horizontal dan lingkaran	B. Inti - Pijakan Lingkungan Mobil (5) Ruang Tidur (2) Ruang Makan (4) Toko Kosmetik (3) Tempat Cuci Baju (3) Kamar Mandi (3) Ruang Tamu (5) Ruang Belajar: a. Komputer (2) b. Menggambar (3) c. Menempel (3)	APE di luar wastafel, lap, bekal sikat gigi, odol	09.00-09.30 09.30-10.00 10.00-10.10 10.10-10.25	Kosa kata: Badan (bagian tubuh tanapa kepala dan kaki) Bahasa Inggris: Rabu-Kamis Hands and Feet Konsep: 1. Bilangan: 1-10 2. Bentuk geometri: Bujur sangkar
A.	Motorik Kasar					
1	Menirukan gerakan pohon tertiuip angin pesawat terbang, dll					
B.	Motorik Halus					
1	Membuat garis vertikal, horizontal garis lengkung kiri, kanan dan lingkaran					
III	KOGNITIF	Bermain jual dan beli				Penilaian: Rabu-Kamis: 1. FA 9 2. KC 3 3. BF 3
B.	Konsep, bentuk, warna, ukuran, pola, waktu, lokasi/posisi/ruangan					
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran					
C.	Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf					
3	Mengenal Konsep berat dan ringan					
IV	BAHASA					
1	Menerima Bahasa					
1	Menyimak perkataan orang lain					

	(bahasa ibu atau bahasa lainnya)	Bermain timbangan			
			<i>Pijakan Sebelum Main</i>		10.25-11.15
V	SOSIAL EMOSIONAL		- Absen		Agama: Islam: Iqra
1	Menjaga diri dari lingkungan		- Bercerita		
			- Kosa kata baru, konsep		Kegiatan: Senam
B.	Karakter		- Membuat aturan main		
	Hormat dan santun		- Transisi main dan waktu main		
	Kebersihan		- Mengetahui minat anak		
1.	Menjaga Kebersihan		<i>Pijakan Saat Main</i>		
2.	Menjaga Kebersihan dan Kerapihan Kuku		- Memberi waktu yang cukup untuk main		
			- Memperluas gagasan anak		
			- Memotivasi, menstimulasi, dan mengevaluasi		
			<i>Pijakan Setelah Main</i>		11.15-11.25
			- Beres - beres		
			- Recalling		
			C. Penutup		11.25-11.30
			- Pesan - pesan		
			- Doa, pulang		

Koordinator

(Sri Supadni, S.Pd.AUD)

Guru Pendamping

Umi Baroroh

Skenario Main Peran Usia 4-5 Tahun Minggu III September 2014

Tema : **Aku & Keluargaku**

Sub Tema : **Anggota Tubuh (Macam & Fungsi)**

Di minggu siang keluarga Fina kedatangan tamu dari kota dengan membawa **mobil** ada lima orang di dalamnya, dua diantaranya anak kecil, kemudian, ayah dan om menerima tamu di **ruang tamu** dan mengajaknya mengobrol. Sementara ayah dan om mengobrol ibu yang sedang masak di **dapur** di bantu oleh tante dan Fina untuk membuatkan teh di dapur. Fina menyiapkan cangkir dan jajanan lalu diberikan pada tamu. Adik yang sedang asyik bermain di **ruang belajar** dengan teman temannya, ada yang bermain **komputer**, **menempel**, **menggambar** dan **menulis**, kemudian Fina mengajak dua anak kecil yang ada di ruang tamu untuk bermain bersama dengan adik. Kakak yang baru bangun tidur di **kamar tidur** bergegas untuk mengambil handuk lalu mandi di **kamar mandi**, serta tidak lupa membersihkan dengan sikat dan menggosoknya. Namun ternyata sabun dan shampoo habis, kemudian kakak menyuruh Fina membeli sabun dan shampoo di **Toko Kosmetik** samping rumah. Setelah ibu memasak dan menyiapkan makanan di **ruang makan**, ibu menuju ke ruang tamu dan mempersilahkan tamu untuk makan bersama di ruang makan. Setelah kakak, Fina dan tante sholat dhuhur di mushola, mereka mengambil pakaian kotor di kamar idur lalu mencucinya di **ruang cuci baju** dan menguceknya hingga bersih, lalu dibilas dan dijemur.

LAMPIRAN 3. INSTRUMEN PENELITIAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN TENTANG STUDI DESKRIPTIF
PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SENTRA MAIN PERAN PAUD
ANAK CERDAS UNGARAN

Rumusan Masalah	Kebutuhan Data	Pertanyaan
Penerapan pendidikan karakter di sentra main peran PAUD Anak Cerdas Ungaran	1. Pendidikan karakter di sentra main peran	<ol style="list-style-type: none">1. Apa yang Ibu/Bapak ketahui tentang pendidikan karakter?2. Karakter seperti apa yang diterapkan disekolah?3. Apakah ada acuan karakter yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran?4. Dalam nilai pendidikan karakter terdapat 18 nilai karakter, apakah semua digunakan dalam pembelajaran?5. Apakah ada nilai karakter lain yang digunakan pada sentra main peran?6. Jika ada pengembangan karakter, seperti apakah bentuk dari karakter tersebut?7. Apakah karakter yang diterapkan di sentra main peran telah sesuai dengan tujuan yang dicapai?

	<p>2. Penyusunan program tahunan, bulanan, mingguan dan harian di sentra main peran</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendidikan karakter dalam perencanaan pembelajaran di sentra main peran dibuat? 2. Apakah ada muatan pendidikan karakter dalam perencanaan tahunan, bulanan, mingguan, dan harian? 3. Apakah dalam penyusunan rencana pembelajaran RPP, Prota, Promes, RKM dan RKH Ibu/Bapak mengalami hambatan? 4. Apakah ada acuan dalam mengaplikasikan pendidikan karakter dalam pembuatan perencanaan pembelajaran ? 5. Berdasarkan acuan yang dipakai, apakah ada perencanaan yang dikembangkan sendiri oleh sekolah? 6. Apakah Ibu/Bapak ada kesulitan dalam menyusun materi pendidikan karakter dalam pembelajaran? 7. Apakah tujuan utama mengaplikasikan pendidikan karakter dalam pembentukan perencanaan pembelajaran?
--	---	---

		<p>8. Apakah dalam penyusunan perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan anak?</p> <p>9. Bagaimana kriteria penyusunan perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran yang baik?</p> <p>10. Apakah penyusunan perencanaan pendidikan karakter yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan?</p> <p>11. Apakah dalam keadaan atau situasi tertentu penyusunan perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran dapat diubah sewaktu-waktu sesuai keadaan tersebut?</p> <p>12. Metode apa yang Ibu/Bapak gunakan dalam perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran?</p>
	<p>3. Pengelolaan pembelajaran</p>	<p>1. Bagaimana Ibu/Bapak memodifikasi pembelajaran di sentra dengan pendidikan karakter?</p> <p>2. Bagaimana settingan ruangan di sentra main peran?</p>

		<ol style="list-style-type: none">3. Apakah settingan ruangan disesuaikan dengan tema?4. Pada saat kegiatan pembelajaran apakah harus di dalam ruangan atau dapat di luar ruangan?5. Apakah Ibu/Bapak menggunakan alat peraga saat proses pembelajaran?6. Media pembelajaran apa saja yang digunakan saat menerapkan pendidikan karakter di sentra main peran?7. Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan kegunaan?8. Apakah APE yang digunakan dibeli dari luar atau membuat sendiri?9. Apakah APE yang dibuat sendiri memiliki kriteria sendiri?10. Sebelum memulai pembelajaran apakah ada skenario yang dibacakan?11. Jika ada skenario, maka seperti apakah bentuk skenario yang diterapkan pendidikan karakter tersebut?12. Bagaimana cara Ibu/Bapak
--	--	---

		<p>menerapkan pendidikan karakter, apakah berulang kali, atau sesuai dengan tema?</p> <p>13. Apakah Ibu/Bapak mengalami hambatan saat menyampaikan materi pendidikan karakter dalam pembelajaran?</p> <p>14. Apakah Ibu/Bapak mengalami hambatan dalam meningkatkan minat peserta didik?</p> <p>15. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pendidikan karakter yang disampaikan?</p> <p>16. Apakah ada peserta didik yang sama sekali tidak berminat dengan pembelajaran di sentra main peran?</p> <p>17. Apakah Ibu/Bapak mengalami hambatan dalam memilih metode pembelajaran untuk menerapkan pendidikan karakter?</p> <p>18. Faktor apa yang paling menghambat pada saat menerapkan pendidikan</p>
--	--	--

		<p>karakter saat berlangsungnya pembelajaran?</p> <p>19. Untuk mensiasati faktor penghambat pada saat proses pembelajaran, apakah Ibu/Bapak berkonsultasi dengan rekan lain dalam meningkatkan pembelajaran?</p> <p>20. Untuk mengatasi semua hambatan tersebut apa yang telah Ibu/Bapak lakukan selama ini?</p> <p>21. Selain faktor penghambat adakah faktor pendukung yang dapat membantu Ibu/Bapak dalam proses pembelajaran?</p>
	<p>4. Penilaian terhadap kemampuan dan per-kembangan anak</p>	<p>1. Bagaimana cara penilaian pendidikan karakter pada siswa?</p> <p>2. Apakah penilaian pendidikan karakter dilakukan dari hasil saja atau dengan proses?</p> <p>3. Dalam penilaian pendidikan karakter apa yang Ibu/Bapak lakukan, apakah secara terencana, bertahap, atau terus-menerus?</p>

2.

