

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Karakter Sopan Santun Anak

2.1.1.1. Pengertian Karakter

Menurut Hapudin (2018:7) istilah karakter berasal dari bahasa Yunani “*charassein*” yang berarti mengukir. Karakter diibaratkan mengukir batu permata atau permukaan besi yang keras. Dalam perkembangannya, karakter diartikan sebagai tanda khusus atau pola perilaku. Dalam bahasa Inggris, “*character*” berarti watak, karakter, sifat, peran dan huruf. Dapat diartikan juga mental atau *moral qualities that make thing what it is different from others*, sedangkan secara istilah karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya di mana ia memiliki berbagai sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Sedangkan menurut Abdul Majid (2011:11) mengatakan bahwa karakter adalah sifat, watak, tabiat, budi pekerti, atau akhlak yang dimiliki oleh seseorang yang merupakan ciri khas yang dapat membedakan perilaku, tindakan, perbuatan, antara yang satu dengan yang lain.

Selanjutnya di sampaikan oleh Sudrajat Ajat (2011:48) Karakter yang baik berkaitan dengan mengetahui yang baik (*knowing the good*), mencintai yang baik (*loving the good*), dan melakukan yang baik (*acting the good*). Ketiga ideal ini satu sama lain sangat berkaitan. Seseorang lahir dalam keadaan bodoh, dorongan primitif yang ada dalam dirinya kemungkinan dapat memerintahkan atau menguasai akalnya, maka efek yang mengiringi pola pengasuhan dan

pendidikan seseorang dapat mengarahkan kecenderungan, perasaan dan afeksi, serta menjadi bimbingan dan juga ajaran agama. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti mengambil kesimpulan karakter adalah suatu tentang tingkah laku untuk membangun kepribadian seseorang peserta didik menjadi makhluk yang bermoral dan beradab sesuai dengan ajaran agama masing-masing dan mampu melaksanakan aturan-aturan dan norma yang berlaku.

2.1.1.2. Tujuan Pembentukan Karakter

E. Mulyasa (2011:9) mengatakan tujuan pembentukan karakter adalah untuk mengingatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia secara utuh, terpadu dan seimbang. Sedangkan menurut Syantolamet (2012:4) Tujuan pembentukan karakter adalah membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleransi, bergotong royong, berjiwa patriot, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Menurut Zubaedi (2011:18) pembentukan karakter mempunyai beberapa tujuan yaitu:

- 1) Menumbuhkan potensi pada diri peserta didik sebagai makhluk dan warga Negara yang mempunyai nilai-nilai karakter bangsa pada dirinya.
- 2) Menumbuhkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang baik dan sependapat dengan nilai-nilai karakter dan tradisi budaya yang religius.

- 3) Menerapkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab pada diri peserta didik sebagai penerus bangsa.
- 4) Menumbuhkan kecakapan peserta didik untuk menjadi makhluk yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan.
- 5) Menumbuhkan lingkungan kehidupan yang terdapat di sekolah menjadi lingkungan pendidikan yang aman, jujur, kreatif dan bersahabat, serta mempunyai jiwa kebangsaan yang kuat.

Berdasarkan pengertian dari tujuan pembentukan karakter peneliti mengambil kesimpulan bahwa tujuan pembentukan karakter adalah untuk meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi anak yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan memiliki moral yang baik.

2.1.1.3. Pengertian Sopan Santun

Dalam Departemen Pendidikan Nasional, (Surabaya: Gerai Pustaka, 2001). Pengertian sopan santun secara etimologis sopan santun berasal dari dua kata, yaitu kata sopan dan santun. Keduanya telah digabung menjadi sebuah kata majemuk. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sopan santun dapat diartikan sebagai berikut: Sopan artinya hormat dengan tak lazim (akan, kepada) tertib menurut adab yang baik. Ataupun dikatakan sebagai cerminan kognitif (pengetahuan). Sedangkan santun artinya halus dan baik (budibahasanya, tingkahlakunya); sopan, sabar, tenang. Ataupun dikatakan sebagai cerminan dari psikomotorik (penerapan pengetahuan sopan ke dalam suatu tindakan). Sedangkan menurut Antoro (Aminah

Siti 2019:30) Sopan santun adalah perilaku individu yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong, dan berakhlak mulia. Sopan santun berdasar pada sikap mengindahkan perasaan orang lain dan tidak menyakitinya. Misalnya, menggunakan bahasa dan tutur kata yang baik kepada siapa saja, dapat menahan diri dan emosi, tidak angkuh, tidak memotong pembicaraan orang lain, serta tidak mementingkan diri sendiri.

