

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian

Karakter itu bisa merupakan sesuatu yang telah tercetak atau bisa juga yang masih berada dalam proses cetak. Hal yang sudah tercetak ini merupakan aspek genetika dan juga pemberian dari Allah SWT. Sedangkan yang masih dalam proses adalah sesuatu yang harus diusahakan dan salah satunya adalah dengan pendidikan baik itu formal maupun informal, terutama diterapkan kepada anak (Nikmah Rochmawati, 2021:6)

Karakter adalah watak, sifat atau hal-hal yang memang sangat mendasar pada diri seseorang, makna karakter sebagai tabiat dan akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain (Hernowo, 2020: 5).

Pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik, jujur

bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras dan sebagainya (Alex Dwi K, 2022:18).

b. Konsep Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat memberikan kontribusi positif pada lingkungannya. Usaha-usaha yang dilakukan tersebut bertujuan untuk membentuk nilai-nilai karakter pada anak melalui pembiasaan yang memerlukan proses yang panjang dan nantinya akan berpengaruh pada jenjang usia selanjutnya (Megawangi, 2004: 93)

Pendidikan karakter merupakan usaha aktif untuk membentuk kebiasaan baik sehingga kebiasaan anak sudah terukir sejak kecil. pendidikan karakter adalah upaya sengaja untuk membantu orang mengerti, peduli tentang, dan berbuat atas dasar nilai-nilai etik (Fatriany, 2021: 116).

Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. karakter adalah moralitas, kebenaran, kebaikan, kekuatan, dan sikap seseorang yang ditunjukkan kepada orang lain melalui tindakan. Dengan demikian jelaslah bahwa karakter merupakan

sifat kejiwaan yang terdapat dalam diri manusia dan menjadi ciri khas untuk membedakan individu dengan individu lainnya yang diwujudkan melalui tindakan (Yaumi, 2014: 7-8).

c. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan bagi peserta didik agar mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuan, mengkaji dan menginternalisasikan nilai-nilai karakter sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari (Mulyasa, 2013: 9).

Menambahkan bahwa tujuan pendidikan karakter dalam Islam adalah agar manusia berada dalam kebenaran dan senantiasa berada di jalan yang lurus, jalan yang telah digariskan oleh Allah SWT serta perbuatannya mencerminkan nilai-nilai (Fathurrohman, dkk (2013:98).

Karakteristik adalah ciri khas seseorang dalam meyakini, bertindak ataupun merasakan. Berbagai teori pemikiran dari karakteristik tumbuh untuk menjelaskan berbagai kunci karakteristik manusia. Karakteristik adalah ciri-ciri dari individu yang terdiri dari demografi seperti jenis kelamin, umur serta status

sosial seperti tingkat pendidikan, pekerjaan, ras, status ekonomi dan sebagainya (Boeree, 2021:81).

2. Karakter Jujur

a. Pengertian

Jujur yaitu biasa mengatakan yang sebenarnya, apa yang dimiliki dan diinginkan, tidak pernah bohong, biasa mengakui kesalahan dan biasa mengakui kelebihan orang lain. 15 Sejalan dengan itu, jujur merupakan sikap dan perilaku yang tidak suka berbohong dan berbuat curang, berkata apa adanya, dan berani mengakui kesalahan. Jujur bisa diartikan mengakui, berkata atau memberikan informasi sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya (Abdul Majid, 2020:29).

Kejujuran seseorang bisa dilihat dari ketepatan pengakuan atau dari apa yang dibicarakan sesuai dengan kenyataan atau kebenaran yang terjadi. Kejujuran juga merupakan salah satu bentuk nilai yang harus diajarkan di sekolah. Jujur dalam berurusan dengan orang lain, tidak menipu, mencurangi, atau mencuri dari orang lain merupakan sebuah cara mendasar untuk menghormati orang lain (Alma, Buchari, 2024:23).

Jujur dalam arti sempit adalah sesuainya ucapan lisan dengan kenyataan dan dalam pengertian

yang lebih umum adalah sesuainya lahir dan batin. Kejujuran merupakan kualitas manusiawi melalui mana manusia mengomunikasikan diri dan bertindak secara benar (*truthfully*). Oleh karena itu, kejujuran sesungguhnya berkaitan erat dengan nilai kebenaran, termasuk di dalamnya kemampuan mendengarkan, sebagaimana kemampuan berbicara, serta setiap perilaku yang bisa muncul dari tindakan manusia (Kusuma, Triatna, 2022).

b. Batas Kejujuran

Batas kejujuran pada anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Anak tidak menuduh orang lain atau tidak mengatakan hal tidak benar terkait orang lain.
- 2) Anak tidak menutupi kesalahan yang dilakukannya.
- 3) Anak menjelaskan peristiwa sesuai fakta.
- 4) Anak dapat mematuhi aturan.
- 5) Anak tidak mengambil sesuatu yang bukan miliknya.
- 6) Anak meminta izin saat menggunakan/mengambil barang yang bukan miliknya.
- 7) Anak mengembalikan barang yang dipinjam.

- 8) Anak mengetahui perbuatan yang tepat dan tidak tepat.
- 9) Menyadari dan mengakui kesalahannya (Friska Vinallia Adriani, 2023:3)

c. Praktek Kejujuran

Kejujuran harus ditanamkan pada anak sejak usia dini, karena agama memerintahkan bahwa dalam berkata kita harus jujur. Jujur adalah kata kunci, siapa yang memiliki perilaku kejujuran, pintu kebaikan akan terbuka, kemudian siapa yang berperilaku tidak jujur lajur kejahatan juga terbuka lebar. Kita dilarang untuk berbohong karena dilarang agama dan berdosa. Jika anak diajarkan kejujuran mulai dari lingkungan keluarga, ia akan tumbuh menjadi pribadi yang dapat dipercaya (E Suyanto, 2020:23).

Menanamkan karakter jujur pada anak sangat dipengaruhi oleh perilaku sehari-hari dari orang tuanya. Artinya anak akan meniru perbuatan dan perilaku kedua orang tuanya. Maka orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anaknya. Mereka sangat peka terhadap rangsangan yang diberikan. Sehingga perlu diperhatikan jangan sampai orang tua salah berucap di depan anak yang akan berakibat fatal. Penanaman sifat kejujuran di sekolah juga patut

ditekankan sebagai bagian dari tujuan pendidikan. Salah satu peningkatan kualitas budi pekerti dapat dilakukan oleh sekolah melalui penanaman kejujuran. Keteladanan guru dalam berkarakter jujur memiliki peran penting untuk membentuk siswa berperilaku jujur, memberikan teladan berbuat jujur dapat dilakukan guru dengan berbicara sesuai kenyataan, baik saat di kelas maupun di luar kelas (Achmad Saeful, 2021:128).

d. Indikator Jujur

Menurut Mustari (2021:33), indikator sikap jujur siswa di sekolah antara lain :

- 1) Menyampaikan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya.
- 2) Bersedia mengakui kesalahan, kekurangan ataupun keterbatasan diri.
- 3) Tidak suka mencontek.
- 4) Tidak suka berbohong
- 5) Tidak memanipulasi fakta atau informasi
- 6) Berani mengakui kesalahan
- 7) Tidak menyontek dalam mengerjakan ujiannatau ulangan
- 8) Tidak menjadi plagiat atau mengambil atau menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber

- 9) Mengungkapkan perasaan apa adanya
- 10) Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan
- 11) Membuat laporan berdasarkan data atau informasi apa adanya
- 12) Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki.

3. Bermain Peran Jual Beli

a. Konsep Bermain Peran Jual Beli

Pengertian Metode Bermain Peran (adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatik biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka (Kardoyo, 2018:11).

Bermain peran jual beli dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa

empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode Bermain peran jual beli siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru, terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik (Hamzah B Uno, 2022:26).

b. Indikator Bermain Peran

Ada empat Indikator yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sesuai dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut adalah (Mulyono, 2021:46).

- a. Secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “disini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.

- b. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antar bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran, sedangkan dalam psikodrama pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama.
- c. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ketaraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang-orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya

dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal.