LAMPIR

AN 2. CATATAN WAWANCARA

CATATAN WAWANCARA

No	Nama	Pekerjaan	Pendidikan Terakhir	Kode
1.	Sri Supadni	Kepala Sekolah	S1	KS (CW 02)
2.	Umi Baroroh	Guru Sentra	S1	GS (CW 01)

Wawancara dengan Guru dan Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Kode	Jawaban
1.	1. Apa yang Ibu/Bapak ketahui tentang pendidikan karakter?	GS	Pendidikan yang dididalamnya terdapat pembiasaan yang baik untuk melatih anak agar memiliki sifat dan perilaku yang berkarakter dan sesuai dengan harapan di masyarakat
		KS	Pembelajaran karakter merupakan pembelajaran yang menjadikan anak berkarkter sehingga saat dewasa kelak menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa
2.	Karakter seperti apa yang diterapkan disekolah?	GS	Karakter yang dapat disesuaikan dengan perkembangan anak dan sesuai dengan kebutuhan anak
		KS	Karakter yang disesuaikan dengan kebutuhan

			<p>anak dan mudah untuk dipahami dan diterapkan di kehidupan sehari-hari anak seperti ketika anak memunculkan perilaku seperti membawa tas sendiri dari pintu gerbang hingga pintu masuk kelas maka anak diberi apresiasi seperti “Wah Nabil hebat sudah mau membawa tas sendiri yaah”, yaitu karakter kemandirian yang sedang dimunculkan oleh anak. Media yang digunakan untuk menerapkan karakter yaitu saat knowing feeling seperti buku pilar, buku cerita, boneka tangan, gambar dan film. Sedangkan saat acting feeling penerapannya yaitu melalui permainan yang dikembangkan oleh guru dan main drama. Selain knowing dan action feeling yang diperhatikan ada juga Afirmasi (penguatan karakter) yaitu dengan menggunakan yel-yel, lagu dan tepuk sehingga anak akan lebih memahami dan mengingatnya</p>
3.	Apakah ada acuan karakter yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran?	GS	<p>Disini kami menggunakan buku dari IHF (Indonesia Heritage Foundation), sebelumnya kami mengikuti seminar berbasis karakter yang diadakan di PAUD Anak Cerdas Ungaran kemudian oleh IHF, disitu kami mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman mengenai pentingnya penerapan pendidikan karakter bagi anak usia dini. Setelah itu kami berkunjung melakukan study di IHF, kemudian kami sepakat untuk mengadopsi model pendidikan seperti di IHF yaitu dengan membeli buku pilar karakter terbitan IHF</p>

		KS	Ada, yaitu dengan menggunakan buku karakter yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang telah kami rancang sehingga dapat disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran
4.	Dalam nilai pendidikan karakter terdapat 18 nilai karakter, apakah semua digunakan dalam pembelajaran?	GS	Ya semua digunakan dan tidak selamanya digunakan pada saat pembelajaran, terkadang saat tidak dalam kegiatan pembelajaran pun nilai-nilai karakter tersebut tetap diajarkan
		KS	Dalam pembelajaran memang tidak semua digunakan namun sesuai dengan tema maupun kegiatan apa yang akan dilakukan, namun tidak menutup kemungkinan nilai-nilai karakter lain pun turut digunakan walaupun tidak sesuai dengan karakter yang akan dicapai
5.	Apakah ada nilai karakter lain yang digunakan pada sentra main peran?	GS	Nilai karakter yang kami gunakan sudah cukup lengkap tinggal bagaimana guru dapat mempergunakannya dengan baik
		KS	Nilai karakter yang kami gunakan menggunakan bahasa sehari-hari anak sehingga sudah cukup jelas dan mudah dipahami oleh anak
6.	Jika ada pengembangan karakter, seperti	GS	Pengembangannya seperti bagaimana cara menyampaikannya kepada anak sehingga anak tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran

	apakah bentuk dari karakter tersebut?		karakter yang kami sampaikan
		KS	Dari perencanaan pembelajaran sekolah juga mengembangkan pendidikan karakter yaitu dengan menggunakan karakter yang dikembangkan oleh IHF (Indonesia Heritage Foundation) yaitu berbasis warisan budaya bangsa Indonesia. Karakter tersebut dijabarkan secara terstruktur yaitu menggali pengetahuan anak mengenai karakter apa yang akan dijelaskan. Kemudian penerapannya secara formal dan informal, yaitu melihat knowing feeling; menggali pengetahuan anak, memberi dan menerapkan pengetahuan karakter kepada anak dan acting feeling yaitu melihat hasil penerapan karakter yang diterapkan hari sebelumnya, apakah anak akan memunculkan perilaku yang telah diterapkan atau belum. Sedangkan secara informal dapat berbentuk keteladanan, pengawasan pembelajaran dari awal hingga akhir, reward dan apresiasi
7.	Apakah karakter yang diterapkan di sentra main peran telah sesuai dengan tujuan yang dicapai?	GS	Alhamdulillah sudah sesuai dengan tujuan yang dicapai, namun masih perlu banyak belajar lagi sehingga guru dapat berinovasi dengan ilmu yang sudah ada dengan ilmu-ilmu baru
		KS	Penyusunan pendidikan karakter yang telah

			<p>kami terpaksa sudah sesuai dengan tujuan yang kami harapkan, penerpannya pun pada anak-anak mudah jadi kami tinggal mengaplikasikanya pada pembelajaran. Sebisanya kami untuk mengolah karakter tersebut menjadi materi yang menyenangkan bagi anak-anak. Misalnya dengan bercerita, bagaimana caranya anak-anak mau fokus mendengarkan, yaitu dengan bercerita yang mirip dengan kehidupan anak sehari-hari atau dengan bertanya kepada anak, bisa juga dengan gerakan-gerakan tubuh yang mampu menarik perhatian anak, sehingga anak mau mendengarkan. Yang paling menyenangkan ada beberapa anak yang tiba-tiba memunculkan karakter yang sebelumnya sudah diajarkan misalkan tanpa diberi tahu anak tersebut sudah melakukannya, padahal dia usia KB, dia memberi salam “asslammualaikum bu Sri” itu sudah menggembirakan sekali bagi saya</p>
8.	<p>Bagaimana pendidikan karakter dalam perencanaan pembelajaran di sentra main peran dibuat?</p>	GS	<p>Setiap minggu diadakan rapat mingguan untuk membahas rencana kegiatan mingguan dan salah satu guru secara bergantian untuk mempresentasikan hasil RKM dan membahas seperti konsep, tema dan sub tema bersama-sama. Pada TK A dan TK B hari senin selasa kami menggunakan buku pilar dari IHF, hari rabu menggunakan buku cerita yang kami sesuaikan dengan tema karakter, kemudian pada hari kamisnya kami meniai penerapan karakter yang sudah dilakukan pada hari senin</p>

			sampai rabu untuk melihat “acting” atau “action” yang telah diterapkan sebelumnya. Sedangkan pada KB (Kelompok Bermain) pada hari senin dan selasa kami menggunakan buku pilar, kemudian menerapkan “know feel”, dan “acting feel”, dilanjutkan pada hari rabu dan kamis menggunakan boneka dan buku cerita serta “acting” atau “action”
		KS	Dibuat dengan mengadakan rapat setiap minggunya, dengan salah satu guru untuk bergiliran membuat RKM dan kemudian mempresentasikan kepada teman-teman guru lainnya agar satu sama lain memahami karakter apa yang akan di gunakan dalam minggu ini
9.	Apakah ada muatan pendidikan karakter dalam perencanaan tahunan, bulanan, mingguan, dan harian?	GS	Jelas ada mba kami selalu memasukkan karakter kedalam perencanaan tersebut sehingga disetiap pembelajaran terdapat poin-poin pembelajaran karakter yang akan kami ajarkan kepada anak
		KS	Contoh dari penerapan pendidikan karakter yaitu seperti di Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) pada minggu ke IV bulan September KB Anak Cerdas Ungaran yaitu pada karakter kami menggunakan Pilar 4 dengan tema Hormat dan Santun dengan sub tema “Aku mengucapkan salam pada guru ketika datang dan

			<p>pulang sekolah”. Jadi pada saat menerapkan pendidikan karakter kami menjelaskan dengan bercerita dan menggunakan contoh dengan bertanya jawab dengan anak-anak sehingga mereka mampu berpikir kembali saat membayangkan situasi saat diberi pertanyaan, misalnya anak-anak diberi pertanyaan “Siapa yang tadi pagi mengucapkan salam saat masuk sekolah?” atau dengan pertanyaan dengan menyebut nama salah satu anak “Assalammualaikum Nevo?” kemudian anak-anak menjawabnya. Jika anak belum mau menjawab maka kami bertanya kepada teman yang lain dan kemudian bertanya kembali pada anak yang belum mau bertanya, begitu seterusnya hingga anak berani untuk mengungkapkan namun tanpa paksaan</p>
10.	Apakah dalam penyusunan rencana pembelajaran RPP, Prota, Promes, RKM dan RKH Ibu/Bapak mengalami hambatan?	GS	Sejauh ini tidak ya, hanya saja untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang paling sulit untuk mempertimbangkan apakah ini sudah sesuai atau belum dan untuk menyatukan satu pemikiran terkadang juga sulit, namun dengan mendiskusikannya maka semua dapat teratasi
		KS	Guru-guru dalam membuat perencanaan sudah sangat baik namun terkadang masih ada yang

			harus dikoreksi dan didiskusikan kembali agar pembelajarannya dapat berkualitas
11.	Apakah ada acuan dalam mengaplikasikan pendidikan karakter dalam pembuatan perencanaan pembelajaran ?	GS	Ada, kami mengacu pada permendiknas no 58 dan buku pilar karakter dari IHF, sehingga acuan tersebut sudah sangat baik diterapkan dalam perencanaan pembelajaran
		KS	Ada, sudah dijelaskan sebelumnya, kami menggunakan buku pilar dari IHF yang didalamnya sudah terdapat pembelajaran karakter yang sudah teruji kualitasnya, sehingga jika diaplikasikan kedalam kurikulum akan sangat berkualitas
12.	Berdasarkan acuan yang dipakai, apakah ada perencanaan yang dikembangkan sendiri oleh sekolah?	GS	Kami mengadaptasi pembelajaran dari IHF misalkan Pada TK A dan TK B hari senin selasa kami menggunakan buku pilar dari IHF, hari rabu menggunakan buku cerita yang kami sesuaikan dengan tema karakter, kemudian pada hari kamisnya kami meniai penerapan karakter yang sudah dilakukan pada hari senin sampai rabu untuk melihat “acting” atau “action” yang telah diterapkan sebelumnya. Sedangkan pada KB (Kelompok Bermain) pada hari senin dan selasa kami menggunakan buku pilar, kemudian menerapkan “know feel”, dan “acting feel”, dilanjutkan pada hari rabu dan

			kamis menggunakan boneka dan buku cerita serta “acting” atau “action”
		KS	Kami mengembangkan dari segi pembelajarannya yaitu menggunakan tiga bentuk pembelajaran seperti, (a.) knowing feeling dengan menggunakan buku pilar, buku cerita, boneka tangan, gambar maupun film, (b.) action feeling yaitu dengan bermain, games, main drama dll, (c.) Afirmasi (penguatan) yaitu dengan bernyanyi lagu-lagu anak, yel-yel dan tepuk
13.	Apakah Ibu/Bapak ada kesulitan dalam menyusun materi pendidikan karakter dalam pembelajaran?	GS	Sebenarnya tidak sulit, namun untuk mempertimbangkannya yang sulit, apakah ini sesuai atau tidak, namun dengan berdiskusi semua bisa teratasi
		KS	Tidak karena sudah ada acuan dalam penyusunannya, tinggal bagaimana bisa dikembangkan maupun disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran
14.	Apakah tujuan utama mengaplikasikan pendidikan karakter dalam pembentukan perencanaan	GS	Tujuannya untuk dapat disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, sehingga keselarasan antara pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga pemahaman anak terhadap kegiatan pembelajaran dapat dengan mudah dipahami

	pembelajaran?		
		KS	Selain tujuan utama yaitu agar anak dapat menjadi manusia berkarakter maka keselarasan antara perencanaan pembelajaran dengan karakter yang diterapkan maka keseimbangan tersebut menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas
15.	Apakah dalam penyusunan perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan anak?	GS	Iya disesuaikan dengan kebutuhan anak karena anak belum begitu memahami jika kita terlalu memaksakan kehendak. Maka diperlukan penerapan yang disesuaikan dengan keseharian anak yaitu dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak
		KS	Karakter yang digunakan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak dirumah sehingga perencanaan pembelajarannya harus menciptakan suasana dirumah, sehingga anak mampu memahami dengan baik
16.	Bagaimana kriteria penyusunan perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran	GS	Kriteriannya harus sesuai dengan kebutuhan anak dan sesuai dengan acuan yang telah dikaji sebelumnya sehingga mudah untuk dibuat dan diterapkan kedalam perencanaan pembelajaran dan kegiatannya

	yang baik?		
		KS	Sesuai dengan acuan yang ada dan kerjasama antar guru dengan guru, guru dengan kepala sekolah, guru dengan anak bahkan guru dengan orang tua murid, sehingga tercipta suasana yang baik dalam merancang perencanaan pembelajaran
17	Apakah dalam keadaan atau situasi tertentu penyusunan perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran dapat diubah sewaktu-waktu sesuai kadaan tersebut?	GS	Dapat namun sebisa mungkin kami akan mengusahakannya sehingga dapat berjalan sesuai dengan rencana awal dan tidak menyimpang
		KS	Sejauh ini kami akan mengusahakannya, sehingga sebisa mungkin dapat sesuai dengan rencana awal
18.	Metode apa yang Ibu/Bapak gunakan dalam perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran?	GS	Metodenya yaitu dengan sentra, berdiskusi kegiatan, konsep, agama dan pembelajaran karakter hingga dapat menyimpulkan suatu perencanaan yang berkualitas. Saat bermain peran anak akan berpikir bagaimana ia akan berperan di dalam bermain, ketika ia berperan sebagai ayah ia akan membayangkan sosok