Azzet Muhaimin Ahmad (2011:95) menyampaikan Sikap sopan dan santun merupakan yang kental kaitannya antara manusia satu dengan manusia yang lainnya. Dalam karakter sopan santun terdapat sikap manusia sekaligus bersikap baik sesuai dengan aturan dan juga cara berbicara. Salah satu ciri orang yang terbiasa dengan perilaku yang sopan dan santun biasanya kalau berbicara dengan nada yang rendah, bertingkah dengan baik dan juga bawaan orang yang halus

Berdasarkan beberapa pendapat dari atas dapat peneliti simpulkan bahwa sopan santun merupakan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, dan berakhlak mulia dan dianggap sebagai tuntunan kehidupan pergaulan sehari-hari dalam bermasyarakat

2.1.1.4. Faktor– Faktor Perilaku Sopan Santun

Menurut Sulastr (tanpa tahun:72) Faktor-faktor perilaku sopan santun dapat terbentuk sejak dini melalui beberapa faktor yaitu:

1) Faktor orangtua

Keluarga adalah tempat terbentuknya akhlak yang terbaik dibanding tempat pendidikan yang lain. Hal ini karena melalui keluarga,

orang tua dapat memberikan penanaman akhlak sedini mungkin kepada anak-anaknya. Dari lingkungan keluarga pembentuk perilaku sopan santun mudah diterima oleh anak karena komunikasi yang terjadi setiap waktu antara orang tua dan anak, melalui perhatian, kasih sayang, serta penerapan perilaku dalam sikap sopan santun yang baik dari pengajaran orang tua kepada anaknya berlangsung secara alami karena dilakukan dengan kasih sayang dan cinta yang tulus dari orangtua kepada anak-anaknya.

2) Faktor lingkungan

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa dipisahkan dari interaksi antarsesama. Kesamaan prinsip dan tujuan akan sesuatu menjadikan adanya kedekatan antarsatu dengan yang lainnya sehingga terbentuklah lingkungan pergaulan.

3) Faktor sekolah

Sekolah berperan sebagai wahana penyampaian pendidikan dan pengajaran yang turut serta berperan dalam mempengaruhi tingkat pengembangan perilaku sopan santun seorang anak. Peran guru sebagai penyampai ilmu sangat penting. Seorang guru tidak hanya memberikan pendidikan dalam bentuk materi saja, tetapi lebih dari itu harus dapat mencontohkan sisitadannya. Disamping itu, guru juga harus memberikan contoh yang baik

dalam sosialisasi kehidupan. Hal ini dikarenakan perilaku seorang gurulah yang pertama-tama dilihat oleh siswanya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat

peneliti simpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku sopan santun dapat memberikan informasi bahwa adanya saling berkaitan faktor orangtua, faktor lingkungan dan faktor sekolah dalam membentuk perilaku sopan santun yang baik maupun yang buruk, dan tidak tergantung pada satu faktor saja melainkan ketiganya saling melengkapi.

2.1.1.5. Indikator Tingkat Pencapaian Karakter Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Bachtiar (2013: 39) “Indikator yang harus dicapai oleh anak agar memiliki sopan santun dalam berbicara antara lain: terima kasih, tolong, maaf, permisi”. Adapun dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Terima Kasih, 2) Tolong, 3) Maaf, 4) Permisi

Sedangkan Menurut Sukini (2016: 45) terdapat enam indikator sopan santun yaitu:

1. Bersikap ramah dan sopan kepada siapa saja
2. Memberikan perhatian kepada orang lain
3. Berusaha selalu menjaga perasaan orang lain
4. Bersikap ingin membantu
5. Dapat menguasai diri, mengendalikan emosi dalam situasi apapun
6. Memiliki rasa toleransi yang tinggi.

Berdasarkan indikator pencapaian dari atas peneliti mengambil kesimpulan indikator yang di gunakan dalam penelitian ini adalah indikator menurut Bachtiar (2013: 39) anak mengucapkan terima kasih, tolong, maaf, permisi

2.1.2. Bermain Peran

2.1.2.1. Pengertian Bermain Peran

Menurut Kurniati Euis (2016:4) Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan pada proses dari pada hasil akhir. Sedangkan Fadillah (2017:12-14) mengatakan bahwa bermain

sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain peran juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, pada saat anak bermain anak akan menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan teman atau hanya sekedar menyatakan pikirannya dalam bermain anak sedang beradaptasi dengan menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan.

Menurut Soekresno (2019:16) bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan keluarga, kepercayaan diri, keterampilan spasial, efeksi dan keterampilan kognisi. Ada beberapa faktor yang menentukan kualitas metode bermain peran diantaranya adalah cukup waktu untuk bermain peran, ruang yang cukup, dan adanya peralatan untuk mendukung bermacam-macam permainan.

Sedangkan Menurut Jean Piaget (Asmawati 2012:103-104) main perand dimulai dari ketika anak melakukan tindakan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata. Misalnya, seorang anak yang mengaduk pasir dalam mangkuk dengan sendok dan pura-pura makan. Dan menyalangi ingatan yang menyenangkan, seperti melihat botol susu dan meminumkannya pada boneka. Pada tahap yang lebih tinggi, anak dapat melakukan banyak adegan yang mewakili satu peristiwa atau kejadian.

Menurut Lickona (2012:103-104) Bermain peran itu sangat tinggi keikutanannya, menyenangkan untuk siswa di semua umur, dan mengerjakan suatu tugas bagus untuk mendorong pengambilan pandangan. Ketika kamu harus memainkan peran tertentu dalam suatu situasi moral, kamu benar-benar memasuk sudut pandang orang tersebut, berpikir bagaimana dia berpikir, merasakan sebagaimana dia merasakan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu pembelajaran dimana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau problem agar peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul.

2.1.2.2. Jenis-jenis bermain peran

Menurut Mutiah Diana (2010:115) Bermain peran terdiri dari dua jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Jenis bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasamanya lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan bermain peran mikro adalah bermain yang hanya melibatkan 2 orang atau bahkan hanya dirinya sendiri

1) Bermain Peran Makro.

Anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema. Menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya. Misalnya peran sebagai dokter, polisi, petani dan lain-lain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan.

2) Bermain Peran Mikro.

Anak-anak belajar menjadi sutradara atau dalang, memainkan boneka, dan mainan yang berukuran kecil lainnya seperti rumah-rumahan, kursi mini, tempat tidur mini dan lain-lain. Biasanya anak yang melakukan bermain peran mikro akan menciptakan percakapan sendiri sesuai dengan keinginannya.

Berdasarkan uraian dari atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa bentuk bermain peran yang digunakan di dalam penelitian ini adalah bentuk bermain peran makro.

2.1.2.3. Manfaat Bermain Peran

Menurut Jatmika (2012:40) ada beberapa manfaat bermain peran, diantaranya adalah:

- 1) Memacu Imajinasi; melalui permainan ini anak dapat terpacu imajinasinya dan dapat meningkatkan kreativitas anak
- 2) Mengembangkan Bahasa dan Intelektual; melalui permainan ini anak akan memperoleh banyak kosakata baru yang dikemas dalam bentuk cerita

- 3) Menumbuhkan Rasa Percaya Diri; ketika anak memerankan peran sebagai orang dewasa dan anak mampu melakukannya dengan baik maka rasa mampu inilah yang dapat membangun kepercayaan diri anak tersebut
- 4) Meningkatkan Peran Sosial dan Emosi; saat anak bermain peran dengan teman-temannya maka akan tumbuh kemampuannya untuk berkomunikasi dan mengolah emosi
- 5) Membantu Perkembangan Motorik; bermain peran adalah permainan yang melibatkan seluruh anggota tubuh dan panca indera anak, maka dari itu ketika anak sedang memainkan perannya tanpa sadar motoriknya sudah terasah dengan baik.

Sedangkan menurut Uno B Hamzah (2009:29) melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbedaan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagian yaitu:

- 1 Menggaliperasaannya
- 2 Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai dan persepsinya.
- 3 Mengembangkan keterampilan dan di kap dalam memecahkan masalah
- 4 Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.

2.1.2.4. Kelebihan Dan Kekurangan Bermain Peran

Setiap bermain mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam menerapkannya, berikut ini terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan bermain peran

1. Kelebihan Metode Bermain Peran
 - a. Menarik perhatian anak karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
 - b. Anak berperanseperti orang lain, sehingga dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
 - c. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 - d. Berpikir dan bertindak kreatif.
 - e. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena anak dapat menghayatinya
 - f. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - g. Merangsang semangat anak dalam minat belajar.
 - h. Permainan peran bisa pula memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerjasama antar peserta didik ketika memainkan sebuah peran.
 - i. Anak bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - j. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak.

k. Sangat menarik bagian anak, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

2. Kekurangan Metode Bermain Peran

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun anak, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.
- e. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukannya dapat memberikan sanksi yang kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

2.2. Penelitian Yang Relevan

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini diperlukan untuk mendukung kajian teori yang telah dikemukakan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Oleh Halida. Dengan judul “peningkatan perilaku sopan santun pada anak Usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak PGRI Ketapang” Tujuan penelitian ini untuk peningkatan perilaku sopan santun melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun dengan metode deskriptif. Secara umum dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa:

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru antara lain: membuat RKH sesuai tema dan sub tema, memilih bahan main, menentukan hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru antara lain: Melaksanakan pijakan lingkungan, Melaksanakan pijakan sebelum main, Melaksanakan pijakan saat main, Melaksanakan pijakan setelah main. Peningkatan perilaku sopan santun melalui metode bermain peran antara lain: anak terbiasa mengucapkan terima kasih, anak terbiasa kandi sabarmenunggu giliran, anak terbiasa kandi untuk meminta izin.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Qurratul Aini (2019). Dengan Judul “Pembangunan Karakter Sopan Santun Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan karakter sopan santun pada anak. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Adirasa Jumiang Muballighin II. Data yang dikumpulkan berupa karakter sopan santun anak dan proses penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter sopan santun anak dari Siklus I sampai dengan Siklus III. Rata-rata persentase pencapaian kemampuan karakter sopan santun anak meningkat berturut-turut dari pra siklus, siklus I dan siklus III. Berturut-turut 45% pada kondisi pra siklus meningkat menjadi 70% pada siklus I, 22,62% di siklus II. Sedangkan jumlah anak yang tuntas belajar atau mencapai prosentase keberhasilan

sebesar 75% juga terusanak yang presentase penciapaiannyayang berkatagori mulai berkembang. Dan pada siklus III, anak sudah banyak mengalami peningkatan salah satunya bisa mewarnai sesuai dengan kreasi sendiri dan sudah bisa tidak melebihi garis ketikamewarnai.

2.3. Kerangka Berpikir

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentan usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berbeda pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani dan rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.

Peningkatan karakter sopan santun kepada siswa mempunyai arti bahwa membantu karakter anak berjalan dengan baik dan efektif jika dalam penerapannya semua warga sekolah terlibat dalam pembentukan karakter tersebut. Peningkatan karakter sopan santun anak perlu dilatih sejak dini, misalnya dengan bermain peran. Bermain peran dapat melatih karakter sopan santun anak secara khusus agar anak terbiasa mengucapkan terima kasih, anak membiasakan diri sabar menunggu giliran, anak membiasakan diri meminta izin sebelum melakukan suatu. Dalam bermain peran ini, anak dapat terbiasa mengucapkan terima kasih, anak membiasakan diri sabar menunggu giliran, anak membiasakan diri meminta izin sebelum melakukan suatu.

Bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana anak didik ikut terlibat aktif memainkan peran yang telah ditentukan, baik dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa alat dan dapat dilakukan secara berkelompok ataupun seorang diri. Saat anak memainkan perannya disitu anak akan belajar cara terbiasa mengucapkan terima kasih, anak terbiasa mandiri sabar menunggu giliran, anak terbiasa meminta izin sebelum melakukan suatu untuk memainkan perannya dengan baik. bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan sesuai dengan karakter objek tersebut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir