

Upaya Peningkatan Karakter Religius Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran

Sarita Indrawati¹⁾, Nafilatul Hasanah²⁾, Difya Andika Putri³⁾, Ernanda⁴⁾, Firman Ashadi⁵⁾

^{1,2,3,4)} Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember

^{*}) Email corresponding author: saritaindrawati90@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan karakter religius anak usia dini melalui metode bermain peran di Kelompok A TK NU 06 Cermee Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023. Pendidikan karakter religius penting ditanamkan sejak dini sebagai fondasi moral anak dalam kehidupan bermasyarakat. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 15 siswa Kelompok A yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan karakter religius yang signifikan pada setiap siklus. Pada pra siklus rata-rata pencapaian karakter siswa hanya 27% dengan kategori Mulai Berkembang. Pada Siklus I meningkat menjadi 54,5% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Pada Siklus II meningkat lagi menjadi 79% dengan kategori Berkembang Sangat Baik, dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran meliputi: persiapan RPPH, penyiapan naskah cerita, pemberian arahan, penyediaan alat peraga, pembagian peran, serta diskusi nilai-nilai karakter pascapertunjukan. Simpulan penelitian ini adalah metode bermain peran terbukti efektif meningkatkan karakter religius anak usia dini yang mencakup indikator beriman dan bertaqwa, percaya diri, mau bekerja sama, dan mencintai lingkungan.

Kata kunci: karakter religius; bermain peran; anak usia dini; penelitian tindakan kelas; PAUD

Abstract

This study aims to determine efforts to improve the religious character of early childhood through role-playing methods in Group A of TK NU 06 Cermee Bondowoso for the 2022/2023 academic year. Religious character education is important to instill from an early age as a moral foundation for children in social life. The method used is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, implemented in two cycles. The research subjects were 15 Group A students consisting of 8 male and 7 female students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed a significant increase in religious character in each cycle. In the pre-cycle, the average student character achievement was only 27% in the Beginning to Develop category. In Cycle I, it increased to 54.5% in the Developing as Expected category. In Cycle II, it increased again to 79% in the Developing Very Well category, with classical completeness reaching 100%. The steps in implementing the role-playing method include: preparing daily lesson plans, preparing story scripts, providing directions, providing props, distributing roles, and discussing character values after the performance. The conclusion of this study is that the role-playing method is proven to be effective in improving religious character of early childhood, covering indicators of faith and piety, self-confidence, willingness to cooperate, and love for the environment.

Keywords: religious character; role playing; early childhood; classroom action research; early childhood education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang diberikan kepada anak sejak masa kanak-kanak hingga dewasa, dengan fokus pada pengembangan aspek kognitif, fisik, dan emosional (Asrijanti et

al., 2019). Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga sebagai proses pembentukan karakter secara menyeluruh. Sebagaimana diamanatkan

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

Pembentukan karakter pada anak tidak dapat berlangsung secara instan, melainkan memerlukan pembiasaan dan latihan sejak usia dini. Globalisasi dan digitalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi telah membawa pergeseran sikap dan perilaku moral di masyarakat. Pergeseran ini berdampak nyata pada kehidupan anak-anak, yang semakin terpapar pada pengaruh negatif yang dapat mengikis nilai-nilai religius, moral, dan sosial. Oleh karena itu, penanaman karakter religius sejak dini menjadi sangat urgen dan strategis sebagai benteng moral generasi penerus bangsa (Kemendikbud-Dirjen PAUD, 2019).

Karakter religius merupakan salah satu dari lima nilai utama karakter yang ditekankan dalam Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berdasarkan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018. Nilai religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku yang selaras dengan ajaran agama. Subnilai karakter religius pada anak usia dini meliputi: beriman dan bertakwa, percaya diri, toleransi, kerja sama, mencintai lingkungan, dan berbagai nilai lainnya yang bersifat universal dan mendasar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2023 di TK NU 06 Cermee Bondowoso, ditemukan bahwa nilai karakter religius anak Kelompok A masih sangat rendah. Sejumlah permasalahan teridentifikasi, antara lain: anak belum memahami makna beriman dan bertakwa dalam perilaku sehari-hari, anak masih kurang percaya diri, belum menunjukkan sikap kerja sama yang baik dengan teman sebaya, serta belum

mencintai lingkungan (masih membuang sampah sembarangan). Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional dan monoton, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi anak dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter.