		<p>ayah yang ada dirumah, maka anak meniru sosok ayah tersebut kedalam situasi bermain. Anak akan mengontrol dirinya sesuai situasi yang ia bangun sendiri di dalam bermain peran.</p>
	KS	<p>Teknik mengalirkan pilar yaitu pertama secara formal 10-20 menit setiap hari sebelum kegiatan belajar atau disebut appersepsi awal, kemudian secara non formal terintegrasi dengan tema maupun kegiatan inti jadi disesuaikan saja dan dapat dilakukan sepanjang kegiatan di sekolah. Metodenya ada dua yaitu secara formal dan informal. Secara formal pertama ada <i>knowing-feeling</i> yaitu mengali pengetahuan dan perasaan anak, kedua <i>acting-feeling</i> yaitu merasakan dengan praktek langsung, ketiga <i>afirmasi</i> yaitu penegasan sebagai anak berkarakter, dilakukan setiap hari setelah kegiatan pembelajaran bisa berupa tepuk, yel-yel dan lagu.</p> <p>Bentuk kegiatannya ketika <i>knowing-feeling</i> yaitu bercerita dan berdiskusi, sedangkan saat <i>action-feeling</i> bermain peran, simulasi, games dan lain sebagainya. Kemudian penyampaian dalam seminggu ketika <i>knowing-feeling</i> setiap hari senin, selasa, rabu, dan kamis dengan media buku pilar maksimal dua kali, sedangkan penyampaian ketika <i>acting-feeling</i> yaitu setiap hari jumat dan sabtu.</p> <p>Metode selanjutnya secara non formal yaitu dilakukan selama proses pembelajaran di sekolah untuk semua pilar seperti pemberian</p>

			contoh yang konsisten dari guru, pemberian label positif untuk anak, apresiasi guru terhadap karakter anak dan pendampingan serta pengawasan guru dalam setiap kegiatan.
19.	Bagaimana Ibu/Bapak memodifikasi pembelajaran di sentra main peran dengan pendidikan karakter?	GS	Penerapan pendidikan karakter di sentra main peran yaitu pada saat appersepsi, jadi mengulang kembali penerapan karakter pada saat jam pilar karakter, seperti mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai dan bercerita sesuai penerapan karakter pada minggu tersebut. Selain itu pada saat anak-anak bermain peran sesekali diingatkan dan mengulang kembali apa yang sudah dicontohkan. Jika memungkinkan karakter yang diterapkan dapat juga dijadikan tema untuk bermain peran dengan kondisi anak-anak sudah paham mengenai perilaku tersebut. Misalnya dengan tema keluarga anak-anak dapat bermain pura-pura sedang pulang dari sekolah lalu berjabat tangan dengan bapak ibu serta mengucapkan salam. Kembali lagi sebisa mungkin dapat memodifikasi karakter tersebut menjadi bahan untuk pembelajaran di sentra main peran, karena pada dasarnya anak-anak menyukai main pura-pura
		KS	Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa di sentra main peranlah action feeling yang telah diajarkan di pilar karakter akan dimainkan oleh anak sehingga anak akan bebas memainkan perannya dan secara otomatis guru dapat

			melihat action feelingnya saat anak bermain peran. Ketika itu anak sedang bermain peran dan terlihat anak yang sedang berebut mainan hingga salah satu anak menangis, kemudian guru menengahnya dan memberikan penjelasan bahwa harus saling berbagi dan bergantian mainan, lalu guru menuntun anak untuk saling meminta maaf, kemudian salah satu anak mau mengalah mau mengucapkan maaf dan kembali bermain bersama tanpa ada rasa benci.
20.	Bagaimana settingan ruangan di sentra main peran?	GS	Settingan disesuaikan dengan tema yang akan di diajarkan sebelumnya, menghitung jumlah anak yang akan bermain disetiap masing-masing ruangan sehingga ruang gerak anak menjadi leluasa dan mudah untuk bermain
		KS	Setting ruang main di sentra main peran sudah sangat baik karena guru sentra sudah mempersiapkannya terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan pembelajaran
21.	Apakah settingan ruangan disesuaikan dengan tema?	GS	Ya disesuaikan dengan tema, karena untuk mendukung pemahaman konsep yang sedang diterapkan selama kegiatan sedang berlangsung kemudian konsep yang diajarkan disesuaikan dengan kebutuhan saat itu
		KS	Iya harus dengan tema saat itu karna itu akan mendukung guru untuk pemahaman penerapan kegiatan pembelajaran sehingga anak paham konsep apa yang sedang ia pahami. Untuk sentra main peran menggunakan ruangan karena itu mempermudah guru untuk men

			setting ruangan dan memudahkan guru untuk dapat melihat perkembangan anak didiknya
22.	Pada saat kegiatan pembelajaran apakah harus di dalam ruangan atau dapat di luar ruangan?	GS	Setiap minggu setting tempat berubah-ubah sesuai kebutuhan tema, kadang ada yang dikurangi atau ditambah. Di sini ada ruang tamu, ruang tv, ruang makan, dapur, kamar mandi, taman, ruang belajar, dan ruang mencuci baju, tergantung kebutuhan tema, dan jumlah anak. Jadi disesuaikan dengan kebutuhan tema. Untuk pembelajaran di sentra hanya dilakukan di dalam ruangan namun pada saat pembelajaran pilar karakter dapat dilakukan diluar ruangan
		KS	Untuk sentra main peran menggunakan ruangan karena itu mempermudah guru untuk men setting ruangan dan memudahkan guru untuk dapat melihat perkembangan anak didiknya
23.	Apakah Ibu/Bapak menggunakan alat peraga saat proses pembelajaran?	GS	Salah satu faktor pendukung yaitu adanya alat peraga atau media pembelajaran. Jika tidak ada maka apa yang kita ajarkan rasanya kurang mengena dipikiran anak, sehingga dengan adanya alat peraga guru merasa terbantu sekali dalam menjelaskan apa yang akan diajarkan kepada anak. Karena di sentra main peran semua media permainan harus mirip bahkan sama sehingga anak-anak dapat menggunakan alat tersebut semaksimal mungkin dan saya sebagai fasilitator mereka untuk dapat bermain dengan baik
		KS	Fungsi dari alat peraga yaitu membantu guru

			dalam menjelaskan kegiatan pembelajaran serta membantu anak memahami konsep yang dijelaskan oleh guru
24.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan saat menerapkan pendidikan karakter di sentra main peran?	GS	Media yang digunakan yaitu media pembelajaran mikro dan makro, permainan mikro yaitu anak memegang atau memainkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan, jadi anak mengambil sudut pandang orang lain. Sedangkan bermain makro anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang. Jadi ada alat permainan mikro seperti peralatan dapur, baju, kursi, sikat gigi dan lain-lain
		KS	APE yang digunakan seperti property yang berukuran kecil seperti sofa, tempat tidur, dan peralatan dapur ada juga gambar-gambar sebagai pendukung
25.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan kegunaan?	GS	Sejauh ini sudah sesuai ya mbak, tinggal bagaimana guru bisa merawatnya dengan baik sehingga bisa awet dan dapat digunakan seterusnya
		KS	Di sentra main peran APE yang digunakan sudah sesuai dengan kegunaan dan sudah sesuai dengan kebutuhan anak
26.	Apakah APE yang digunakan dibeli dari luar atau membuat	GS	Untuk permainan dalam sentra main peran ada yang membeli, ada yang membuat sendiri dan ada yang memesan, misalnya seperti di dapur sebagian ada yang membeli yaitu seperti gelas,

	sendiri?		sendok, garpu, penggorengan ada pula yang membuat sendiri seperti kompor gas dibuat dari kardus dan mie kuning dari sisa potongan-potongan kertas yang mirip sama mie. Pada kamar mandi dibuat dari kardus besar bekas kulkas sehingga dapat dimodifikasi menjadi kamar mandi yang ada pintunya, untuk tv juga dibuat dari kardus dan di depan digambar menyerupai tv. Ada pula property seperti sofa kecil dan kasur spring bed yang dipesan dengan ukuran yang disesuaikan dengan anak-anak jadi anak-anak nyaman untuk bermain.
		KS	Ada yang memesan dan membeli dan ada pula yang membuat sendiri, seperti yang kita lihat, kamar mandi terbuat dari kardus bekas kulkas yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menyerupai kamar mandi
27.	Apakah APE yang dibuat sendiri memiliki kriteria sendiri?	GS	Iya tergantung kebutuhan seperti membuat tv bisa menggunakan kardus berbentuk kotak lalu dibagian depan digambar menyerupai tv, kemudian ada mobil-mobilan juga dibuat dari kardus dan digambar seperti mobil
		KS	Iya harus mencakup nilai seperti kualitas dan kuantitas dan sesuai dengan kebutuhan
28.	Sebelum memulai pembelajaran apakah ada skenario yang dibacakan?	GS	Iya ada sebuah skenario sederhana yang dibacakan karna itu akan memdahkan guru dalam mengatur jalannya cerita.

