

**PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B
TK PERTIWI 01 JANTIHARJO KECAMATAN
KARANGANYAR KABUPATEN
KARANGANYAR TAHUN
PELAJARAN 2012-2013**

**NASKAH PUBLIKASI
SKRIPSI
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
(PG PAUD)**



**KUSBANDINAH
NIM : A53A100041**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2012/2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ahmad Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta
57102 Website : <http://www.ums.ac.id> email : ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir :

Nama : Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H

NIP / NIK : 142

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas ahir) dari mahasiswa :

Nama : KUSBANDINAH

NIM : A53A100041

Program Studi : FKIP PSKGJ PAUD

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B TK
PERTIWI 01 JANTIHARJO KECAMATAN KARANGANYAR
KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012-
2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya

Surakarta, 22 Mei 2013
Pembimbing

Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H
NIP/ NIK. 142

**PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B
TK PERTIWI 01 JANTIHARJO KECAMATAN
KARANGANYAR KABUPATEN
KARANGANYAR TAHUN
PELAJARAN 2012-2013**

Kusbandinah

NIM : A53A100041

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan karakter sopan santun pada anak kelompok B TK Pertiwi 01 Jantiharjo, Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013 melalui metode bermain peran.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan mulai bulan Maret sampai Mei 2013 dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pertiwi 01 Jantiharjo. Data yang dikumpulkan berupa karakter sopan santun anak dan proses penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran. Data dianalisis dengan metode komparatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter sopan santun anak dari Siklus I sampai dengan Siklus II. Rata-rata persentase pencapaian kemampuan karakter sopan santun anak meningkat berturut-turut dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Berturut-turut 47,87% pada kondisi prasiklus meningkat menjadi 61,25% pada siklus I, 83,87% di siklus II. Sedangkan jumlah anak yang tuntas belajar atau mencapai prosentase keberhasilan sebesar 80% juga terus meningkat yaitu 0% di pra siklus, 10% di siklus I dan 85% di siklus II.

Dengan demikian didapat kesimpulan dari penelitian ini bahwa jumlah anak yang mencapai persentase pencapaian telah memenuhi indikator pencapaian yaitu apabila sekurangnya 80% anak mampu mencapai persentase pencapaian sebesar 78%

Kata kunci: *metode bermain peran, karakter sopan santun*

A. Pendahuluan

Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Banyak pakar pendidikan mengatakan bahwa kegagalan penanaman karakter sejak dini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter jika dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter, sehingga fitrah setiap anak yang dilahirkan suci dapat berkembang secara optimal.

Salah satu pilar karakter menurut Megawangi (2007: 25) adalah hormat dan santun. Anak dibiasakan bersikap sopan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bergaul dalam satu keluarga maupun dengan lingkungan. Seperti yang diungkapkan oleh Kusuma (2009) dalam yaitu:

Kelak, anak yang dibiasakan dari kecil untuk bersikap sopan santun akan lebih mudah bersosialisasi. Dia akan mudah memahami aturan-aturan yang ada di masyarakat dan mau mematuhi aturan umum tersebut. Anak pun relatif mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, supel, selalu menghargai orang lain, penuh percaya diri, dan memiliki kehidupan sosial yang baik. Pendek kata, dia tumbuh menjadi sosok yang beradab.

Fakta yang muncul di kelompok B Taman Kanak-Kanak (TK) Pertiwi 01 Jantiharjo adalah masih banyaknya anak didik yang tidak mendengarkan guru berbicara, suka berbicara dengan berteriak, tidak mengucapkan salam ketika berjumpa dengan guru atau teman, bersikap kasar kepada sesama temannya ketika sedang bermain bersama. Fakta tersebut tentu saja menyebabkan berbagai macam permasalahan dalam pembelajaran. Hal yang paling sering terjadi adalah kelas menjadi seperti tidak bisa diatur. Hasil penelitian dan percobaan yang telah dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran (Hurlock, 2006: 76). Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan anak didik.

Berdasarkan fakta tersebut, penulis segera mencari alternatif solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Alternatif solusi tersebut berupa penerapan kegiatan bermain peran dan dituangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Karakter Sopan Santun melalui Kegiatan Bermain Peran pada Anak Taman Kanak-Kanak Pertiwi 01 Jantiharjo Kecamatan/Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012-2013”. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan karakter sopan santun melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B TK Pertiwi 01 Jantiharjo semester II tahun pelajaran 2012-2013.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi 01 Jantiharjo Kabupaten Karanganyarselama tiga bulan yaitu pada bulan Maret – Mei 2013. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom Action Research*). Setiap langkah terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Sumber data penelitian adalah siswa yaitu karakter sopan santun anak. Sedangkan sumber data kedua adalah guru berupa kinerja guru selama penerapan pembelajaran. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika. Data kuantitatif yang digunakan berupa daftar skor karakter sopan santun siswa dan data proses penerapan pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa dokumentasi.

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) lembar observasi yang terdiri atas lembar observasi kemampuan membaca awal anak dan lembar observasi penerapan pembelajaran melalui bermain kartu kata, huruf dan gambar, 2) catatan lapangan, dan 3) dokumentasi.

Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis data kemampuan anak dilakukan dengan teknik analisis komparatif di mana data yang didapatkan pada setiap siklus kemudian dikomparasikan (Sugiyanto, 2007:36) untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya. Untuk menilai aspek kinerja guru dalam menerapkan metode bermain peran dilakukan dengan menggunakan *Check list*. Jawaban ya diberi skor 1, jawaban tidak diberi skor 0.

Teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu merujuk Hopkins (1993, Wiriaatmaja, 2005: 168-171), yaitu member check, triangulasi dan *expert opinion*.

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap karakter sopan santun anak didik sesuai dengan indikator dan butir amatan yang telah ditetapkan. Adapun indikator keberhasilan penelitian tiap siklus ini adalah apabila sekurang-kurangnya 80% anak persentase pencapaian kemampuannya mampu mencapai persentase keberhasilan kemampuan minimum yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 78%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengetahui posisi awal sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu terhadap kondisi awal karakter sopan santun anak kelompok B tahun pelajaran 2012-2013 TK Pertiwi 01 Jantiharjo. Observasi tersebut dilakukan dengan menggunakan lembar observasi anak yang telah direncanakan peneliti pada hari Kamis, 18 April 2013. Berdasarkan perhitungan analisis data terhadap hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, diperoleh hasil bahwa total skor karakter sopan santun anak pada prasiklus mencapai 19,15, dengan persentase pencapaian sebesar 47,87%. Tak satu pun anak yang tuntas (mencapai prosentase keberhasilan sebesar 78%). Sementara itu dari tabel di atas terkandung informasi bahwa tak satu pun (0%) anak yang kategori karakter sopan

santunnya mencapai tahapan berkembang sangat baik, dan terdapat 8 anak (40%) yang karakter sopan santunnya masih dalam tahapan belum berkembang.

Berdasarkan hasil tersebut dan tinjauan pustaka yang telah penulis lakukan serta konsultasi dengan nara sumber (dosen pembimbing) penulis akhirnya mengambil keputusan untuk membuat tindakan dalam rangka mengembangkan karakter sopan santun anak didik kelompok B TK Pertiwi 01 Jantiharjo ini dengan menerapkan kegiatan metode bermain peran.

Kegiatan Siklus pertama dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin, 2 April 2013, pertemuan kedua hari Kamis, 25 April 2013. Peneliti menggunakan media Buku Cerita Tematik. Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat Cerita gambar tematik adalah kertas, pensil dan krayon untuk menggambar cerita. Kertas HVS ukuran kwarto untuk mencetak cerita tematik Sedangkan cara membuatnya adalah sebagai berikut: (a) Membuat gambar-gambar sesuai cerita tematik, (b) Membuat foto gambar-gambar tersebut dan menyimpannya dalam file komputer, (c) Memformat gambar dalam bentuk microsoft words, (d) Memberi keterangan isi cerita di bawah gambar. Selain itu peneliti menyediakan uang mainan dari kertas berwarna yang diberikan kepada setia anak ketika masuk ke sentra peran untuk kegiatan inti. Pembelajaran dilaksanakan selama 120 menit pada setiap pertemuan di sentra peran yang dituangkan dalam kegiatan awal (pijakan sebelum main), kegiatan inti (pijakan saat main), dan kegiatan akhir (pijakan setelah main) Hasil observasi karakter sopan santun anak dengan metode bermsin peran menunjukkan peningkatan rata-rata persentase pencapaian karakter sopan santun, yaitu dari prasiklus 47,87% setelah dilakukan tindakan ke siklus 1 menjadi 61,25%, (meningkat 13,38%). Dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini, sudah tidak ada lagi anak yang prosentase pencapaian dengan kategori belum berkembang. Anak yang sudah tuntas atau mencaapi persentase pencapaian keberhasilan yang ditetapkan bertambah 2 menjadi 2 anak (10%).

