

Pendidikan Anak Usia Dini
(PAUD)

LAPORAN HASIL PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI (AUPT)

TAHUN ANGGARAN 2012



**PENGEMBANGAN MODEL BERMAIN SIMBOLIK
BERBASIS KOMPETENSI DAN BERKONTEKS
CERITA RAKYAT SEBAGAI STRATEGI
PENDIDIKAN KARAKTER
ANAK USIA DINI**

Dibiayai oleh Dana DIPA UNIMED
Surat Rektor Nomor: 1013/UN33.17/SPMK/2012
Tanggal 12 Maret 2012

Ketua Peneliti:

Dr. Anita Yus, M.Pd

Anggota:

**Dra. Inayah Hanum, M.Pd
Abdul Harris Handoko, S.Pd.,M.Pd**

**PERGURUAN TINGGI PENGUSUL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

**Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate
MEDAN SUMATERA UTARA**

Oktober, 2012

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian	PENGEMBANGAN MODEL BERMAIN SIMBOLIK BERBASIS KOMPETENSI DAN BERKONTEKS CERITA RAKYAT SEBAGAI STRATEGI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI
2. Ketua Peneliti:	
a. Nama	Dr. Anita Yus, M.Pd
b. Jenis Kelamin	Perempuan
c. NIP	195907211986012001
d. Jabatan Struktural	Sekretaris Prodi Pendidikan Dasar PPs UNIMED
e. Jabatan fungsional	Dosen
f. Fakultas/Jurusan	PGPAUD FIP UNIMED
g. Lembaga Penelitian	UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
h. Alamat	Jl. Willem Iskandar Psr V Medan
i. Telpon/Faks	061-6636730, 6613276, 6613365
j. Alamat Rumah	Jl. Bhayangkara Gg. Famili No 490B Indrakasih Medan 20221
k. No. Telpon Rumah/E-mail	061-7383265/say_anita@yahoo.co.id
l. HP	0811633253
3. Jangka Waktu Penelitian:	3 tahun
4. Pembiayaan	
• Jumlah biaya yang diajukan ke Dikti	Rp 118.770.000,-
• Jumlah biaya tahun ke 1	Rp 35.000.0000,-
• Biaya tahun ke 1 yang diajukan ke Dikti :	Rp 35.000.0000,- (<i>Tiga puluh lima juta rupiah</i>)
• Biaya tahun ke 1 dari Institusi Lain :	Tidak ada

Mengetahui:
Dekan FIP UNIMED

Drs. Nasrun, MS
NIP. 195705141984031001

Medan, 15 Oktober 2012
Ketua TimPeneliti,

Dr. Anita Yus, M.Pd
NIP. 195907211986012001

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian

Prof. Drs. Manihar Situmorang, M.Sc.,Ph.D
NIP. 196008041986011001

Ringkasan

Penelitian ini bertujuan menemukan model bermain simbolik berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat sebagai strategi pendidikan karakter AUD yang dikembangkan berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan karakter Anak Usia Dini dan cerita rakyat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Sumatera Utara. Tujuan khusus penelitian ini pada tahun pertama adalah a) menganalisis indikator kompetensi karakter AUD sebagai tujuan pengembangan karakter di PAUD dan b) merancang model awal (draft) bermain simbolik sebagai strategi pendidikan karakter berdasarkan konteks cerita rakyat Sumatera Utara.

Penelitian ini dilakukan selama tiga tahun dengan menggunakan penelitian pengembangan (*Developmental Research*) yang terdiri dari 3 (tiga) tahap. Subyek penelitian ini adalah anak dan guru TK di Sumatera Utara yang diambil secara bertujuan (*purposive random*) dari Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dan teknik pencatatan terbuka, daftar cek, analisis dokumen dan wawancara yang diikuti dengan diskusi (FGD). Data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase dan statistik deskriptif.

Hasil penelitian pada tahap pertama adalah diperolehnya a) dimensi dan indikator karakter anak usia TK A dan B. Kompetensi karakter terdiri dari 15 dimensi yang dideskripsi menjadi 60 indikator untuk anak TK A dan 77 indikator untuk anak TK B yang disusun menjadi log indikator karakter Anak TK A dan B; b) diperoleh profil perkembangan karakter Anak TK A dan B, yaitu sebesar 23,2% anak TK A memiliki kompetensi karakter berkembang sangat baik dan sebesar 27% yang belum berkembang secara baik. Sedangkan pada TK kelompok B diketahui sebesar 51% anak memiliki kompetensi karakter yang berkembang sangat baik dan sebesar 19,3% belum berkembang secara baik. Indikator yang umumnya belum berkembang berada pada dimensi percaya diri, pemahaman tentang disiplin, dan kemauan berkreasi; c) model Awal bermain simbolik sebagai strategi pendidikan karakter menggunakan cerita rakyat berjudul 'Surga buat si kecil dan Si cebol'. Model ini tersusun dalam bentuk Buku Panduan untuk Guru.

KATA PENGANTAR

Karakter sebagai salah satu komponen penting dalam program pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk itu, perlu diupayakan strategi pendidikan karakter sejak usia dini. Pendidikan karakter di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu dilaksanakan sesuai dengan prinsip belajar dan kebutuhan perkembangan Anak Usia Dini (AUD). Bermain simbolik merupakan salah satu strategi belajar AUD yang dapat digunakan dalam pendidikan karakter AUD.

Bermain simbolik yang digunakan sebagai strategi pendidikan karakter AUD perlu dirancang dengan memperhatikan capaian perkembangan karakter AUD, prinsip-prinsip belajar AUD, dan cerita yang akan digunakan dalam bermain simbolik. Perlu dikaji cerita apakah yang dapat digunakan sebagai materi pendidikan karakter dan tahapan pelaksanaan bermain simbolik di lembaga PAUD sebagai strategi pendidikan karakter AUD sehingga bermain simbolik benar-benar dapat membantu anak mengembangkan semua aspek karakter.

Penelitian ini dapat dilaksanakan atas bantuan berbagai pihak, yaitu Pimpinan UNIMED dan Pimpinan FIP UNIMED, staf Lembaga Penelitian UNIMED, kepala lembaga PAUD/TK dan para mahasiswa PGPAUD. Kepada semua pihak yang membantu terselenggaranya penelitian ini termasuk yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti mengucapkan terima kasih.

Penelitian ini telah dilakukan dengan pendekatan dan cara yang benar secara ilmiah. Tetapi, tidak berarti tidak memiliki kelemahan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti membuka diri untuk dikritik dengan memberikan masukan yang berarti bagi penyempurnaan penelitian ini. Untuk semua upaya perbaikan peneliti mengucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2012

Peneliti,

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Identitas dan Pengesahan	i
Ringkasan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Objek dan Subjek Penelitian	4
C. Lokasi Penelitian	4
D. Hasil Yang Diharapkan	4
BAB II TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	6
B. Manfaat Penelitian	6
BAB III KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritis	7
1. Pengertian dan Karakteristik Pendidikan Karakter	7
2. Tugas Perkembangan dan Kompetensi Karakter AUD	10
3. Model Bermain Simbolik Berbasis Kompetensi dan Berkonteks Cerita Rakyat Untuk Pendidikan Karakter AUD	11
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	13
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	16
C. Populasi dan Sampel	16
D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	17
E. Teknik Analisis Data	21
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	25
1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Karakter (TPPK) Anak TK	25
2. Capaian TPPK Anak TK	36
3. Cerita Rakyat Dalam Bermain Simbolik	39
B. Model Awal Bermain Simbolik Sebagai Strategi Pembelajaran AUD	41
1. Tahapan Bermain Simbolik	41
2. Bermain Simbolik Dalam Pembelajaran Bagi AUD	42
3. Bermain simbolik dan Penanaman Nilai Karakter	43
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
Lampiran	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Indikator karakter Anak TK A dan B dari Setiap Aspek dan Dimensi	17
Tabel 2: Tahapan Penelitian Pada tahun Pertama	23
Tabel 3: Distribusi Frekuensi dan Klasifikasi Dimensi Perkembangan Karakter Anak TK A (usia 4 – 5 tahun)	26
Tabel 4: Frekuensi keberhasilan Anak TK A (usia 4 – 5 tahun) Mencapai Indikator TPPK	27
Tabel 5: Indikator dan Dimensi TPPK Anak TK A (usia 4 – 5 tahun) Yang Belum Berkembang Maksimal	30
Tabel 6: Distribusi Frekuensi dan Klasifikasi Dimensi Perkembangan Karakter Anak TK B (usia 5 – 6 tahun)	31
Tabel 7: Frekuensi keberhasilan Anak TK B (usia 5 – 6 tahun) Mencapai Indikator TPPK	32
Tabel 8: Indikator dan Dimensi TPPK Anak TK B (usia 5 – 6 Tahun) yang Belum Berkembang Maksimal	36
Tabel 9: Distribusi Frekuensi TPPK Anak TK A	37
Tabel 10: Distribusi Kualitas TPPK Anak TK A	37
Tabel 11: Distribusi Frekuensi TPPK Anak TK B	38
Tabel 12: Distribusi Kualitas TPPK Anak TK B	38
Tabel 13: Tahapan Bermain Simbolik dan Aktivitas Guru – Anak	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Keterkaitan antara komponen moral dalam rangka pendidikan karakter yang baik menurut Lickona	8
Gambar 2: Perkembangan Bermain simbolik	11
Gambar 3: Model Bermain Simbolik	13
Gambar 4: Tahapan dan aktivitas penelitian pengembangan	15
Gambar 5: Perlengkapan dan penataan yang dapat digunakan dalam bermain simbolik mikro	40
Gambar 6: Profil beberapa tokoh yang berperan dalam bermain simbolik makro	41
Gambar 7: Penataan lingkungan belajar agar terjadi permainan simbolik mikro	41

UNIVERSITAS
MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, *social capital* tinggi yang akan membawa Indonesia berhasil dalam persaingan global. Keberhasilan dalam persaingan global akan menjadikan masyarakat Indonesia bermartabat dan dihargai bangsa lain. *Social capital* dapat terwujud apa bila masyarakat Indonesia memiliki karakter dasar yang baik. Untuk itu, pendidikan karakter menjadi salah satu komponen penting dalam pembangunan sumber daya manusia (SDM).

Pembangunan SDM yang mengabaikan pendidikan karakter menghasilkan individu yang sulit berinteraksi. Mudah bersinggungan yang akhirnya menimbulkan perkelahian yang banyak muncul di masyarakat saat dari berbagai kalangan. Tidak hanya pelajar, tetapi juga di lembaga terhormat dan masyarakat umum. Selain itu, individu akan menghadapi kesulitan bekerja dalam tim (sulit bersinerji). Sulit dalam meraih prestasi karena rentannya daya tahan (kemampuan memotivasi diri rendah) sehingga mudah menyerah. Bahkan mudah putus asa dalam menjalani kehidupan.

Pendidikan karakter sudah menjadi topik yang banyak menjadi sorotan dan diperbincangkan serta dikaji dalam berbagai pertemuan ilmiah. Ada anggapan bahwa permasalahan hidup yang saat ini banyak muncul dan cukup kompleks sebagai akibat rendah atau minimnya pendidikan karakter di lembaga-lembaga pendidikan termasuk di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Munculnya kebutuhan akan pendidikan karakter mengundang sejumlah pertanyaan. Di antaranya, pendidikan karakter seperti apa yang diperlukan masyarakat dan bangsa yang saat ini dibelit berbagai persoalan? Strategi apa yang dapat digunakan untuk menanamkan dasar-dasar pengembangan karakter pada anak usia dini (AUD)? Apakah dengan bermain dapat mengembangkan karakter anak?

Pendidikan karakter harus berada dalam lingkungan dan nuansa yang sarat dengan nilai-nilai dan moral dalam lingkup karakter yang diperlukan. Sebagai bangsa berbudaya, masyarakat Indonesia termasuk masyarakat Sumatera Utara memiliki berbagai cerita yang penuh dengan pesan moral dan nilai-nilai yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Cerita tersebut kerap digunakan untuk menyampaikan pesan

moral dan nilai lingkungan yang perlu diintegrasikan dalam perilaku sebagai ujud karakter.

Masa usia dini (lahir – 6 tahun) sebagai masa kritis perkembangan individu sekaligus sebagai masa kritis pembangunan SDM. Pada masa ini, otak berkembang dengan sangat cepat hingga 80%. Pada masa tersebut otak menerima dan menyerap berbagai informasi. Brazelton (2003) menemukan bahwa pengalaman anak pada bulan dan tahun awal kehidupannya sangat menentukan kemampuan anak menghadapi tantangan, semangat tinggi untuk belajar dan berhasil dalam pekerjaan dan kehidupannya. Berarti, pada masa tersebut pembentukan karakter juga perlu dimulai. Pendidikan karakter difokuskan pada anak (*children oriented*) sehingga anak memperoleh pengalaman langsung (*hands-on-hands*) sehingga nilai-nilai karakter akan terserap melalui multi sensorik.

Masa usia dini dikenal sebagai masa bermain. Wolfgang (1981) mengemukakan bermain sebagai kebutuhan dalam perkembangan anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak akan dapat berkomunikasi, menghitung mencipta sesuatu dalam bermain. Anak juga akan dapat mengenal aturan boleh dan tidak boleh, anak belajar menghargai dan menyayangi orang lain. Selain itu, melalui bermain anak akan memperoleh sejumlah pengetahuan yang berguna bagi perkembangan dirinya. Anak-anak yang kehilangan masa bermain akan memiliki kekosongan pada 'blok-blok' kehidupannya yang kelak akan menimbulkan masalah dalam kehidupannya. Misalnya, individu yang kurang mampu bersinergi dalam bekerja diperkirakan karena masa bermain bersama (*cooperative play*) terlewati.

Bermain sebagai strategi dan metode bermanfaat untuk membantu perkembangan anak termasuk pembentukan karakter. Bermain simbolik sebagai salah satu jenis main memberi peluang yang besar kepada anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan. Anak menjadi pemeran salah satu tokoh-tokoh sesuai dalam isi cerita yang di dalamnya terdapat pesan-pesan nilai moral yang perlu disampaikan. Misalnya, dalam peran sebagai 'Pak Leman' dalam cerita 'Pak Leman' terdapat pesan kejujuran, kegigihan dan kedisiplinan.

Bermain sebagai strategi menurut Wolfgang (1981) berkaitan dengan jenis main. Salah satu jenis main adalah bermain simbolik. Melalui bermain simbolik anak

dapat mengekspresikan diri sebagai sesuatu. Proses tersebut membantu anak mengenali apa yang ada pada tokoh diekspresikannya. Masalahnya adalah bagaimana mengimplementasikan bermain menjadi satu kesatuan dengan kegiatan belajar yang mengembangkan karakter anak di TK. Kegiatan belajar yang menurut Hadis (2003) sebagai pembelajaran yang memberikan pengalaman untuk menumbuhkan minat anak, merangsang keingintahuan, melibatkan anak secara emosional maupun intelektual dan membuka daya imajinasi dengan mendorong munculnya kegiatan melihat, mendengar, meraba dan memanipulasi.

Pembentukan pemahaman akan nilai-nilai kehidupan melalui pengkajian masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari akan memberikan beberapa keuntungan. *Pertama*, anak dapat lebih memahami adanya hubungan yang erat antara nilai-nilai dan situasi, kondisi, dan kejadian di lingkungan sekitarnya. Banyak budaya di sekeliling mereka yang mengandung unsur nilai-nilai karakter di dalamnya. *Kedua*, anak terampil menyelesaikan masalah secara mandiri dengan menggunakan kemampuan yang ada dalam dirinya (insting, nalar, logika, dan ilmu). Dalam hal ini pengembangan *Learning for living* dan *Life skill* mendapat porsi yang sebenarnya. *Ketiga*, anak membangun pemahaman pengetahuan akan nilai-nilai kehidupan secara mandiri sehingga menumbuhkembangkan rasa percaya diri yang proporsional dalam berhubungan dengan dirinya sendiri dan orang lain. Bermain simbolik dapat memberikan ketiga keuntungan tersebut.

Ditinjau dari pentingnya pendidikan karakter dan kerangka pengembangan pembaharuan sistem pendidikan, penerapan model bermain simbolik berdasarkan budaya dan lingkungan sekitar (dari kehidupan sehari-hari) adalah sesuai dengan ide perbaikan pendidikan yang mendasar. Oleh karena itu, pengembangan model bermain simbolik yang berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat (dari lingkungan nyata yang dikenal anak) sangat diperlukan guna mengembangkan karakter anak dan juga mendekatkan anak pada lingkungannya. Pengembangan model ini melibatkan guru PAUD di Sumatera Utara agar dapat menghasilkan materi cerita yang berisi pendidikan karakter yang beragam dan dialurkan sebagai strategi pembelajaran karakter yang efektif sesuai dengan kondisi lokal Sumatera Utara.

B. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah:

1. Indikator dimensi perkembangan anak usia 4 tahun sampai 6 tahun (anak TK) untuk mengidentifikasi indikator kompetensi karakter
2. Cerita rakyat yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak
3. Bentuk dan aktivitas kegiatan bermain simbolik anak TK

Subyek penelitian ini terdiri dari:

1. Guru-guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Provinsi Sumatera Utara (Kodya Medan, Kabupaten Deli Serdang, Kotamadya Tebing Tinggi, Kotamadya Binjai dan Kabupaten Tobasa)
2. Anak TK di Provinsi Sumatera Utara (Kodya Medan, Kabupaten Deli Serdang, Kotamadya Tebing Tinggi, Kotamadya Binjai dan Kabupaten Tobasa)
3. Instansi terkait yaitu Kanwil Kanwil Depdiknas Sumatera Utara, Depdiknas Kota Medan, Dinas Kabupaten Deli Serdang, Dinas Kota Tebing Tinggi, Dinas kota Binjai, dan Dinas Kabupaten Tobasa.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan dan Taman Kanak-kanak (TK) Provinsi Sumatera Utara. Pada tahap pertama ini penelitian dilaksanakan di TK Kota Medan.

D. Hasil Yang Diharapkan

Hasil yang ditargetkan pada tahap pertama adalah rumusan kompetensi karakter dan Model Awal bermain simbolik yang diduga efektif, efisien dan berkonteks cerita rakyat Sumatera Utara. Model ini tersusun dalam bentuk draft Panduan Bermain simbolik berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat untuk Guru. Hasil yang ditargetkan pada tahap kedua adalah Model Ujicoba bermain simbolik berkonteks cerita rakyat yang telah diujicobakan sehingga diperoleh draft akhir Panduan Bermain simbolik berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat

untuk Guru. Model Akhir bermain simbolik yang telah dibakukan melalui sosialisasi dan desiminasi diperoleh setelah tahap ketiga penelitian ini selesai.



THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB II

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi pendidikan karakter bagi anak usia dini khusus anak TK melalui model bermain simbolik berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat. Secara khusus penelitian pada tahun pertama ini bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi dan menganalisis kompetensi karakter anak TK berdasarkan Standar penyelenggaraan PAUD yang difokuskan pada Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang tertera dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan PAUD serta mengalurkannya dalam urutan yang logis dan sistematis dengan mempertimbangkan kemampuan awal yang harus dimiliki anak.
2. Membangun dan mengembangkan model (alur dan strategi) bermain simbolik menggunakan konteks cerita rakyat Sumatera Utara yang diduga efektif untuk mengembangkan karakter anak TK.

B. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan dari dua sisi. Pertama, dari sisi teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya ilmu yang berkaitan dengan kegiatan pengembangan karakter AUD anak Indonesia. Kedua dari sisi praktis, hasil penelitian ini dalam bentuk model bermain simbolik dan panduannya yang diharapkan dapat digunakan para pendidik PAUD khususnya TK sebagai model kegiatan pengembangan AUD yang dapat mengembangkan karakter anak dan *stake holder* lainnya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk melakukan penelitian pengembangan pendidikan dan pembelajaran khususnya kegiatan pengembangan karakter AUD.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Pengertian dan Karakteristik Pendidikan Karakter

Karakter telah didefinisikan para pakar dengan menggunakan berbagai sudut pandang ilmu. Beberapa definisi karakter dikemukakan seperti berikut ini. a) Karakter tokoh 'A' dalam cerita atau kartun sering dimaknai sebagai prototipe berlebihan; b) Seseorang yang tampaknya sedikit lebih besar dari kehidupan cenderung dimaknai sebagai karakter nyata; c) Dalam konteks pendidikan, karakter dimaknai sebagai perilaku yang merujuk pada nilai dan moral, seperti seberapa baik seseorang berperilaku. Dengan kata lain, orang yang menunjukkan kualitas pribadi yang sesuai dengan harapan yang dianggap sesuai dengan keinginan masyarakat akan dianggap memiliki karakter yang baik dan pengembangan kualitas pribadi seperti ini kecenderungannya sering digunakan sebagai tujuan pendidikan. Kualitas kepribadian yang dimaksud umumnya menekankan pada kejujuran, rasa hormat, dan tanggung jawab; d) karakter adalah sesuatu yang diperlukan untuk menjalani kehidupan yang baik, sesuatu yang lebih tinggi dari kecerdasan, permata kehidupan manusia, sesuatu yang menjadi dasar untuk keamanan negara.

Definisi dan makna yang telah dikemukakan sangat bervariasi. Ada pengertian yang menunjukkan fungsi karakter dan ada pula yang menggambarkan karakter sebagai suatu kondisi. Ada yang sifatnya umum dan ada yang dikemukakan secara khusus yang dikaitkan pada situasi tertentu dan kokrit serta mudah dipahami dan ada pula yang abstrak yang memerlukan pemikiran yang lebih mendalam. Bila menggunakan Kamus Umum Bahasa Indonesia tertulis bahwa karakter ialah tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Batasan tersebut menunjukkan bahwa karakter sebagai identitas yang dimiliki seseorang atau sesuatu yang bersifat menetap sehingga seseorang atau sesuatu itu berbeda dengan yang lain.

Seiring dengan pengertian karakter, makna pendidikan karakter juga bervariasi. Lickona (1991) mengemukakan bahwa pendidikan karakter sebagai usaha yang disengaja proaktif untuk mengembangkan karakter yang baik pada anak-anak.

Secara sederhana ia mengemukakan bahwa pendidikan karakter sebagai upaya melatih anak-anak untuk mengetahui benar dari yang salah. Ini mengasumsikan bahwa benar dan salah memang ada. Selain itu, ada standar moral yang obyektif yang perlu diikuti dalam kehidupan yang bisa saja melampaui standar pilihan individu seperti rasa hormat, tanggung jawab, kejujuran, dan keadilan. Standar ini perlu dilatihkan secara langsung kepada anak-anak.

Lickona (1991) menegaskan bahwa dasar pelaksanaan pendidikan karakter berawal dari prinsip filosofi yang secara objektif menekankan bahwa nilai-nilai etika dasar atau nilai murni yang terdiri dari kepedulian/kasih sayang (*caring*), kejujuran, keterbukaan, tanggung jawab, dan rasa hormat. Pendidikan karakter mengarah pada belajar dalam rangka memahami bentuk-bentuk kebaikan, nilai-nilai kebaikan dan bertindak atas dasar nilai-nilai kebaikan. Selanjutnya, ia menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu pendidikan yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Lickona menegaskan tanpa ketiga aspek tersebut, maka pendidikan karakter tidak akan efektif dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.



Gambar 1 : Keterkaitan antara komponen moral dalam rangka pendidikan karakter yang baik menurut pandangan Lickona

Ketiga aspek yang dikemukakan Lickona menunjukkan bahwa karakter meliputi pengetahuan yang berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), perasaan berkaitan dengan sikap moral (*moral feeling*), dan tindakan berkaitan dengan perilaku moral (*moral behavior*). Berdasarkan ketiga komponen tersebut dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik dan melakukan perbuatan kebaikan. Untuk lebih jelasnya keterkaitan tiga kerangka pikir dikemukakan pada Gambar 1.

Berkaitan dengan pembelajaran, pendidikan karakter didefinisikan sebagai strategi instruksional dan kurikulum yang: (1) Menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai inti dan kualitas karakter yang baik pada anak/siswa termasuk altruisme, kewarganegaraan, kesopanan, kejujuran, nilai manusia, keadilan, pengetahuan, rasa hormat, tanggung jawab, dan disiplin diri, (2) Mencerminkan nilai-nilai yang dimiliki orang tua, guru, dan masyarakat lokal, dan (3) Meningkatkan kemampuan anak/siswa untuk membuat keputusan moral dan etis dalam kehidupan mereka. Berarti pendidikan karakter ditentukan oleh strategi yang digunakan untuk melaksanakannya yang dalam pengembangannya berkaitan dengan tiga hal penting, yaitu konten yang berhubungan dengan kepentingan bernegara dan nilai umum, karakteristik nilai orang tua, guru dan masyarakat sekitar serta target dari pendidikan moral.

Keberhasilan pendidikan karakter dilihat dari keberhasilan seseorang menjalani kehidupannya. Goerge Boggs dalam Jefferson Center (1997) mengemukakan bahwa karakter digambarkan melalui tiga belas indikator penentu keberhasilan seseorang di masa depan, sepuluh di antaranya adalah sikap tangguh, yakni 1) jujur dan dapat diandalkan, 2) bisa dipercaya dan tepat waktu, 3) bisa menyesuaikan diri, 4) bisa bekerja sama, 5) bisa menerima dan menjalankan kewajiban, 6) mempunyai motivasi kuat untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas diri, 7) berpikir bahwa dirinya berharga, 8) bisa berkomunikasi, 9) bisa bekerja mandiri, 10) dapat menyelesaikan masalah pribadi. Sedang Terry mengemukakan terdapat delapan komponen yang dapat dipedomani sebagai kunci keberhasilan untuk menjalani kehidupan, yaitu (1) integritas, yaitu berpikir positif dan jujur, (2) bekerja keras mencapai yang terbaik, (3) menghormati orang lain dengan berbicara sopan, (4) inisiatif, berpikir belajar tanpa menunda-nunda, (5) memiliki komitmen tinggi dengan menepati janji (6) bertanggungjawab, siap

menerima resiko (7) fleksibel, melakukan penyesuaian dan (8) keseimbangan. Dua pendapat tersebut memiliki beberapa kesamaan dan dapat dipadupadankan. Dengan demikian perpaduan keduanya digunakan sebagai sepuluh aspek karakter anak usia dini.

2. Tugas Perkembangan dan Kompetensi Karakter AUD

Tugas perkembangan Anak Usia Dini (AUD) adalah mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal pada rentang usia lahir sampai enam tahun meliputi semua potensi yang dimiliki anak dan terintegrasi dalam aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk membantu anak dengan memberikan rangsangan pendidikan agar setiap anak berkembang potensinya sesuai dengan yang diharapkan dan memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

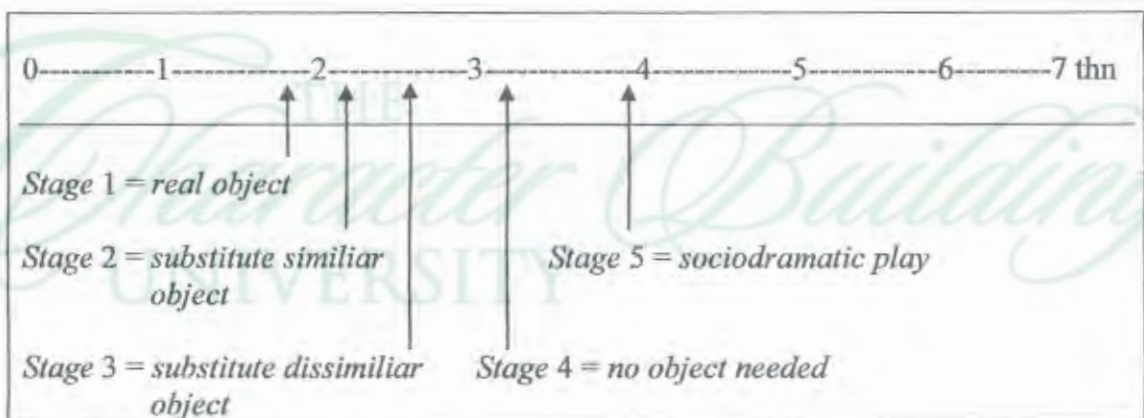
Kegiatan PAUD mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan yang meliputi 1) penanaman nilai-nilai agama dan moral, 2) fisik, 3) kognitif, 4) bahasa, dan 5) sosial emosional. Dua aspek pengembangan AUD, yaitu penanaman nilai dan moral agama serta sosial-emosional sebagai aspek yang sangat dekat dengan pengembangan karakter. Dua aspek pengembangan, yaitu penanaman nilai dan moral agama serta sosial-emosional sangat dekat dengan pengembangan karakter. Aspek penanaman nilai dan moral agama memiliki deskriptor 1) Mengenal agama yang dianut, 2) Membiasakan diri beribadah, 3) Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), 4) Membedakan perilaku baik dan buruk, 5) Mengenal ritual dan hari besar agama, dan 6) Menghormati agama orang lain. Aspek pengembangan sosial-emosional memiliki deskriptor 1) Bersikap kooperatif dengan teman, 2) Menunjukkan sikap toleran, 3) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb), 4) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, 5) Memahami peraturan dan disiplin, 6) Menunjukkan rasa empati, 7) Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), 8) Bangga terhadap hasil karya sendiri, dan 9) Menghargai keunggulan orang lain

3. Model Bermain Simbolik Berbasis Kompetensi dan Berkonteks Cerita Rakyat Untuk Pendidikan Karakter AUD

Bermain sebagai suatu kebutuhan dan sekaligus sebagai strategi belajar AUD. Kaplan-Sanoff, Brewster, Stillwell, and Bergen's (1988) menunjukkan bahwa bermain sebagai suatu yang tepat untuk anak dan bermanfaat untuk mengembangkan fisik, keterampilan dan aspek-aspek psikologi. Pendapat ini menunjukkan pentingnya bermain bagi perkembangan diri.

Bermain simbolik sebagai salah satu bentuk main yang kerap dilakukan anak. Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Piaget mengelompokkan bermain sebagai berikut, yaitu "(1) *sensory motor play*, (2) *symbolic atau make believe play*, (3) *social play games rules*, (4) *games with rules and sport*". Bermain *symbolic* atau *make believe play* terjadi pada usia dua sampai tujuh tahun. Pada masa ini menjadikan anak bersikap egosentris. Dan anak dapat menggunakan berbagai benda atau simbol. Bermain simbolik dapat berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonstruksikan atau menggabungkan pengalaman emosional anak. Bermain simbol juga merupakan latihan berpikir serta mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

Wolfgang, Mackender dan Wolfgang (1981) lebih memerinci perkembangan bermain simbolik. Ia mengemukakan perkembangan bermain simbolik (gambar 2) dimulai pada anak usia dua sampai tujuh tahun terdiri dari lima tahap. Bermain simbolik dapat dilakukan dengan menggunakan alat dan tanpa alat. Bentuk bermain simbolik pada anak usia 4 – 5 tahun adalah *sociodramatic play*.



Gambar 2: Perkembangan bermain simbolik

Wolfgang, Mackender dan Wolfgang (1981) menjelaskan bahwa bermain simbolik adalah upaya anak-anak mengekspresikan ide melalui mimik dan gerakan dengan menggunakan alat permainan atau objek. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa bermain simbolik sebagai bermain dramatisasi sosial. Bermain simbolik juga disebut sebagai bermain sosiodramatik apa bila 1) melakukan peran atau mengekspresikan suatu peran dengan meniru gerakan atau bahasa (dialog), 2) menggunakan alat permainan, materi yang tak beraturan, gerakan atau pernyataan verbal sebagai pengganti objek nyata, 3) menggunakan bermain pura-pura (*make-believe play*) dengan memerankan tokoh dan berdialog, 4) anak-anak berperan sendiri (tunggal) atau bersama-sama dengan yang lain (berpasangan) dalam waktu tertentu atau satu episode (sekitar 5 menit), 5) berinteraksi dengan sedikitnya satu pemain lain dalam satu episode cerita drama dan 6) berkomunikasi verbal dengan beberapa dialog yang berhubungan dengan cerita drama yang diperankan.

Materi dalam bermain simbolik dapat diambil dari lingkungan sekitar anak. Hal ini sejalan dengan teori Bronfenbrenner yang menunjukkan bahwa perilaku manusia antara lain sebagai hasil interaksi manusia dengan lingkungannya. Cerita yang terdapat di lingkungan menjadi salah satu objek yang menarik perhatian anak. cerita tersebut disusun sebagai suatu cerita yang dialurkan sebagai strategi pembelajaran yang berisi nilai-nilai karakter.

Bermain simbolik dapat dilakukan dalam dua jenis, yaitu bermain simbolik mikro dan makro. Bermain simbolik mikro dilakukan apabila anak memainkan objek tertentu, seperti boneka menjadi pemeran tokoh tertentu. Anak sebagai sutradara atau orang yang memainkan objek, misalnya mengatur cerita dan peran dari objek yang digunakan, seperti boneka. Bermain simbolik makro dilakukan apabila anak langsung berperan sebagai salah satu tokoh dalam satu cerita. Bermain simbolik mikro dan makro menggunakan berbagai peralatan ataupun tanpa peralatan pendukung peran.

Bermain simbolik mikro dan makro dilakukan dengan menggunakan cerita. Cerita tersebutlah yang menentukan pemeranan dan tokoh yang menjadi objek dalam permainan simbolik. Wolfgang, Mackender dan Wolfgang (1981) menjelaskan bahwa bermain simbolik mikro dilakukan dengan urutan cerita yang dimainkan dengan urutan yang relatif bebas. Anak dapat memainkan objek, seperti boneka atau

yang lainnya dengan tahapan yang relatif bebas. Hal pertama yang dilakukan adalah menetapkan objek yang digunakan, misalnya boneka atau balok menjadi sesuatu sesuai cerita yang disampaikan. Penggunaan media yang dipilih relatif bebas tanpa urutan atau aturan yang mengikat. Dalam kegiatan belajar guru dapat mengarahkan anak dengan menyediakan objek atau media serta penataan lingkungan sehingga anak memainkan objek atau media sesuai dengan tema, tujuan dan materi belajar yang dirancang guru.

Bermain simbolik makro dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut, 1) mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan, 2) menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan, 3) menata tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario), 4) menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri, 5) melaksanakan pemeranan, 6) mendiskusikan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan.

Dengan mempertimbangkan model bermain simbolik, kompetensi karakter AUD dan kesukaan anak pada cerita, model bermain simbolik dalam penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar 3. Model bermain simbolik

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter membantu perkembangan potensi lainnya. Berkowitz menunjukkan peningkatan motivasi siswa meraih prestasi akademik pada sekolah-sekolah yang menerapkan pendidikan karakter. Kelas-kelas yang secara komprehensif terlibat dalam pendidikan karakter

menunjukkan penurunan drastis pada perilaku negatif siswa yang dapat menghambat keberhasilan akademik. Zins mengemukakan terdapat faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan anak di sekolah yang ternyata bukan terletak pada kecerdasan otak, tetapi pada karakter, yaitu rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, kemampuan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi.

Penelitian dari The Smithsonian Institute (2000) menunjukkan bahwa bermain adalah sarana paling tepat untuk menumbuhkan pola berpikir kritis dan kreatif. Kemudian NPFA (2002) dalam penelitiannya menemukan bermain sebagai arena belajar dan mengembangkan diri sebagai individual dan sebagai anggota masyarakat. Hasil penelitian Anita (2009) kegiatan berdialog mengembangkan keberanian menyatakan pendapatnya.



UNIMED

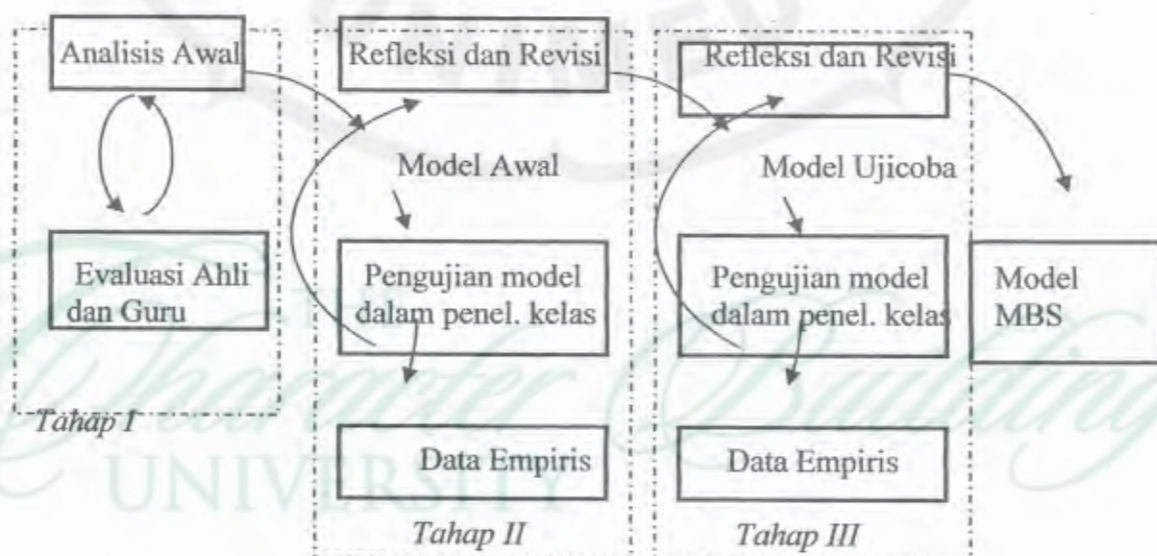
THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Richey dan Nelson (1996) mengidentifikasi bahwa penelitian pengembangan (*Developmental research*) ini berorientasi pada pengembangan produk dengan cara proses pengembangan dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhir dievaluasi. Van den Akker (1999) menyebutnya sebagai penelitian formatif, yaitu aktivitas penelitian dilaksanakan dalam proses berulang (*cyclic*) dan ditujukan pada pengoptimasian kualitas implementasi produk di situasi tertentu. Dengan mengadopsi kedua model akan dihasilkan model bermain simbolik yang berkualitas. Penelitian pengembangan ini diterapkan dalam aktivitas berulang dari pendesainan dan pengujian terhadap kegiatan belajar dalam bentuk bermain yang menurut Dodge, Colker dan Heromen (2002) akan membantu anak memiliki karakter unggul. Hasil penelitian ini berupa produk yang berkualitas secara teoritis, prosedural metodologi, dan empiris.

Aktivitas penelitian ini dilaksanakan dalam 3 (tiga) tahap. Ketiga tahap tersebut digambarkan pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Tahapan dan aktivitas penelitian pengembangan

Berdasarkan desain dan tahapan penelitian yang dikembangkan seperti dalam Gambar 4 maka pada tahap pertama ini merupakan *Tahap Analisis Awal-Akhir (front-end analysis)*. Pada tahap ini dilakukan kegiatan menganalisis Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) anak yang tertera dalam Permendiknas nomor 58 tahun 2009 untuk anak usia 4 – 5 tahun dan 5 – 6 tahun. Berdasarkan TPP tersebut dan konsep karakter yang digunakan dalam penelitian ini ditetapkan indikator karakter anak TK (anak usia 4 tahun sampai 6 tahun). Hasil analisis disajikan dalam bentuk Tingkat Pencapaian Perkembangan Karakter (TPPK) beserta indikator perkembangan karakter anak TK kelompok A (usia 4-5 tahun) dan kelompok B (usia 5 -6 tahun). Dimensi dan indikator yang memenuhi kriteria ditetapkan sebagai log karakter anak TK.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pada awal ini dilakukan dengan menggunakan subjek penelitian anak dan guru TK Kota Medan dan Kabupaten Deli serdang. Tahap awal ini dilakukan selama satu tahun, yaitu dari bulan Pebruari 2012 sampai dengan bulan Oktober 2012.

C. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian pada tahun pertama ini adalah anak TK di kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang. Penentuan sampel dilakukan dalam dua tahap. *Pertama*, penentuan sampel menggunakan *purposive random sampling* dengan memperhatikan karakteristik TK, yaitu TK yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bermain dan bersedia bekerjasama dalam menerapkan kegiatan bermain simbolik dalam pembelajaran sebagai strategi pendidikan karakter untuk AUD. Berdasarkan pertimbangan tersebut ditentukan enam TK sebagai sampel sekolah. *Kedua*, penentuan sampel anak dilakukan dengan menggunakan sampel total, yaitu semua anak di kelompok A dan B. Dengan cara tersebut diperoleh sampel kelompok A berjumlah 125 orang dan sampel kelompok B berjumlah 145 orang. Data dari kedua kelompok sampel digunakan untuk menentukan indikator dan TPPK pada setiap kelompok.

D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini terdiri dari data TPPK, pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan bermain, dan cerita rakyat Sumatera Utara yang dikenal anak. Data TPPK dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi mendalam dengan teknik pencatatan dalam bentuk daftar cek dan catatan terbatas yang diperdalam dengan menggunakan wawancara dan analisis dokumen. Daftar cek TPPK dikembangkan peneliti berdasarkan indikator TPPK. Data pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan menggunakan metode observasi dengan teknik pencatatan dalam bentuk format isian yang dikembangkan oleh peneliti. Data kebutuhan cerita rakyat dan pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain diperoleh melalui wawancara kepada guru TK dalam kelompok diskusi (*focus group discussion*).

Pengembangan instrumen TPPK berdasarkan indikator yang dikemukakan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Indikator Karakter Anak TK A dan B Dari Setiap Aspek dan Dimensi

ASPEK	DIMENSI	INDIKATOR (TAHUN)	
		4 - <5	5 - 6
Spritual	1. Kecintaan terhadap Tuhan YME	1) Menyanyikan lagu-lagu bernuansa imtaq (3 lagu)	1) Menyanyikan beberapa lagu bernuansa imtaq dan mengekspresikan melalui gerakan (lebih dari 3 lagu)
		2) Mau berdoa saat melakukan kegiatan sehari-hari	2) Berdoa saat melakukan kegiatan dengan do'a yang benar (mis, kalau makan melafazkan do'a makan)
		3) Mengikuti kegiatan ibadah yang dilihatnya/dicontohkan	3) Melakukan kegiatan ibadah dengan tertib
		4) Menceritakan kembali cerita bernuansa imtaq dengan kalimat pendek (mis, 2 kata)	4) Melafazkan bacaan dalam kegiatan ibadah/sholat
		5) Menyebutkan 2-4 sifat Tuhan	5) Menceritakan kembali cerita bernuansa imtaq dengan kalimat yang terdiri dari minimal tiga kata
		6) Memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan melalui belaian dan rangkulan	6) Menyebutkan (5-8) sifat-sifat Tuhan
		7) Meniru ungkapan bernuansa imtaq yang sederhana (misal, alhamdulillah)	7) Memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan dengan cara yang lebih beragam (kata, gerakan)
		8) Mengucapkan salam atas anjuran/dorongan guru atau orang dewasa	8) Mengucapkan syair/pantun bernuansa
		9) menentukan kata-kata santun (maaf, tolong)	

			<p>9) imtaq dengan kalimat yang lebih panjang melafazkan ungkapan bernuansa imtaq sesuai dengan kejadiannya (misalnya, seang melafazkan alhamdulillah)</p> <p>10) Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu</p> <p>11) Mengucapkan salam atas inisiatif sendiri</p> <p>12) menggunakan kata-kata santun (maaf, tolong), misalnya saat minta tolong</p> <p>13) Menolong orang lain dengan inisiatif sendiri</p>
Personal/kepribadian	2. Kejujuran	<p>1) Mengatakan apa yang ingin dilakukan</p> <p>2) Menunjukkan apa yang telah dilakukan</p> <p>3) mengajak teman-teman untuk berani mengatakan apa yang telah dilakukan</p>	<p>1) berani mengakui apa yang telah dilakukan</p> <p>2) berani mengakui kesalahan (misal, membuat kotor, rusak)</p> <p>3) mendorong teman untuk berani mengakui kesalahan (misal, membuat kotor, rusak)</p>
	3. Disiplin	<p>1) Mentaati aturan saat bermain</p> <p>2) Mulai mau antri</p> <p>3) Mengajak teman beraktivitas sesuai dengan ketertiban</p> <p>4) Membedakan simbol-simbol ketertiban</p> <p>5) membiasakan diri berperilaku sesuai dengan ketertiban</p>	<p>1) Berperilaku yang berhubungan dengan ketertiban (misalnya, antri, membersihkan tempat yang kotor karena aktivitasnya)</p> <p>2) membedakan tindakan atau perilaku disiplin dan tidak disiplin</p> <p>3) membedakan aktivitas yang sesuai dan tidak sesuai dengan simbol ketertiban</p> <p>4) menunjukkan perilaku disiplin dan tidak disiplin</p> <p>5) Mulai bisa mengajak teman untuk melaksanakan perintah dan larangan yang berkaitan dengan ketertiban</p> <p>6) bisa merasakan akibat tindakan disiplin dan tidak disiplin</p>
	4. Percaya diri	<p>1) Berani menyatakan pendapat atas dorongan guru atau orang tua</p> <p>2) Berani menyapa atas dorongan guru atau orang tua</p> <p>3) Mau menjawab pertanyaan atas dorongan guru atau orang tua</p> <p>4) Mau menunjukkan keistimewaan dirinya (misalnya bisa nyanyi)</p> <p>5) Berani melakukan sesuatu</p>	<p>1) Berani menyatakan pendapatnya</p> <p>2) Berani mengajukan pertanyaan</p> <p>3) Memberi jawaban atas suatu pertanyaan dengan lancar</p> <p>4) Berperilaku berdasarkan keistimewaan yang dimilikinya</p> <p>5) Berani melakukan sesuatu tanpa bantuan</p> <p>6) Berani mencoba beberapa</p>

		<p>6) setelah didorong guru Berani mencoba satu hal yang baru</p> <p>7) Mau melakukan tantangan</p> <p>8) Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan orang lain</p> <p>9) Berani mempertahankan pendapat bersama teman</p>	<p>7) hal yang baru</p> <p>8) Mau melakukan tantangan</p> <p>9) Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan orang lain</p> <p>10) Berani mempertahankan pendapat tanpa bantuan orang lain</p> <p>11) berkeinginan tampil menjadi juara</p>
	5. mandiri	<p>1) memenuhi kebutuhan dasar (minum dan ke toilet) dengan bantuan orang lain</p> <p>2) melakukan aktivitas belajar sederhana tanpa bantuan guru (misal, meronce, menyusun balok saat istirahat)</p> <p>3) dapat menentukan apa yang dilakukan (misal, bertanya langsung) bila kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan</p> <p>4) mendorong teman untuk menyelesaikan tugasnya</p>	<p>1) memenuhi kebutuhan dasar (minum dan ke toilet) tanpa bantuan orang lain</p> <p>2) melakukan aktivitas belajar yang kompleks tanpa bantuan guru (misalnya, membaca buku, menulis)</p> <p>3) berusaha mengatasi sendiri kesulitan yang dihadapi pada saat kegiatan belajar</p> <p>4) membantu teman yang menghadapi kesulitan dalam penyelesaian kegiatan belajar</p>
	6. tanggung jawab	<p>1) mengembalikan peralatan/mainan yang telah digunakan</p> <p>2) berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru</p> <p>3) dengan bimbingan guru mau meminta maaf ketika melakukan kesalahan</p> <p>4) Menjaga barang miliknya sendiri setelah diingatkan guru</p> <p>5) Menjaga barang milik orang lain (misalnya: APE di sekolah, dll) setelah diingatkan guru</p>	<p>1) Merapikan perlengkapan belajar yang telah selesai digunakan</p> <p>2) Menyelesaikan tugas yang diberikan guru</p> <p>3) Dengan dorongan guru mau meminta maaf dengan menyebutkan perilaku salah ketika melakukan kesalahan</p> <p>4) Menjaga barang milik sendiri</p> <p>5) Menjaga barang milik orang lain dan umum (misalnya: APE di sekolah, dll)</p>
	7. kerja keras	<p>1) mau mencoba beberapa kali untuk menyelesaikan tugas</p> <p>2) berusaha (misalnya, minta bantuan guru) untuk mencapai yang diinginkan</p>	<p>1) mencoba beberapa kali untuk menyelesaikan tugas</p> <p>2) melakukan beberapa cara untuk mencapai yang diinginkan</p> <p>3) mengerjakan beberapa tugas dalam waktu yang ditentukan</p>
	8. kepemimpinan	<p>1) Bisa mempengaruhi teman untuk mengikuti keinginannya</p> <p>2) Cenderung menunjukkan perilaku yang dominan dalam kelompok</p>	<p>1) mengambil peran yang dominan terhadap teman dalam kelompok sebaya</p> <p>2) berperilaku dominan dalam kelompok</p> <p>3) memimpin teman sebaya dalam berbagai kegiatan yang dilakukan bersama</p>

	9. kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1) mau menunjukkan karya yang dihasilkan 2) mau menggunakan benda-benda yang ada di sekitar untuk menghasilkan suatu karya 	<ol style="list-style-type: none"> 1) berusaha menghasilkan karya yang berbeda dengan teman sebayanya 2) terus mencoba untuk memperoleh hasil yang terbaik 3) bisa menghasilkan suatu karya (seni atau berdayaguna) dari benda-benda yang ada di sekitar anak dengan bantuan guru 4) terus mencoba-coba untuk menghasilkan sesuatu
	10. Rendah hati	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mau mengakui karya teman setelah ditunjukkan guru 2) Mau berbagi saat teman membutuhkan setelah ditunjukkan guru 3) Mau berbagi bawaan kepada teman yang tidak membawa 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengakui karya teman 2) Mau berbagi saat teman membutuhkan atas inisiatif sendiri 3) Mau mengajak teman yang kesulitan berلمان untuk bergabung 4) Membantu teman yang menghadapi kesulitan (misalnya, kesulitan meletakkan tas bawaan)
Sosial	11. Toleransi dan cinta damai	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mau mengikuti barisan antrian dengan bimbingan guru 2) Bersedia memberi kesempatan lebih dahulu kepada teman yang membutuhkan saat diminta (misalnya, saat di toilet) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengikuti barisan antri dengan tertib 2) Memberitahu teman yang memotong antrian kepada guru 3) Mempersilakan teman untuk mendahului ketika teman sangat membutuhkan (misalnya, saat di toilet)
	12. Tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bersedia menolong teman saat diminta bu guru 2) Mendekati teman yang sakit dan memandang dengan perasaan sedih 3) Memberitahu bu guru saat ada teman yang kesulitan (misalnya, sakit) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Dengan senang hati menolong teman yang menghadapi kesulitan (mengambil sesuatu yang tinggi) 2) Memberi pertolongan (misalnya, memijat atau memberi permen) saat teman sakit 3) Berusaha memberikan sesuatu yang dimiliki saat teman membutuhkan
	13. hormat dan sopan santun	<ol style="list-style-type: none"> 1) memberi salam saat bertemu guru 2) mau memberi salam saat bertemu dengan orang yang belum dikenal di lingkungan sekolah atas anjuran guru 3) mau mendengarkan penjelasan guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1) memberi salam saat bertemu dengan orang yang belum dikenal di lingkungan sekolah 2) Menggunakan kata maaf, saat ingin mendahului atau melalui orangtua atas anjuran guru 3) Memberi respon

			(anggukan, senyuman) atau yang lainnya saat berhadapan dengan orang lain 4) Menggunakan kata-kata positif saat merespon karya teman (bagus, senang, gembira dll)
Lingkungan	14. Peduli lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mau membantu orang tua di rumah membersihkan kamar tidur sendiri dengan bantuan orang lain (kakak, pengasuh atau lainnya) 2) Mau menyiram tanaman di halaman sekolah yang layu setelah ditunjukkan guru 3) Mau mengutip sampah (bungkus permen) yang berserakan di halaman sekolah dengan arahan guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mau membantu orang tua di rumah membersihkan kamar tidur sendiri tanpa bantuan orang lain 2) Mau menyiram tanaman di halaman sekolah yang layu 3) Mau mengutip sampah (bungkus permen yang berserakan di halaman sekolah 4) Menempatkan benda yang berserakan ditempatnya kembali
	15. Cinta bangsa dan tanah air	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menyanyikan lagu-lagu bernuansa kebangsaan (3 lagu) 2) Menyebutkan teks Panca Sila dengan bimbingan guru 3) Menunjukkan gambar pahlawan Indonesia 4) Mengidentifikasi kata-kata yang berkaitan dengan negara 5) Menyebutkan satu suku bangsa yang ada di Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menyanyikan lagu-lagu bernuansa kebangsaan (lebih dari 3 lagu) 2) Menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya dengan dipimpin guru 3) Menyebutkan satu nama pahlawan yang dikenal 4) Menyebutkan nama simbol negara RI 5) Membuat bendera Indonesia 6) Menyatakan 'aku orang Indonesia' dengan bangga 7) Memperkenalkan suku keluarga sendiri 8) Memperkenalkan suku teman-teman sekelompoknya

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Untuk menetapkan keberadaan indikator dan penentuan indikator TPPK konseptual menjadi indikator karakter nyata digunakan analisis kuantitatif menggunakan rumus persentase. Hasil analisis disusun dalam bentuk log karakter berdasarkan dimensi karakter. Kriteria yang digunakan untuk menetapkan indikator karakter nyata diadopsi dari kriteria yang dikemukakan Fernandez (1981) bahwa indikator yang

memiliki frekuensi $\geq 25\%$ akan digunakan sebagai indikator, yang dalam penelitian ini sebagai indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Karakter.

Berdasarkan TPPK diidentifikasi bentuk dan aktivitas bermain simbolik berdasarkan cerita yang dikenal anak dan kemudian mengalurkan sebagai kegiatan belajar agar dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar di TK dengan mempertimbangkan panduan pembelajaran TK yang berlaku saat ini. Berdasarkan hasil penelitian tahap pertama disusun Model Bermain simbolik berdasarkan indikator kompetensi karakter (TPPK) dan berkonteks cerita rakyat yang diimplementasikan dalam kegiatan belajar di TK. Model tersebut disajikan dalam bentuk draft buku Panduan Bermain simbolik berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat untuk Guru. Model yang disusun pada tahap pertama ini akan diuji pada tahap kedua dengan uji tingkat fisibilitas model.

Analisis kualitas perkembangan TPPK dilakukan secara individual dan kelompok yang menghasilkan profil individual dan kelompok. Kualitas capaian perkembangan karakter ditetapkan dengan menggunakan klasifikasi yang disusun menggunakan data idial berdasarkan prinsip kurva normal. Klasifikasi untuk anak kelompok A disusun dengan menggunakan skor tertinggi idial 60, terendah 0, rata-rata idial 30 dan simpangan baku 7,5 (dibulatkan menjadi 8). Dengan data tersebut diperoleh klasifikasi seperti berikut ini.

- 52 – 60 = Berkembang Sangat Baik
- 39 – 51 = Berkembang Baik
- 22 – 38 = Cukup Berkembang
- 9 – 21 = Kurang Berkembang
- 0 – 8 = Belum Berkembang

Klasifikasi untuk anak kelompok B disusun dengan menggunakan skor tertinggi idial 77, terendah 0, rata-rata idial 38,5 dan simpangan baku 9,6 (dibulatkan menjadi 9,5). Dengan data tersebut diperoleh klasifikasi seperti berikut ini.

- 64 – 77 = Berkembang Sangat Baik
- 49 – 63 = Berkembang Baik

29 – 48 = Cukup Berkembang

14 – 28 = Kurang Berkembang

0 – 13 = Belum Berkembang

Untuk mengetahui peluang pelaksanaan pembelajaran dengan kegiatan bermain simbolik dianalisis menggunakan analisis kualitatif dengan cara mengkaitkan semua data yang telah diperoleh. Berdasarkan hasil analisis dilakukan penyusunan alur kegiatan pembelajaran melalui bermain simbolik berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat.

Secara lengkap rincian kegiatan penelitian pada tahun pertama disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tahapan Penelitian Pada Tahun Pertama

Tahun	Jenis kegiatan	Teknik perolehan data	Target yang akan dicapai	Waktu
I	1. Dokumentasi indikator karakter anak TK	- Kajian pustaka (KBK, dan Permen 58 tentang kompetensi penanaman nilai dan moral agama serta pengembangan sosial-emosional anak, dan bermain simbolik sebagai strategi pendidikan karakter)	- Rumusan indikator karakter anak TK (4 – 6 thn)	Pebruari – April 2012
	2. Dokumentasi kondisi, keadaan, dan situasi bentuk dan aktivitas bermain simbolik anak TK	- mengambil foto, membuat sketsa dan gambar situasi yang mengandung konsep belajar melalui bentuk dan aktivitas bermain simbolik	- Bentuk-bentuk dan aktivitas bermain anak TK - Dokumentasi foto, sketsa dan gambar situasi bermain simbolik yang dapat digunakan untuk pengembangan model bermain simbolik sebagai strategi pendidikan	April – Juni 2012
	3. analisis cerita rakyat Sumatera Utara yang dikenal dan			

	diperkirakan menarik minat dan perhatian anak		karakter	
4.	Pengembangan Model Awal bermain simbolik berkonteks cerita rakyat	<ul style="list-style-type: none"> - Mengalurkan dan kegiatan bermain sesuai dengan indikator karakter anak dengan konteks cerita rakyat sebagai strategi pendidikan karakter - Penyiapan Buku Panduan 	<ul style="list-style-type: none"> - Alur kegiatan bermain simbolik dalam sebagai strategi pendidikan karakter - Buku : Panduan Pelaksanaan Kegiatan bermain simbolik di TK - Instrumen penelitian 	Juni – Agustus 2012
5.	Melakukan pertemuan dengan guru untuk menganalisis Draf awal Model Bermain Simbolik (MBS)	<p>Pelaksanaan Kegiatan kegiatan bermain simbolik di TK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • FGD • Catatan guru 	<ul style="list-style-type: none"> - Model Awal bermain simbolik yang dianggap sah dari aspek teoritis (ditinjau dari teori Perkembangan Belajar dan bermain anak, KBK, Menu generik, Permen 58 kompetensi anak) 	Agustus – September 2012



 THE
Character Building
 UNIVERSITY

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Fokus hasil penelitian pada tahap pertama ini terletak pada tiga aspek. Pertama, dimensi dan indikator kompetensi karakter yang selanjutnya dikenal sebagai Tingkat Pencapaian Perkembangan Karakter (TPPK), cerita rakyat yang akan digunakan dalam bermain simbolik, dan model awal bermain simbolik yang diduga efektif untuk membantu anak mengembangkan karakter.

Rumusan kompetensi karakter dikembangkan berdasarkan Tingkat Pencapaian Perkembangan AUD (Permendiknas 58 tahun 2009) yang disusun menjadi profil Tingkat Pencapaian Perkembangan Karakter (TPPK). Cerita rakyat Sumatera Utara yang terpilih dialurkan ke dalam bentuk dialog kegiatan bermain simbolik untuk dapat digunakan sebagai strategi pendidikan karakter yang berkonteks cerita rakyat Sumatera Utara. Berdasarkan deskripsi ketiga aspek dihasilkan model awal bermain simbolik sebagai strategi pendidikan karakter.

A. Deskripsi Data

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Karakter (TPPK) Anak TK

Data TPPK yang diperoleh dianalisis berdasarkan dimensi TPPK dan indikator setiap dimensi dengan menggunakan teknik analisis persentase. Analisis persentase dilakukan berdasarkan kelompok umur, yaitu kelompok umur 4 tahun sampai 5 tahun sebagai anak TK kelompok A dan anak usia 5 tahun sampai 6 tahun sebagai anak TK kelompok B. Hasil analisis dikemukakan berikut ini.

a. TPPK anak TK kelompok A (usia 4 – 5 tahun)

Hasil analisis menunjukkan persentase dimensi TPPK berada pada rentang 33 % sampai 81%. Poin terbesar berada pada dimensi Kecintaan terhadap Tuhan YME dan terendah berada pada dimensi kreatif. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, yaitu $\leq 25\%$ maka dapat dinyatakan bahwa semua dimensi dapat digunakan untuk mendeteksi capaian TPPK anak TK kelompok A (usia 4 – 5 tahun). Hasil analisis persentase pada setiap dimensi TPPK anak TK kelompok A (usia 4 – 5 tahun) secara lengkap dikemukakan pada Tabel 3.

Tabel 3
Distribusi Frekuensi dan Klasifikasi Dimensi Perkembangan Karakter
Anak TK A (Usia 4 – 5 Tahun)

NO	DIMENSI KARAKTER	FREKUENSI RELATIF (%)	KLASIFIKASI
1.	Kecintaan terhadap Tuhan YME	0.81	Digunakan
2.	Kejujuran	0.56	Digunakan
3.	Disiplin	0.45	Digunakan
4.	Percaya diri	0.36	Digunakan
5.	Mandiri	0.45	Digunakan
6.	Tanggung jawab	0.63	Digunakan
7.	Kerja keras	0.73	Digunakan
8.	Kepemimpinan	0.37	Digunakan
9.	Kreatif	0.33	Digunakan
10.	Rendah hati	0.56	Digunakan
11.	Toleransi dan cinta damai	0.70	Digunakan
12.	Tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong	0.71	Digunakan
13.	Hormat dan sopan santun	0.59	Digunakan
14.	Peduli lingkungan	0.71	Digunakan
15.	Cinta bangsa dan tanah air	0.66	Digunakan

Hasil analisis pada setiap indikator TPPK menunjukkan bahwa frekuensi indikator TPPK bervariasi. Frekuensi indikator berada pada rentang 25% sampai 98%. Hasil analisis menunjukkan tidak ada indikator yang gugur (≥ 25). Secara

lengkap frekuensi yang dimiliki setiap indikator TPPK anak kelompok A dikemukakan pada Tabel 4.

Tabel 4

Frekuensi keberhasilan Anak Usia 4 – 5 Tahun Mencapai Indikator TPPK

NO	INDIKATOR	FREK. ABSOLUT 125	FREK. RELATIF
1	Menyanyikan lagu-lagu bernuansa imtaq (3 lagu)	107	0.86
2	Mau berdoa saat melakukan kegiatan sehari-hari	123	0.98
3	Mengikuti kegiatan ibadah yang dilihatnya/dicontohkan	100	0.80
4	Menceritakan kembali cerita bernuansa imtaq dengan kalimat pendek (mis, 2 kata)	123	0.98
5	Menyebutkan 2-4 sifat Tuhan	96	0.77
6	Memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan melalui belaian dan rangkulan	102	0.82
7	Meniru ungkapan bernuansa imtaq yang sederhana (misal, alhamdulillah)	92	0.74
8	Mengucapkan salam atas anjuran/dorongan guru atau orang dewasa	100	0.80
9	menentukan kata-kata santun (maaf, tolong)	68	0.54
10	Mengatakan apa yang ingin dilakukan	85	0.68
11	Menunjukkan apa yang telah dilakukan	76	0.61
12	mengajak teman-teman untuk berani mengatakan apa yang telah dilakukan	48	0.38
13	Mentaati aturan saat bermain	40	0.32
14	Mulai mau antri	81	0.65
15	Mengajak teman beraktivitas sesuai dengan ketertiban	53	0.42
16	Membedakan simbol-simbol ketertiban	40	0.32
17	membiasakan diri berperilaku sesuai dengan ketertiban	69	0.55
18	Berani menyatakan pendapat atas dorongan guru atau orang tua	42	0.34
19	Berani menyapa atas dorongan guru atau orang tua	75	0.60
20	Mau menjawab pertanyaan atas dorongan guru atau orang tua	78	0.62
21	Mau menunjukkan keistimewaan dirinya (misalnya bisa nyanyi)	42	0.34
22	Berani melakukan sesuatu setelah didorong guru	45	0.36
23	Berani mencoba satu hal yang baru	34	0.27

24	Mau melakukan tantangan	31	0.25
25	Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan orang lain	31	0.25
26	Berani mempertahankan pendapat bersama teman	31	0.25
27	memenuhi kebutuhan dasar (minum dan ke toilet) dengan bantuan orang lain	45	0.36
28	melakukan aktivitas belajar sederhana tanpa bantuan guru (misal, meronce, menyusun balok saat istirahat)	78	0.62
29	dapat menentukan apa yang dilakukan (misal, bertanya langsung) bila kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan	65	0.52
30	mendorong teman untuk menyelesaikan tugasnya	39	0.31
31	mengembalikan peralatan/mainan yang telah digunakan	39	0.31
32	berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru	89	0.71
33	dengan bimbingan guru mau meminta maaf ketika melakukan kesalahan	97	0.78
34	Menyimpan barang miliknya sendiri setelah diingatkan guru	98	0.78
35	Menjaga barang milik orang lain (misalnya: APE di sekolah, dll) setelah diingatkan guru	69	0.55
36	mau mencoba beberapa kali untuk menyelesaikan tugas	88	0.70
37	berusaha (misalnya, minta bantuan guru) untuk mencapai yang diinginkan	94	0.75
38	Bisa mengajak 3 – 4 orang teman untuk mengikuti keinginannya	52	0.42
39	Dalam kelompok 3 – 4 orang teman, cenderung menunjukkan perilaku yang dominan	41	0.33
40	mau menunjukkan karya yang dihasilkan	45	0.36
41	Senang dengan karyanya walau berbeda dengan teman-temannya	38	0.30
42	mau menggunakan benda-benda yang ada di sekitar untuk menghasilkan suatu karya	56	0.45
43	Mau mengakui karya teman setelah ditunjukkan guru	64	0.51
44	Mau berbagi saat teman membutuhkan setelah ditunjukkan guru	89	0.71
45	Mau berbagi bawaan kepada teman yang tidak membawa	80	0.64

46	Mau mengikuti barisan antrian dengan bimbingan guru	94	0.75
47	Bersedia memberi kesempatan lebih dahulu kepada teman yang membutuhkan saat diminta (misalnya, saat di toilet)	94	0.75
48	Bersedia menolong teman saat diminta bu guru	91	0.73
49	Mau mendekati teman yang sakit dan memandang dengan perasaan sedih	82	0.66
50	Mau memberitahu bu guru saat ada teman yang kesulitan (misalnya, sakit)	89	0.71
51	Memberi salam saat bertemu guru	83	0.66
52	Mau memberi salam saat bertemu dengan orang yang belum dikenal di lingkungan sekolah atas anjuran guru	51	0.41
53	Mau mendengarkan penjelasan guru	90	0.72
54	Mau membantu orang tua di rumah membersihkan kamar tidur sendiri dengan bantuan orang lain (kakak, pengasuh atau lainnya)	88	0.70
55	Mau menyiram tanaman di halaman sekolah yang layu setelah ditunjukkan guru	90	0.72
56	Mau mengutip sampah (bungkus permen) yang berserakan di halaman sekolah dengan arahan guru	90	0.72
57	Menyanyikan lagu-lagu bernuansa kebangsaan (3 lagu)	80	0.64
58	Menunjukkan simbol negara (misalnya, bendera, gambar burung garuda)	98	0.78
59	Mengidentifikasi kata-kata yang berkaitan dengan negara	75	0.60
60	Menyebutkan satu suku bangsa yang ada di Indonesia	70	0.56

Catatan: nomor yang ditebalkan sebagai indikator yang belum berkembang maksimal

Bila dilihat capaian TPPK dari setiap indikator pada Tabel 4 diketahui terdapat 11 indikator dari 6 dimensi TPPK yang memiliki poin di bawah empat puluh. Poin tersebut menunjukkan bahwa indikator tersebut belum berkembang maksimal. Bila dicermati lebih lanjut diketahui bahwa dimensi kreatif yang memiliki dua indikator dan kedua indikator belum berkembang maksimal. Kondisi tersebut menurut Feneey, dkk (2001) dapat disebabkan dimensi kreatif berkaitan dengan dimensi lain misalnya pengetahuan akan apa yang dapat dilakukan. Dalam kegiatan pengembangan karakter, poin tersebut perlu memperoleh prioritas untuk

dikembangkan melalui kegiatan bermain simbolik. Untuk jelasnya indikator yang belum berkembang maksimal dikemukakan pada Tabel 5.

Tabel 5
Indikator dan Dimensi TPPK
Anak TK A (Usia 4 – 5 Tahun) Yang Belum Berkembang Maksimal

NO	DIMENSI KARAKTER	INDIKATOR	POIN
1.	Kejujuran (1)	Mengajak teman-teman untuk berani mengatakan apa yang telah dilakukan	0.33
2.	Disiplin (2)	Mentaati aturan saat bermain	0.32
		Membedakan simbol-simbol ketertiban	0.32
3.	Percaya diri (6)	Mau menunjukkan keistimewaan dirinya (misalnya bisa nyanyi)	0.34
		Berani melakukan sesuatu setelah didorong guru	0.36
		Berani mencoba satu hal yang baru	0.27
		Mau melakukan tantangan	0.25
		Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan orang lain	0.25
		Berani mempertahankan pendapat bersama teman	0.25
4.	Mandiri (2)	Memenuhi kebutuhan dasar (minum dan ke toilet) dengan bantuan orang lain	0.36
		Mendorong teman untuk menyelesaikan tugasnya	0.31
5.	Kepemimpinan (1)	Dalam kelompok 3 – 4 orang teman, cenderung menunjukkan perilaku yang dominan	0.33
6.	Kreatif (2)	Mau menunjukkan karya yang dihasilkan	0.33
		Senang dengan karyanya walau berbeda dengan teman-temannya	0.30

b. TPPK anak TK kelompok B (usia 5 – 6 tahun)

Hasil analisis menunjukkan persentase dimensi TPPK berada pada rentang 33% sampai 96%. Frekuensi terbesar berada pada dimensi toleransi dan cinta damai dan terendah berada pada dimensi percaya diri. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat dinyatakan bahwa semua indikator dapat digunakan untuk mendeteksi capaian TPPK anak TK kelompok B. Hasil analisis persentase pada dimensi TPPK secara lengkap dikemukakan pada Tabel 6.

Tabel 6
Distribusi Frekuensi dan Klasifikasi Dimensi Perkembangan Karakter
Anak TK B (Umur 5 – 6 Tahun)

NO	DIMENSI KARAKTER	FREKUENSI RELATIF (%)	KLASIFIKASI
1.	Kecintaan terhadap Tuhan YME	0.84	Digunakan
2.	Kejujuran	0.79	Digunakan
3.	Disiplin	0.51	Digunakan
4.	Percaya diri	0.41	Digunakan
5.	Mandiri	0.55	Digunakan
6.	Tanggung jawab	0.60	Digunakan
7.	Kerja keras	0.79	Digunakan
8.	Kepemimpinan	0.65	Digunakan
9.	Kreatif	0.54	Digunakan
10.	Rendah hati	0.66	Digunakan
11.	Toleransi dan cinta damai	0.81	Digunakan
12.	Tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong	0.69	Digunakan

13.	Hormat dan sopan santun	0.70	Digunakan
14.	Peduli lingkungan	0.72	Digunakan
15.	Cinta bangsa dan tanah air	0.72	Digunakan

Hasil analisis pada setiap indikator TPPK menunjukkan bahwa frekuensi indikator TPPK anak TK kelompok B (usia 5 – 6 tahun) bervariasi. Poin yang diperoleh berada dalam rentang 0.96 dan terendah 0.33. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan diketahui bahwa tidak ada indikator yang guru (> 25). Berikut ini dikemukakan frekuensi indikator TPPK anak kelompok B pada Tabel 7.

Tabel 7

Frekuensi Keberhasilan Anak TK B (Usia 5 – 6 Tahun) Mencapai Indikator TPPK

NO	INDIKATOR	FREK. ABSOLUT 145	FREK. RELATIF
1	Menyanyikan beberapa lagu bernuansa imtaq dan mengekspresikan melalui gerakan (lebih dari 3 lagu)	126	0.87
2	Berdoa saat melakukan kegiatan dengan do'a yang benar (mis, kalau makan melafazkan do'a makan)	128	0.88
3	Melakukan kegiatan ibadah dengan tertib	127	0.88
4	Melafazkan bacaan dalam kegiatan ibadah/sholat	123	0.85
5	Menceritakan kembali cerita bernuansa imtaq dengan kalimat yang terdiri dari minimal tiga kata	110	0.76
6	Menyebutkan (5-8) sifat-sifat Tuhan	109	0.75
7	Memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan dengan cara yang lebih beragam (kata, gerakan)	124	0.85
8	Mengucapkan syair/pantun bernuansa imtaq dengan kalimat yang lebih panjang	140	0.96
9	melafazkan ungkapan bernuansa imtaq sesuai dengan kejadiannya (misalnya, seang melafazkan alhamdulillah)	118	0.81
10	Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu	140	0.96
11	Mengucapkan salam atas inisiatif sendiri	112	0.77
12	menggunakan kata-kata santun (maaf, tolong), misalnya saat minta tolong	121	0.83
13	Menolong orang lain dengan inisiatif sendiri	112	0.77
14	berani mengakui apa yang telah dilakukan	116	0.80

15	berani mengakui kesalahan (misal, membuat kotor, rusak)	118	0.81
16	mendorong teman untuk berani mengakui kesalahan (misal, membuat kotor, rusak)	112	0.77
17	Berperilaku yang berhubungan dengan ketertiban (misalnya, antri, membersihkan tempat yang kotor karena aktivitasnya)	89	0.61
18	membedakan tindakan atau perilaku disiplin dan tidak disiplin	65	0.45
19	membedakan aktivitas yang sesuai dan tidak sesuai dengan simbol ketertiban	78	0.54
20	menunjukkan perilaku disiplin dan tidak disiplin	78	0.54
21	Mulai bisa mengajak teman untuk melaksanakan perintah dan larangan yang berkaitan dengan ketertiban	78	0.54
22	bisa merasakan akibat tindakan disiplin dan tidak disiplin	56	0.39
23	Berani menyatakan pendapatnya	78	0.54
24	Berani mengajukan pertanyaan	48	0.33
25	Memberi jawaban atas suatu pertanyaan dengan lancar	56	0.39
26	Berperilaku berdasarkan keistimewaan yang dimilikinya	57	0.39
27	Berani melakukan sesuatu tanpa bantuan	67	0.46
28	Berani mencoba beberapa hal yang baru	67	0.46
29	Mau melakukan tantangan	53	0.37
30	Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan orang lain	59	0.41
31	Berani mempertahankan pendapat tanpa bantuan orang lain	56	0.39
32	berkeinginan tampil menjadi juara	56	0.39
33	memenuhi kebutuhan dasar (minum dan ke toilet) tanpa bantuan orang lain	84	0.58
34	melakukan aktivitas belajar yang kompleks tanpa bantuan guru (misalnya, membaca buku, menulis)	89	0.61
35	berusaha mengatasi sendiri kesulitan yang dihadapi pada saat kegiatan belajar	79	0.54
36	membantu teman yang menghadapi kesulitan dalam penyelesaian kegiatan belajar	68	0.47
37	Merapikan perlengkapan belajar yang telah selesai digunakan	92	0.63
38	Menyelesaikan tugas yang diberikan guru	98	0.68

39	Dengan dorongan guru mau meminta maaf dengan menyebutkan perilaku salah ketika melakukan kesalahan	90	0.62
40	Menjaga barang milik sendiri	89	0.61
41	Menjaga barang milik orang lain dan umum (misalnya: APE di sekolah, dll)	68	0.47
42	Mencoba beberapa kali untuk menyelesaikan tugas	132	0.91
43	Melakukan beberapa cara untuk mencapai yang diinginkan	87	0.60
44	Mengerjakan beberapa tugas dalam waktu yang ditentukan	126	0.87
45	mengambil peran yang dominan terhadap teman dalam kelompok sebaya	98	0.68
46	berperilaku dominan dalam kelompok	94	0.65
47	memimpin teman sebaya dalam berbagai kegiatan yang dilakukan bersama	91	0.63
48	berusaha menghasilkan karya yang berbeda dengan teman sebayanya	88	0.61
49	terus mencoba untuk memperoleh hasil yang terbaik	78	0.54
50	bisa menghasilkan suatu karya (seni atau berdayaguna) dari benda-benda yang ada di sekitar anak dengan bantuan guru	72	0.50
51	terus mencoba-coba untuk menghasilkan sesuatu	78	0.54
52	Mengakui karya teman	100	0.69
53	Mau berbagi saat teman membutuhkan atas inisiatif sendiri	98	0.68
54	Mau mengajak teman yang kesulitan berteman untuk bergabung	99	0.68
55	Membantu teman yang menghadapi kesulitan (misalnya, kesulitan meletakkan tas bawaan)	86	0.59
56	Mengikuti barisan antri dengan tertib	124	0.85
57	Memberitahu teman yang memotong antrian kepada guru	103	0.71
58	Mempersilakan teman untuk mendahului ketika teman sangat membutuhkan (misalnya, saat di toilet)	127	0.88
59	Dengan senang hati menolong teman yang menghadapi kesulitan (mengambil sesuatu yang tinggi)	100	0.69
60	Memberi pertolongan (misalnya, memijat atau memberi permen) saat teman sakit	102	0.70
61	Berusaha memberikan sesuatu yang dimiliki saat teman membutuhkan	98	0.68

62	memberi salam saat bertemu dengan orang yang belum dikenal di lingkungan sekolah	92	0.63
63	Menggunakan kata maaf, saat ingin mendahului atau melalui orangtua atas anjuran guru	98	0.68
64	Memberi respon (anggukan, senyuman) atau yang lainnya saat berhadapan dengan orang lain	102	0.70
65	Menggunakan kata-kata positif saat merespon karya teman (bagus, senang, gembira dll)	112	0.77
66	Mau membantu orang tua di rumah membersihkan kamar tidur sendiri tanpa bantuan orang lain	98	0.68
67	Mau menyiram tanaman di halaman sekolah yang layu	87	0.60
68	Mau mengutip sampah (bungkus permen yang berserakan di halaman sekolah	112	0.77
69	Menempatkan benda yang berserakan ditempatnya kembali	118	0.81
70	Menyanyikan lagu-lagu bernuansa kebangsaan (lebih dari 3 lagu)	107	0.74
71	Menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya dengan dipimpin guru	105	0.72
72	Menyebutkan satu nama pahlawan yang dikenal	98	0.68
73	Menyebutkan nama simbol negara RI	107	0.74
74	Membuat bendera Indonesia	99	0.68
75	Menyatakan 'aku orang Indonesia' dengan bangga	116	0.80
76	Memperkenalkan suku keluarga sendiri	108	0.74
77	Memperkenalkan suku teman-teman sekelompoknya	98	0.68

Catatan: nomor yang ditebalkan sebagai indikator yang belum berkembang maksimal

Bila dilihat capaian TPPK dari setiap indikator pada Tabel 7 diketahui terdapat 7 indikator dari 2 dimensi TPPK yang memiliki poin di bawah empat puluh. Poin tersebut menunjukkan bahwa indikator tersebut belum berkembang maksimal. Bila dicermati lebih lanjut diketahui bahwa dimensi percaya diri memiliki indikator yang terbanyak belum berkembang. Dari sepuluh indikator, diketahui enam indikator belum berkembang maksimal. Kondisi tersebut menurut Ralph (1999) dapat disebabkan pengenalan diri yang belum tuntas. Dalam kegiatan pengembangan karakter, poin tersebut perlu memperoleh prioritas untuk dikembangkan melalui kegiatan bermain simbolik. Untuk jelasnya indikator yang belum berkembang maksimal dikemukakan pada Tabel 8

Tabel 8

Indikator dan Dimensi TPPK

Anak TK B (Usia 5 – 6 Tahun) Yang Belum Berkembang Maksimal

NO	DIMENSI KARAKTER	INDIKATOR	POIN
1.	Disiplin (1)	Bisa merasakan akibat tindakan disiplin dan tidak disiplin	0.39
2.	Percaya diri (6)	Berani mengajukan pertanyaan	0.33
		Memberi jawaban atas suatu pertanyaan dengan lancar	0.39
		Berperilaku berdasarkan keistimewaan yang dimilikinya	0.39
		Mau melakukan tantangan	
		Berani mempertahankan pendapat tanpa bantuan orang lain	0.37
		berkeinginan tampil menjadi juara	0.39

2. Capaian TPPK Anak TK

Data capaian TPPK dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung rata-rata skor dan simpangan baku untuk setiap kelompok. Hasil analisis setiap kelompok disajikan berikut ini.

a. Capaian TPPK Anak TK Usia 4 – 5 Tahun

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa skor tertinggi 56 dan skor terendah 23. Hasil analisis menunjukkan rata-rata 45,76 dan simpangan baku 9,78. Besar rata-rata hitung diketahui berada di atas rata-rata idial 30. Bila angka rata-rata idial dibandingkan dengan angka rata-rata hitung dapat dinyatakan bahwa TPPK anak TK usia 4 – 5 tahun berkembang baik. Tetapi, bila dilihat besar simpangan baku yaitu 9,78 maka TPPK bersifat heterogen. Artinya, di antara anak-anak yang memiliki TPPK baik terdapat sebagian anak yang TPPKnya belum berkembang baik, yaitu dibawah rata-rata idial. Anak-anak ini memerlukan bantuan khusus dalam kegiatan pembelajaran yang mengembangkan karakter.

Berikut ini dalam Tabel 9 dikemukakan distribusi profil TPPK anak TK usia 4 – 5 tahun.

Tabel 9
Distribusi Frekuensi TPPK Anak TK A

No	Interval	Frekuensi	Persen (%)	F.Kumulatif	Persen Kom.
1	23 - 27	11	8.80	11	8.80
2	28 - 32	8	6.40	19	15.20
3	33 - 37	9	7.20	28	22.40
4	38 - 42	20	16.00	48	38.40
5	43 - 47	28	22.40	76	60.80
6	48 - 52	24	19.20	100	80.00
7	53 - 57	25	20.00	125	100.00
JUMLAH		125	100.00		

Dari Tabel 9 dapat dilihat bahwa sebesar 38,40 anak yang memiliki TPPK berada rata-rata temannya. Bila dilihat dari TPPK idial ternyata diketahui bahwa sebesar 15.20% anak TK usia 4 – 5 tahun yang memiliki TPPK belum berkembang maksimal. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil analisis individu yang menunjukkan bahwa terdapat sebesar 23,2% anak TK usia 4 tahun sampai 5 tahun yang memiliki perkembangan karakter belum baik. Secara lengkap hasil analisis individual dikemukakan dalam Tabel 10.

Tabel 10
Distribusi Kualitas TPPK Anak TK A (Usia 4 – 5 tahun)

Skor	Klasifikasi	Frekuensi	
		Absolut	Relatif
52 – 60	Berkembang Sangat Baik	29	23,20
39 – 51	Berkembang Baik	67	53,60
22 – 38	Cukup Berkembang	29	23,20
9 – 21	Kurang Berkembang	0	0
0 – 8	Belum Berkembang	0	0
Jumlah		125	100

b. Capaian TPPK Anak TK Usia 5 – 6 Tahun

Data yang diperoleh menunjukkan skor tertinggi 77 dan skor terendah 42. Hasil analisis pada kelompok anak TK usia 5 – 6 tahun diketahui bahwa angka rata-rata hitung sebesar 63,35 dan simpangan baku 10,14.

Tabel 11
Distribusi Frekuensi TPPK Anak TK B (Usia 5 – 6 Tahun)

No	Interval	Frekuensi	Persen (%)	F.Kumulatif	Persen Kom.
1	42 - 46	13	8.97	13	8.97
2	47 - 51	16	11.03	29	20.00
3	52 - 56	19	13.10	48	33.10
4	57 - 61	20	13.79	68	46.90
5	62 - 66	27	18.62	95	65.52
6	67 - 71	22	15.17	117	80.69
7	72 - 76	20	13.79	137	94.48
7	77 - 81	8	5.52	145	100.00
JUMLAH		145	100.00		

Hasil analisis profil kelompok anak TK usia 5 – 6 tahun dikemukakan pada Tabel 11 yang menunjukkan bahwa rata-rata hitung di atas rata-rata idial. Dengan angka rata-rata tersebut dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan karakter anak TK usia 5 tahun sampai 6 tahun berkembang baik. Tetapi, data yang diperoleh memiliki tingkat heterogenitas yang tinggi. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui besarnya angka simpangan baku, yaitu 10,14.

Tabel 12
Distribusi kualitas TPPK Anak TK B (Usia 5 – 6 tahun)

Skor	Klasifikasi	Frekuensi	
		Absolut	Relatif
64 – 77	Berkembang Sangat Baik	74	51,03
49 – 63	Berkembang Baik	39	26,90
29 – 48	Cukup Berkembang	32	22,07
14 – 28	Kurang Berkembang	0	0
0 – 13	Belum Berkembang	0	0
Jumlah		145	100

Bila dilakukan analisis individual diketahui bahwa terdapat sebesar 19,3% anak TK usia 5 sampai 6 tahun yang memiliki perkembangan karakter belum baik. Hasil analisis dikemukakan pada Tabel 12.

3. Cerita Rakyat Dalam Bermain Simbolik

Hasil analisis dari berbagai sumber diketahui terdapat beberapa cerita rakyat yang dikenal anak. di antaranya 'gadis yang jujur, surga buat si kecil, harimau dan angin topan, Petani yang jujur dan si cebol'. Dari sejumlah cerita yang dikenal dan digunakan dalam pembelajaran dengan metode bercerita terdapat dua cerita yang kerap diingat anak. Kedua cerita tersebut berjudul 'surga buat si kecil dan si cebol'. Cerita tersebut mudah diterima anak sehingga pada saat digunakan sebagai materi bermain simbolik diperkirakan anak mudah memahami dialog walaupun semula ada di antara mereka belum mengenal cerita itu.

Cerita yang dikenal anak tersebut disusun dalam dialog dengan menggunakan kalimat-kalimat pendek. Contoh dialog antara raja dan penasihat dalam judul 'Si Cebol' yang dapat digunakan untuk menstimulasi kejujuran antara lain seperti berikut ini.

Budi	:	Itu si Cebol Don, dia di atas pohon,
Lia	:	Kenapa ayahnya berteriak-teriak? Ayahnya marah-marah ya!
Doni	:	Yuk kita tanya dia, Itu ayahnya dah pergi. Kita bisa jumpai dia .
Budi	:	HaiiCebol....sini....turun..!
Cebol	:	Ya... Aku turun. Ada apa ...?
Budi	:	Kenapa kamu di atas pohon lontar itu Cebol..! Kami dengar, ayahmu tadi marah-marah.
Lia	:	Kenapa Ceb....?
Cebol	:	Aku disuruh ayah ke atas pohon lontar itu. Aku diminta menampung airnya . Sambil menunggu aku tadi melamun Bud..
Budi	:	Terus
Cebol	:	Air lontarnya tumpah
Lia	:	Pantas ayahmu marah
Budi	:	Apa yang kau lamunkan..?
Cebol	:	Ya... melamunkan cita-citakulah

Contoh lain dialog yang dapat digunakan dalam bermain simbolik yang dapat menstimulasi aspek karakter lainnya, seperti disiplin adalah seperti dialog yang disusun melalui cerita 'Surga Buat si Kecil sebagai berikut.

Raja	Haii....penasihat... jangan kau tinggalkan aku yaaa
Penasihat	Tentu Baginda.... Hamba akan selalu menemani Baginda, Sampai ke Surga akan hamba temani
Raja	Apa itu surga, penasihat ?
Penasihat	Oh... Surga adalah tempat yang indah. Yang bisa ke surga orang yang sudah meninggal
Raja	Oh.....begini ya.. Kamu sangat setia padaku

Berdasarkan dialog yang disusun dapat diidentifikasi peran dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain simbolik. Gambar 5 perlengkapan dan penataan yang dapat digunakan dalam bermain simbolik mikro dan Gambar 6 menunjukkan peran yang akan ditampilkan dalam bermain simbolik makro.



Gambar 5

Perlengkapan dan penataan yang dapat digunakan dalam bermain simbolik mikro



Gambar 6

Profil beberapa tokoh yang berperan dalam bermain simbolik makro

B. Model Awal Bermain Simbolik sebagai Strategi Pembelajaran

1. Tahapan bermain Simbolik

Model bermain simbolik yang digunakan adalah bermain simbolik mikro dan makro. Bermain simbolik mikro lebih ditujukan kepada anak yang belum mampu menghapal dialog dan masih belum mampu berbagi dengan sebayanya. Bermain simbolik mikro dilakukan dengan menetapkan objek atau tokoh dan menata kelas. Seperti pada Gambar 5 diketahui bahwa media yang digunakan dalam bermain simbolik mikro antara lain terdiri boneka, benda tiruan atau benda yang dapat digunakan dengan fungsi yang lain.



Gambar 7

Penataan lingkungan belajar agar terjadi permainan simbolik mikro

Bermain dengan media dan objek yang disediakan serta didukung oleh penataan lingkungan belajar seperti pada Gambar 7 halaman 41 diharapkan anak akan mengembangkan karakter terutama karakter yang belum berkembang maksimal.

Bermain simbolik makro dilakukan dengan menggunakan cerita 'Si Cebol' dan 'Surga Buat Si Kecil' yang menggambarkan kebiasaan atau permasalahan yang ada dalam masyarakat. Bermain simbolik makro dilaksanakan dengan tahapan seperti berikut ini.

- a. mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan,
- b. menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan,
- c. menata tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario),
- d. menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri,
- e. melaksanakan pemeranan,
- f. mendiskusikan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan.

2. Bermain Simbolik dalam Pembelajaran AUD

Bermain simbolik dalam pembelajaran AUD dilakukan dengan langkah dan kegiatan seperti berikut ini.

Tabel 13
Tahapan Bermain Simbolik dan Aktivitas Guru - Anak

NO	TAHAPAN BERMAIN SIMBOLIK	AKTIVITAS	
		GURU	ANAK
1	Mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan	Melakukan kegiatan bercakap-cakap dengan anak untuk memperoleh informasi tentang pengalaman anak dan menyepakati cerita yang akan digunakan dalam bermain simbolik	Ikut aktif dalam kegiatan bercakap-cakap bersama guru dan anak lainnya dengan menceritakan pengalaman anak-anak dan menyepakati peran yang terdapat dalam cerita yang telah disepakati akan diperankan
2	Menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan	Mengajak anak menyediakan perlengkapan dan atribut yang akan digunakan dalam bermain peran,	Membantu guru menyediakan perlengkapan dan atribut yang akan digunakan dalam bermain peran, seperti baju dan topi

		seperti baju dan topi. Memfasilitasi anak untuk memilih peran yang akan dilakukan	Mendiskusikan dengan teman untuk memilih peran
3	Menata tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario)	Menyediakan peralatan untuk membangun konteks cerita dan mengajak anak untuk terlibat, membagi peran dan waktu yang digunakan	Bersama guru menyediakan peralatan untuk membangun konteks cerita
4	Menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri	Membagi peran dan melatih anak memainkan peran	Ikut berlatih memainkan peran bersama dengan teman
5	Melaksanakan pemeranan	Melaksanakan peran sesuai dengan rancangan yang telah disiapkan	Memainkan peran yang dipilih
6	Mendiskusikan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan	Bercakap dengan anak tentang perasaan dan apa yang dipikirkan dari pemeranan yang dilihat	Ikut aktif bercakap-cakap untuk menyatakan perasaan dan pikirannya

Pada tahap awal ini terdapat dua cerita yang coba dialurkan agar dapat diperankan dalam bermain simbolik, yaitu 'Surga buat si kecil dan 'Si Cebol. Kedua cerita dialurkan dalam bentuk dialog pendek yang diperankan dalam bentuk bermain peran makro dan bermain peran mikro.

3. Bermain Simbolik dan Penanaman Nilai Karakter

Penanaman nilai karakter melalui bermain simbolik akan terjadi dari tahapan ketiga dan memperoleh porsi yang besar pada tahapan ke 6, yaitu pada saat diskusi pengalaman memerankan tokoh. Anak-anak yang melakukan kegiatan bermain simbolik mikro juga terlibat dalam kegiatan pada tahapan ketiga sampai keenam. Secara rinci proses penanaman karakter dalam pembelajaran dengan strategi bermain simbolik seperti berikut ini.

Tahap *pertama*, identifikasi pengalaman anak dalam memerankan tokoh dapat dilakukan dengan cara tanya jawab dan atau bercakap-cakap. Kegiatan ini

dapat dilakukan dengan didukung gambar. Topik percakapan mencakup isi cerita dan guru dapat menceritakan isi cerita yang akan diperankan agar anak ingat kembali, siapa saja tokoh yang terdapat dalam cerita beserta karakter dari setiap tokoh, media apa saja yang akan digunakan, antara lain pakaian dan sesuatu yang dipegang atau digunakan. Aktivitas ini dilakukan pada satu pertemuan. Tahap *kedua*, penyiapan peralatan pendukung, seperti pakaian, topi, bakul dan yang lainnya dilakukan di luar jam belajar yang sebagian besar oleh guru. Setelah peralatan diperoleh guru melibatkan anak untuk menyiapkannya sekaligus anak mengenalinya pada saat waktu belajar. Tahap *ketiga*, menata tempat dan menyusun waktu pemeranan. Guru bersama anak menyiapkan panggung dan membicarakan urutan cerita. Tahap *keempat*, menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri. Pada tahap ini guru mengajak yang terlibat dalam bermain memilih tokoh yang akan diperankan. Setelah ditetapkan tokoh yang diperankan guru menyampaikan dialog yang akan digunakan anak dan dialog sudah disusun dalam kalimat pendek-pendek. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk berlatih perannya masing-masing. Tahap ini dapat dilakukan dalam kegiatan belajar. Tahap *kelima*, saatnya melaksanakan pemeranan. Kegiatan belajar diisi dengan kegiatan memerankan satu cerita. Guru bertindak sebagai sutradara dan anak yang sudah disiapkan sebagai aktor dan aktris. Tahap ini dilakukan di dalam kegiatan belajar. Tahap *keenam*, mendiskusikan isi cerita dan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan. Kegiatan ini melibatkan semua anak. Pada tahap ini, diskusi perlu sampai menyentuh nilai yang terdapat dalam cerita. Penyentuhan tersebut yang diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang terdapat cerita yang diperankan dalam bermain simbolik.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan penelitian dapat dirumuskan kesimpulan penelitian pada tahap awal ini seperti berikut..

Pertama, Hasil analisis statistik, ahli dan guru menunjukkan bahwa rumusan indikator kompetensi karakter yang disusun dan dikembangkan telah memenuhi syarat sebagai indikator kompetensi karakter anak TK usia 4 tahun sampai 6 tahun yang terdiri dari lima belas dimensi. Indikator tersebut dikembangkan berdasarkan Permendiknas no 58 tahun 2009 tentang Standar Penyelenggaraan PAUD.

Kedua, Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa masih terdapat sebesar 23,2 % anak TK A (usia 4 tahun sampai 5 tahun) yang belum memiliki perkembangan karakter secara baik dan 19,3% anak TK B (usia 5 tahun sampai 6 tahun) yang belum memiliki perkembangan karakter secara baik.

Ketiga, dimensi yang belum berkembang secara baik pada anak TK A (usia 4 tahun sampai 5 tahun) terdiri dari dimensi percaya diri, pemahaman tentang disiplin, dan kemauan berkreasi dan anak TK B (usia 5 tahun sampai 6 tahun) pada dimensi percaya diri dan disiplin.

Keempat, Bermain simbolik dapat dilakukan dengan peran aktif guru dan anak yang diawali dengan mengidentifikasi capaian perkembangan karakter dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan tahapan bermain simbolik yang terdiri dari 1) mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan, 2) menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan, 3) menata tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario), 4) menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri, 5) melaksanakan pemeranan, dan 6) mendiskusikan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran yang dikemukakan berikut ini.

Pertama, perkembangan karakter anak usia dini dapat dianalisis berdasarkan data yang diperoleh melalui instrumen yang dikembangkan berdasarkan indikator kompetensi karakter anak TK usia 4 tahun sampai 5 tahun dan usia 5 tahun sampai 6 tahun. Hasil analisis digunakan guru sebagai dasar merancang kegiatan bermain simbolik yang sesuai dengan indikator TPPK yang belum berkembang secara baik dan materi cerita rakyat yang dikenal anak sehingga anak dapat menikmati kegiatan bermain simbolik dan pengalaman tersebut dapat mengembangkan karakternya.

Kedua, kegiatan bermain simbolik berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat digunakan dalam pembelajaran di PAUD dengan tahapan dapat digunakan disusun berdasarkan karakteristik perkembangan karakter (TPPK) anak baik capaian perkembangan karakter dan pemilihan materi bermain simbolik sesuai dengan indikator karakter yang belum berkembang dengan langkah-langkah sebagai berikut; 1) mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan, 2) menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan, 3) menata tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario), 4) menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri, 5) melaksanakan pemeranan, dan 6) mendiskusikan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus, Pelaksanaan pembelajaran di TK dan Permasalahannya, *Laporan Penelitian*, Medan: Unimed Medan, 2008
- _____, Pengembangan model Pembelajaran melalui permainan 'Sponge Bob' di Tk dan KB, *Laporan Penelitian*, Medan: Unimed Medan, 2009
- Busse, T., Ree, M., & Gutride, M. Environmentally enriched classrooms and the play behavior of Negro preschool children. *Urban Education*, 5, 128-140. 1970.
- Dedi, Supriadi, *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*, Editor Rohmat Mulyana. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Diane Trister Dodge, Laura J. Colker & Cate Heroman, *The Creative Curriculum For Preschool*, Teaching Strategies Inc., Washington DC, 2002.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam.
- Lickona, Thomas. (1991). *Educating for Character*. New York : Bantam Books (Joseph Zins, et.al, 2001)
- Lickona, T. (1993). *The return of character education*. ERIC Digest.
- Lilian G. Katz dan Sylvia C. Chard. (2000). *Engaging Children's Minds: The Project approach second edition*. USA: Ablex Publishing Corporation.
- Piaget, J. *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton, 1962.
- Wolfgang, Charles H., Bea Mackender and Mary E. Wolfgang, (1981). *Growing & Learning Through Play*. United States of America: Judy/ instructor.



DAFTAR CEK

CAPAIAN PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Disusun Oleh:

Dr. Anita Yus, M.Pd

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate Medan

MEDAN SUMATERA UTARA

Oktober 2012

Pharmaceutical Building
UNIVERSITY

DAFTAR CEK
CAPAIAN PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK PAUD USIA 4 SAMPAI <5 TAHUN

A. Petunjuk Pengisian:

1. Perhatikan perilaku anak sehari-hari di lembaga PAUD, bila indikator dilakukan atau kelihatan ada pada perilaku anak maka berilah tanda cek (√) dikolom sudah pada setiap indikator. Bila setelah diamati beberapa kali belum kelihatan berilah tanda cek (√) dikolom belum.
2. Indikator yang mungkin tidak akan muncul secara alami dapat dilakukan dengan menciptakan kondisi untuk munculnya indikator pada perilaku atau dalam kegiatan belajar, misalnya menyanyikan lagu bernuansa imtaq guru dapat meminta anak-anak bernyanyi dan pada saat itu diamati, dan bila anak melakukannya maka berilah tanda cek (√) dikolom sudah pada setiap indikator, bila belum kelihatan atau anak belum melakukan walau sudah dikondisikan berilah tanda cek (√) dikolom belum pada indikator yang dimaksudkan
3. Terima kasih atas partisipanya

B. Format Isian

Nama Anak : Usia : Kelompok:

DIMENSI	INDIKATOR	KETERCAPAIAN	
		SUDAH	BELUM
1. Kecintaan terhadap Tuhan YME	1) Menyanyikan lagu-lagu bernuansa imtaq (3 lagu)		
	2) Mau berdoa saat melakukan kegiatan sehari-hari		
	3) Mengikuti kegiatan ibadah yang dilihatnya/dicontohkan		
	4) Menceritakan kembali cerita bernuansa imtaq dengan kalimat pendek (mis, 2 kata)		
	5) Menyebutkan 2-4 sifat Tuhan		
	6) Memperlihatkan kasih sayang kepada cipataan Tuhan melalui belaian dan rangkulan		
	7) Meniru ungkapan bernuansa imtaq yang sederhana (misal, alhamdulillah)		
	8) Mengucapkan salam atas anjuran/dorongan guru atau orang dewasa		
	9) menentukan kata-kata santun (maaf, tolong)		
2. Kejujuran	10) Mengatakan apa yang ingin dilakukan		
	11) Menunjukkan apa yang telah dilakukan		

11. Toleransi dan cinta damai	46) Mau mengikuti barisan antrian dengan bimbingan guru		
	47) Bersedia memberi kesempatan lebih dahulu kepada teman yang membutuhkan saat diminta (misalnya, saat di toilet)		
12. Tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong	48) Bersedia menolong teman saat diminta bu guru		
	49) Mendekati teman yang sakit dan memandang dengan perasaan sedih		
	50) Memberitahu bu guru saat ada teman yang kesulitan (misalnya, sakit)		
13. Hormat dan sopan santun	51) Memberi salam saat bertemu guru		
	52) Mau memberi salam saat bertemu dengan orang yang belum dikenal di lingkungan sekolah atas anjuran guru		
	53) Mau mendengarkan penjelasan guru		
14. Peduli lingkungan	54) Mau membantu orang tua di rumah membersihkan kamar tidur sendiri dengan bantuan orang lain (kakak, pengasuh atau lainnya)		
	55) Mau menyiram tanaman di halaman sekolah yang layu setelah ditunjukan guru		
	56) Mau mengutip sampah (bungkus permen) yang berserakan di halaman sekolah dengan arahan guru		
15. Cinta bangsa dan tanah air	57) Menyanyikan lagu-lagu bernuansa kebangsaan (3 lagu)		
	58) Menunjukkan simbol negara (misalnya, bendera, gambar burung garuda)		
	59) Mengidentifikasi kata-kata yang berkaitan dengan negara		
	60) Menyebutkan satu suku bangsa yang ada di Indonesia		

DAFTAR CEK CAPAIAN PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK PAUD USIA 5 SAMPAI 6 TAHUN

A. Petunjuk Pengisian:

1. Perhatikan perilaku anak sehari-hari di lembaga PAUD, bila indikator dilakukan atau kelihatan ada pada perilaku anak maka berilah tanda cek (√) dikolom sudah pada setiap indikator. Bila setelah diamati beberapa kali belum kelihatan berilah tanda cek (√) dikolom belum.
2. Indikator yang mungkin tidak akan muncul secara alami dapat dilakukan dengan menciptakan kondisi untuk munculnya indikator pada perilaku atau dalam kegiatan belajar, misalnya menyanyikan lagu bernuansa imtaq guru dapat meminta anak-anak bernyanyi dan pada saat itu diamati, dan bila anak melakukannya maka berilah tanda cek (√) dikolom sudah pada setiap indikator, bila belum kelihatan atau anak belum melakukan walau sudah dikondisikan berilah tanda cek (√) dikolom belum pada indikator yang dimaksudkan
3. Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu

B. Format Isian

Nama Anak : Usia : Kelompok:

DIMENSI	INDIKATOR	KETERCAPAIAN	
		SUDAH	BELUM
1. Kecintaan terhadap Tuhan YME	1) Menyanyikan beberapa lagu bernuansa imtaq dan mengekspresikan melalui gerakan (lebih dari 3 lagu)		
	2) Berdoa saat melakukan kegiatan dengan do'a yang benar (mis, kalau makan melafazkan do'a makan)		
	3) Melakukan kegiatan ibadah dengan tertib		
	4) Melafazkan bacaan dalam kegiatan ibadah/sholat		
	5) Menceritakan kembali cerita bernuansa imtaq dengan kalimat yang terdiri dari minimal tiga kata		
	6) Menyebutkan (5-8) sifat-sifat Tuhan		
	7) Memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan dengan cara yang lebih beragam (kata, gerakan)		
	8) Mengucapkan syair/pantun bernuansa imtaq dengan kalimat yang lebih panjang		
	9) melafazkan ungkapan bernuansa imtaq sesuai dengan kejadiannya (misalnya, seang melafazkan alhamdulillah)		
	10) Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu		
	11) Mengucapkan salam atas inisiatif sendiri		
	12) menggunakan kata-kata santun (maaf, tolong), misalnya saat minta		

	31) Berani mempertahankan pendapat tanpa bantuan orang lain		
	32) berkeinginan tampil menjadi juara		
5. Mandiri	33) memenuhi kebutuhan dasar (minum dan ke toilet) tanpa bantuan orang lain		
	34) melakukan aktivitas belajar yang kompleks tanpa bantuan guru (misalnya, membaca buku, menulis)		
	35) berusaha mengatasi sendiri kesulitan yang dihadapi pada saat kegiatan belajar		
	36) membantu teman yang menghadapi kesulitan dalam penyelesaian kegiatan belajar		
6. Tanggung Jawab	37) Merapikan perlengkapan belajar yang telah selesai digunakan		
	38) Menyelesaikan tugas yang diberikan guru		
	39) Dengan dorongan guru mau meminta maaf dengan menyebutkan perilaku salah ketika melakukan kesalahan		
	40) Menjaga barang milik sendiri		
	41) Menjaga barang milik orang lain dan umum (misalnya: APE di sekolah, dll)		
7. Kerja keras	42) Mencoba beberapa kali untuk menyelesaikan tugas		
	43) Melakukan beberapa cara untuk mencapai yang diinginkan		
	44) Mengerjakan beberapa tugas dalam waktu yang ditentukan		
8. Kepemimpinan	45) mengambil peran yang dominan terhadap teman dalam kelompok sebaya		
	46) berperilaku dominan dalam kelompok		
	47) memimpin teman sebaya dalam berbagai kegiatan yang dilakukan bersama		
9. Kreatif	48) berusaha menghasilkan karya yang berbeda dengan teman sebayanya		

	senang, gembira dll)		
14. Peduli lingkungan	66) Mau membantu orang tua di rumah membersihkan kamar tidur sendiri tanpa bantuan orang lain		
	67) Mau menyiram tanaman di halaman sekolah yang layu		
	68) Mau mengutip sampah (bungkus permen yang berserakan di halaman sekolah		
	69) Menempatkan benda yang berserakan ditempatnya kembali		
15. Cinta bangsa dan tanah air	70) Menyanyikan lagu-lagu bernuansa kebangsaan (lebih dari 3 lagu)		
	71) Menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya dengan dipimpin guru		
	72) Menyebutkan satu nama pahlawan yang dikenal.		
	73) Menyebutkan nama simbol negara RI		
	74) Membuat bendera Indonesia		
	75) Menyatakan 'aku orang Indonesia' dengan bangga		
	76) Memperkenalkan suku keluarga sendiri		
	77) Memperkenalkan suku teman-teman sekelompoknya		

SURGA BUAT SI KECIL

- Tika : Kak Linda.....!
- Linda : Iya, ada apa Tika ?
- Tika : Kak... Tika mau dengar cerita “ Surga Buat si kecil”
Ceritakanlah kak....
- Linda : Iya...duduk yang baik agar kakak ceritakan. Begini ceritanya: Dahulu kala ada sebuah kerajaan yang dipimpin oleh seorang raja yang bodoh. Untuk menutupi kebodohnya, raja mempunyai seorang penasihat yang pandai. Semua nasihatnya selalu dituruti beliau.
- Tika : Kenapa bisa raja bodoh kak...?
- Linda : Ya,,agar lebih jelas, dengar dahulu percakapan raja dengan penasihatnya Tika...
- Tika : Iya, kak
- Raja : Haii....penasihat, jangan pernah kau tinggalkan aku ya...!
- Penasihat : Tentu saja Baginda, Hamba akan selalu menemani Baginda, bahkan sampai ke Surga.
- Raja : Apa itu surga, penasihat ?
- Penasihat : Oh...Surga adalah tempat yang indah. Tetapi, orang yang sudah meninggal saja yang bisa ke sana.
- Raja : Oh.....begitu ya..
- Kakak : Karena Ia kepercayaan raja, Penasihat itu, menjadi sombong dan gila kekuasaan. Dia senang menyingkirkan orang-orang yang tidak disukainya, seperti juru kandang kerajaan. Suatu malam , penasihat mengganti gajah kesayangan raja dengan seekor babi hutan. Hal ini, membuat raja terkejut, karena binatang kesayangannya tidak ada.
- Raja : Binatang apa yang kau bawa itu...! Mana gajah kesayanganku.....
- Penasihat : Itu gajah Baginda... Dia seperti itu, karena juru kandang tidak pernah memberi makan yang bergizi , sehingga gajah Baginda menjadi kurus.
- Raja : Kalau begitu, katakan padanya, nanti malam aku akan menggantungnya karena kelalaiannya.
- Penasihat : Heii... juru kandang, bersiap-siaplah kamu, karena nanti malam raja akan menggantungmu!
- Juru kandang : Aduh... bagaimana aku ini, penasihat. Bagaimana agar aku terhindar dari hukuman ini..!
- Penasihat : Baiklah, aku akan menolongmu. Tetapi, serahkan seratus tali emas sebagai bayarannya.
- Juru kandang : Iya...ya..aku turuti permintaanmu..!
- Tika : Jahat dan kejam sekali penasihat itu kak... Tika tidak suka padanya kak...
- Linda : Baguslah , Kalau Tika bersikap seperti itu, Kakak juga

- Tidak suka juga sifatnya. Malamnya, hukuman gantung dilaksanakan. Ayo kita dengar percakapan mereka..!
- Penasehat : Baginda, tolong jangan gantung dia, karena malam ini, malam purnama.Ia akan masuk surga baginda...
- Raja : Hah... surga..? Aku sudah lama sekali ingin ke sana,. Aku harus ditemani... Tetapi, gantung dulu si penasehat, karena dialah yang tahu surga itu..
- Penasehat : Haah.... Aku..?
- Raja : Iya...kamu...Penasehat..! Ayo cepat gantung...!
- Kakak : Akhirnya matilkah si penasehat itu
- Tika : Itulah, kalau licik ya kak. Tika tak mau seperti penasehat itu.
- Kakak : Iya... Kita tidak boleh bersifat licik. Kita harus saling membantu teman.
- Tika : Terimakasih ya kak ceritanya, nanti cerita lagi ya kak.
- Kakak : Iya.....

UNIVERSITAS MERDEKA
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Jl. Willem Iskandar Psr.V – Kotak Pos No. 1589 – Medan 20221 telp. (061) 6613265, 6613276, 6618754,
Fax. (061) 6614002 – 6613319, Laman : www.Unimed.ac.id

SURAT PERINTAH MULAI KERJA (SPMK)

Nomor : 1013 /UN33.17/SPMK/2012

Tanggal : 12 Maret 2012

Ini hari Senin, tanggal dua belas bulan Maret tahun Dua ribu dua belas, kami yang bertandatangan dibawah ini :

Rinaldi, SE, M.Si : Berdasarkan Surat Keputusan Mendiknas R.I. Nomor : 14184/A.A3/KU/2012, tanggal 27 Pebruari 2012 tentang Pengangkatan Pejabat Pembuat Komitmen Belanja Modal, bertindak untuk dan atas nama Rektor untuk selanjutnya dalam SPMK ini disebut sebagai : **PIHAK PERTAMA.**

Anita Yus, M.Pd : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan ,dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Ketua Peneliti. Rekening pada Bank BNI Cabang Medan No. A/C : 0057657482 untuk selanjutnya dalam SPMK ini disebut sebagai : **PIHAK KEDUA.**

Belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Perjanjian Kerja dengan ketentuan sebagai

PASAL 1
JENIS PEKERJAAN

PIHAK PERTAMA memberi Tugas kepada **PIHAK KEDUA**, dan **PIHAK KEDUA** menerima Tugas tersebut untuk melaksanakan Pekerjaan Penelitian Pengembangan Model Bermain Simbolik Berbasis Kompetensi dan Eks Cerita Rakyat Sebagai Strategi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini yang menjadi tanggung jawab **PIHAK KEDUA.**

PASAL 2
DASAR PELAKSANAAN PEKERJAAN

akan dilaksanakan oleh **PIHAK KEDUA** atas dasar ketentuan yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari ini, yaitu :

sesuai dengan proposal yang diajukan

RI No. 17 Tahun 2003, tentang Keuangan Negara.

RI No. 1 Tahun 2004, tentang Perbendaharaan Negara

RI No. 15 Tahun 2004, tentang Pemeriksaan Pengelolaan dan Tanggungjawab Keuangan Negara

PASAL 3
PENGAWASAN

Pelaksanaan Pengawasan dan Pengendalian Pekerjaan adalah Tim SPI Unimed dan Pejabat Pembuat Dana Eks Pembangunan Unimed.

PASAL 4
NILAI PEKERJAAN

PIHAK PERTAMA memberi dana pelaksanaan pekerjaan yang disebut pada pasal 1 tersebut sebesar Rp. 100.000.000,- (Tiga puluh lima juta rupiah) termasuk pajak-pajak yang dibebankan kepada dana DIPA Unimed T.A. Nomor : 0649/023-04.2.01/02/2012, tanggal 09 Desember 2011.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Jl. Willem Iskandar Psr.V – Kotak Pos No. 1589 – Medan 20221 telp. (061) 6613265, 6613276, 6618754,
Fax. (061) 6614002 – 6613319, Laman : www.Unimed.ac.id

PASAL 5 CARA PEMBAYARAN

Bayaran dana pelaksanaan pekerjaan yang tersebut pada pasal 4 dilaksanakan secara bertahap, sebagai berikut:

Tahap I (Pertama) sebesar $40\% \times 35.000.000 = \text{Rp. } 14.000.000,-$ (Empat belas juta rupiah), dibayar sewaktu penyerahan Proposal dan Penandatanganan Surat Perintah Mulai Kerja (SPMK) oleh kedua belah pihak.

Tahap II (Kedua) sebesar $30\% \times 35.000.000 = \text{Rp. } 10.500.000,-$ (Sepuluh juta lima ratus ribu rupiah), dibayar setelah PIHAK KEDUA menyerahkan Laporan Kemajuan Pekerjaan dengan Bobot minimal 75 %. Dan menyerahkan bukti setor pajak (SSP) yang telah divalidasi Bank.

Tahap III (Ketiga) sebesar $30\% \times 35.000.000 = \text{Rp. } 10.500.000,-$ (Sepuluh juta lima ratus ribu rupiah), dibayar setelah PIHAK KEDUA menyerahkan Laporan Hasil Pekerjaan dengan Bobot 100%. Dan menyerahkan bukti setor pajak (SSP) yang telah divalidasi Bank.

PASAL 6 JANGKA WAKTU PELAKSANAAN

Jangka waktu pelaksanaan Pekerjaan sampai 100 % yang disebut pada pasal 1 perjanjian ini ditetapkan selama 234 hari kalender terhitung sejak tanggal 12 Maret s/d 31 Oktober 2012.

Jangka Waktu Penyelesaian tersebut dalam ayat 1 Pasal ini tidak dapat dirubah oleh PIHAK KEDUA.

PASAL 7 LAPORAN

PIHAK KEDUA harus menyampaikan naskah artikel hasil penelitian ke Lembaga Penelitian (Lemlit) dalam bentuk Hard Copy dan Softcopy dalam compact disk (CD) untuk diterbitkan pada Jurnal Nasional terakreditasi. Bukti pengiriman disertakan dalam laporan.

Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan, PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil penelitian melalui forum yang dikoordinasikan oleh Pusat Penelitian yang sesuai dan pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Seminar Penelitian dilakukan di jurusan/program studi dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta seminar serta diketahui oleh Pusat Penelitian.

Laporan dan laporan pelaksanaan Seminar dimaksud disampaikan ke Lembaga Penelitian Unimed sebanyak 2 (dua) eksemplar.

Serta seminar terbaik dari setiap jurusan wajib menyeminarkan hasil penelitian di Lembaga Penelitian Unimed.

PIHAK KEDUA menyampaikan Laporan Akhir Pelaksanaan Pekerjaan kepada PIHAK PERTAMA sebanyak 4 (empat) eksemplar yang akan didistribusikan kepada :

- PIHAK PERTAMA sebanyak 1 (Satu) eksemplar (ASLI)
- Kantor SPI Unimed sebanyak 1 (Satu) eksemplar.
- Kantor LEMLIT 2 (Dua) Eksemplar

PIHAK KEDUA wajib menyampaikan Laporan Realisasi Penggunaan Dana Pelaksanaan Pekerjaan Penelitian kepada PIHAK PERTAMA

PASAL 8 SANKSI

Jika PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan jangka waktu pelaksanaan yang ditentukan dalam pasal 6 perjanjian ini, maka untuk setiap hari keterlambatan PIHAK KEDUA wajib membayar



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Jl. Willem Iskandar Psr.V – Kotak Pos No. 1589 – Medan 20221 telp. (061) 6613265, 6613276, 6618754,
Fax. (061) 6614002 – 6613319, Laman : www.Unimed.ac.id

... keterlambatan sebesar 1 ‰ perhari dengan maksimum denda sebesar 5 % dari nilai pekerjaan yang
... pada pasal 4 .

... pelaksana Pekerjaan melalaikan kewajibannya baik langsung atau tidak langsung yang merugikan
... ngan negara diwajibkan mengganti kerugian dimaksud.

PASAL 9
PENUTUP

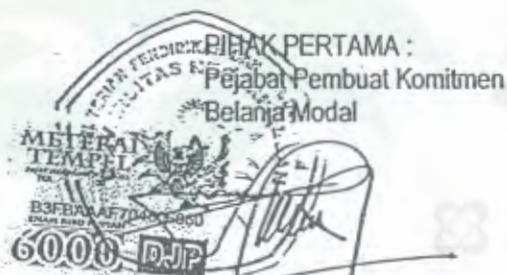
... antah Mulai Kerja (SPMK) ini dibuat rangkap 4 (Empat) dengan ketentuan sebagai berikut :

- ... lembar pada : Kantor Dana Eks Pembangunan Unimed.
- ... lembar pada : Ketua Peneliti
- ... lembar pada : Kantor Pelayanan dan Perbendaharaan Negara (KPPN) Medan.
- ... lembar pada : Kantor SPI Unimed.

... Surat Perintah Mulai Kerja (SPMK) ini diperbuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana

PIHAK KEDUA :
Ketua Peneliti

Dr. Anita Yus, M.Pd
NIP. 195907211986012001



PIHAK PERTAMA :
Pejabat Pembuat Komitmen
Belanja Modal

Yon Rinaldi, SE. M.Si
NIP. 196705111991121001

THE
Character Building
UNIVERSITY