Anak usia dini pada hakikatnya adalah individu yang belajar melalui bermain. Mereka lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tertentu ketika proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan (Sujiono, 2010). Salah satu metode pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran di mana siswa langsung memerankan suatu situasi atau masalah yang memfokuskan pada hubungan antar manusia, dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku tokoh dalam konteks tertentu (Riadi, 2019).

Penelitian terdahulu yang relevan mendukung penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan karakter anak usia dini. Hidayah (2019) dalam penelitiannya di TK An-Nahl Bandar Lampung menemukan bahwa implementasi metode bermain peran efektif dalam mengembangkan karakter anak usia 5-6 tahun. Demikian pula Yogyanti et al. (2020) yang meneliti implementasi pendidikan karakter melalui bermain peran di TK Pertiwi III, menemukan perubahan perilaku yang signifikan pada peserta didik dalam dua siklus. Ilmi (2020) juga membuktikan bahwa bermain peran efektif dalam membentuk nilai karakter disiplin anak usia 5-6 tahun.

Novelty dari penelitian ini adalah berfokus secara khusus pada karakter religius sebagai satu dari lima nilai utama PPK yang selama ini belum banyak diteliti dalam konteks metode bermain peran di tingkat TK. Penelitian ini juga menggunakan empat indikator karakter religius yang operasional dan terukur, yaitu: beriman dan

bertakwa, percaya diri, mau bekerja sama, dan mencintai lingkungan. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah upaya peningkatan karakter religius anak usia dini melalui metode bermain peran di Kelompok A TK NU 06 Cermee Bondowoso? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya peningkatan karakter religius anak usia dini melalui metode bermain peran di Kelompok A TK NU 06 Cermee Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah dengan melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2016). Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting).

Subjek penelitian adalah siswa Kelompok A TK NU 06 Cermee Bondowoso yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan dengan rentang usia 4-5 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK NU 06 yang berlokasi di Desa Suling Kulon, Kecamatan Cermee, Kabupaten Bondowoso pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan awal bahwa nilai karakter religius siswa di lembaga tersebut masih belum berkembang secara optimal.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra siklus dan dua siklus tindakan. Pra siklus dilakukan pada tanggal 6 Januari 2023 sebagai tahap studi pendahuluan dan identifikasi masalah. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 5-8

April 2023 dengan empat pertemuan. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 12-15 April 2023 dengan empat pertemuan. Setiap siklus mengusung tema Alam Semesta dengan subtema yang berbeda-beda, meliputi: batu, pasir, emas, dan tanah pada Siklus I, serta hujan, pelangi, bumi, dan matahari pada Siklus II.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Observasi, dilakukan menggunakan lembar observasi karakter religius anak yang terdiri dari 10 indikator perilaku dengan skala penilaian 1-4, serta lembar observasi aktivitas guru yang terdiri dari 15 item penilaian dengan skala 1-5; (2) Wawancara bebas terpimpin yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh data tentang upaya peningkatan karakter religius melalui metode bermain peran; dan (3) Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan selama proses pembelajaran.

Indikator karakter religius yang diamati meliputi empat aspek utama: (1) Beriman dan bertakwa, dengan perilaku yang diamati antara lain bersikap baik saat berdoa, menyebutkan ciptaan Tuhan, dan mengucapkan doa-doa harian; (2) Percaya diri, dengan perilaku tampil percaya diri dan berani memerankan peran tanpa rasa takut; (3) Mau bekerja sama, dengan perilaku bermain peran bersama dengan baik, bekerja sama dengan teman, dan tidak mementingkan diri sendiri; serta (4) Mencintai lingkungan, dengan perilaku membereskan kelas dan membuang sampah pada tempatnya.

Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui tiga tahap, yaitu: (1) reduksi data, yaitu proses penyederhanaan dan pemfokusan data yang diperoleh; (2) penyajian data, yaitu menyusun informasi secara naratif dan dalam bentuk tabel serta grafik; dan (3) penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila nilai rata-rata karakter siswa mencapai 75% dan minimal 75% siswa memperoleh

kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui ketekunan pengamatan dan pengecekan teman sejawat melalui diskusi.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis lembar observasi. Pertama, Lembar Observasi Karakter Religius Anak yang memuat 10 indikator perilaku yang terbagi dalam empat aspek karakter religius. Aspek beriman dan bertakwa dinilai melalui tiga perilaku: (A) bersikap baik saat berdoa, (B) menyebutkan macam-macam ciptaan Tuhan, dan (C) mengucapkan doa-doa harian. Aspek percaya diri dinilai melalui dua perilaku: (D) mampu tampil percaya diri, dan (E) dapat memerankan perannya tanpa rasa takut. Aspek mau bekerja sama dinilai melalui tiga perilaku: (F) mampu bermain peran dengan baik, (G) dapat bekerja sama dengan teman, dan (H) tidak mementingkan diri sendiri. Aspek mencintai lingkungan dinilai melalui dua perilaku: (I) membereskan kondisi kelas, dan (J) membuang sampah pada tempatnya. Setiap indikator dinilai dengan skala 1-4 (1=tidak muncul, 2=mulai muncul, 3=berkembang, 4=berkembang sangat baik), sehingga skor maksimal per siswa adalah 40 poin.

Kedua, Lembar Observasi Aktivitas Guru yang memuat 15 item pengamatan dengan skala penilaian 1-5. Item-item tersebut mencakup: penyambutan anak sesuai SOP, pengucapan salam di kegiatan awal, pengajaran anak berdoa, percakapan tentang tema, penggunaan metode pembelajaran, penetapan tujuan dan tema bermain peran, penyiapan bahan dan alat, penetapan rancangan langkah kegiatan, pengkomunikasian tujuan kepada anak, penanaman karakter melalui bermain peran, pengarahan anak, penguatan (recalling), pengajaran berdoa penutup, pengucapan salam sebelum pulang, dan kesesuaian kegiatan dengan RPPH. Skor maksimal lembar observasi guru adalah 75 poin.

Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil pengamatan dari observer utama (peneliti) dengan dua observer pendamping (guru kelas dan teman sejawat). Keabsahan data juga diperiksa melalui ketekunan pengamatan, yaitu melakukan pengamatan secara teliti, rinci, dan berkelanjutan selama proses penelitian, serta melalui pengecekan sejawat melalui diskusi dengan dosen pembimbing dan rekan mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data tentang perkembangan karakter religius anak usia dini Kelompok A TK NU 06 Cermee Bondowoso melalui penerapan metode bermain peran. Data diperoleh dari tiga tahap pengamatan, yaitu pra siklus, Siklus I, dan Siklus II. Berikut dipaparkan hasil dan pembahasan dari setiap tahap penelitian.

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi pra siklus untuk mengetahui kondisi awal karakter religius siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 6 Januari 2023, ditemukan bahwa rata-rata pencapaian karakter religius siswa hanya mencapai 27% atau berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Dari 15 siswa yang diamati, terdapat 10 siswa (66,7%) yang berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 5 siswa (33,3%) berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Belum ada siswa yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil observasi pra siklus ini menunjukkan permasalahan nyata dalam perkembangan karakter religius anak. Secara khusus, anak-anak masih belum terbiasa bersikap baik saat berdoa, belum mampu tampil percaya diri, masih sering bertengkar dengan teman sebaya, dan masih membuang sampah

sembarangan. Kondisi ini sejalan dengan observasi awal peneliti yang melatarbelakangi pelaksanaan penelitian. Berikut disajikan data lengkap hasil observasi pra siklus dalam tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Pra Siklus

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
BB (Belum Berkembang)	10	66,7%	0% - 25%
MB (Mulai Berkembang)	5	33,3%	26% - 50%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	0	0%	51% - 75%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%	76% - 100%
Jumlah	15	100%	
Rata-rata	-	27%	MB

(Sumber: Hasil Observasi di TK NU 06 Cermee Bondowoso, 6 Januari 2023)

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan dalam empat pertemuan pada tanggal 5-8 April 2023 dengan tema Alam Semesta. Setiap pertemuan berlangsung selama 60 menit. Adapun subtema yang digunakan pada setiap pertemuan adalah: Pertemuan 1 (Batu) dengan judul bermain peran "Rumahku Dari Batu dan Pasir", Pertemuan 2 (Pasir) masih menggunakan judul yang sama untuk pendalaman karakter, Pertemuan 3 (Emas) dengan judul "Tidak Boleh Sombong", dan Pertemuan 4 (Tanah) melanjutkan judul yang sama. Langkah-langkah pelaksanaan meliputi: (a) guru mempersiapkan RPPH dan memilih tema yang akan dimainkan; (b) guru menyiapkan naskah cerita sesuai tema; (c) guru memberikan arahan dan aturan kepada siswa; (d) guru menyiapkan alat/media pendukung; (e) guru membagikan tugas peran kepada siswa; dan (f) setelah pertunjukan, guru mengajak siswa berdiskusi tentang nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita.

Hasil pengamatan aktivitas guru pada Siklus I menunjukkan peningkatan progresif dari pertemuan ke pertemuan. Pada Pertemuan 1 presentase aktivitas guru mencapai 45%, Pertemuan 2 meningkat menjadi 49%, Pertemuan 3 menjadi 54%, dan Pertemuan 4 mencapai 62%, dengan rata-rata keseluruhan Siklus I sebesar 52,5%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran bermain peran, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum dikuasai sepenuhnya. Hasil pengamatan karakter siswa pada Siklus I disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Karakter Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
BB/MB (Belum/Mulai Berkembang)	7	46,7%	Belum Tuntas
BSH/BSB (Berkembang Sesuai Harapan/Sangat Baik)	8	53,3%	Tuntas
Jumlah	15	100%	
Rata-rata	-	54,5%	BSH

(Sumber: Hasil Observasi Siklus I, April 2023)

Pada Siklus I, rata-rata karakter siswa mencapai 54,5% dengan 8 siswa (53,3%) berhasil mencapai kategori BSH atau BSB, namun belum memenuhi target ketuntasan klasikal 75%. Refleksi Siklus I mengidentifikasi beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, antara lain: (a) masih ada siswa yang belum dapat merapikan media bermain dengan kesadarannya sendiri; (b) beberapa siswa masih bermain saat berdoa; (c) anak belum berani bekerja sama secara aktif; dan (d) sebagian siswa masih malu atau takut untuk bermain peran di hadapan teman-temannya. Berdasarkan refleksi ini, peneliti merencanakan perbaikan pada Siklus II, terutama dalam hal pengelolaan

waktu, penggunaan media yang lebih menarik, dan peningkatan motivasi siswa.

Pada aspek beriman dan bertakwa di Siklus I, sebagian besar siswa mulai menunjukkan perbaikan dalam sikap berdoa. Mereka mulai terbiasa untuk duduk dengan tenang dan berkonsentrasi saat berdoa, meskipun beberapa siswa masih sesekali berbicara atau bermain. Kemampuan menyebutkan ciptaan Tuhan juga meningkat seiring dengan tema Alam Semesta yang mempelajari berbagai unsur alam seperti batu, pasir, emas, dan tanah sebagai ciptaan Tuhan. Cerita "Rumahku Dari Batu dan Pasir" secara efektif menginternalisasikan rasa syukur atas ciptaan Tuhan.

Pada aspek percaya diri, terjadi peningkatan yang cukup signifikan di Siklus I. Melalui bermain peran, anak-anak mendapat kesempatan untuk tampil di depan teman-temannya dalam suasana yang menyenangkan dan didukung oleh guru. Suasana positif ini membantu anak yang awalnya pemalu untuk mulai berani mengekspresikan diri. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang masih perlu dorongan ekstra dari guru untuk berani memerankan tokoh di depan kelas. Pada aspek kerja sama, siswa mulai menunjukkan kemampuan untuk bernegosiasi tentang peran dan bekerja sama dalam mengalirkan cerita, meskipun sesekali masih terjadi konflik kecil antarsiswa.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 12-15 April 2023 dengan empat pertemuan, masing-masing berdurasi 60 menit. Subtema yang digunakan adalah: Pertemuan 1 (Hujan) dan Pertemuan 2 (Pelangi) dengan judul bermain peran "Hujan dan Pelangi", serta Pertemuan 3 (Bumi) dan Pertemuan 4 (Matahari) dengan judul "Matahari Menyinari Bumi". Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, perbaikan yang dilakukan pada Siklus II meliputi: (a) pengaturan waktu yang lebih efektif dan efisien; (b) penyediaan media dan alat peraga yang lebih beragam dan menarik; (c) pemberian motivasi yang lebih

intensif di setiap pertemuan; dan (d) pemberian contoh bermain peran yang lebih baik oleh guru agar siswa dapat mendalami karakter yang diperankan.

Hasil pengamatan aktivitas guru pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan Siklus I. Pada Pertemuan 1 aktivitas guru mencapai 66%, Pertemuan 2 menjadi 72%, Pertemuan 3 sebesar 77%, dan Pertemuan 4 mencapai 84%, dengan rata-rata keseluruhan 74,7%. Peningkatan ini mencerminkan penguasaan guru yang semakin baik terhadap model bermain peran. Hasil pengamatan karakter siswa pada Siklus II disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Karakter Siswa Siklus II

No.	Kategori	Jumlah Siswa
1	BB/MB (Belum/Mulai Berkembang)	0
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	10
3	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0
Jumlah		10
Rata-rata		74,7%

(Sumber: Hasil Observasi Siklus II, April 2023)

Pada Siklus II, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai kategori BSH atau BSB dengan rata-rata karakter religius sebesar 79%. Ini menunjukkan bahwa target ketuntasan klasikal 75% telah terlampaui. Peningkatan yang sangat signifikan ini juga terlihat dari perubahan perilaku siswa secara konkret: seluruh siswa sudah mulai berbuat baik tanpa dikoordinir guru, menunjukkan percaya diri dalam menjalankan peran, dan mampu bekerja sama secara timwork. Dengan tercapainya target penelitian, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

Perbandingan hasil ketiga tahap pengamatan (pra siklus, Siklus I, dan Siklus II) disajikan dalam Tabel 4 untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang perkembangan karakter religius siswa.

Pada Siklus II, perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi Siklus I memberikan hasil yang sangat positif. Penggunaan

media yang lebih menarik dan beragam, seperti kostum sederhana dan properti cerita yang lebih lengkap, terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam bermain peran. Siswa menjadi lebih bersemangat dan lebih mudah menghayati peran yang diberikan. Pada siklus ini, tema hujan, pelangi, bumi, dan matahari menawarkan narasi yang kaya makna religius, di mana anak-anak memahami bahwa fenomena alam tersebut adalah ciptaan dan karunia Tuhan yang harus disyukuri dan dijaga.

Perubahan perilaku yang paling mencolok pada Siklus II adalah munculnya inisiatif spontan dari siswa untuk menampilkan nilai-nilai karakter religius tanpa perlu diingatkan oleh guru. Siswa mulai terbiasa memberi salam secara spontan, berdoa dengan khushyuk, membantu teman yang kesulitan dalam bermain peran, dan dengan sukarela membereskan alat-alat setelah selesai digunakan. Perubahan perilaku spontan ini merupakan indikator yang paling kuat bahwa nilai-nilai karakter religius telah terinternalisasi secara mendalam pada diri siswa, bukan sekadar ditunjukkan sebagai performansi di hadapan guru.

Perkembangan aktivitas guru yang progresif dari Siklus I ke Siklus II juga berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan penelitian. Meningkatnya kemampuan guru dalam mengelola bermain peran, memotivasi siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memfasilitasi diskusi pascapertunjukan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan bermakna. Guru semakin mahir dalam memilih momen yang tepat untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter dan dalam mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran moral anak.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Karakter Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	BB/MB	15 (100%)	7 (46,7%)	15 (100%)
2	BSH/BSB	0 (0%)	8 (53,3%)	15 (100%)
	Rata-rata	27%	54,5%	79%

(Sumber: Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II, 2023)

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, terdapat peningkatan karakter religius yang signifikan dari pra siklus (27%) ke Siklus I (54,5%) dan kemudian ke Siklus II (79%). Peningkatan ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan karakter religius anak usia dini di Kelompok A TK NU 06 Cermee Bondowoso.

Efektivitas metode bermain peran dalam mengembangkan karakter religius anak berkaitan erat dengan karakteristik belajar anak usia dini yang bersifat konkret dan pengalaman langsung. Melalui bermain peran, anak tidak hanya mendengarkan nilai-nilai karakter secara teoritis, tetapi langsung mengalami dan mempraktikkannya dalam konteks cerita yang bermakna. Hal ini selaras dengan pandangan Sujiono (2010) yang menyatakan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tertentu ketika proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Setiap tokoh yang diperankan anak membawa serta nilai-nilai karakter yang secara tidak langsung diserap oleh anak melalui proses identifikasi tokoh.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan bermain peran yang sistematis sangat berperan dalam keberhasilan peningkatan karakter religius. Keenam langkah yang diterapkan, mulai dari persiapan RPPH, penyusunan naskah, pemberian arahan, penyediaan alat, pembagian peran, hingga diskusi pascapertunjukan, membentuk sebuah siklus pembelajaran yang komprehensif. Terutama sesi diskusi pascapertunjukan dinilai paling krusial karena pada sesi inilah guru mengajak anak untuk merefleksikan nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam cerita, sehingga nilai-nilai tersebut dapat diinternalisasi secara lebih mendalam. Keberhasilan metode bermain peran dalam penelitian ini juga ditopang oleh

peningkatan aktivitas dan penguasaan guru. Rata-rata aktivitas guru meningkat dari 52,5% pada Siklus I menjadi 74,7% pada Siklus II. Peningkatan kompetensi guru dalam mengelola bermain peran, termasuk dalam memotivasi siswa, memberikan contoh, dan memfasilitasi diskusi, berdampak langsung pada meningkatnya partisipasi dan kualitas bermain peran siswa. Ini selaras dengan pandangan Lickona (dalam Hasbi et al., 2019) yang menekankan bahwa guru memiliki peran sentral sebagai model dan fasilitator dalam pendidikan karakter.

Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hidayah (2019) menemukan bahwa implementasi bermain peran efektif mengembangkan karakter anak usia 5-6 tahun di TK An-Nahl Bandar Lampung. Yogyanti et al. (2020) juga menemukan perubahan positif yang signifikan pada karakter anak usia 4-5 tahun melalui bermain peran di TK Pertiwi III. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokus yang lebih spesifik pada karakter religius sebagai salah satu dari lima nilai utama PPK, dengan indikator yang lebih operasional dan terukur.

Indikator beriman dan bertakwa, percaya diri, mau bekerja sama, dan mencintai lingkungan yang menjadi fokus observasi terbukti dapat dikembangkan secara signifikan melalui metode bermain peran. Melalui cerita-cerita yang bernuansa religius dan penuh nilai, seperti "Rumahku Dari Batu dan Pasir" yang mengajarkan syukur atas ciptaan Tuhan, dan "Tidak Boleh Sombong" yang menanamkan nilai kerendahan hati, anak-anak dapat memahami nilai-nilai religius dalam konteks yang konkret dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pandangan Megawati (dalam Kartikowati dan Zubaedi, 2020) yang menyatakan bahwa pengembangan karakter anak dimulai dari mengenal dan mencintai Tuhan, kemudian berkembang ke nilai-nilai tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian.

Secara teoritis, keberhasilan metode bermain peran dalam meningkatkan karakter religius anak dapat dijelaskan melalui teori perkembangan Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD). Dalam bermain peran, interaksi antara anak dengan teman sebaya dan dengan guru menciptakan scaffolding yang memungkinkan anak untuk menampilkan perilaku karakter yang berada sedikit di atas kemampuan aktual mereka. Pengulangan melalui delapan pertemuan (empat di Siklus I dan empat di Siklus II) memungkinkan internalisasi nilai-nilai karakter secara bertahap, dari level ZPD menjadi kemampuan yang mandiri dan terotomasi.

Aspek naratif dalam bermain peran juga memainkan peran penting dalam internalisasi nilai-nilai karakter religius. Anak-anak usia dini belajar nilai-nilai melalui cerita dan narasi, bukan melalui abstraksi konseptual. Ketika anak memerankan tokoh yang beriman, percaya diri, kooperatif, dan mencintai lingkungan, mereka secara kognitif memproses dan secara emosional menghayati nilai-nilai tersebut dalam konteks yang bermakna. Proses identifikasi dengan tokoh yang diperankan ini merupakan mekanisme psikologis yang kuat dalam pembentukan karakter (Riadi, 2019).

Implikasi praktis dari penelitian ini cukup luas bagi dunia PAUD. Pertama, guru PAUD perlu memiliki keterampilan dalam merancang skenario bermain peran yang kaya nilai karakter religius, disesuaikan dengan tema kurikulum dan tingkat perkembangan anak. Kedua, sekolah perlu menyediakan fasilitas berupa properti dan media bermain peran yang memadai untuk mendukung pelaksanaan metode ini. Ketiga, pentingnya sesi diskusi pascapertunjukan sebagai ruang refleksi nilai harus dipahami dan diimplementasikan oleh setiap guru yang menggunakan metode bermain peran. Keempat, kolaborasi antara guru dan orang tua perlu ditingkatkan agar nilai-nilai

karakter yang dikembangkan di sekolah dapat diperkuat dan dipraktikkan di lingkungan keluarga.

Keterbatasan penelitian ini adalah bahwa penelitian dilakukan hanya pada satu kelas di satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif kecil (15 siswa), sehingga generalisasi hasil harus dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, pengamatan berfokus pada empat indikator karakter religius dari sekian banyak subnilai yang ada, sehingga gambaran tentang perkembangan karakter religius anak belum sepenuhnya komprehensif. Penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar, cakupan indikator yang lebih luas, dan desain yang memungkinkan perbandingan antara kelompok (misalnya eksperimen semu) akan memberikan bukti yang lebih kuat tentang efektivitas metode bermain peran dalam pengembangan karakter religius anak usia dini.

Peningkatan karakter religius anak melalui metode bermain peran dalam penelitian ini dapat dianalisis lebih rinci berdasarkan masing-masing indikator yang diamati. Pada indikator beriman dan bertakwa, terjadi peningkatan yang paling mencolok. Pada pra siklus, hampir semua siswa belum menunjukkan sikap berdoa yang baik. Pada akhir Siklus II, seluruh siswa sudah mampu berdoa dengan tenang, mengucap doa-doa harian, dan menyebutkan berbagai ciptaan Tuhan yang dipelajari melalui cerita bermain peran. Cerita-cerita yang bernuansa alam semesta, seperti batu, pasir, hujan, dan matahari, secara alami membawa siswa pada kesadaran akan kebesaran Tuhan sebagai Sang Pencipta.

Pada indikator percaya diri, peningkatan juga sangat signifikan. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa malu dan takut untuk tampil di depan teman-temannya. Melalui proses bermain peran yang bertahap, mulai dari latihan bersama dengan bimbingan guru, kemudian tampil dalam kelompok kecil, dan akhirnya tampil dalam format yang lebih besar, rasa percaya diri siswa tumbuh secara organik. Dukungan positif

dari guru dan teman-teman selama pertunjukan menciptakan lingkungan yang aman secara psikologis, sehingga siswa berani mengekspresikan diri. Pada akhir Siklus II, hampir semua siswa sudah mau tampil bermain peran dengan percaya diri tanpa perlu dorongan berlebihan dari guru.

Pada indikator mau bekerja sama, perkembangan terlihat melalui perubahan dalam dinamika interaksi antarsiswa. Bermain peran secara esensial adalah aktivitas kolaboratif yang mensyaratkan koordinasi, negosiasi, dan saling mendukung. Melalui pengalaman berulang dalam delapan pertemuan bermain peran, siswa secara alami belajar untuk mendengarkan instruksi guru, mengikuti giliran berbicara, mendukung temannya yang sedang tampil, dan bekerja sama menyelesaikan cerita. Pada akhir Siklus II, hampir tidak ada lagi konflik antarsiswa terkait pembagian peran atau properti, dan siswa menunjukkan kemampuan bekerja sama yang jauh lebih baik.

Pada indikator mencintai lingkungan, perubahan juga terlihat nyata. Tema-tema Alam Semesta yang digunakan dalam bermain peran secara konsisten menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga lingkungan. Siswa yang awalnya masih sering membuang sampah sembarangan, pada akhir Siklus II sudah mulai terbiasa membuang sampah pada tempatnya dan dengan sukarela membereskan kelas setelah kegiatan bermain selesai. Perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai mencintai lingkungan berlangsung secara efektif melalui cerita-cerita bermain peran yang relevan.

Wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah juga mengonfirmasi hasil observasi. Guru kelas menyatakan bahwa metode bermain peran telah mengubah dinamika pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan bermakna. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih mudah untuk diajak berdiskusi tentang nilai-nilai baik. Kepala sekolah

mengapresiasi pendekatan ini dan menyatakan ketertarikan untuk mengimplementasikannya secara lebih luas di seluruh kelas dan jenjang di sekolah. Dokumentasi foto yang dikumpulkan selama penelitian juga menunjukkan ekspresi wajah siswa yang bersemangat dan bahagia selama proses bermain peran berlangsung, yang merupakan indikator tidak langsung dari suasana belajar yang positif dan kondusif.

Perlu juga dicatat bahwa peningkatan karakter religius dalam penelitian ini tidak terjadi secara terpisah dari perkembangan aspek-aspek lainnya. Melalui bermain peran, siswa secara bersamaan juga mengembangkan kemampuan berbahasa (melalui dialog dan diskusi), kemampuan kognitif (melalui pemahaman alur cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya), kemampuan motorik (melalui gerakan dan ekspresi dalam peran), serta kemampuan sosial-emosional (melalui interaksi dan kolaborasi antarsiswa). Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran bersifat holistik dan mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang terpadu dan menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (role playing) terbukti efektif dalam meningkatkan karakter religius anak usia dini di Kelompok A TK NU 06 Cermee Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023. Peningkatan ini terlihat secara nyata pada setiap tahap penelitian: rata-rata karakter religius siswa pada pra siklus hanya mencapai 27% (kategori Mulai Berkembang), meningkat menjadi 54,5% pada Siklus I (kategori Berkembang Sesuai Harapan), dan meningkat lagi menjadi 79% pada Siklus II (kategori Berkembang Sangat Baik). Ketuntasan klasikal pada

Siklus II mencapai 100%, melampaui target yang ditetapkan sebesar 75%.

Langkah-langkah pelaksanaan bermain peran yang efektif meliputi: (1) mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan memilih tema yang sesuai; (2) menyiapkan naskah cerita yang mengandung nilai-nilai karakter religius; (3) memberikan arahan dan aturan bermain peran kepada siswa; (4) menyiapkan alat dan media pendukung yang menarik; (5) membagikan peran kepada siswa sesuai kemampuan; dan (6) mengajak siswa berdiskusi tentang nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam cerita setelah pertunjukan selesai. Penelitian ini merekomendasikan agar guru PAUD dapat menjadikan metode bermain peran sebagai salah satu strategi utama dalam pembelajaran karakter, dengan mempersiapkan skenario yang kaya nilai religius dan disesuaikan dengan tema pembelajaran serta tahap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrijanti, R., Fattah, N., & Kartadinata, S. (2019). Pendidikan karakter dalam pengembangan anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 112-120.
- Hasbi, M., Suryana, D., & Sabri, T. (2019). Pedoman penguatan pendidikan karakter pada anak usia dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas.
- Hidayah, D. (2019). Implementasi pendidikan karakter anak usia dini melalui metode bermain peran usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak An-Nahl Bandar Lampung. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Ilmi, A. (2020). Implementasi bermain peran dalam membentuk nilai karakter disiplin anak usia 5 sampai 6 tahun. Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kartikowati, E., & Zubaedi. (2020). Pola pembelajaran 9 pilar karakter pada

- anak usia dini dan dimensi-dimensinya. Prenadamedia Group.
- Kemendikbud-Ditjen PAUD. (2019). Pedoman penanaman sikap pendidikan anak usia dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lembaran Negara Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Lembaran Negara Republik Indonesia. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyasa, E. (2018). Manajemen PAUD. Remaja Rosdakarya.
- Riadi, M. (2019). Model pembelajaran bermain peran (role playing). Kajian Pustaka. Diakses dari <https://www.kajianpustaka.com/2019/05/model-pembelajaran-bermain-peran-role-playing.html>
- Sanjaya, W. H. (2016). Penelitian tindakan kelas. Prenada Media. ISBN 978-979-1486-88-0.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. Indeks.
- Trisnaning, W., Haryono, & Rusilowati, A. (2017). Penerapan pendidikan karakter melalui metode kooperatif learning together untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(2), 189-196.
- Yogyanti, E., Raharjo, T. J., & Amin, S. (2020). Implementasi pendidikan karakter melalui bermain peran bagi anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi III. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 7(1), 45-58.
- Zubaedi. (2011). Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan. Kencana Prenada Media Group.