- d. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ketaraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya (Mulyono, 2021:47).

c. Tahapan (Prosedur) Pembelajaran Bermain Peran

Dalam proses pembelajaran bermain peran ada sembilan tahap yang harus dilakukan dan dapat dijadikan sebagai pedoman. Berikut adalah tahapan proses pembelajaran metode bermain peran:

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan

mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

- 2) Memilih peran dalam pembelajaran. Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah satu peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.
- 3) Menyusun tahap-tahap peran. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah diperiapkan dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap memainkannya.

4) Menyiapkan pengamat. Secara pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas.

5) Tahap pemeranan

Pada tahap ini peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan akan ditunjukkan.

6) Diskusi dan evaluasi pembelajaran

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang

ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

7) Pemeranan ulang

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

8) Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9) Membagi pengalaman dan pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung implikasi bahwa yang paling

penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnaai seluruh kegiatan bermain peran, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru teman dan sebagainya (Mulyono, 2021:51).

4. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian

Raudatul Athfal merupakan istilah yang digunakan untuk pendidikan bagi anak-anak usia dini yang bercirikan Agama Islam. Walau demikian, ada istilah lain yang sering juga digunakan yaitu Bustanul Athfal (BA). RA dan BA merupakan dua istilah yang berkembang di masyarakat dalam dunia pendidikan bagi anak-anak usia dini sebelum memasuki Sekolah Dasar (A. Malik Fajar, 2021).

Raudatul Athfal merupakan pendidikan anak usia dini dimana didalamnya terdapat Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB), yakni usaha untuk mengetahui secara mendalam tentang perangkat kegiatan yang direncanakan untuk dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu, dalam rangka meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia Raudatul Athfal.

b. Fungsi dan Tujuan

Dengan lahirnya undang-undang ini, kemudian lahirlah Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Pra Sekolah. Dalam PP Nomor 27 Tahun 1990 Pasal 1 Ayat (1) dinyatakan: “Pendidikan Prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan dijalur pendidikan sekolah atau dijalur pendidikan luar sekolah.” Kemudian pada ayat (2), “Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki sekolah dasar.” Kemudian pada Bab II Pasal 3 disebutkan, “Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

5. Strategi Guru Raudhatul Athfal (RA)

a. Pengertian Strategi Guru Raudhatul Athfal (RA)

Menurut Kamus Bahasa Indonesia strategi adalah taktik tipuan dalam pertempuran atau peperangan. Dalam dunia pendidikan. Sebuah

metode perencanaan atau rentetan dari rancangan kegiatan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan khusus). Sedangkan pendapat lain strategi adalah rencana cermat tentang suatu kegiatan guru meraih suatu target atau sasaran. Lebih lanjut dijelaskan bahwa strategi diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang digariskan (Depdiknas, 2018:).

Strategi pembelajaran merupakan upaya untuk mendukung hal tersebut maka diperlukan partisipasi aktif dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, dan diantara semua pihak yang terlibat, gurulah yang menjadi penentu dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Karena di tangan guru yang baik keterbatasan apapun yang mempengaruhi proses pendidikan dapat di atasi atau diminimalkan (Moh. Roqib dan Nur Fuadi, 2018: 3).

Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun diluar sekolah. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa guru adalah sosok yang rela mencurahkan sebagian besar waktunya untuk mengajar dan mendidik siswa serta

berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal (Syaiful Bahri Djamarah, 2017:3).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan seseorang yang memberikan pendidikan ilmu pengetahuan, yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang pendidikan tersebut agar menjadi anak yang pandai, sehingga adanya keterbukaan anak dalam menerima ilmu yang diberikan dan mengembangkannya lebih luas dan mendalam. Dan guru merupakan orang tua dari anak-anak selaku muridnya yang memberikan pendidikan agar mencapai tingkat kedewasaan memenuhi tugasnya sebagai makhluk tuhan.

b. Strategi Pembelajaran Guru

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada tiga jenis strategi pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni (1) Strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) Strategi penyampaian pembelajaran, (3) Strategi pengelolaan pembelajaran. Strategi penyampaian menekankan pada me dia apa yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran, kegiatan apa yang dilakukan siswa, dan bagaimana struktur pembelajaran. Strategi

pengelolaan menekankan pada penjadwalan penggunaan setiap komponen strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian, termasuk pula membuat catatan kemajuan belajar siswa (HamzahB.Uno, 2018:45).

Strategi pembelajaran meliputi kegiatan atau pemakaian teknik yang dilakukan oleh pengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan, sampai ke tahap evaluasi, serta program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasiedukatif untuk mencapai tujuan tertentu. (Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, 2018:9).

Oleh sebab itu dapat dikemukakan empat strategi dasar dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- 2) Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat
- 3) Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan tehnik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan

pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.

- 4) Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria atau standar keberhasilan hingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang dilanjutkannya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan system intruksional yang bersangkutan secara keseluruhan (Syaiful Bahri Djamarah, 2018:6).

Strategi guru dalam mengembangkan bahasa pada anak merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik (Anissatul Mufarokah, 2018:36).

Bercerita atau yang biasa disebut mendongeng, merupakan seni atau teknik budaya kuno untuk menyampaikan suatu peristiwa yang dianggap penting, melalui kata-kata, imaji dan suara-suara. Dongeng atau cerita telah ada dalam banyak kebudayaan dan daerah sebagai hiburan, pendidikan,

pelestarian kebudayaan dan menyimpan pengetahuan serta nilai-nilai moral. Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat peraga atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut harus menyampaikannya dengan menarik (Dhieni, Nurbiana 2019:63).

Anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang- Undang Sisdiknas tahun 2003) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini sudah lama kita kenal di masyarakat kita. Pendidikan ini masih dikenal dengan pra sekolah yang terdiri dari PAUD, KB/Kober dan TK/RA. Rentang usia anak-anak Raudhatul Athfal (RA) 3-4 tahun, sedangkan untuk TK adalah 5-6 tahun.

Ada berbagai kajian tentang hakikat dan karakteristik anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya oleh Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough dalam Masitoh dkk. Sebagai berikut anak bersifat unik. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan. Anak bersifat aktif dan

enerjik. Anak itu egosentris. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. Anak umumnya kaya dengan fantasi. Anak masih mudah frustrasi. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak. Anak memiliki daya perhatian yang pendek. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman (Anita Yus, 2017:1-3)

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk mencapai hal tersebut seorang guru dapat menerapkan sistem pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif yang disebut sistem pembelajaran aktif (Syaiful Bahri Djamarah, 2018:7).

Pengembangan berbahasa mempunyai empat komponen yang terdiri dari pemahaman, pengembangan perbendaharaan kata, penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan ucapan. Keempat pengembangan tersebut memiliki hubungan yang saling terkait satu sama lain, yang merupakan satu kesatuan. Keempat keterampilan tersebut perlu dilatih pada anak usia dini karena dengan kemampuan

berbahasa tersebut anak akan belajar berkomunikasi dengan orang lain, sebagaimana dalam kurikulum 2004 diungkapkan bahwa kompetensi dasar dari pengembangan bahasa untuk anak usia dini yaitu anak mampu mendengar, berkomunikasi seara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya. Mengingat bahasa itu merupakan sistem lambang, maka manusia dapat berfikir dan berbicara tentang sesuatu yang abstrak, di samping yang konkret. Anak-anak sebelum memasuki dunia pendidikan (masuk sekolah) ada kecenderungan menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang mampu dipahami oleh orang tuanya dan orang-orang yang ada di sekitarnya. (Hartanto, Fitri.dkk. 2017:2).

c. Peran dan Fungsi Guru Raudhatul Athfal (RA)

Banyak peranan yang diperlukan dari guru sebagai pendidik atau siapa saja yang telah menerjunkan diri menjadi guru. Semua peranan yang diharapkan dari guru seperti di uraikan di bawah ini : (Hamzah. B. Uno, 2014:41)

1) Korektor

Sebagai korektor, guru harus bisa membedakan mana nilai yang baik dan mana nilai yang buruk.

2) Inspirator

Sebagai inspirator, guru harus dapat memberikan ilham yang baik bagi kemajuan belajar anak didik. Persoalan belajar adalah masalah utama anak didik.

3) Informator

Sebagai informator, guru harus dapat memberikan informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain sejumlah bahan pelajaran untuk setiap mata pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum.

4) Organisator

Sebagai organisator, adalah sisi lain dari peranan yang diperlukan dari guru. Dalam bidang ini guru memiliki kegiatan pengolahan kegiatan akademik, dan sebagainya.

5) Motivator

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar

6) Inisiator

Dalam peranannya sebagai inisiator, guru harus dapat menjadi pencetus ide-ide kemajuan dalam pendidikan dan pengajaran.

7) Fasilitator

Sebagai fasilitator, guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar anak didik. Lingkungan belajar yang tidak menyenangkan, suasana ruang kelas yang pengap, meja dan kursi yang berantakan, fasilitas belajar yang kurang tersedia menyebabkan anak didik malas belajar.

8) Pembimbing

Peranan guru yang tidak kalah pentingnya dari semua peran yang telah disebutkan diatas, adalah pembimbing. Peranan ini harus lebih dipentingkan karena kehadiran guru disekolah adalah untuk membimbing anak didik menjadi manusia dewasa susila yaitu cakap.

9) Demonstrator

Untuk bahan pengajaran yang sukar difahami anak didik guru harus berusaha dengan membantunya dengan cara memperagakan apa yang diajarkan secara didaktis, sehingga apa yang guru inginkan sejalan dengan pemahaman anak didik, tidak terjadi pengertian antara guru dan anak didik.

10) Mediator

Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang

media pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenisnya, baik media non material maupun materil.

11) Supervisor

Sebagai supervisor, guru hendaknya dapat membantu, memperbaiki dan menilai secara kritis terhadap proses pengajaran.

d. Kriteria Profesional Guru

Guru adalah jabatan profesional yang memerlukan berbagai keahlian khusus Sebagai suatu profesi, maka harus memenuhi kriteria profesional, sebagai berikut. (Hamzah. B. Uno, 2014:37)

- 1) Fisik : Sehat jasmani dan rohani dan tidak mempunyai cacat tubuh yang bisa menimbulkan ejekan dan rasa kasihan dari anak didik.
- 2) Mental/ kepribadian : Berkepribadian atau berjiwa Pancasila, mampu menghayati, mencintai bangsa dan sesama manusia dan kasih sayang kepada anak didik, berbudi pekerti yang luhur, berjiwa kreatif, dapat memanfaatkan rasa pendidikan yang ada secara maksimal, mampu menumbuhkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, mampu mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab yang besar akan tugasnya, mampu mengembangkan kecerdasan yang tinggi, bersifat terbuka, peka, dan inovatif, menunjukkan rasa cinta

kepada profesinya, ketaatannya akan disiplin, memiliki *sense of humor*, keilmiahan/ pengetahuan, memahami ilmu yang dapat melandasi pembentukan pribadi, memahami ilmu pendidikan dan keguruan dan mampu menerapkannya dalam tugasnya sebagai pendidik, memahami, menguasai, serta mencintai ilmu pengetahuan yang akan diajarkan, memiliki pengetahuan yang cukup tentang bidang-bidang yang lain, senang membaca buku-buku ilmiah, mampu memecahkan persoalan secara sistematis, terutama yang berhubungan dengan bidang studi, memahami prinsip-prinsip kegiatan belajar mengajar

Keterampilan: mampu berperan sebagai organisator proses belajar mengajar, mampu menyusun bahan pelajaran atas dasar pendekatan struktural, interdisipliner, fungsional, *behavior*, dan teknologi, mampu menyusun garis besar program pengajaran (GBPP), mampu memecahkan dan melaksanakan teknik-teknik mengajar yang baik dalam mencapai tujuan pendidikan, mampu merencanakan dan melaksanakan evaluasi pendidikan, memahami dan mampu melaksanakan kegiatan dan pendidikan luar sekolah kompetensi profesional guru, selain berdasarkan pada bakat

guru, unsur pengalaman dan pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan guru, sebagai suatu usaha yang berencana dan sistematis melalui berbagai program yang dikembangkan oleh LPTK dalam rangka usaha peningkatan kompetensi guru (Hamzah. B. Uno, 2014:37)

B. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul Program Bermain peran jual beli sebagai sarana menumbuhkan karakter jujur Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu adalah sebagai berikut

1. Dhian 2022 yang berjudul “Pembelajaran Nilai-Nilai *Entrepreneurship* Bagi Anak Usia Dini (Studi Kasus di Tk Khalifah Sukonandi Yogyakarta)”. Penelitian ini membahas tentang TK Khalifah merupakan TK yang memiliki icon sebagai TK yang mengusung tema *Entrepreneurship* dalam kegiatan pembelajaran dan berupaya untuk menanamkan nilai-nilai *Entrepreneurship* dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Hal ini masih jarang dijumpai dilembaga TK yang lain. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran nilai-nilai *Entrepreneurship* bagi anak usia dini di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. Subjek penelitian pada kegiatan

penelitian studi kasus di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta meliputi guru, siswa, dan pengurus TK Khalifah. Objek penelitian adalah proses pembelajaran nilai-nilai *Entrepreneurship* pada anak usia dini di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. Permasalahan ini diteliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data-data hasil penelitian diuji kembali keabsahannya menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai kewirausahaan yang ditanamkan yakni nilai tanggung jawab, disiplin, mandiri, jujur, kerjasama, berani/percaya diri, dan menghargai prestasi. Proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan kurikuler dan program penunjang kegiatan pembelajaran. Kegiatan kurikuler meliputi tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Program penunjang kegiatan pembelajaran dilaksanakan di luar kegiatan kurikuler. Adapun strategi pembelajaran yang digunakan yakni melalui pembiasaan, permainan untuk pembentukan kepribadian anak, inkulkasi nilai, keteladanan nilai, fasilitasi, pengembangan keterampilan, kegiatan eksploratori, pemecahan masalah, diskusi, belajar kooperatif, demonstrasi, dan pengajaran langsung. Faktor pendukung proses pembelajaran yakni letak geografis TK,

team work yang baik antar guru, dan peran serta orang tua. Adapun faktor penghambat proses pembelajaran yaitu keterbatasan SDM guru, dan media pembelajaranyang minim.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Dhian adalah sama-sama meneliti tentang karakter jujur dengan penelitian yang dilakukan oleh Dhian yang mengkaji tentang Pembelajaran Nilai-Nilai *Entrepreneurship* Bagi Anak Usia Dini (Studi Kasus di Tk Khalifah Sukonandi Yogyakarta). Sedangkan perbedaannya adalah pada waktu, tempat, objek penelitian dimana penelitian terdahulu melakukan peneltian terhadap Anak SMK sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota BengkuluKota Bengkulu.

2. Sofina 2021 dengan judul “Pembelajaran *Entrepreneurship* Pada PAUD”, penelitian ini membahas tentang Pada masa krisis global sebagaimana yang dihadapi manusia saat ini, diperlukan karakter yang kuat untuk bertahan di dalamnya. Pembangunan karakter sumber daya manusia dalam suatu negara dapat dilaksanakan melalui proses pendidikan yang terjadi di sekolah. Penanaman nilai karakter kewirausahann dalam pembelajaran dapat dimulai dari sejak usia dini. Karakter yang kuat akan menjadikan seseorang memiliki

mental yang tangguh dalam menghadapi tantangan dunia. Dalam makalah ini akan mengkaji tentang kegiatan *Entrepreneurship* di PAUD. Berdasarkan kesimpulan dalam makalah ini adalah (1) Kegiatan *Entrepreneurship* yang dapat dilakukan dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) adalah: cooking class, outing class dan market day. (2) Penerapan kegiatan *Entrepreneurship* dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) mencakup beberapa komponen-komponen pembelajaran antara lain: a) Tujuan Pembelajaran, b) Materi, c) Pendidik, d) Peserta Didik e) Strategi Pembelajaran.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofina 2021 dengan judul “Pembelajaran *Entrepreneurship* Pada PAUD” adalah sama-sama meneliti tentang *Entrepreneurship* dengan penelitian yang dilakukan yang mengkaji tentang pengembangan entrepreneurship dalam perspektif pendidikan Islam. Sedangkan perbedaannya adalah pada waktu, tempat, objek penelitian dimana penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap Sofina 2014 dengan judul “Pembelajaran *Entrepreneurship* Pada PAUD”, sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu Kota Bengkulu.

3. Nadlifah (2023) menumbuhkan karakter jujur pada Anak Usia Dini melalui Event Market Kids Jiwa kewirausahaan anak perlu ditanamkan sejak dini dengan berbagai cara dan strategi, salah satunya melalui market day atau pasar anak, dengan tujuan agar anak mampu mencapai puncak kehidupan yang tertinggi sesuai dengan kemampuan minat bakat dan kebutuhan anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi berdasarkan data fakta di lapangan yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan penelitian adalah semua pihak yang terlibat dalam kegiatan yaitu pendidik, siswa, orang tua, dan masyarakat umum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak dapat mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan kebutuhannya yaitu pada usia dini berdasarkan minat, bakat, keterampilan yang ada pada dirinya yang mampu mendorong anak untuk memahami kebutuhannya. Hal ini dilakukan dengan kerjasama berbagai pihak dan proses perencanaan hingga implementasi dan evaluasi yang cermat. Karena untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan perencanaan dan kerjasama yang baik agar aktualisasi diri pada anak dapat tersampaikan dengan baik.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadlifah (2023) adalah sama-sama meneliti tentang

karakter jujur dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadlifah (2023) menumbuhkan karakter jujur pada Anak Usia Dini melalui Event Market Kids Jiwa. Sedangkan perbedaannya adalah pada waktu, tempat, objek penelitian dimana penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap Anak SMK sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu.

4. Annisa Rahmasari (2024) Pendampingan Kegiatan Bermain Peran Jual Beli Untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Anak Usia Dini Pendidikan karakter dan keterampilan hidup perlu dikembangkan sejak usia dini agar anak dapat menentukan kemampuan memecahkan masalah dan mengembangkan potensinya, salah satunya yaitu menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak usia dini. Salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan pada anak adalah melalui kegiatan bermain peran, seperti bermain jual beli. Tujuan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pendampingan kegiatan bermain peran jual beli untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan anak usia dini. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini *service learning* di TK Islam Darul Istiqomah Palangka Raya. Subjek kegiatan pengabdian ini berjumlah 28 orang kelompok B3. Adapun hasil pengabdian ini yaitu anak antusias, selain itu dalam

kegiatan bermain peran jual beli anak dibor kejujuran, kerja keras, kreatif, mandiri, percaya diri, komunikatif, bertanggung jawab jawa, anak mengajar berhitung dan mengenal mata uang.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rahmasari (2024) adalah sama-sama meneliti tentang karakter jujur dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rahmasari (2024) menumbuhkan karakter jujur pada Anak Usia Dini melalui Event Market Kids Jiwa. Sedangkan perbedaannya adalah pada waktu, tempat, objek penelitian dimana penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap Anak SMK sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu.

5. Wenny Murtalining Tyas 2022 Bermain peran merupakan salah satu permainan yang mampu melatih dan mengasah kecerdasan interpersonal anak. Salah satu bermain peran yang mampu melatih kecerdasan interpersonal anak adalah bermain peran pedagang cilik. Peran berdagang merupakan keteladanan Rasulullah masih berusia remaja, sifat yang rajin, jujur, pekerja keras merupakan sifat yang tercermin pada diri Rasulullah. Bermain peran ini menjadi salah satu favorit anak-anak Raudhatul Athfal (RA) usia (4-6 tahun), peran yang sering dimainkan adalah bermain pasar-pasaran.

Meskipun permainan ini hanya mendengar celoteh anak yang tidak karuan, cidalnya, lucunya anak dalam berbicara namun banyak manfaat yang dapat diperoleh dari bermain peran menjadi pedagang cilik. Peneliti memberikan pendampingan mengenalkan mata uang mulai dari uang logan sampai pada uang kerta. Setelah memahami nominal mata uang mereka dilatih menjadi pedagang dan pembeli di minimarket, ada yang bertugas menjadi kasir, penjaga dan pembeli. Diantara manfaat yang diperoleh yaitu: asah imajinasi, terlatih berbahasa, mengenal fungsi uang, mengenal nilai benda, dan memicu jiwa wirausaha.

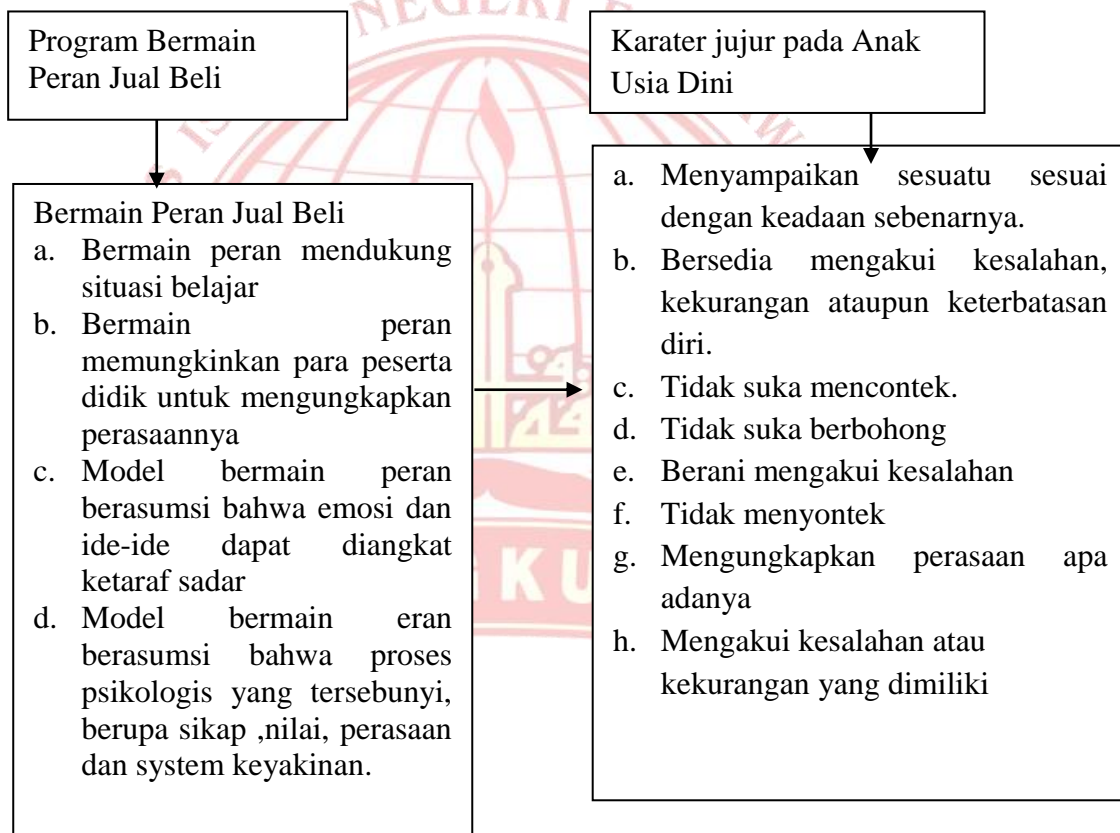
Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Wenny Murtalining Tyas 2022 adalah sama-sama meneliti tentang karakter jujur dengan penelitian yang dilakukan oleh Wenny Murtalining Tyas 2022 menumbuhkan karakter jujur pada Anak Usia Dini melalui Event Market Kids Jiwa. Sedangkan perbedaannya adalah pada waktu, tempat, objek penelitian dimana penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap Anak SMK sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu.

C. Kerangka Berpikir

Pengaruh bermain peran jual beli terhadap karakter jujur anak usia dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu.

Bagan 2.1.

Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Adapun penelitian ini difokuskan pada bermain peran jual beli terhadap karakter jujur anak usia dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu anak, maka penulis melakukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh bermain peran jual beli terhadap karakter jujur anak usia dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu

Ho : Tidak terdapat pengaruh bermain peran jual beli terhadap karakter jujur anak usia dini di Raudhatul Athfal (RA) An-Nahwan Kota Bengkulu