		KS	Ada, itu seperti alur cerita yang dibuat guru agar mudah untuk menjalankan cerita
29.	Jika ada skenario, maka seperti apakah bentuk skenario yang diterapkan pendidikan karakter tersebut?	GS	Dalam sentra main peran terdapat cerita yang akan dimainkan yaitu seperti sebuah peran yang dimainkan oleh anak, maka untuk memudahkan menentukan alur cerita maka dibuatlah sebuah skenario cerita. Skenario yang dibuat tidak seperti skenario film yang rumit namun cukup jelas alurnya seperti jalan cerita akan dimulai dari mana dan sampai mana. Misalnya seperti pada pagi hari ibu memasak di dapur dengan dibantu kakak, pada saat yang sama adik membereskan kamar tidurnya dan ayah mencuci mobil, jadi membuat skenario yang sederhana namun dengan memuat semua setting tempat yang telah ditentukan. Dengan adanya skenario dapat memudahkan untuk menentukan pemain di sentra main peran, siapa yang menjadi ayah, ibu, adik dan sebagainya
		KS	Skenario yang dibuat sangat sederhana namun mencakup beberapa peran dan setting ruangan yang akan dimainkan anak sehingga fungsinya sangat memudahkan guru dalam memberikan arahan kepada anak
30.	Bagaimana cara Ibu/Bapak menerapkan pendidikan karakter, apakah berulang kali,	GS	Selain sudah ada acuan yang terencana namun pembelajaran karakter akan berlanjut terus hingga ketika diluar pembelajaran pun tetap diulang-ulang kembali agar anak terus mengingatnya.

	atau sesuai dengan tema?		
		KS	Berulang kali sehingga anak akan mengingatnya terus dan menerapkannya dikehidupan sehari-hari.
31.	Apakah Ibu/Bapak mengalami hambatan saat menyampaikan materi pendidikan karakter dalam pembelajaran?	GS	Tidak begitu sulit jika guru dapat mengontrol situasinya karena dengan begitu sesulit apapun bisa diatasi. Jika ada anak yang sulit dikontrol maka penanganannya harus face to face yaitu dengan mendekatinya terlebih dahulu dengan berbicara dengan lembut hingga anak mau mendengarkan dan mau memahami situasi disekitarnya. Seperti ketika bermain peran ada anak yang saling berebut mainan dan pertama kali saya hanya memperhatikan apa yang akan mereka lakukan, kemudian salah satu anak mau mengalah dan berkata “Nanti gantian ya, kalo kamu udah aku pinjem ya” lalu mereka berdua sepakat untuk bergantian mainan. Kemudian saya memberikan afirmasi (penguatan) kepada mereka berdua bahwa tindakan mereka benar dan harus saling berbagi
		KS	Mungkin yang paling menghambat yaitu mengontrol anak-anak yang susah diatur di kelas, dan kadang-kadang mereka suka keluar dari sentra maka dari itu saya ikut membantu guru-guru dalam menangani anak yang sulit diatur, maka dengan didampingi dan memberikan pengertian maka lambat laun anak

			mau mengerti dan memahami asalakan dengan cara yang baik dan lembut
32.	Apakah Ibu/Bapak mengalami hambatan dalam meningkatkan minat peserta didik?	GS	Hambatan pasti ada, walaupun sekecil apa pun itu, seperti anak yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan dan hanya bermain sendiri bahkan mengganggu temannya yang sedang mendengarkan, kemudian ketika ada anak yang hanya diam saja tidak mau bermain, ada juga anak yang masih belum mau lepas dari ibunya, dan ibunya ikut ke dalam sentra. Dengan sabar dan ikhlas semua bisa diatasi karena anak tidak semuanya sama dan pendekatannya pun berbeda sehingga penanganannya pun harus disesuaikan dengan kriteria anak masing-masing. Saat bermain peran anak akan berpikir bagaimana ia akan berperan di dalam bermain, ketika ia berperan sebagai ayah ia akan membayangkan sosok ayah yang ada dirumah, maka anak meniru sosok ayah tersebut kedalam situasi bermain. Anak akan mengontrol dirinya sesuai situasi yang ia bangun sendiri di dalam bermain peran.
		KS	Untuk meningkatkan minat anak masing-masing guru mempunyai caranya masing-masing ada yang membrikan punishmen da nada pula dengan pendekatan yang langsung kepada anak namun tanpa rasa menakuti anak
33.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam	GS	Kesulitan si tidak ada karena jikaitu sulit banyak teman-teman guru yang membantu, terkadang juga kami berdiskusi agar

	<p>memahami materi pendidikan karakter yang disampaikan?</p>		<p>pendalaman materi dapat dipahami dengan baik. Atau dengan mencari informasi lewat internet dan jika memiliki informasi juga berbagi pada teman-teman guru lainnya. Terkadang untuk mengatsinya saya ikut bermain dengan mereka misalkan ada salah satu anak yang sedang bermain peran dan dia berperan sebagai ibu dan saat itu saya ikut bermain dengan mereka, dan saya berperan sebagai anak, kemudian dia sedang memasak didapur dan saya menunggu di ruang makan, lalu dia menyuruh saya untuk membantunya di dapur dan mempersiapkan makan siang di meja makan “Dina ayo bantuin ibu ya masak, nanti ditaruh dimeja makan”, lalu saya menjawab “iya bu saya bantuin mempersiapkan makan”, lalu dia menjawab lagi “terimakasih ya sudah mau membantu ibu di dapur”</p>
		KS	<p>Jika mengalami kesulitan guru-guru terbiasa berdiskusi dengan guru linnya, terkadang juga bertanya kepada saya, maka saya akan membantu sebisa saya.</p>
34.	<p>Apakah ada peserta didik yang sama sekali tidak berminat dengan pembelajaran di sentra main peran?</p>	GS	<p>Ada beberapa anak yang sulit untuk dikendalikan maka penangananya dengan membrikan sedikit punishmen kemudian jika anak tersebut belum bisa dikendalikan maka dibiarkan terlebih dahulu lalu baru beri pengertian kepada anak tersebut melalui pendekatan face to face secara lembut dan tanapa paksaan. Dan selalu komunikasikan</p>

			kepada orangtua agar memahami perkembangan anaknya diseolah
		KS	Selain pendekatan kepada anak, kami selalu mengkomunikasikan kepada orangtua mengenai perkembangan anak sehingga orangtua memahami keadaan dan dapat pula membantu guru dalam menangani anak tersebut, sehingga dibutuhkan kerjasama anatar guru dan orangtua untuk menyelesaikan permasalahan tersebut
35.	Apakah Ibu/Bapak mengalami hambatan dalam memilih metode pembelajaran untuk menerapkan pendidikan karakter?	GS	Untuk memilih metode penerapan pendidikan karakter tidak terlalu sulit, namun dibutuhkan kesesuaian dengan kondisi yang ada dikelas maupun kelompok bermain, karena disetiap kelompok bermain pasti ada salah satu anak yang sulit dikendalikan, maka metodenya pun berbeda-beda pula
		KS	Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa guru memiliki caranya masing-masing, jika membutuhkan beberapa bantuan maka guru lainnya akan senantiasa membantu
36.	Faktor apa yang paling menghambat pada saat menerapkan pendidikan	GS	Faktor yang menghambat dari penerapan pendidikan karakter yaitu sulitnya koordinasi dengan orang tua, terkadang apa yang diajarkan di sekolah tidak diterapkan kembali dirumah jadi para guru sedikit kesulitan untuk

	karakter saat berlangsungnya pembelajaran?		membentuk karakter kembali pada anak. Orang tua yang sibuk tidak sempat untuk menerapkan kembali apa yang diajarkan oleh guru, kadang juga orang tua membiarkan saja dan tidak meniru perilaku yang diajarkan di sekolah, sehingga apa yang diajarkan di sekolah seakan-akan hanya dilakukan di sekolah saja
		KS	Faktor penghambat yaitu pengetahuan orang tua mengenai pendidikan anak usia dini yang kurang sehingga apa yang diajarkan di sekolah tidak diajarkan atau diterapkan kembali di rumah sehingga perkembangan anaknya mengalami sedikit hambatan, walaupun begitu sekolah juga mengusahakan pertemuan seperti parenting namun tetap saja mindset orang tua sulit untuk dirubah
37.	Untuk mensiasati faktor penghambat pada saat proses pembelajaran, apakah Ibu/Bapak berkonsultasi dengan rekan lain dalam meningkatkan pembelajaran?	GS	Iya, kami mendiskusikannya sehingga jika ada kesulitan maka metode yang digunakan sama dan dapat diatasi bersama-sama sehingga sesulit apapun hambatannya dapat teratasi dengan mudah
		KS	Iya, mereka selalu mendiskusikannya agar mereka dapat menyelesaikan permasalahannya

			bersama-sama dan dapat menemukan solusi yang tepat agar terselesaikan dengan baik
38.	Untuk mengatasi semua hambatan tersebut apa yang telah Ibu/Bapak lakukan selama ini?	GS	Berdiskusi dengan guru lainnya untuk membahas solusinya dan selalu menkomunikasikan kepada orangtua agar dapat saling membantu, kami mendiskusikannya sehingga jika ada kesulitan maka metode yang digunakan sama dan dapat diatasi bersama-sama sehingga sesulit apapun hambatannya dapat teratasi dengan mudah.
		KS	Kami selalu mendiskusikannya agar mudah dalam menanganinya
39.	Selain faktor penghambat adakah faktor pendukung yang dapat membantu Ibu/Bapak dalam proses pembelajaran?	GS	Dengan adanya buku panduan karakter terbitan IHF guru dengan mudah mengaplikasikan karakter dengan tema dan kegiatan yang ada, khususnya di sentra main peran. Selain itu banyaknya media yang tersedia di sentra main peran juga memudahkan untuk bermain anak-anak jadi tinggal bagaimana bisa memodifikasi saja antara karakter yang akan diterapkan dengan media yang tersedia maupun media yang akan dibuat
		KS	Faktor pendukung yaitu kerjasama yang baik antar guru dengan guru, guru dengan orangtua sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang harmonis dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
40.	Bagaimana cara penilaian pendidikan	GS	Penilaian perkembangan karakter dilakukan melalui pengamatan atau observasi secara langsung dari mulai awal penerapan karakter

	karakter pada siswa?		dan selanjutnya dilihat dari “acting” atau “action yang ditunjukkan oleh anak-anak.
		KS	Berbentuk anekdot, hasil karya, ceklist dan narasi
41.	Apakah penilaian pendidikan karakter dilakukan dari hasil saja atau dengan proses?	GS	Harus dengan proses karena tanpa proses maka penilaian tidak ada artinya, dan hasil akhir pun tidak ada artinya jika tidak melihat proses. Dan hal tersebut dilakukan secara terus menerus, hingga menemukan hasilnya
		KS	Dengan proses karena tanpa melihat proses, hasilnya tidak akan diketahui
42.	Dalam penilaian pendidikan karakter apa yang Ibu/Bapak lakukan, apakah secara terencana, bertahap, atau terus-menerus?	GS	Jadi dilakukan secara terencana dan terus menerus, selain itu kami mempunyai lembar penilaian secara keseluruhan setiap harinya
		KS	Dilakukan setiap hari dari awal sampai akhir pembelajaran, dan masing-masing guru mempunyai catatan masing-masing mengenai anak didiknya

Wawancara dengan orangtua

No.	Pertanyaan	Kode	Jawaban
1.	Apa yang ibu/bapak ketahui mengenai pendidikan karakter?	OT 1	Wah mbak saya gak begitu paham tentang itu, yang saya tahu anak saya sudah mandiri tidak nangis lagi kalo berangkat sekolah
		OT 2	Pendidikan karakter itu kalau tidak salah tentang kedisiplinan, tanggung jawab dan mandiri ya mbak
		OT 3	Saya kurang tahu mbak karena saya pun masih bingung kalau saya tanya ke bu guru juga saya hanya tanya tentang perkembangannya saja
		OT 4	Itu tentang bagaimana anak berperilaku yang baik dan berkarakter, jadi anak diajarkan tentang berikap yang baik disekolah maupun dirumah
2.	Apakah ibu/bapak setuju mengenai pembelajaran karakter di sentra main peran?	OT 1	Setuju saja mbak karena saya senang anak saya bisa bersekolah di PAUD ini karena guru-gurunya baik dan anak saya senang punya banyak teman di sini
		OT 2	Saya sih setuju saja mbak kalau itu memang terbaik untuk pendidikan anak saya, apalagi jika samapai anak saya bisa berkembang menjadi anak yang berkarakter
		OT 3	Setuju saja mbak selagi itu baik bagi perkembangan anak saya
		OT 4	Setuju, karena jika saya lihat

			perkembangan anak saya setelah bersekolah di PAUD ini menjadi lebih baik dan dia jadi bersemangat jika mau sekolah
3.	Menurut ibu/bapak bagaimana pentingnya menanamkan pendidikan karakter	OT 1	Menurut saya penting, mungkin karena karakter itu akan menjadikan anak saya menjadi lebih baik
		OT 2	Penting sekali, yang saya tahu pendidikan ini akan membentuk anak menjadi anak yang berperilaku baik dan berkarakter
		OT 3	Penting mbak, karena anak saya jadi lebih rajin dan dia mau merapikan sepatunya sendiri ketika dia pulang dari sekolah
		OT 4	Penting karena ini akan berguna untuk anak di kehidupan sehari-hari dan dimasa depannya jika berhasil anak akan menjadi manusia yang berkarakter
4.	Apakah anak ibu/bapak menunjukkan sikap yang berkarakter di rumah?	OT 1	Iya dia kalau bermain lego dikamar dengan adiknya dia mau membereskan mainannya dan malah mengajak adiknya untuk ikut merapikannya juga mbak
		OT 2	Dia sudah mau melepas baju dan celananya sendiri, mau makan sendiri tidak disuapi lagi
		OT 3	Dia disiplin mbak cuci tangan dulu sebelum makan dan gosok gigi kalau mau tidur malam

		OT 4	Dia mau membantu ibunya untuk menyapu mbak, walaupun terkadang lucu karna tidak bersih dan saya hanya memberikan kesempatan saja untuk dia melakukan hal tersebut untuk pengalaman dia
5.	Apakah ibu/bapak mengajarkan kembali apa yang sudah diajarkan disekolah?	OT 1	Iya terkadang saya mengobrol dengan ibu guru saat menjemput anak pulang dan bertanya perkembangannya maka saya berusaha untuk mengajarkan kembali apa yang telah diajarkan disekolah
		OT 2	Itu pasti mbak, karena untuk menyempurnakan perkembangan anak maka saya selalu mengajarkan kembali apa yang telah diajarkan di sekolah
		OT 3	Iya kadang-kadang mba, karna saya agak sibuk maka saya sampaikan kepada pembantu saya dirumah untuk mengajari anak saya seperti yang disampaikan oleh guru
		OT 4	Iya mbak karena perkembangan anak kan memang berwal dari rumah maka dirumahnya anak belajar yang sebenarnya maka saya selalu mengajarkan kembali dirumah
6.	Apakah anak ibu/bapak memiliki kebiasaan diluar karakter yang diajarkan disekolah?	OT 1	Ada dia selalu bercerita sendiri dengan tidak jelas arah pembicaraannya, dan kalau ditanya dia juga menjawab tapi saya tidak tahu apa yang dia bicarakan

		OT 2	Alhamdulillah si tidak ada mbak dia seperti anak lainnya tidak ada yang aneh dengan anak saya
		OT 3	Anak saya masih malu-malu ketika disuruh untuk bersalaman dengan orang, namaun jika sudah lumayan lama dengan orang lain tersebut dia tidak akan malu-malu lagi
		OT 4	Tidak ada mbak dia tidak menunjukkan keanehan apapun
7.	Apa yang ibu/bapak alami setelah anak ibu/bapak mendapat pembelajaran karakter disekolah?	OT 1	Saya merasa senang sekali karena anak saya perkembangannya sudah baik sejak bersekolah di PAUD ini mbak
		OT 2	Saya sangat antusias sekali melihat perkembangan anak saya karena dengan adanya pembelajaran karakter ini anak saya menjadi lebih baik dari sebelumnya
		OT 3	Saya merasa senang karena perkembangan anak saya menjadi lebih baik
		OT 4	Dengan ada karakter ini kebiasaan-kebiasaa anak saya menjadi lebih jelas dan teratur maka saya sangat senang dan mendukung guru untuk terus mengajari anak didiknya jauh lebih baik lagi
8.	Bagaimana sikap anak ibu/bapak jika melakukan kesalahan?	OT 1	Dia merasa bersalah namun belum mau minta maaf, maka saya menuntun anak saya untuk meminta maaf

		OT 2	Dia mau minta maaf dan bersalaman setelah meminta maaf
		OT 3	Dia belum mau meminta maaf, namun terkadang juga dia menangis karena merasa bersalah
		OT 4	Dia mau meminta maaf namun harus saya tuntun dan saya ajari mbak
9.	Apakah anak ibu/bapak mau membantu orang lain pada saat membutuhkan bantuan?	OT 1	Anak saya masih cuek namun jika saya menyuruhnya untuk membantu dia mau walaupun tidak sepenuhnya membantu
		OT 2	Dia belum mau jika tidak saya menyuruh, namun kadang-kadang dia membantu mengambil sapu walaupun itu untuk mainan
		OT 3	Anak saya sudah mau membantu mbak walaupun itu kadang-kadang dan dia suka sekali kalau menyiram bunga ditaman walaupun akhirnya untuk mainan
		OT 4	Anak saya suka sekali kalau saya sedang memasak, dia membantu menggoreng walaupun masih saya damping dan kadang hanya merecoki saja
10.	Apakah ibu/bapak selalu bertanya kepada guru mengenai perkembangan anak	OT 1	Kadang-kadang saja mbak jika saya bertemu dengan ibu guru ketika saya menjemput anak, kan memang ada acara sendiri seperti parenting saya baru bertanya banyak pada ibu guru

	ibu/bapak disekolah?		
		OT 2	Saya sebisa mungkin mbak mengobrol dengan ibu guru untuk tahu tentang perkembangan anak saya, yaitu ketika saya menjemput anak saya walaupun hanya sebentar
		OT 3	Selain ada catatan sendiri dibuku harian anak saya saya selalu bertanya kepada ibu guru untuk perkembangan anak saya disekolah karena dengan begitu saya jadi paham tentang anak saya
		OT 4	Iya mbak saya selalu bertanya jika saya bertemu dengan ibu guru pada saat saya menjemput anak saya

LAMPIRAN 4. CATATAN LAPANGAN

CATATAN LAPANGAN

Kode: CL 01

Permohonan Ijin Kepada Kepala Sekolah

Hari/ Tanggal : 15 September 2014

Waktu : 09:00 WIB

Lokasi : PAUD Anak Cerdas Ungaran

Observer : Hilda Mafrukha

Kegiatan : Permohonan Ijin Penelitian

Kepala Sekolah : Sri Supadni, S.Pd. AUD

Deskripsi Kegiatan

Peneliti datang ke PAUD Anak Cerdas Ungaran pada saat jam istirahat, yakni pukul 09:00 WIB. Peneliti pertama kali bertemu dengan salah seorang guru yaitu ibu Nur dan berjabat tangan dengan beliau, kemudian dilanjutkan dengan guru-guru lainnya yang sedang mengawasi anak didik bermain di halaman. Kemudian peneliti dipersalahkan masuk kedalam ruangan tata usaha untuk bertemu dengan kepala sekolah. Peneliti menunggu di ruang tamu kurang lebih selama 20 menit dan kemudian bertemu dengan ibu Sri yaitu kepala sekolah di PAUD Anak Cerdas Ungaran. Peneliti membicarakan perihal maksud kedatangannya untuk meminta ijin penelitian mengenai studi deskriptif penerapan pendidikan karakter model sentra main peran di paud anak cerdas ungaran kepada kepala sekolah dan kemudian beliau bertanya mengapa memilih judul ini dan mengapa memilih paud nya untuk diteliti. Setelah menjelaskan maksud dan tujuan peneliti pada akhirnya kepala sekolah membeikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di PAUD Anak Cerdas Ungaran hingga selesai. Peneliti segera menyerahkan surat ijin penelitian kepada pihak sekolah, dirasa sudah cukup peneliti berpamitan

kepada kepala sekolah dan beberapa guru di PAUD Anak Cerdas Ungaran dan mengucapkan banyak terima kasih karena sudah memberikan izin melakukan penelitian.

Refleksi:

Dalam penelitian mengenai studi deskriptif penerapan pendidikan karakter model sentra main peran, peneliti harus menunjukkan perilaku dan sikap yang santun dan sesuai dengan aturan dan etika yang ada. Karena itu, sebelum melakukan penelitian, peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada orang yang berwenang, dengan pakaian yang rapi dan perilaku yang santun. Peneliti mencoba mengakrabkan diri agar tidak canggung ketika melakukan penelitian. Setelah diberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, peneliti mengucapkan terimakasih.

Catatan Lapangan

Kode CL 02

Pengamatan Perencanaan Pembelajaran

Hari/ Tanggal	: Kamis, 18 September 2014
Waktu	: 13:00-14:00
Lokasi	: PAUD Anak Cerdas Ungaran
Observer	: Hilda Mafrukha
Subjek	: Guru dan Kepala Sekolah PAUD Anak Ceras Ungaran

Deskripsi Kegiatan

Guru dan kepala sekolah mengadakan rapat untuk membahas perencanaan pembelajaran selama satu minggu kedepan. Ibu Nur merancang perencanaan mingguan dan mempresentasikan kepada guru-guru lainnya. Presentasi dilakukan dengan pembagian kertas RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) yang sudah dirancang oleh ibu Nur dan kemudian membahas pilar karakter yang akan dimasukkan kedalam kegiatan. Selain itu ada juga yang dibahas seperti tema, sub tema, konsep, kegiatan motorik kasar, dan kegiatan keagamaan. Kurang lebih membahas perencanaan pembelajaran selama satu jam dirasa sudah cukup kemudian guru-guru menyerahkan dokumen RKM kepada kepala sekolah untuk dikoreksi dan mendapat persetujuan.

Refleksi:

Dalam penyusunan perencanaan pembelajaran dilakukan dengan cara presentasi oleh guru-guru agar setiap guru mengetahui pembelajaran yang akan dilakukan dalam satu minggu, sehingga pemahaman mengenai konsep pembelajaran dapat

dipahami oleh masing-masing guru. Selain itu, presentasi ini bertujuan untuk menampung pendapat-pendapat dari guru sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

Catatan Lapangan

Kode CL 03

Pengamatan Buku Pilar Karakter

Hari/ Tanggal : Kamis, 18 September 2014

Waktu : 12:00-12:45 WIB

Lokasi : PAUD Anak Cerdas Ungaran

Observer : Hilda Mafrukha

Subjek : Guru Sentra

Deskripsi Kegiatan

Setelah guru sentra main peran selesai mengajar peneliti diajak untuk melihat langsung buku pilar karakter yang diajarkan di PAUD Anak Cerdas Ungaran. Buku tersebut berjumlah 9 karakter yaitu sebagai berikut:

No.	Pilar Karakter
1.	Cinta Tuhan dan Segenap CiptaanNya
2.	Kemandirian, Disiplin dan Tanggung Jawab
3.	Kejujuran, Amanah dan Berkata Bijak
4.	Hormat dan Santun
5.	Dermawan, Suka Menolong dan Kerjasama
6.	Percaya Diri, Kreatif dan Pantang Menyerah
7.	Kepemimpinan dan Keadilan
8.	Baik dan Rendah Hati
9.	Toleransi, Kedamaian dan Kesatuan

Selain 9 karakter tersebut terdapat karakter yang mengajarkan mengenai diri sendiri yaitu sebagai berikut:

No.	K4
1.	Kebersihan
2.	Kerapihan
3.	Kesehatan
4.	Keamanan

Guru menjelaskan bahwa buku tersebut didapat dari IHF (Indonesian Heritage Foundation) yang pada awalnya mengikuti seminar dan mengunjungi IHF lalu mereka mengadopsi penerapan pendidikan karakter yang ada di di IHF untuk diterapkan kedalam kurikulum yang ada di PAUD Anak Cerdas Ungaran.

Refleksi:

Karakter yang digunakan berjumlah 9 dan di dalamnya terdapat sub bab yang bertemakan karakter dengan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh anak-anak sehingga guru dalam mengaplikasikannya mudah.

Catatan Lapangan

Kode: CL 04

Pengamatan Rutinitas

Hari/ Tanggal	: Selasa, 22 September 2014
Waktu	: 07:00-08:00 WIB
Lokasi	: PAUD Anak Cerdas Ungaran
Observer	: Hilda Mafrukha
Guru	: Umi Baroroh, S.Pdi

Deskripsi Kegiatan

Peneliti datang ke lokasi penelitian pada pukul 07:00 WIB, saat itu beberapa guru telah datang dan menyiapkan perlengkapan yang akan dilaksanakan.

Refleksi:

Sebelum memulai kegiatan, guru melakukan persiapan terlebih dahulu agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Pukul 07:15, menyambut anak

Pada pukul 07:15 guru duduk di depan ruangan untuk menyambut anak-anak. Kemudian guru menyapa dengan senyum, sapa, salam dan tidak lupa untuk bersalaman dengan guru. Kemudian anak-anak melepas sepatunya sendiri dan menempatkannya di rak-rak sepatu. Anak-anak masuk kelas dan menaruh tasnya di rak-rak yang sudah ada nama anak masing-masing.

Refleksi:

Menyambut anak dengan senyuman, salam, dan sapa serta hangat di awal kedatangan anak merupakan salah satu strategi guru untuk membuat anak merasa nyaman dan senang serta mengajarkan anak untuk saling menyayangi satu sama lain dan berperilaku santun.

Pukul 07:35 Senam dan latihan Manasik Hajji

Setiap hari Selasa dan Kamis, pada pagi hari diadakan senam pagi untuk memberikan gerak motorik kasar pada anak. Kemudian salah satu dari guru berdiri di panggung paling depan untuk memberikan instruksinya dan anak-anak mulai bergerak mengikuti arahan guru. Kurang lebih senam berlangsung selama 10 menit, terlihat ada beberapa anak yang belum mau mengikuti senam dan beberapa guru mendampinginya sambil membujuk namun tanpa paksaan. Kemudian dilanjutkan manasik haji untuk anak KB (Kelompok Bermain), karena tema agama yang sedang berlangsung yaitu musim haji maka anak-anak KB mengikuti kegiatan tersebut. Salah satu guru berada paling depan dengan anak-anak mengikutinya dari belakang mengitari taman berbentuk lingkaran yang diumpamakan sebagai ka'bah sambil membacakan bacaan to'af haji.

Refleksi:

Selain manfaat senam irama untuk olah tubuh anak, PAUD Anak Cerdas Ungaran juga mengajarkan arti kedisiplinan pada anak untuk mengikuti senam pagi yang dilakukan setiap hari Selasa dan Kamis sehingga karakter yang dibangun tersebut melekat pada anak bahwa mengikuti aturan sekolah adalah kedisiplinan yang harus mereka ikuti walaupun terkadang masih ada yang belum terbiasa dengan kegiatan ini dan guru tidak memaksakan anak jika tidak mau.

Pukul 08:00, Rutinitas harian

Setelah melaksanakan rutinitas senam irama dan manasik haji, anak-anak masuk ke kelas masing-masing, sebelumnya anak mengambil botol minumannya sendiri di depan ruangan dan melepas sepatu mereka dan menyimpannya rak-rak sepatu

Refleksi:

Membiasakan anak untuk meletakkan barang miliknya sendiri merupakan awal dari kemandirian yang diajarkan guru kepada anak agar dikehidupannya sehari-hari anak mampu mengorganisir dirinya sendiri.

Catatan Lapangan

Kode: CL 05

Pengamatan Kegiatan Pembelajaran

Hari/ Tanggal : Selasa, 22 September 2014
Waktu : 08:10-09:35
Lokasi : PAUD Anak Cerdas Ungaran
Observer : Hilda Mafrukha
Guru : Umi Baroroh, S.Pdi

Deskripsi Kegiatan

Pukul 08:10, Pilar Karakter (KB/ Kelompok Apple)

Guru membuat lingkaran, menyanyikan yel-yel pilar karakter dan bernyanyi lagu-lagu anak. Pada saat itu karakter yang dibangun adalah Hormat dan Santun yang memiliki sub bab yaitu “Aku mengucapkan salam pada guru ketika datang dan pulang sekolah”. Guru menjelaskan karakter tersebut dengan bercerita dengan buku bergambar disertai dengan tanya jawab dengan anak. Kemudian guru memancing anak untuk bisa bertanya dan berinteraksi dengan cerita sehari-hari di rumah.

Refleksi:

Salah satu cara penerapan karakter di PAUD Anak Cerdas yaitu dengan adanya kelas karakter yang biasa disebut Pilar Karakter yang dilaksanakan dengan membentuk kelas sendiri yaitu seperti pendalaman karakter pada anak dilaksanakan dengan menggunakan metode bercerita dengan gambar dan terkadang menggunakan boneka tangan dan diselingi dengan interaksi yaitu berupa tanya jawab pada anak.

Pukul 08:40, Masuk Sentra Main Peran

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru bertanya kepada anak apakah ada yang ingin kebelakang atau tidak, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi yel-yel sentra main peran dan lagu anak serta tepuk. Guru mengambil sebuah cermin untuk memperagakan kepada anak berkaca dan bertanya siapa yang tersenyum dan tidak tersenyum pada hari ini, lalu diperlihatkanlan anak satu persatu untuk berkaca dan tersenyum. Dilanjutkan untuk absesi menggunakan papan nama sesuai kelompok lalu guru bertanya siapa yang hari ini tidak berangkat dan anak-anak pun menjawabnya. Setelah itu guru menuliskan tanggal dan menjelaskan tema pada hari ini yaitu tema “Anggota Tubuh”, dengan sub tema “Jumlah Anggota Tubuh”. Kemudian guru menjelaskan tema dengan menggunakan sebuah boneka laki-laki dan perempuan dengan kosa kata badan serta konsep yang dipelajari yaitu panjang dan pendek.

Refleksi:

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di sentra main peran guru harus memulainya dengan apersepsi terlebih dahulu sehingga anak semangat untuk bermain. Guru harus meningkatkan minat anak terhadap kegiatan yang akan dilakukan sehingga anak dapat bermain dengan senang dan tanpa beban

Pukul 09:00, Bermain Sentra

Permainan yang dilakukan yaitu sebuah keluarga dengan setting tempat “Rumah” yang didalamnya terdapat ayah, ibu, adik, dan kakak. Sebelumnya guru telah men setting ruangan sedemikian rupa sehingga mirip dengan situasi di rumah dan dengan ditandai masing-masing ruangan dengan nama misalkan seperti “Dapur” maka itu menunjukkan bahwa itu adaah dapur. Kemudian guru telah menyediakan sebuah skenario yang didalamnya ada sebuah alur cerita yang menunjukkan situasi dirumah. Lalu anak-anak dengan riang memilih perannya masing-masing dan memilih dia akan melakukan hal apa dirumah. Sambil mengawasi guru juga ikut bermain dengan anak-anak dan menjelaskan situasi apa yang bisa dimainkan di dalam sentra.

Refleksi:

Guru membuat sebuah setting tempat sesuai dengan tema yang akan dimainkan anak. Tidak lupa juga guru membuat sebuah skenario yang berfungsi sebagai alur cerita yang menunjukkan situasi yang akan dimainkan oleh anak. Skenario tersebut dibuat sesuai dengan bahasa yang dapat dipahami oleh anak.

Pukul 09:20, Beres-beres

Lima menit sebelumnya guru memperingatkan kepada anak-anak bahwa waktu hampir habis dan anak-anak bergegas untuk merapikan kembali mainan yang telah dipakai sambil bernyanyi lagu “Beres-beres”

Refleksi:

Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk membereskan atau merapikan mainan yang telah digunakan merupakan salah satu karakter yang dapat dibangun oleh guru yaitu tanggung jawab, maka anak-anak akan membiasakan dirinya untuk dapat bertanggung jawabkan apa yang telah dilakukan sebelumnya.

Pukul 09:30, Recalling

Setelah anak-anak merapikan kembali alat-alat permainan yang telah digunakan selanjutnya guru memanggil anak-anak untuk membentuk lingkaran kembali dan membahas apa yang telah dimainkan sebelumnya atau biasa disebut recalling. Guru bertanya kepada anak-anak satu-persatu dan anak-anak mengingat kembali apa yang telah dimainkan sebelumnya.

Refleksi:

Recalling sangat penting untuk anak-anak karena dengan recalling anak-anak dapat mengingat kembali kegiatan apa yang telah dilakukan sebelumnya dan anak mampu mengungkapkan pemikirannya kepada guru dan teman-temannya.

09:35, Istirahat

Sebelum istirahat, anak-anak keluar dari sentra dan berbaris menuju washtafel untuk mencuci tangan mereka dan mereka pun dengan sabar mengantri satu persatu. Kemudian anak-anak duduk di masing-masing tempat duduk sesuai dengan kelompoknya dan berdoa sebelum makan.

Refleksi:

Pembiasaan seperti mencuci tangan akan mendisiplinkan anak untuk selalu bersih sebelum memulai makan, dan seperti antri berbaris, sabar menunggu giliran yaitu penerapan karakter yang sangat baik jika di biasakan terus menerus kepada anak karena sifat tersebut akan membangun karakter anak hingga dewasa kelak.

Pukul 10:00, Pulang

Setelah membereskan tempat makanannya anak-anak berdoa sesudah makan kemudian menerukan kembali kotak makan kedalam tas dan bersiap-siap untuk pulang. Sebelum pulang anak-anak berdoa terlebih dahulu dan berbaris rapi kemudian berpamitan pulang kepada guru dan tidak lupa mengucapkan salam

Refleksi:

Berdoa sebelum makan dan sesudah makan serta berdoa akan pulang menunjukkan sikap patuh kepada Tuhan YME yang kemudian anak-anak dapat melakukan hal tersebut dirumah. Setelah itu anak-anak diajarkan selalu mengucapkan salam ketika berangkat dan pulang sekolah yang menunjukkan sikap hormat dan santun kepada yang lebih tua.

Catatan Lapangan

Kode: CL 06

Pengamatan Pendidikan Karakter di Sentra Main Peran

Hari/ Tanggal : Rabu, 23 September 2014

Waktu : 09:00-10:00

Lokasi : PAUD Anak Cerdas Ungaran

Observer : Hilda Mafrukha

Guru : Umi Baroroh, S.Pdi

Deskripsi Kegiatan

Pukul 09:00, Bermain Sentra

Sebelum memulai kegiatan guru mengabsen satu persatu anak dengan menggunakan papan nama sesuai kelompok, kemudian guru menuliskan tanggal dan konsep di papan tulis. Terlihat ada anak bernama Daven yang tidak memperhatikan guru, dia bercerita dengan temannya sendiri yang tidak sengaja mengganggu teman-teman yang lain, kemudian guru menegurnya dengan berkata “Bu umi akan diam, biarkan mas Daven yang berbicara, ayo sini mas Daven ke depan jelaskan pada teman-teman”. Kemudian guru terdiam beberapa saat dan suasana kelas menjadi riuh sejanak, dan anak-anak melihat ekspresi bu Umi yang terdiam menjadikan suasana kelas sunyi. Akhirnya bu Umi mau berbicara kembali dan memperingati anak-anak “Bu umi sedih, dan tidak akan bermain jika di sentra ini tidak ada yang mau mendengarkan bu Umi, kalian mau bu Umi sedih?” tanya bu Umi, kemudian anak-anak menjawab “Tidak bu Umi”, dan bu Umi melanjutkan kembali penjelasannya.

Refleksi:

Guru memberikan punishment kepada anak dengan cara yang lembut dan memberikan alasan mengapa mereka harus dihukum dan apa akibatnya jika anak melanggar, sehingga anak dapat belajar bagaimana cara menghargai orang lain yang sedang menjelaskan.

Pukul 09:10,

- **dermawan, suka menolong dan bekerjasama**

Pada saat bermain peran anak terlihat bekerjasama untuk saling membantu seperti suasana di dapur anak saling membantu, ada yang pura-pura memotong-motong sayuran, ada juga yang memasak dan ada pula yang mencuci piring. Anak-anak terlihat senang bermain bersama dan saling membantu seolah-olah dia adalah ibu dirumah yang sedang memasak.

- **percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah**

Beberapa anak terlihat ada yang dengan kreatif memainkan sebuah benda berbentuk selang yang berbentuk pompa yang pada awalnya benda tersebut berfungsi sebagai gembor (tempat untuk menyiram bunga) dan dia memainkannya untuk bermain tembak-tembakan, walaupun menyimpang dan sempat ditegur guru namun anak terlihat senang memainkannya. Kemudian ada pula anak yang percaya diri memakai pakaian polisi, ia berperan sebagai ayah yang berprofesi sebagai polisi, ia memakai pakaian lengkap beserta atributnya.

- **cinta Tuhan dan segenap ciptaannya**

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran anak-anak berdoa dan anak-anak hafal bacaan sebelum dan sesudah belajar, doa sebelum sesudah makan dan doa mau pulang sekolah. Anak-anak terlihat antusias dan khusyuk dalam berdoa sehingga anak-anak terbiasa dengan kebiasaan untuk berdoa dan mengenal Tuhannya.

- **kemandirian, disiplin dan tanggung jawab**

Saat anak diberi kesempatan untuk bermain peran, anak-anak memilih sendiri untuk berperan menjadi apa, dan bermain sesuai dengan arahan guru. Kemudian waktu bermain hampir habis guru memperingatkan anak-anak bahwa waktu 5 menit lagi sudah habis dan anak-anak bertanggung jawab untuk mebereskan

mainannya. Setelah selesai anak-anak berbaris untuk mencuci tangan secara bergantian dengan arahan guru.

- **kejujuran, amanah dan berkata bijak**

Saat bermain ada seorang anak yang menggunakan sepatu boot namun tidak digunakan dan hanya diletakkan ditengah-tengah ruangan dan guru bertanya “Sepatu boot ini milik siapa, kok tidak dipakai tapi tergeletak ditengah ruangan?” lalu ada salah satu anak menjawab “itu milik Nabel bu, tadi dia mainan polisi-polisian”, lalu guru memanggil Nabel dan berkata “Nabel, apakah ini sepatu yang kamu gunakan?” dan Nabel hanya mengangguk, kemudian guru memberikan arahan untuk mengembalikan sepatu tersebut kedalam rak “Ayo Nabel, kalau sudah tidak dipakai harus dikembalikan ke dalam rak ya, kasihan teman lain ingin bermain juga”, lalu Nabel hanya mengangguk dan mengembalikan sepatu boot kedalam rak kembali.

- **hormat dan santun**

Pilar karakter yang diajarkan pada minggu ini adalah karakter hormat dan santun dengan sub bab “Aku mengucapkan salam ketika berangkat dan pulang sekolah” sehingga ketika anak pulang sekolah anak belajar mengucapkan salam ketika pulang sekolah walaupun guru masih menuntunnya. Kemudian guru juga mengajarkan untuk mengucapkan “permisi” ketika melewati orang dewasa, yaitu ada anak ketika meminta ijin untuk kebelakang dia melewati peneliti yang sedang duduk disamping pintu dan dia diajari untuk bilang permisi, kemudian setelah kembali dari belakang dia mengatakan “permisi” tanpa diperintah guru.

- **kepemimpinan dan keadilan**

Saat bermain peran ada seorang anak yang mengatur temannya untuk berperan menjadi apa dan mengjaknya bermain, kemudian anak tersebut memilihkan peran untuk teman yang lainnya. Mereka bermain bersama dengan senang hati dan secara bergantian mereka bertukar mainan.

- **baik dan rendah hati**

Saat anak bermain peran beberapa anak menunjukkan kerendahan hati yaitu ketika ada temannya ingin bermain di dapur namun kuota di dapur hanya ada 4 orang saja, dan dia mengalah untuk mendahulukan temannya tersebut dan dia

memilih bermain di tempat mencuci baju. Dan bersabar menunggu untuk mendapatkan kesempatan untuk bermain di dapur.

- **toleransi, kedamaian dan kesatuan**

Saat anak bermain tidak membedakan siapa-siapa, mereka bermain bersama tanpa membedakan satu sama lain, dan mereka toleransi dengan teman yang berbeda agama yaitu dengan dituntun guru ketika berdoa guru memberikan penjelasan bahwa ada teman yang berbeda agamanya, maka cara berdoanya pun berbeda, jadi anak-anak mampu memahami perbedaan yang ada tanpa menyinggung pihak yang berbeda.

Refleksi:

Ketika diperhatikan pada satu kegiatan pembelajaran guru tidak hanya mengajarkan satu karakter saja namun karakter lain yang sekiranya dapat diajarkan pun tetap ditampilkan dalam kegiatan pembelajaran, namun tidak dipungkiri ketika salah satu karakter yang sedang diajarkan membutuhkan penekanan yang dalam agar anak mampu memahami dengan baik, yaitu dengan cara karakter tersebut sesering mungkin dimunculkan dalam kegiatan satu hari dari awal hingga akhir pembelajaran.

Catatan Lapangan

Kode: CL 07

Pengamatan Pendidikan Karakter di Sentra Main Peran

Hari/ Tanggal : Kamis, 24 September 2014

Waktu : 08:30-11:30

Lokasi : PAUD Anak Cerdas Ungaran

Observer : Hilda Mafrukha

Guru : Umi Baroroh, S.Pdi

Deskripsi Kegiatan

Pukul 08:30, Appersepsi (Kelompok Tiger)

Anak-anak masuk ke dalam sentra main peran untuk pengenalan konsep dan tema yang akan dipelajari hari itu. Guru mengambil sebuah cermin untuk melihat ekspresi anak-anak apakah pada hari ini senang atau sedih. Kemudian cermin itu diperlihatkan kepada anak-anak satu persatu dan melihat ekspresi anak-anak, “Coba lihat bagaimana ekspresi Adam, apakah dia tersenyum? atau dia bersedih?” lalu anak-anak menjawab “Tersenyum bu”, begitu seterusnya hingga guru bertanya, “Jadi bagaimana, apakah teman-teman senang? atau teman-teman sedih?” lalu anak-anak serentak menjawab “Senang bu Umi” kata anak-anak. Dilanjutkan tepuk dan bernyanyi, selama beberapa saat agar suasana menjadi senang dan relaks. Kemudian guru mengenalkan konsep huruf “D” dan menuliskannya di papan tulis. Kegiatan selanjutnya yaitu melingkari huruf “D” besar dan huruf “d” kecil pada kata yang didalamnya terdapat huruf “D”. Anak-anak sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini, walaupun masih ada anak yang belum paham mengenai konsep huruf “D” ini. Kemudian guru memberikan pendampingan pada anak yang belum paham mengenai konsep huruf “D” dengan

mengarahkan anak dan mencontohkan dengan membaca dengan teliti per kata yang akan dilingkari.

Refleksi:

Appersepsi sangat dibutuhkan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, karena appersepsi dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk me relaks kan pikiran tubuh mereka untuk menerima kegiatan pembelajaran. Kemudian pendampingan pada anak yang belum memahami kosep yang diajarkan sangat baik dilakukan karena penerimaan pemahaman pada anak berbeda-beda sehingga guru harus dapat memahami karakteristik setiap anak agar anak dapat menerima tahap pembelajaran selanjutnya.

Pukul 09:00, Main bebas

Setelah anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran pertamanya mengenai konsep hururf “D”, kemudian anak-anak bermain bebas diluar ruangan selama kurang lebih 30 menit.

Refleksi:

Bermain bebas sangat diperlukan anak untuk bisa bersosialisasi dengan teman-temannya agar anak dapat mengembangkan perkembangan sosial dan emosionalnya, kemudian dengan bermain bebas anak dapat bergerak dengan bebas agar fungsi motorik kasar dan motorik halusnya dapat terasah dengan baik.

Pukul 09:30, Istirahat

Setelah bermain bebas kemudian anak-anak istirahat, sebelum masuk keruangan, anak-anak berbaris sesuai kelompoknya untuk cuci tangan yang berada diluar ruangan. Kemudian anak-anak mengambil tasnya masing-masing duduk sesuai kelpoknya, sebelum makan bekal anak-anakberdoa terlebih dahulu. Kurang lebih selama 30 menit selesai makan anak-anak berdoa sesudah makan dan kemudian menaruh kembali tas mereka ke dalam rak dan bersiap untuk berbaris

satu-persatu untuk mengantri gosok gigi di washtafel yang telah tersedia di belakang. Setelah semuanya selesai gosok gigi anak-anak masuk kedalam ruangan sentra.

Pukul 10:15, Masuk sentra main peran

Anak-anak masuk sentra dan guru menjelaskan tema yang akan dipelajari, tema pada hari ini yaitu “Anggota Tubuh” dengan sub tema “Pemeliharaan Tangan dan Kaki”. Bentuk ruang yang dipelajari yaitu bentuk “segitiga” dan konsep yang dipelajari yaitu “berat dan ringan”. Kemudian setelah pengenalan konsep dijelaskan, guru membacakan skenario yang akan dimainkan oleh anak-anak yaitu suasana dirumah yang di di dalamnya terdapat ruang tamu, dapur, kamar mandi, dan sebagainya. Kemudian anak-anak memilih perannya masing-masing sesuai kuota yang telah disediakan oleh guru.

Refleksi:

Sebelum bermain peran guru membacakan cerita atau bisa disebut skenario agar memudahkan guru untuk menjelaskan situasi yang akan dimainkan anak. Skenario tersebut dibuat sangat sederhana sehingga anak-anak mudah untuk memahami apa yang akan mereka mainkan.

Pukul 10:30, Bermain Peran

- **dermawan, suka menolong dan kerjasama**

Saat bermain peran ada salah satu anak yang sedang bermain di toko kosmetik, ada yang berjualan dan ada yang membeli, kemudian ada salah satu anak tidak mendapatkan barang yang diinginkannya yaitu shampoo, kemudian ada salah satu anak yang memberikan shampoo tersebut kepada temanya “kamu gak dapet shampoo?” dan anak tersebut menjawab “iya, aku mau beli tapi udah habis?” lalu anak tersebut memberikan shampoo kepada temannya “ini shampoonya buat kamu aja, aku mau main masak-masakan aja” lalu anak tersebut menerima shampoo tersebut dan melanjutkan permainan.

- **percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah**

Saat bermain peran ada salah satu anak yang percaya diri, ia berperan sebagai ibu yang memiliki bayi kembar. Ia memainkan boneka yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, lalu ia memandikan bayi kembarnya, mengganti popoknya dan menidurkannya di kasur, kemudian ia bercerita pada bayinya yang sedang menangis hingga bayi kembarnya berhenti menangis dan tidur. Lalu ia menidurkan bayinya dan menyanyikan lagu nina bobo.

- **hormat dan santun**

Pada toko yang menjual kosmetik ada seorang anak yang berperan sebagai penjual, dia melayani pembeli dengan ramah dan santun, seperti percakapan yang terlihat “kamu mau beli apa?” lalu pembeli menjawab “aku mau beli sabun mandi” penjual memberikan sabun itu “ini sabunya, harganya lima ribu”, lalu pembeli memberikan uangnya dan penjual mengatakan “terima kasih ya”.

- **kepemimpinan dan keadilan**

Saat bermain peran ada anak yang berebut mainan dan saat itu juga ada temannya yang menengahi dan mengajakya bermain yang lain. Anak tersebut berlaku adil dan menengahi agar tidak berebut mainan dan malah mengajakya bermain yang lainnya.

- **baik dan rendah hati**

Anak saling membantu saat bermain peran, saat di ruang mencuci baju anak saling bekerja sama ada yang mencuci baju, ada yang membilas dan ada pula yang menjemur, seperti percakapan mereka saat mencuci baju bersama “Aku yang ngecek baju ya, kamu yang bilas diember” dan anak yang satunya menjawab “Iya nanti aku yang jemurin baju deh pake ini” dan anak melanjutkan mencuci baju bersama dengan riang.

- **toleransi, kedamaian dan kesatuan**

Ketika anak mendengarkan penjelasan guru sebelum bermain peran, anak-anak mendengarkan dengan seksama dan menciptakan suasana yang tenang, nyaman dan tetap fokus dengan penjelasan guru. Setelah itu anak-anak memilih perannya masing-masing dan bermain dengan riang tanpa ada keributan.

- **kejujuran, amanah dan berkata bijak**

Saat bermain peran ada salah satu anak yang menangis namun tidak bersuara, kemudian ada salah satu anak yang melaporkan pada guru bahwa ada yang menangis karena berebut mainan. Guru bertanya kenapa menangis dan siapa yang membuatnya menangis, kemudian anak yang merebut mainan tersebut mengakui kesalahannya dan mau meminta maaf walaupun guru masih menuntunnya.

- **kemandirian, disiplin dan tanggung jawab**

Selesai bermain anak secara otomatis akan merapikan mainan yang telah digunakan untuk disimpan kembali ditempatnya, ada salah satu anak yang dengan teliti mengambil kertas-kertas kecil berbentuk mie (digunakan sebagai pengganti mie asli) dan dikumpulkan dengan menggunakan tangan dan ditaruh di keranjang. Lalu ada anak yang mengembalikan kursi kecil ke ruang tengah dan ia terlihat kesusahan karena berat, lalu ia berkata “Bu guru ini berat bu” lalu guru menyuruh teman lain untuk membantunya “Ayo Raffi tolong bantu Ais mengangkat kursi dikembalikan diruang tengah, nah kalo dikerjakan bersama kan kursi itu jadi ringan kan” begitu kata guru menjelaskan konsep “berat dan ringan”.

- **cinta Tuhan dan segenap ciptaanNya**

Setiap sebelum dan sesudah bermain anak dibiasakan untuk berdoa terlebih dahulu, dan berkata “alhamdulillah” jika mendapat rejeki. Guru mengajarkan agar anak selalu bersyukur dan jika mendapat musibah, anak harus berdoa meminta kepada Allah agar diringankan dan dihindarkan dari segala marabahaya.


Pukul 12:30, Setting Tempat

Setelah jam pelajaran selesai guru membereskan ruangan sentra main peran dan memperbaiki peralatan yang terlihat rusak dan beberapa alat permainan yang terbuat dari kardus diperbaiki dengan menempelkannya dengan *double type*. Kemudian guru memindahkan dan mengubah *setting tempat* yang disesuaikan dengan jumlah anak sehingga terlihat berbeda dengan setting tempat sebelumnya.

Refleksi:

Mengubah atau men setting tempat pada setra main peran sangat diperlukan untuk keperluan kegiatan bermain anak, selain untuk menyesuaikan tema dan jumlah anak mengubah setting tempat juga dapat memberikan kesan yang berbeda dan agar anak tidak bosan saat bermain.

LAMPIRAN 5. SURAT PERIJINAN


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt. Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

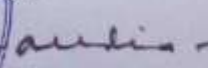
Nomor : 3960 / UN37.11/PP/2014
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian


Kepada
 Yth. Kepala PAUD Anak Cerdas Ungaran Kab. Semarang
 di Kab. Semarang

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : HILDA MAFRUKHA
 NIM : 1601410020
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, S1
 Topik : Studi Deskriptif Penerapan Pembelajaran Karakter Model Sentra Main Peran Di PAUD Anak Cerdas Ungaran
 Tanggal : 22 September - 3 Oktober 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 15 September 2014
,

 Drs. Hardjono, M.Pd.
 NIP. 195108011979031007





Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak

ANAK CERDAS

PP - PAUDNI Regional II Semarang Jl Diponegoro 250 Ungaran

Telp (024) 70771544

Sehat Cerdas Ceria Taqwa Sehat Cerdas Ceria Taqwa Sehat Cerdas Ceria Taqwa Sehat Cerdas Ceria

Ungaran, 29 September 2014

Nomor : 02688/AC/PP-PAUDNI/IX/13
Lamp. : -
Hal :Kesediaan untuk Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Universitas Negeri Pendidikan Semarang
Fakultas Ilmu Pendidikan
Di
Tempat

Dengan hormat,

Sesuai surat permohonan no.360/UN37.1.1/PP/2014 tanggal 15 September 2014 tentang permohonan ijin penelitian atas:

Nama : Hilda Mafrukha
Nomor Induk Mahasiswa : 1601410020
Progdi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, S1
Topik : Studi Deskriptif Penerapan Pembelajaran
Karakter Model Sentra Main Peran Di PAUD
Anak Cerdas Ungaran

Maka kami memberikan ijin untuk kegiatan tersebut, dan telah dilaksanakan pada tanggal 22 September- 03 Oktober 2014.

Demikian surat kami sampaikan dengan harapan yang bersangkutan dapat melaksanakannya dengan sebaik-baiknya

Terima kasih

Pengelola

 Dr. Y. Rudi Yomo, M.P.d
 NIP.196612151995121001



Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak

ANAK CERDAS

PP - PAUDNI Regional II Semarang Jl Diponegoro 250 Ungaran

Telp (024) 70771544

Sehat Cerdas Ceria Taqwa Sehat Cerdas Ceria Taqwa Sehat Cerdas Ceria Taqwa Sehat Cerdas Ceria
Ungaran, 24 November 2014

Nomor : 02708/ KB.TK AC/PP-PAUDNI/XI/14
Lamp. : -
Hal : Kesediaan Menjadi Subjek Penelitian

Kepada Yth.
Hilda Mafrukha
Di
Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan surat permohonan pada tanggal 18 November 2014 tentang permohonan kesediaan menjadi subjek penelitian atas:

Nama	: Hilda Mafrukha
Nomor Induk Mahasiswa	: 1601410020
Progdi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, S1
Topik	: Studi Deskriptif Penerapan Pembelajaran Karakter Model Sentra Main Peran Di PAUD Anak Cerdas Ungaran

Maka saya bersedia untuk menjadi subjek penelitian kegiatan tersebut, dan telah dilaksanakan pada tanggal 19 November 2014.

Demikian surat saya sampaikan dengan harapan yang bersangkutan dapat melaksanakannya dengan sebaik-baiknya

Terima kasih

Koordinator KB & TK Anak Cerdas


Sri Supadni, S.Pd.AUD

LAMPIRAN 6. DOKUMEN PENELITIAN
DOKUMENTASI PENELITIAN
PILAR KARAKTER

1. Buku pilar karakter yang digunakan di PAUD Anak Cerdas Ungaran



2. Guru sedang menjelaskan pilar karakter



3. Guru sedang menjelaskan pilar karakter di luar ruangan



DOKUMENTASI DI SENTRA MAIN PERAN

4. Ruang Sentra Main Peran



5. Kamar mandi terbuat dari kardus bekas



6. Ruang Makan



7. Ruang tidur dan komputer

8. Ruang dapur



9. Ruang Keluarga dan TV



10. Ruang Belajar Anak



11. Ruang Mencuci Baju



DOKUMENTASI
KEGIATAN DI SENTRA MAIN PERAN

12. Guru sedang mengabsen anak-anak



13. Guru sedang menjelaskan hari dan tanggal



14. Guru sedang menjelaskan tema



15. Guru sedang menjelaskan anggota tubuh