Dari lembar observasi kinerja guru siklus I dalam penerapan metode bermain peran dengan pengamat adalah teman sejawat penulis didapatkan fakta bahwa dari 20 aspek pengamatan terdapat 6 aspek yang belum dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru (dengan skor 0), atau sebesar 70% (sedang). Adapun aspek pengamatan yang belum dapat dilaksanakan adalah aspek pengamatan 4. Mendiskusikan kosakata baru dalam tema, 5. Mengenalkan kegiatan main yang sudah disiapkan, 6. Memberi gagasan tentang peran, cara menggunakan alat main, 7. Mendiskusikan aturan bermain, 15. Mengajak anak untuk mengembalikan alat sesuai klasifikasi bentuk, ukuran dan penggunaan, 18. Memberi kesempatan kepada teman-temannya bertanya jawab.

Observasi dilakukan peneliti bersama dengan guru teman sejawat yang bertindak sebagai pengamat saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi selama siklus I diperoleh hasil bahwa (1) Anak-anak berebut setelah membaca dan mengamati bersama karena hanya disediakan 1 set untuk dibaca /diamati bersama, (2) Masih banyak anak yang memerlukan penjelasan yang lebih detail mengenai tema pertemuan, serta apa dan bagaimana hal-hal yang terkait dengan tematersebut tersebut. Guru memerlukan penjelasan berupa tambahan media atau alat peraga. Dalam hal ini anak memerlukan penjelasan berupa tambahan gambar tersebut, (3) Pada saat diajak berkeliling tempat main peran sebelum bermain peran oleh guru agar anak dapat mengenal tempat dan kegiatan main peran mereka. Anak-anak berebut tempat di tempat main, menyentuh alat main, dan lain-lain. Anak seharusnya diajak berdiskusi dulu membahas aturan berkeliling (memperhatikan bu guru, tidak menyentuh dulu, tidak berdesak-desakan dan lain-lain), (4) Anak-anak berebut 'peran' yang menarik bagi mereka, (5) Ketika memulai kegiatan main peran anak tampak bingung dengan peran mereka sehingga banyak yang salah masuk *setting* perannya, (6) Beberapa anak harus dipancing untuk mengemukakan pendapat atau bertanya karena malu. Ini dapat tampak dari raut muka, gerakan tubuh. Anak harus diberi kesempatan bertanya dalam memahami peran di tempat main dengan dorongan dukungan

pancingan pertanyaan, (7) Sebelum memulai kegiatan anak mendapat uang untuk kegiatan jual beli mereka berupa kertas berwarna dan ada angkanya. Ada anak yang memprotes meminta 'uang', (8) Pada saat menuliskan pengalaman main peran dan anak diminta mengingat apa yang telah dibeli/dijual anak tampak kesulitan mengingat-ingat, (9) Pada saat menceritakan pengalaman bercerita mengenai pengalaman main mereka dan anak diminta mengingat cerita yang mereka perankan, siapa tokohnya, siapa saja anggota kelompoknya, gambar apa yang diamati tersebut sebagian anak tampak kesulitan mengingat-ingat, (10) Ketika guru memberi tanda waktu bermain kurang 5 menit habis, sebagian anak merasa masih kurang puas dengan kegiatan main peran mereka dan bahkan ada yang marah dan tidak mau melanjutkan kegiatan.

Refleksi siklus I untuk siklus berikutnya adalah: (1) Pada saat diajak berkeliling tempat main peran sebelum bermain peran oleh guru agar anak dapat mengenal tempat dan kegiatan main peran mereka. Anak-anak berebut tempat di tempat main, menyentuh alat main, dan lain-lain. Pada siklus II Anak diajak berdiskusi dulu membahas aturan berkeliling (memperhatikan bu guru, tidak menyentuh dulu, tidak berdesak-desakan dan lain-lain). Guru harus melibatkan anak mendiskusikan giliran tempat main dan bagaimana transisinya, (2) Pada siklus II peran yang tampak menarik bagi anak dibuat lebih banyak agar tidak terjadi 'perebutan peran', (3) Pada siklus II disediakan 4 set Buku Cerita Tematik dan dibentuk kelompok, (4) Pada siklus II tiap anak diberi kartu yang ditulisi nama dan peran yang mereka pilih, *setting* awal tiap pemeran, (5) Pada siklus II uang yang diberikan adalah uang mainan yang tampak seperti asli, (6) Pada siklus II sebelum memulai kegiatan main peran, tiap anak diberi kartu berwarna hijau di bagian atas tertulis kata 'menjual' dan kartu kuning dengan kata 'membeli' dan pensil (dimasukkan saku). Setiap melakukan kegiatan jual/beli anak langsung diminta menuliskannya pada tempat yang disediakan dibantu oleh guru, (7) Anak harus diberi kesempatan bertanya dalam memahami peran di tempat main dengan dorongan dukungan pancingan pertanyaan, (8) Pada siklus II ketika waktu

bermain masih kurang 10 menit guru memberi tanda dan menguatkan mereka bahwa waktu masih ada dan masih boleh bermain tetapi anak-anak hendaknya segera bersiap untuk mengakhiri kegiatan main peran, (9) Menyiapkan gambar-gambar tematik dari majalah atau artikel yang bisa membuat anak tertarik pada tema atau peran sehingga anak mau melakukan kegiatan pada kegiatan awal dan mencoba memerankannya di sentra, (10) Ketika menceritakan secara lisan anak diatur dalam kelompok sehingga giliran maju dilakukan secara berkelompok, misalnya kelompok petani, kelompok penjual, kelompok keluarga dan lain-lain. Ketika giliran tiba, anak-anak bekerja sama dalam kelompok untuk menceritakan pengalaman serta dalam melakukan tanya jawab.

Perencanaan tindakan siklus II dilakukan berdasar pada refleksi siklus I yang telah dibuat peneliti berdasar analisis observasi tindakan siklus I.

Pada Tindakan II, proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu guru teman sejawat sebagai pengamat melakukan observasi sesuai dengan pedoman yang telah dibuat peneliti. Siklus kedua dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan Pertama dilaksanakan pada Senin, 29 April 2013, pertemuan kedua hari Rabu, 1 Mei 2013. Pada siklus II ini tema yang digunakan adalah pekerjaan/profesi. Pada pertemuan pertama pembelajaran menggunakan sub tema profesi di pasar tradisional, kedua profesi di rumah sakit

Observasi siklus II dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu guru dan kepala sekolah melakukan observasi sesuai dengan pedoman yang telah dibuat peneliti. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti dibantu guru dan kepala sekolah, diperoleh hasil observasi bahwa: (1) Pembagian peran yang dilakukan dengan membuat peran yang tampak menarik bagi anak untuk 2 anak atau lebih membuat anak yang semula berebut segera tampak menerima pembagian dengan puas, (2) Masih terdapat anak yang kurang puas mendapati dirinya tidak bisa menguasai penuh buku cerita tematik. Anak ini meminta gambar yang bisa mereka lihat, (3) Masih ada beberapa anak yang masih harus dimotivasi untuk melakukan perannya. Mereka hanya diam saja

tidak melakukan apapun kecuali disuruh guru atau teman, (4) Ketika mulai bermain peran anak-anak sudah langsung bisa menempati setting peran mereka masing-masing setelah mereka mencocokkan kartu dada mereka yang menunjukkan nama dan peran mereka dengan *setting* yang telah diberi nama peran masing-masing, (5) Dalam melakukan peran jual beli anak-anak tampak menikmati dalam menggunakan uang mereka (Uang dalam bentuk seperti asli), (6) Setiap melakukan kegiatan jual beli anak segera menuliskannya di catatan mereka sendiri (Kertas catatan hijau 'menjual' dan kuning 'membeli') dengan bantuan dari guru, (7) Anak sudah mulai membentuk kelompok-kelompok sendiri dalam bermain peran dengan perencanaan dan pelaksanaan bersama termasuk dalam 'sharing imajinasi', (8) Guru mengingatkan anak untuk bersiap-siap mengakhiri permainan ketika waktu masih kurang 10 menit dan memberitahu bahwa mereka masih bisa bermain dulu sehingga anak tidak merasa terpotong keasyikan bermainnya, (9) Ketika menceritakan pengalaman main anak-anak lancar berekspresi karena punya catatan kegiatan jual beli tetapi yang menjadi kendala adalah anak-anak berebut ingin mendapat giliran menceritakan pengalaman sehingga ada sedikit waktu terbuang untuk mengatur anak dan beberapa anak menjadi tidak optimal dalam menyampaikan pengalaman karena waktu sudah habis, (10) Ketika menceritakan pengalaman main anak-anak lancar berekspresi. Hal tersebut tampak ketika kebanyakan anak bisa 'sharing pengalaman' dengan teman. Tetapi yang menjadi kendala adalah anak-anak berebut ingin mendapat giliran menceritakan pengalaman sehingga ada sedikit waktu terbuang untuk mengatur anak dan beberapa anak menjadi tidak optimal dalam menyampaikan pengalaman karena waktu sudah habis.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus II ini, terjadi peningkatan persentase pencapaian karakter sopan santun sebesar 22,62% dari 61,25 di prasiklus menjadi 83,87 di siklus I. Anak yang sudah tuntas atau mencapai persentase pencapaian keberhasilan yang ditetapkan bertambah menjadi 17 anak (85%). Hanya terdapat 3 (15%) anak yang prosentase pencapaiannya berkategori mulai berkembang.

Dari lembar observasi kinerja guru dalam penerapan metode bermain peran dengan pengamat adalah teman sejawat penulis didapatkan fakta bahwa dari 20 aspek pengamatan terdapat 1 aspek yang belum dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru (dengan skor 0), yaitu aspek pengamatan 20 Memberi kesempatan kepada anak untuk mengulangi kesimpulan atau 95% aspek pengamatan dapat dilaksanakan oleh guru.

Pada hasil refleksi siklus II fakta yang nampak adalah pelaksanaan tindakan pada Siklus II, sudah berjalan dengan baik. Pada siklus ini secara garis besar sudah terdapat peningkatan kemampuan yang sangat signifikan.

Pelaksanaan tindakan proses pembelajaran dengan metode bermain peran sudah sesuai dengan perencanaan pada rencana bidang pengembangan yang telah disusun.

Waktu yang dialokasikan 60 menit untuk kegiatan inti pembelajaran bisa dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran karena guru bisa memberi pijakan berupa motivasi, teguran atau modeling kepada anak. Guru juga bisa mengingatkan siswa akan batasan waktu kegiatan mereka. Anak tidak menemui banyak kesulitan melakukan langkah pembelajaran karena anak membentuk komunitas-komunitas sendiri yang bisa saling mencocoki dalam membuat interaksi berupa komunikasi di antara mereka untuk membuat skenario cerita maupun untuk sharing pengalaman. Salah satu kegiatan guru memberi motivasi adalah ketika berada pada kegiatan presentasi bercerita pengalaman main. Sudah tidak ada anak yang mendominasi kegiatan belajar karena keaktifannya maupun kemampuan bahasa yang tinggi. Selain itu guru juga memberi penguatan kepada mereka untuk selalu mentaati aturan yang telah mereka buat dan sepakati bersama.

Pada siklus II guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, terutama anak-anak yang belum aktif atau belum percaya diri dengan menunjuk dan memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan juga dengan memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Hal tersebut cukup efektif terbukti aktivitas pembelajaran tidak didominasi oleh siswa yang terbiasa aktif . Anak yang biasanya tidak aktif pun sudah berani untuk bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan. Aktivitas anak yang kurang menunjang dalam pembelajaran, seperti bermain sendiri, tidur, atau bergurau dengan temannya sudah mulai berkurang.

Pada saat proses pengamatan siswa sudah mampu bekerjasama dalam kelompok secara baik sehingga mereka dalam melakukan pengamatan ketika guru memberikan apersepsi saat kegiatan awal maupun ketika guru bercerita pada kegiatan awal, dan ketika setiap kelompok harus melakukan presentasi cerita dengan pengalaman main, mereka tidak lagi menunggu bimbingan guru, namun demikian masih ada pula kelompok yang membutuhkan bimbingan guru karena saat penjelasan langkah-langkah pengamatan mereka kurang memperhatikan. Sudah muncul bentuk kreativitas anak dalam menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, diketahuibahwa terjadi peningkatan karakter sopan santun anak dari Siklus I sampai dengan Siklus II. Rata-rata persentase pencapaian kemampuan membaca awal anak meningkat berturut-turut dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Berturut-turut 47,87% pada kondisi prasiklus meningkat menjadi 61,25% pada siklus I, 83,87% di siklus II. Sedangkan jumlah anak yang tuntas belajar atau mencapai prosentase keberhasilan sebesar 80% juga terus meningkat yaitu 0% di pra siklus, 10% di siklus I dan 85% di siklus II. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi bahwa didugamelalui kegiatan bermain peran dapat mengembangkan karakter sopan santun pada anak pada TK Pertiwi 01 Jantiharjo semester II tahun pelajaran 2012/2013 teruji kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusuma, Dewi. 2012. Pemasaan sopan santun untuk Anak. Tersedia dalam <http://indteacher.wordpress.com/2009/05/06/>. Diunduh pada tanggal 8 April 2013.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Tersedia Dalam [http://www.langitperempuan.com/2008/02/ratna-megawangi-pelopor-
pendidikan-holistik-berbasis-karakter/](http://www.langitperempuan.com/2008/02/ratna-megawangi-pelopor-pendidikan-holistik-berbasis-karakter/)
- Sugiyanto.2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*.Modul PLPG.Surakarta:Panitia Serifikasi Rayon 13 Surakarta.
- Wiriatmaja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya