

stimulasi

model

Formula Pembelajaran  
Sosial Emosional  
Bagi Anak Usia Dini

kepemimpinan

AS JABAR

melalui metode  
bermain peran



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
PP PAUDNI Regional I

@ Formula Pembelajaran Sosial Emosional Bagi Anak Usia Dini

# **Model Stimulasi Kepemimpinan Melalui Bermain Peran**

## **Pengarah:**

Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd

## **Penanggung Jawab:**

Endin Suhandi

## **Penulis:**

Ujang Rahmat

Endin Suhandi

Rochaeni Esa Ganesha

Asep Subagja

## **Pakar:**

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

## **Kontributor:**

PAUD IPHI Kota Bandung

TK Little Moslem Daarul Ihsan Kota Bandung

## **Tata Letak & Desain Sampul:**

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

**PP PAUDNI Regional I**

*2015*

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

**Lembar Pengesahan**

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:

**Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.**

Mengetahui  
Kepala PP PAUDNI Regional I,

**Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd.**

NIP 196306251990021001

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Kata Pengantar

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya formula model stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran ini berada di hadapan Anda.

Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi bagi guru dan penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel "model pembelajaran" ini mengimplementasikan metode bermain sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan bagi anak usia dini. Hasil pengembangan model pembelajaran ini merupakan upaya penyediaan panduan pembelajaran berupa bahan bacaan stimulasi kepemimpinan. Adapun yang menjadi nilai atau sikap kepemimpinan yang distimulasikan tersebut, di antaranya: jujur, integritas, adil, pemberani, pembelajar, dan kerja sama.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang dan semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses uji coba, sehingga model ini dapat terwujud. Semoga keberadaan model ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

Bandung,      November 2015  
Kepala,

**Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd.**  
NIP. 19630625199900021001

# Daftar Isi

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi.....	ii
Abstrak .....	iv
<b>Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	2
B. Tujuan .....	8
C. Penjelasan Istilah.....	8
<b>Konsep Dasar</b> .....	<b>12</b>
A. Pembelajaran .....	12
B. Stimulasi Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini .....	14
C. Bermain Peran.....	20
<b>Stimulasi Kepemimpinan Melalui Bermain Peran</b> ...	<b>28</b>
A. Karakter Kepemimpinan Anak Usia Dini .....	29
B. Ciri-ciri Anak yang Mempunyai Karakter Kepemimpinan.....	31
C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter Kepemimpinan Anak .....	33
D. Menumbuhkan dan Mengembangkan Kepemimpinan Pada Anak.....	34

E. Tujuan Pembelajaran .....	35
F. Penyelenggara, Guru, dan Peserta Didik .....	35
G. Struktur Kurikulum.....	38
H. Prinsip Pembelajaran.....	42
I. Strategi Pembelajaran .....	45
J. Alur Pembelajaran .....	52
K. Penilaian Pembelajaran .....	53
L. Penerapan Metode Bermain .....	53
<b>Penutup</b> .....	<b>67</b>
<i>Daftar Pustaka</i> .....	<i>71</i>

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Abstrak

Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi bagi guru dan penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel "model pembelajaran" ini mengimplementasikan metode bermain sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan bagi anak usia dini. Hasil pengembangan model pembelajaran ini merupakan upaya penyediaan panduan pembelajaran berupa bahan bacaan stimulasi kepemimpinan.

Dalam proses pengembangan formula ini, Tim Pengembangan menggunakan metode 4 D (*Define, Design, Development and Dissemination*). Dalam prosesnya, dimulai dari mendefinisikan produk yang akan dihasilkan dan tertuang dalam rancangan/ desain pembelajaran. Desain yang telah dikembangkan tersebut kemudian diujicobakan dan divalidasi oleh pakar. Pada akhir kerja pengembangannya, model ini disebarluaskan kepada penggunaanya.

Formula bahan bacaan tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam bahan bacaan ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran.

# Pendahuluan

*Kelak, dalam kehidupan anak, jiwa kepemimpinan menjadi salah satu penentu keberhasilannya. Mengasahnya sejak dini sama artinya menyiapkan bekal bagi anak meraih kesuksesan.*

Kemampuan untuk memimpin dengan baik tak hanya dibutuhkan politisi, pejabat negara, atau pemimpin perusahaan. Setiap orang perlu memiliki kemampuan ini untuk menjalani kehidupannya, bahkan dalam membina rumah tangga dan lingkungan keluarga. Paling tidak, saat buah hati kita tumbuh dewasa, mereka akan menjadi orangtua yang harus memimpin anak-anaknya. Mental kepemimpinan yang terasah dengan baik sejak dini, menjadi investasi masa depan untuk mereka. Menjadi apa pun nantinya, mereka akan jadi pemimpin yang baik.

# 1



## A. Latar Belakang

2

Pembentukan karakter sebagai tujuan pendidikan, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab."



Kelompok anak usia dini merupakan kelompok yang sangat strategis dan efektif dalam pembinaan karakter, hal ini harus menjadi kesadaran kolektif dari seluruh elemen bangsa ini. Karena masalah pendidikan anak usia dini sampai saat ini masih banyak menyisakan persoalan. Pertama, masih banyaknya kelompok anak usia dini yang belum dapat mengakses pendidikan (sampai akhir 2014, APK PAUD sebesar 68%). Kedua, kurangnya pemahaman para guru akan hakikat tujuan pendidikan nasional untuk membangun peserta didik menjadi manusia holistik yang berkarakter. Sehingga dalam proses pembelajaran terlalu menitikberatkan pada aspek kognitif. Padahal amanat Undang-Undang sudah demikian jelas bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk membentuk (peserta didik) menjadi manusia holistik yang berkarakter.

Dengan demikian, dalam prosesnya pendidikan dan pembelajarannya harus mampu mengembangkan seluruh dimensi dan potensi serta aspek-aspek peserta didik secara utuh dan menyeluruh (holistik). Akibat dari kekurangpahaman ini banyak praktek-praktek pembelajaran di PAUD/TK yang cenderung lebih mementingkan kemampuan akademik (calistung) daripada pengembangan aspek emosi dan sosial anak.

Hal ini tidak terlepas dari tuntutan orang tua, termasuk Sekolah Dasar yang mensyaratkan penerimaan peserta didik dengan melakukan test kemampuan calistung. Memaksakan anak usia di bawah 6 atau 7 tahun untuk belajar calistung akan beresiko timbulnya stres jangka pendek dan rusaknya perkembangan jiwa anak dalam jangka panjang (Elkind, 2000:12). Praktek seperti ini jelas akan menghambat proses pembentukan karakter anak.

Ketiga, kurangnya wawasan guru tentang pendekatan dan metode pendidikan karakter yang tepat dalam pembentukan karakter anak usia dini. Padahal wawasan guru dalam berbagai pendekatan dan metode tersebut sangat penting dalam implementasi pendidikan karakter. Akibat kurangnya wawasan guru dalam hal model, pendekatan dan metode pembelajaran pendidikan karakter di TK, maka proses pembelajaran akan menjadi pasif dan tidak memberikan pengalaman kongkrit pada anak.

Keempat, kurang sinergisnya antar sekolah, keluarga dan masyarakat. Ketiga unsur tersebut harus saling mendukung untuk peningkatan pembentukan karakter peserta didik. Akibat ketidaksinergisan ini, pembentukan karakter peserta didik menjadi parsial, dan tidak holistik, akibatnya muncul gejala anak yang bersikap baik di sekolah tetapi di luar sekolah berperilaku kurang baik. Atau sebaliknya di rumah dalam lingkungan keluarga menunjukkan sikap yang baik tetapi di luar rumah terlibat geng motor, narkoba dan senang tawuran. Sikap inkonsistensi para peserta didik ini salah satunya diakibatkan kurang sinerginya antara pendidikan sekolah



dan keluarga serta masyarakat.

Pendidikan karakter pada anak usia dini sudah sepatutnya menjadi prioritas para orang tua dalam lingkungan keluarga, karena pendidikan karakter harus dimulai dari dalam lingkungan keluarga, yang merupakan lingkungan pertama bagi pertumbuhan karakter anak. Dukungan para orang tua ini sangat penting dalam keberhasilan pendidikan karakter di lingkungan sekolah. Lingkungan keluarga dan masyarakat adalah tempat dimana anak bergaul dan bersosialisasi yang berperan membentuk karakter anak. Dan begitu juga dukungan komitmen pemerintah sangat penting dalam upaya pembangunan karakter bangsa melalui kebijakan yang berpihak pada pembinaan karakter, khususnya.

pendidikan karakter anak usia dini. Jika semua elemen bangsa berpartisipasi aktif dalam membentuk karakter semua anak Indonesia yang berada dalam rentang usia dini (0-6 tahun) maka saat negara ini memasuki usia emas 2045 (seratus tahun Indonesia merdeka), kita akan memiliki generasi emas yang cerdas tangguh dan berkarakter serta berakhlak mulia.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan dalam pengembangan karakter anak usia dini, yang dapat

menjadi panduan orang tua, guru dan pengasuh dalam membentuk anak yang berkarakter unggul. Salah satu aspek dalam pendidikan karakter adalah kepemimpinan.

Kemampuan untuk memimpin dengan baik tak hanya dibutuhkan politisi, pejabat negara, atau pemimpin perusahaan. Setiap orang perlu memiliki kemampuan ini untuk menjalani kehidupannya, bahkan dalam membina rumah tangga. Paling tidak, saat buah hati kita tumbuh dewasa, mereka akan menjadi orangtua yang harus memimpin anak-anaknya. Mental kepemimpinan yang terasah dengan baik sejak dini, menjadi modal untuk mereka. Menjadi apa pun nantinya, mereka akan jadi pemimpin yang baik.



## B. Tujuan

Model Stimulasi Kepemimpinan Melalui Bermain Peran disusun dengan tujuan sebagai berikut.

1. Menjadi acuan bagi guru paud memfasilitasi proses pembelajaran, khususnya pembelajaran dalam rangka menstimulasi kepemimpinan bagi anak usia dini.
2. Menjadi inspirasi bagi guru paud untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama dalam penerapan metode bermain.

## C. Penjelasan Istilah

### 1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang sistematis dan dilakukan secara sadar antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran yang dimaksud dalam model ini adalah aktivitas belajar peserta didik melalui fasilitasi guru paud dalam menstimulasi kepemimpinan melalui bermain peran.

## 2. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter pada anak adalah merupakan suatu upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis oleh pendidik dalam membantu anak melibatkan semua aspek memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma yang berlaku baik dalam agama, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Diharapkan nantinya anak akan menjadi insan religius, kreatif, inovatif, produktif menilai apa yang diyakini benar tanpa tergoda dari pihak luar.

## 3. Stimulasi Kepemimpinan

Stimulasi adalah rangsangan yang dilakukan sejak bayi baru lahir bahkan sebaiknya sejak janin berusia 6 bulan di dalam kandungan dan di lakukan setiap hari, untuk merangsang semua sistem indera (pendengaran, penglihatan, perabaan, pembauan dan pengecapian). Selain itu harus pula merangsang gerak kasar dan halus kaki, tangan dan jari-jari, mengajak berkomunikasi serta merangsang perasaan yang menyenangkan pikiran bayi, balita dan



anak. Rangsangan yang di lakukan sejak lahir, terus menerus, bervariasi dengan suasana bermain dan kasih sayang, akan memacu berbagai aspek kecerdasan anak, yaitu kecerdasan logika-matematika, emosi, komunikasi bahasa, seni rupa, dan lain-lain.

Stimulasi yang dimaksud dalam model ini adalah upaya menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada

anak usia dini yang dikemas melalui metode bermain peran.

#### **4. Bermain Peran**

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui pe-ragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

# Konsep Dasar

## A. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sesuatu kegiatan yang mencakup kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisir secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang mencakup metode dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan **umpan balik** pembelajaran. Suatu rencana pembelajaran dan pelaksanaannya perlu memperhatikan hal-hal yang terkait dengan belajar bagaimana belajar, belajar bagaimana berpikir, belajar bagaimana melakukan, dan belajar bagaimana bekerja sama dan hidup bersama.

# 2



Sejalan dengan perkembangan anak usia dini, maka pembelajaran perlu menekankan pada empat aspek tersebut di atas. Hal tersebut menjadi faktor yang kritis dalam perkembangan anak yang bersangkutan. Oleh karena itu, pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan pada lembaga pendidikan anak usia dini yang dilakukan dalam bentuk berbagai kegiatan bermain perlu menekankan pada empat aspek tersebut di atas ditambah dengan aspek-aspek lain, seperti moral, perilaku baik sebagai individu, sebagai anggota masyarakat, maupun sebagai makhluk Tuhan sesuai dengan nilai-nilai keagamaan.

Sifat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berlangsung secara simultan dan holistik, sehingga pendekatan dan desain, serta pelaksanaan pembelajaran anak tersebut terintegrasi secara terpadu.

Di sisi lain, ada hal yang penting yang juga harus diperhatikan oleh pendidik anak usia dini dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal penting tersebut adalah berkaitan dengan metode serta strategi dalam melaksanakan pengajaran bagi anak usia dini. Sukses tidaknya suatu pengajaran bagi anak usia dini di antaranya adalah tergantung bagaimana seorang pendidik (pengajar) menggunakan strateginya.



## **B. Stimulasi Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini**

Rood, J (2006) menyatakan bahwa di antara "nilai-nilai (karakter) yang seyognya ada pada seorang pemimpin, khususnya PAUD adalah kejujuran, kerjasama, integritas, keluwesan, kemandirian, dan keterbukaan". Pendapat Rood di atas menandakan bahwa sesungguhnya tidak ada batasan yang jelas tentang nilai karakter apa yang seharusnya diterapkan. Akan tetapi, yang lebih penting adalah bahwa nilai-nilai karakter tersebut secara logis dan normatif mampu mengungkit kemampuan memimpin seseorang, khususnya yang bergelut pada bidang PAUD.

Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi bagi guru dan penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan metode bermain sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan bagi anak usia dini. Hasil pengembangan model pembelajaran ini merupakan upaya penyediaan panduan pembelajaran berupa bahan bacaan stimulasi kepemimpinan.

Untuk memudahkan Anda memahami dan menerapkan model ini di lembaga masing-masing, setiap tema yang tertuang dalam masing-masing bacaannya disertai Rencana Kerja Harian (RKH), instrumen pendukung proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang berfungsi memandu guru dalam memahami setiap materinya. Bahan bacaan yang kami maksud terdiri dari 6 (enam) tema, yang garis besarnya dapat dilihat pada uraian berikut ini.

### **1. Jujur**

Jujur adalah keberanian untuk mengungkapkan sesuatu sesuai dengan kondisi sebenarnya. Sifat jujur awalnya ditumbuhkan dengan memberikan kepercayaan kepada anak, misalnya dalam menge-

lola waktu untuk bersekolah, belajar, bermain, melakukan hobi, dan beristirahat. Kejujuran juga ditumbuhkan dalam komitmen mengerjakan tugas dengan jerih payahnya sendiri serta kemampuan menahan godaan untuk tidak melanggar hak/milik orang lain.

## 2. Integritas

Integritas adalah kemampuan untuk melaksanakan tugas yang diemban secara total atau penuh dedikasi. Dalam konteks ini, anak dibiasakan diberikan tugas. Selama pengerjaan tugas, guru membimbing anak agar dalam setiap prosesnya, anak melaksanakan tugas tersebut penuh tanggung jawab.

### 3. Adil

Sifat adil dapat ditumbuhkan dalam keseharian. Contoh, ketika diberi sekotak permen coklat, sampaikan pesan agar seluruh penghuni rumah dibagi. Coba amati, apakah ia mampu membagikan permen yang didapat dengan adil? Untuk itu, jangan lupa mengecek kepada anggota keluarga yang lain, apakah seluruh penghuni rumah mendapat jumlah yang sama? Atau, ketika di sekolah, mintalah anak untuk mengoordinasi tugas bersih-bersih kelas. Coba amati, apakah ia mampu membagi tugas tersebut dengan merata pada teman-teman sekelasnya.



#### 4. Pemberani

Untuk menumbuhkan sifat pemberani, cobalah memberikan tantangan kepada anak. Contoh, bila ada kerabat atau kenalan tinggal di kompleks yang sama tapi beda blok, berikan kepercayaan kepada anak untuk mengantarkan sesuatu ke sana. Sampaikan bahwa benda tersebut dibutuhkan oleh si kerabat. Ini dapat menumbuhkan sifat pemberani karena memang dibutuhkan keberanian untuk melaksanakan tugas seperti itu. Cara lainnya adalah keberanian mengajukan pendapat atau keinginan. Berikan kesempatan kepada anak untuk menentukan pilihannya sendiri. Mulailah dari hal sederhana, seperti memilih baju yang akan dipakai, menu maknannya, kado untuk temannya, toko buku mana yang dituju, bertanya kepada guru, mengutarakan pendapat kepada ayah-ibu, dan lain-lain.

## 5. Pembelajaran

Tumbuhkan rasa ingin tahu anak melalui kegiatan sehari-hari di mana saja. Umpama, ketika melewati kabel listrik yang membentang di tepi jalan, tanyakan mengapa burung yang bertengger di situ tidak terkena sengatan listrik. Tentu saja orangtua harus tahu jawabannya yang benar. Atau selagi bermain di taman, sampaikan fungsi daun bagi tanaman dan lingkungan. Sifat pembelajaran sangat didukung oleh kegemaran membaca buku dan kemampuan berpikir kritis.

## 6. Kerja Sama

Kemampuan bekerja sama dengan orang lain sekaligus melakukan koordinasi tugas dengan teman satu tim merupakan salah satu bentuk kepemimpinan. Seorang pemimpin yang baik, tentunya akan menggunakan bahasa yang sopan dan tegas dalam menyampaikan perintah. Latihan bisa dilakukan bersama adik di rumah pada saat membereskan mainan yang dimainkan bersama. Di sekolah, anak bisa bergiliran menjadi pemimpin barisan atau pemimpin kelompok tugas.

## C. Bermain Peran

### 1. Pengertian

Uno (2008: 25) menyebutkan bahwa bermain peran itu merupakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disederhanakan bahwa model bermain peran adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada peserta didik dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas.



## 2. Prinsip dasar bermain peran

- a. Setiap anggota kelompok (peserta didik) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- b. Setiap anggota kelompok (peserta didik) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
- c. Kelompok mempunyai tujuan yang sama
- d. Setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- e. Setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi
- f. Setiap kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama-

ma selama proses belajarnya

- g. Setiap anggota kelompok akan diminta bertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain.

### 3. Manfaat

Penggunaan metode bermain peran dalam proses belajar dan pembelajaran dapat memberi manfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Memotivasi peserta didik untuk lebih memahami kondisi psikologis dan peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat
- b. Menarik minat dan perhatian peserta didik,
- c. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak,
- d. Menstimulasi/memancing peserta didik untuk bertanya,
- e. Mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik,
- f. Melatih peserta didik untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

- g. Evaluating, memberi penilaian/ dapat membedakan nilai baik dan buruk.

#### 4. Langkah-langkah pembelajaran

- a. Guru menyiapkan skenario bermain peran (dalam bentuk *story board*)
- b. Guru menyiapkan media bermain peran
- c. Guru menyampaikan cara bermain peran sesuai tema
- d. Anak mulai bermain peran
- e. Anak mengkomunikasikan apa yang telah dipertunjukkan
- f. Evaluasi

Secara deskriptif, langkah-langkah tersebut tersebut ditempuh melalui prosedur bermain peran. Berikut ini prosedurnya.

##### a. Persiapan atau Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi peserta didik atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita

untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat peserta didik berpikir tentang hal tersebut.

#### **b. Memilih Pemain (Partisipan)**

Peserta didik dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih peserta didik yang sesuai untuk memainkannya



(jika peserta didik pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau peserta didik sendiri yang mengusulkannya.

**c. Menata Panggung (ruang kelas)**

Guru mendiskusikan dengan peserta didik di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

**d. Menyiapkan Pengamat (observer)**

Guru menunjuk peserta didik sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

**e. Memainkan peran**

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak peserta didik yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.



#### **f. Diskusi dan Evaluasi**

Guru bersama dengan peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada peserta didik yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

#### **g. Bermain Peran Ulang**

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

## **h. Diskusi dan Evaluasi Kedua**

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang peserta didik memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

## **i. Berbagi Pengalaman dan Diskusi**

Peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya peserta didik akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya peserta didik menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari peserta didik tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, peserta didik akan belajar tentang kehidupan.

# Stimulasi Kepemimpinan Melalui Bermain Peran

*"Bila harta hilang, sesungguhnya tak ada yang hilang, bila kesehatan hilang, ada sesuatu yang hilang tapi bila karakter hilang maka sesungguhnya, segalanya telah hilang." (Billy Graham)*

Kepemimpinan merupakan proses kegiatan dalam memimpin, membimbing, mempengaruhi atau mengontrol pikiran atau tingkah laku orang lain kesatu tujuan tertentu. Tead (dalam Kartono, 2001:23) mendefenisikan kepemimpinan sebagai kegiatan mempengaruhi orang agar mereka mau bekerjasama untuk mencapai tujuan.

Pemimpin berada pada posisi y

# 3



mempengaruhi orang agar bersedia melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan.

Kepemimpinan pada anak usia dini adalah sikap keberanian dalam menunjukkan tingkah laku yang terpuji, seperti memimpin doa sebelum belajar, memimpin menyanyi, memimpin kegiatan baris-berbaris sebelum memasuki kelas, memimpin kelompok bermain serta berinteraksi dengan temannya, mengerjakan tugas individu yang diberikan oleh guru dan berinisiatif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

### **A. Karakter Kepemimpinan Anak Usia Dini**

Membangun karakter anak sejak dini, sangat penting bagi guru dan orang tua, harapannya agar anak sejak dini memiliki karakter yang baik salah satunya adalah karakter kepemimpinan. Pada anak, pemimpin adalah anggota yang diterima dalam kelompok, yang paling tepat untuk mewakili cita-cita kelompok dibandingkan anggota kelompok yang lain.

Anggota yang lain mau mengikuti mereka karena mereka mampu memperlihatkan penguasaan mereka akan hubungan sosial, mampu memancing reaksi positif kelompok terhadap mereka dan mampu memberikan andil yang lebih besar dibandingkan dengan anggota



yang lain untuk memuaskan kebutuhan kelompok secara keseluruhan. Begitu besar manfaat karakter kepemimpinan, akan lebih baik apabila karakter ini mulai diajarkan sejak dini.

Dengan begitu bakat dan potensi bisa terasah dengan maksimal. Beberapa cara untuk menstimulasi jiwa pemimpin pada anak di usia sekolah yang dikemukakan oleh Ekawati, dkk (2012:1) sebagai berikut: a) jujur adalah keberanian untuk mengungkapkan sesuatu dengan dengan kondisi sebenarnya, b) integritas adalah

kemampuan untuk melaksanakan tugas yang diemban secara total atau penuh dedikasi, c) adil, sifat adil ditumbuhkan dalam keseharian, d) pemberani, tumbuhkan jiwa pemberani pada diri anak, e) pembelajar, tumbuhkan rasa ingin tahu anak melalui kegiatan sehari-hari, f) kerjasama adalah kemampuan bekerjasama dengan orang lain.

## **B. Ciri-ciri Anak yang Mempunyai Karakter Kepemimpinan**

### 1. Penampilan

Penampilan tidak selalu lebih tampan atau lebih cantik daripada pengikutnya, tetapi biasanya memiliki penampilan keseluruhan yang lebih baik dan mengundang perhatian dan rasa hormat.

### 2. Popularitas

Pemimpin selalu populer tetap tidak selalu menjadi pemimpin.

### 3. Rasa aman

Pemimpin yang memiliki rasa aman yang timbul dari realisasi sikap kelompok terhadap mereka.

### 4. Kesesuaian dengan cita-cita kelompok

Pemimpin yang memiliki kesesuaian dengan cita-cita

kelompok akan selalu ditaati dan dipatuhi.

5. Penyesuaian dengan pribadi sosial

Pemimpin yang berhasil melakukan penyesuaian pribadi sosial dengan baik karena dapat menerima diri dan percaya diri bahwa mereka memiliki sesuatu untuk disumbangkan kepada orang lain.

6. Kematangan

Karena faktor usia dan pola asuh, pemimpin menimbulkan kesan bahwa mereka lebih matang daripada anggota kelompok yang lain.



### C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter Kepemimpinan Anak

Perkembangan karakter pada setiap individu dipengaruhi oleh faktor bawaan (*nature*) dan faktor lingkungan (*nurture*). Setiap manusia memiliki potensi bawaan yang akan bermanifestasi setelah dia dilahirkan, termasuk potensi yang terkait dengan karakter atau nilai-nilai kebajikan. Oleh karena itu, sosialisasi dan pendidikan awal yang berkaitan dengan nilai-nilai kebajikan baik di keluarga, sekolah maupun lingkungan yang lebih luas.

Faktor *nurture* yaitu proses sosialisasi atau pendidikan yang dilakukan oleh keluarga (orang tua), sekolah (guru), lingkungan (masyarakat) yang lebih luas memegang peranan penting dalam pembentukan karakter seseorang. Anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter, sehingga fitrah setiap anak yang dilahirkan suci dapat berkembang lebih optimal.

Apabila pada diri anak kita tanamkan sikap kepemimpinan, maka secara perlahan karakter kepemimpinan pada anak akan terbentuk. Dalam membentuk karakter diperlukan pemimpin pembentuk

karakter yang kuat, karena pemimpin yang kuat sebagai fasilitator terbangunnya individu yang berkarakter. Pemimpin sebagai reformator yang memiliki integritas karena jatuh dan bangun karakter anak yang baik tergantung orang tuanya dan guru.

#### **D. Menumbuhkan dan Mengembangkan Kepemimpinan Pada Anak**

Kepemimpinan yang berhasil adalah mampu menggunakan perangkanya dalam mencapai tujuan, Elfindri dkk, (2012:18). Kepemimpinan dapat diperoleh melalui belajar di sekolah, di organisasi, maupun di tengah masyarakat. Untuk itu, kepemimpinan perlu ditumbuhkan dan dikembangkan pada diri anak sejak dini. Menurut Lisdawati (2007:9) menumbuhkan dan mengembangkan kepemimpinan, ada tiga hal yang penting untuk dilakukan yakni: 1) kita harus menyadari bahwa nasib berada ditangan kita; 2) kitalah yang menjadi sutradara terhadap kehidupan kita; 3) Tuhan tidak akan mnerubah nasib kita kecuali kita sendiri yang merubahnya.

Berdasarkan hal ini, bahwa untuk menumbuhkan dan mengembangkan kepemimpinan, kita harus menjalaninya dari hari kehari. Menumbuhkan kebiasaan dan

mengembangkannya hingga menjadi suatu karakter. Untuk itu tidak bisa dengan cara yang cepat. Kepemimpinan hanya dapat dijalani setahap demi setahap dan itu dimulai dengan melakukan perjalanan ke dalam diri kita sendiri.

## **E. Tujuan Pembelajaran**

### **1. Tujuan Umum**

Pembelajaran stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran adalah upaya untuk menumbuhkan karakter kepemimpinan kepada anak usia dini melalui metode bermain peran.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mampu membagi tanggung jawab
- b. Mampu mengambil keputusan dengan tepat
- c. Mampu memecahkan masalah
- d. Dapat menunjukkan unjuk kerja
- e. Dapat menghayati dan menghargai peran yang diberikan

## **F. Penyelenggara, Guru, dan Peserta Didik**

### **1. Penyelenggara**

Yang menjadi penyelenggara dalam pembelajaran stimulasi kepemimpinan melalui metode bermain



peran adalah satuan PAUDNI berbentuk:

- a. Kelompok bermain
- b. TK
- c. Satuan PAUD Sejenis
- d. Pos PAUD
- e. Raudhatul Anfal
- f. Dan lembaga sejenis lainnya

Adapun prasyarat yang minimal kuasai oleh penyelenggara ini, sebagai berikut.



## 1. Guru

Minimal 2 orang, yaitu guru kelas dan guru pendamping

Dengan kriteria minimal:

- a) Pendidikan terakhir minimal S1 untuk guru kelas dan SMA untuk guru pendamping
- b) Memiliki pengalaman sebagai pendidik PAUD
- c) Memahami prinsip dan penerapan metode bermain peran
- d) Mampu bercerita/ mendongeng
- e) Menguasai materi yang akan dibelajarkan

## 2. Peserta Didik

Peserta kegiatan pembelajaran stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran berjumlah antara 10-20 orang dalam satu rombongan belajarnya dengan persyaratan sebagai berikut.

- a. Anak usia 5-6 tahun

## G. Struktur Kurikulum

Tujuan pembelajaran stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran adalah menumbuhkan karakter kepemimpinan kepada anak usia dini melalui bermain peran untuk memperoleh kemampuan: 1) mampu membagi tanggung jawab; 2) mampu mengambil keputusan dengan tepat; 3) mampu memecahkan masalah; 4) dapat menunjukkan unjuk kerja; dan 5) dapat menghayati dan menghargai peran yang diberikan. Keempat kemampuan tersebut, terintegrasi dengan karakter kepemimpinan: jujur, integritas, adil, pemberani, pembelajar, kerja sama.

Untuk memfasilitasi proses pencapaian tahap perkembangan tersebut, dirumuskan struktur kurikulum sebagai acuan pembelajarannya. Alokasi waktu yang diperlukan untuk mencapai semua kemampuan di atas adalah sebanyak 2 jam (@ 40 menit).

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Waktu
a. Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi</li> <li>2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)</li> <li>3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</li> </ol>		
b. Rasa tanggung jawab untuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahu akan haknya</li> <li>2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)</li> </ol>		

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Waktu
diri sendiri dan orang lain	3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri		
c. Perilaku prososial	1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif		

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Waktu
	<p>dengan teman</p> <ol style="list-style-type: none"><li>7. Menunjukkan sikap toleran</li><li>8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</li><li>9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat</li></ol>		



## H. Prinsip Pembelajaran

Hakekat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Pembelajaran partisipatif memiliki prinsip tersendiri

dalam kegiatan belajar dan kegiatan pembelajaran. Prinsip dalam kegiatan belajar adalah bahwa peserta didik memiliki kebutuhan belajar, memahami teknik belajar, dan berperilaku belajar. Prinsip dalam kegiatan membelajarkan bahwa pendidik menguasai metode dan teknik pembelajaran, memahami materi atau bahan belajar yang cocok dengan kebutuhan belajar, dan berperilaku membelajarkan peserta didik. Prinsip-prinsip tersebut dijabarkan dalam langkah operasional kegiatan pembelajaran, sebagai wujud interaksi dukasi antara pendidik dengan peserta didik dan/atau antar peserta didik. Pendidik berperan untuk memotivasi, menunjukkan, dan membimbing peserta didik supaya peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan peserta didik berperan untuk mempelajari, mempelajari kembali, memecahkan masalah guna meningkatkan taraf hidup dengan berpikir dan berbuat di dalam dan terhadap dunia kehidupannya.

Penerapan pembelajaran partisipatif mensyaratkan tersedianya berbagai metode dan teknik pembelajaran yang cocok untuk itu. Metode pembelajaran adalah kegiatan atau cara umum penggolongan peserta didik, sedangkan teknik pembelajaran adalah langkah atau cara khusus yang digunakan pendidik dalam masing-

masing metode pembelajaran. Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran partisipatif ternyata bermacam ragam, yang dapat digolongkan ke dalam tiga kategori yaitu metode pembelajaran perorangan (*individual methods*), metode pembelajaran kelompok (*group methods*), dan metode pembelajaran missal atau pembangunan masyarakat (*community methods*) (Verne dan Knowles, 1977:13).

Teknik-teknik pembelajaran partisipatif, berdasarkan pengelompokan metode, beraneka ragam pula. Dalam metode pembelajaran perorangan dikenal teknik pembelajaran yaitu tutorial, bimbingan perorangan, pembelajaran individual, magang, sorogan. Dalam metode pembelajaran kelompok terdapat teknik diskusi, demonstrasi, simulasi, kerja kelompok, situasi hiptetis, pemecahan masalah kritis, bermain peran dan sebagainya. Ke dalam metode pembelajaran masal atau pembangunan masyarakat, termasuk teknik kontak social, "paksaan sosial" (*social pressure*), demonstrasi proses dan/atau demonstrasi hasil, aksi partisipasi. Teknik-teknik pembelajaran dalam setiap metode itu tidak dapat dipisahkan secara mutlak, karena suatu teknik dapat pula digunakan dalam metode yang berbeda, seperti metode demonstrasi yang digunakan

dalam metode pembelajaran kelompok dapat digunakan pula dalam metode pembelajaran massal/pembangunan masyarakat atau dalam metode pembelajaran perorangan.

## I. Strategi Pembelajaran

Ada beberapa strategi dalam pelaksanaan kegiatan pengajaran anak usia dini. Di antara strategi tersebut adalah: (1) Perhatian Intens (2) Beri Dorongan (3) Berikan Umpan Balik Khusus (4) Berikan Model Atau Contoh, (5) Mendemonstrasikan, (6) Menciptakan dan menambahkan tantangan, (7) Memberikan cara atau bantuan lainnya, serta (8) Memberikan informasi secara langsung. Sedangkan dalam makalah ini akan dibatasi pada empat strategi yang pertama yaitu :

Namun demikian, yang akan dikupas tuntas dalam model ini mengenai "beri dorongan".

Stimulasi harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, yaitu pola asuh yang otoritatif (demokratik). Artinya : pengasuh harus peka terhadap isyarat-isyarat anak, memperhatikan minat, keinginan atau pendapat anak, tidak memaksakan kehendak pengasuh, penuh kasih sayang, dan kegembiraan, menciptakan rasa aman dan nyaman, memberi **contoh**

tanpa memaksa, **mendorong** keberanian untuk mencoba berkreasi, memberikan penghargaan atau pujian atas keberhasilan atau perilaku yang baik, memberikan koreksi bukan ancaman atau hukuman bila anak tidak dapat melakukan sesuatu atau ketika melakukan kesalahan. Pola asuh otoritatif penting untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengarkan pendapat anak **dorong anak** untuk berani mengucapkan pendapatnya, hargai pendapat anak jangan memotong pembicaraan anak, jangan memaksakan pendapat orangtua atau melecehkan pendapat anak. Rangsanglah anak untuk tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai hal di lingkungannya, beri kebebasan dan **dorongan** untuk mengembangkan khayalan,



merenung, berfikir, mencoba dan mewujudkan gagasan. Berikan pujian untuk hasil yang telah dicapainya walau sekecil apapun. Jangan menghentikan rasa ingin tahu anak jangan banyak mengancam atau menghukum, beri kesempatan untuk mencoba, asalkan tidak membahayakandirinya atau orang lain. Bila anda sejak dini **mendorong** Si Kecil untuk berbagi dan memikirkan orang lain berarti telah membentuk sifat yang baik.

Contoh:

Beri waktu. Buat seorang anak belajar berpakaian, melepas pakaian, mengancingkan kancing, mengikat tali sepatu, menutup resleting atau mengancingkan kancing jepret membutuhkan waktu. Mengharapkan si dua tahun menarik celana memang mudah, tapi berharap ia bisa mahir mengikat tali sepatu sebelum ia masuk taman bermain tidaklah realistis. Anda harus terus memberi dorongan atau memotivasinya dengan sabar. Anda harus memberinya cukup banyak waktu agar ia bisa menyelesaikan satu tugas

Untuk memperjelas pemahaman mengenai bermain peran ini, berikut teknik dan fase/ langkah-langkah yang dapat dilakukan.

## 1. Persiapan

- a. Persiapan untuk bermain peran
  - 1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
  - 2) Mengarahkan peserta didik pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.
  
- b. Memilih pemain
  - 1) Pilih secara sukarela, jangan diipaksa.
  - 2) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
  - 3) Hindari peminan yang ditunjuk sendiri oleh peserta didik.
  - 4) Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus.
  - 5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang.
  - 6) Hindari peserta didik membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.
  
- c. Mempersiapkan penonton
  - 1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran.
  - 2) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.

d. Persiapkan para pemain

- 1) Biarkan peserta didik mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru.
- 2) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya.
- 3) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
- 4) Siapkan tempat dengan baik.
- 5) Kadang-kadang "kelompok kecil bermain peran" merupakan cara yang baik untuk bermain peran.



## 2. Pelaksanaan

- a. Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi.
- b. Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.
- c. Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
- d. Biarkan peserta didik bermain bebas dari angka dan tingkatan.
- e. Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya;
  - 1) Dibimbing dengan pertanyaan.
  - 2) Mencari orang lain untuk peran itu.
  - 3) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut.
- f. Jika pemain tersesat (keluar dari cerita) lakukan:
  - 1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah.
  - 2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan.
  - 3) Hentikan dan arahkan kembali.
  - 4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat.
- g. Jika peserta didik mengganggu:
  - 1) Tugasi dengan peran khusus.
  - 2) Jangan pedulikan dia.
- h. Jangan bolehkan penonton mengganggu.  
Jika tidak setuju dengan cara temannya

memerankan berilah kesempatan untuk memerankannya.

### **3. Tindak Lanjut**

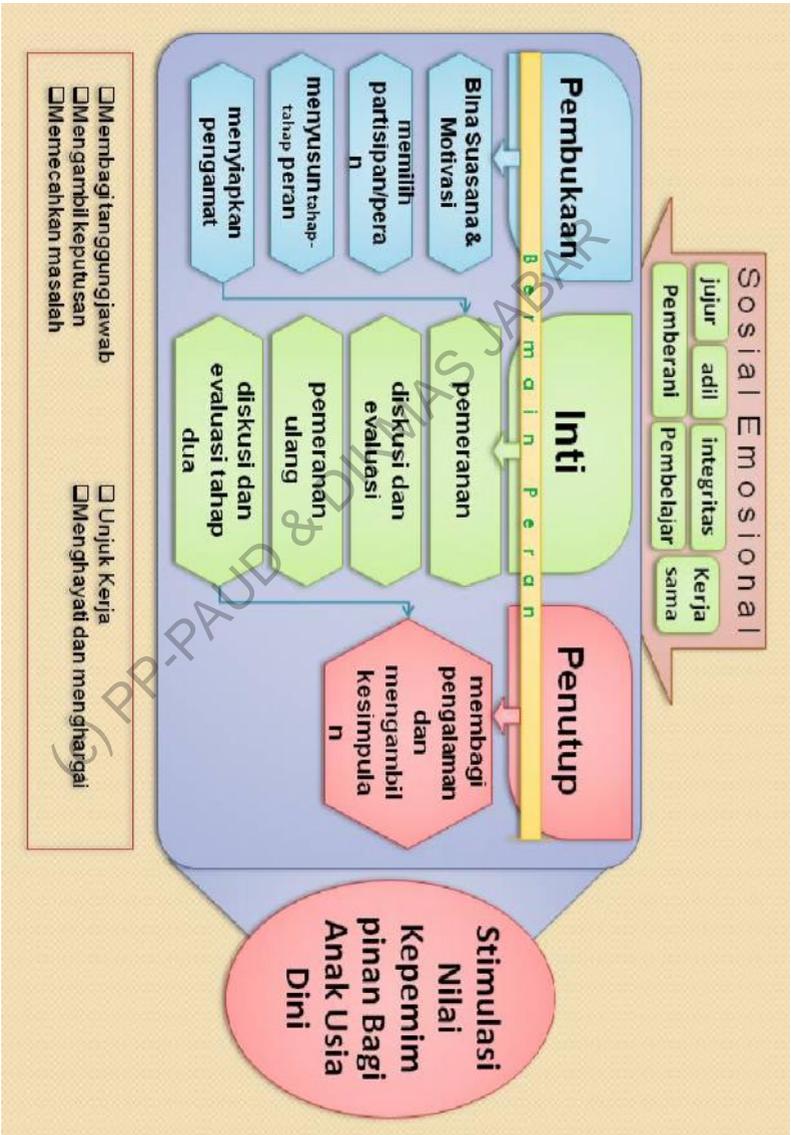
#### a. Diskusi

- 1) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan peserta didik.
- 2) Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi.
- 3) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari.

#### b. Melakukan bermain peran kembali

Kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

## J. Alur Pembelajaran



## **K. Penilaian Pembelajaran**

Pada penilaian proses pembelajaran kooperatif model *role playing* dapat dilakukan dengan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran dan unjuk kerja. Selain penilaian proses, dalam pembelajaran kooperatif model *role playing* ini juga terdapat penilaian hasil.

## **L. Penerapan Metode Bermain**

Kegiatan bermain peran dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan selama satu minggu. Pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap apersepsi, tahap inti permainan, tahap penutup. Pada tahap apersepsi, pendidik memberikan materi kepada anak didik yaitu memberikan cerita bermain peran yang hendak diterapkan. Cerita itu tentang moral mengenai perbuatan baik-buruk. Pada pertemuan I dan II Cerita yang disampaikan berturut-turut tentang akibat perbuatan baik, suka menolong, berperilaku baik. Jika seseorang bertindak baik maka ia akan disukai teman-temannya.

Sedang pada pertemuan ketiga dan keempat cerita mengenai anakyang berperilaku buruk dan akibat yang diterimanya. Pendidik menyampaikan bercerita disertai gambar dan menjelaskan tentang tokoh dalam cerita. Selanjutnya pendidik menjelaskan bahwa anak didik akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok yang menjadi pemeran dan sebagian yang lain menjadi pengamat. Pendidik menjelaskan cara menjadi pemeran dalam cerita dan cara menjadi pengamat dari cerita yang diperankan. Pendidik juga menjelaskan Metode Bermain Peran, kemudian menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Kelompok yang pada saat pertemuan perta,ma



dan ketiga menjadi pengamat maka pada pertemuan kedua dan keempat mereka menjadi pemain. Demikian pula 55 sebaliknya.

Pada tahap Inti Permainan, pendidik membagi kelas menjadi 2 kelompok. Kemudian masing-masing kelompok diberi tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing. Guru melakukan pijakan dan pengamatan dengan meminta anak melakukan kegiatan sesuai tugas kelompoknya. Guru mengamati anak didik selama proses pembelajaran dan hasil dari penerapan Metode Bermain Peran.

Nilai yang diperoleh anak didik pada tahap ini berupa pemahaman terhadap yang ditampilkan dari kegiatan bermain peran dan diskusi setelah kegiatan bermain peran selesai. Selain itu juga diharapkan terjadi perubahan perilaku dari beberapa anak didik yang sebelumnya suka untuk mengganggu temannya yang lain. Pada saat kegiatan bermain peran dilakukan pendidik memberikan motivasi, gagasan dan inspirasi sehingga anak yang bermain peran bisa melakukan perannya dan tim pengamat pun bisa bekerja sama dengan kelompoknya untuk mengamati temannya bermain peran sehingga mereka bisa memberikan komentar atas permainan peran

teman mereka.

Pada tahap Penutup tindakan langkah pembelajaran dengan motivasi dan pemberian gagasan dari pendidik sehingga anak yang berasal dari kelompok pemeran bisa menceritakan pengalaman mainnya dan anak kelompok pengamat mampu memberikan komentar atas cerita dan permainan peran teman-teman mereka

Menurut hasil pengamatan pada pertemuan pertama dan kedua, anak didik sedikit demi sedikit memahami cerita yang diperankan. Mereka terlihat cukup antusias dalam melakukan kegiatan bermain peran demikian juga kelompok pengamat. Masih ada beberapa anak didik yang terlihat kebingungan, baik dari kelompok pengamat maupun kelompok pemeran. Untuk itu, pendidik juga menjelaskan maksud dari alur cerita yang sedang diperankan oleh kelompok pemeran. Hanya tampak satu anak yang masih membuat gaduh, menyakiti teman (memukul dan berkata dengan keras) karena diingatkan teman yang lain



Dengan melakukan kegiatan bermain peran ternyata juga dapat menumbuhkan kesadaran dari para anak didik untuk belajar dari hal-hal baru. Anak didik menjadi sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, terutama dari kelompok pemeran. Pendidik sengaja untuk menjadikan beberapa anak didik yang kerap kali mengganggu temannya yang lain ke dalam kelompok pengamat. Hal ini dilakukan agar mereka dapat mengetahui akibat dari perbuatan buruk yang sering kali mereka lakukan kepada temannya, baik ketika sedang terjadi kegiatan belajar mengajar maupun ketika sedang

istirahat. Pengamatan yang dilakukan pendidik menunjukkan tanda-tanda perubahan dari anak didik yang suka mengganggu setelah kegiatan bermain peran selesai.

Tetapi masih ada beberapa anak didik yang terlihat kebingungan, terutama dari kelompok pengamat. Mereka sering tidak tahu apa dialog yang sedang diperankan dan tokoh yang sedang memerankan dialog tersebut. Oleh karena itu, guru harus lebih melakukan pijakan kepada kedua tim dengan banyak memberikan motivasi, gagasan, dan inspirasi kepada kedua tim tentang jalan cerita, isi dialog dan tokoh pemeran dengan banyak memberikan pendampingan kepada kedua belah pihak.

Untuk itu pada pertemuan ketiga dan keempat yang berikutnya, pendidik kemudian menjelaskan maksud dari alur cerita yang sedang diperankan oleh kelompok pemeran serta memberikan tuntunan kepada kelompok pemeran. Dalam pertemuan ketiga dan keempat ini terdapat perubahan yang cukup besar yaitu tidak ditemukannya anak yang mengganggu anak yang lain sama sekali karena semua anak tampak memperhatikan dan mendengarkan serta melakukan semua tugas dalam kegiatan baik sebagai pemeran maupun pengamat.

Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan yang sangat

menarik bagi anak didik. Walaupun dilakukan dengan sederhana, anak didik sangat menikmati kegiatan ini. 59 Sesuai dengan tujuan dari kegiatan ini, upaya untuk menanggulangi perilaku dari beberapa anak didik yang suka mengganggu temannya yang lain dapat dilakukan dengan baik. Selain itu, dari kegiatan ini juga dapat menyampaikan pesan moral dan nilai yang dianut dengan efektif dan menarik.

Selain itu, guru yang terus aktif memberikan pijakan kepada anak berupa gagasan tentang cerita, memberi inspirasi tentang tokoh dan peran, memotivasi anak sejak kegiatan apersepsi, kegiatan inti (saat main peran berlangsung), dan kegiatan akhir memberikan dampak yang bagus kepada anak. Anak menjadi percaya diri dalam bermain peran, mengetahui siapa dan bagaimana karakteristik tokoh dan alur cerita yang diperankan. Sedangkan bagi tim pengamat, pijakan guru selama kegiatan membantu mereka memahami alur cerita yang diamati, siapa tokoh dan bagaimana karakternya.



Kesibukan mereka membuat mereka aktif dalam kegiatan dan pada akhirnya mereka pun (baik tim pengamat maupun tim pemeran) yang memahami alur cerita tentang perbuatan baik dan salah beserta akibatnya (terutama tentang kebiasaan mengganggu orang lain). Dengan memerankan tokoh dan mengamati permainan peran anak

akan bisa memahami karakterisasi tokoh, peran serta tokoh itu di dalam kehidupan, dampak atau konsekuensi 61 yang diterimanya sebagai anggota masyarakat atas perilaku yang ia perbuat. Empat orang anak yang pada awalnya penulis kategorikan agresif ketika bergaul dengan temannya dengan menyakiti secara fisik maupun verbal sehingga kadang-kadang mengganggu jalannya pembelajaran tidak menunjukkan perilaku tersebut ketika pembelajaran dengan kegiatan bermain peran berlangsung.

## **1. Langkah-langkah Penerapan**

Bagaimanakah langkah-langkah penerapannya, simak penjelasan berikut ini.

### **a. Langkah Perencanaan**

- 1) Mempelajari dengan seksama topik yang akan disajikan dan menentukan (mencatat) bagian-bagian yang akan diperagakan
- 2) Membuat skenario peragaan dengan merujuk pada topik dan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah utama yang telah ditentukan sebelumnya

## **b. Langkah Persiapan**

- 1) Mempersiapkan dan memeriksa peralatan pendukung
- 2) Mempersiapkan skenario simulasi yang telah disempurnakan
- 3) Menjelaskan kepada peserta didik (para pemeran) gambaran umum simulasi dalam kaitannya dengan topik yang dipelajari dan tujuan yang hendak dicapai
- 4) Membagikan skrip kepada peserta didik pemeran sesuai dengan perannya masing-masing
- 5) Memberi kesempatan kepada peserta didik pemeran untuk bertanya untuk memperjelas pemahamannya tentang kegiatan simulasi dan peran yang akan dimainkannya

## **c. Langkah Pelaksanaan**

- 1) Melaksanakan langkah demi langkah sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan
- 2) Mengendalikan kegiatan agar berjalan sesuai dengan skenario
- 3) Membuat catatan tentang hal-hal yang perlu didiskusikan setelah pertunjukan, hal-hal yang perlu mendapat pujian, dan hal-hal yang perlu

- diperbaiki
- 4) Mengulangi pementasan/ pertunjukan dengan 63 menunjuk peserta didik lain yang belum bermain untuk menjadi pemerannya (jika waktu mencukupi)

#### **d. Langkah Evaluasi dan Penutup**

- 1) Ajukan sejumlah pertanyaan terkait dengan pertunjukan sesuai dengan catatan yang telah dibuat
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik yang bermain maupun yang tidak turut bermain untuk mengomentari pertunjukan
- 3) Membuat rangkuman sesuai tujuan pembelajaran dengan menggali dari komentar dan tanggapan peserta didik.

## **2. Persiapan Bermain Peran yang Perlu Dilakukan Pendidik PAUD**

- a. Merencanakan tema apa yang akan diperankan anak, misalnya:
  - 1) Aku, keluargaku
  - 2) kebun binatang
  - 3) praktik dokter



4) Rumah Sakit

5) Kebun sayur dan pasar

- b. Menata ruangan sesuai dengan tema yang ditentukan
- c. Menyiapkan Alat-alat yang mendukung
- d. Pendidik sebaiknya membaca buku yang sesuai dengan tema hari itu, menerangkan kosakata yang berhubungan dengan tema, menanyakan kepada anak siapa yang akan menjadi ibu, bapak, anak, bila tema hari itu adalah tentang "Keluargaku".

Cara Pengelolaan Kegiatan Main Peran meliputi 4 (empat) pijakan yaitu :

a. Pijakan Lingkungan

- 1) Menata bahan-bahan yang cukup dan beragam
- 2) Menyediakan bahan main yang mendukung pengenalan keaksaraan
- 3) Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif

b. Pijakan Sebelum Main

- 1) Membaca/bercerita dengan menggunakan buku yang berkaitan dengan tema
- 2) Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan
- 3) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main
- 4) Menjelaskan rangkaian waktu main
- 5) Menentukan bahan main yang akan dipilih bermain
- 6) Melaporkan hasil yang sudah dikerjakan
- 7) Membereskan kembali bahan main
- 8) Memilih bahan main lainnya

c. Pijakan Selama Main

- 1) Memberikan anak waktu untuk bermain (1 jam)

- 2) Mengembangkan dan memperluas bahasa anak
  - 3) Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya
  - 4) Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak
- d. Pijakan Setelah Main
- 1) Merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman main dan saling menceritakan pengalaman mainnya
  - 2) Membereskan bahan dan hasil main dengan cara pengelompokan, mengurutkan bahan main secara tepat.

## Penutup

*Kelak, dalam kehidupan anak, jiwa kepemimpinan menjadi salah satu penentu keberhasilannya.*

*Mengasahnya sejak dini sama artinya menyiapkan bekal bagi anak meraih kesuksesan.*

Membentuk dan menumbuhkan karakter memerlukan proses yang panjang. Karakter manusia tidak terjadi secara otomatis. Kendati secara fitrah manusia memiliki potensi mencintai kebaikan. Karakter ibarat otot yang harus dibangun dengan latihan yang terus menerus, sehingga otot yang terbentuk bagus. Kapan karakter dapat mulai dibentuk? Tentunya sedini mungkin. Pada masa balita inilah yang merupakan masa kritis untuk membentuk karakter

# 4



seseorang.

68

Aspek emosi dan sosial sangat berpengaruh terhadap perilaku anak kepada dirinya, orang lain dan lingkungannya. Pada anak usia dini aspek sosial emosi ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran sosial emosional. Melalui pembelajaran sosial emosional tersebut, anak dikembangkan sikap dan nilai-nilai yang diperlukannya untuk memperoleh kompetensi sosial dan emosional sebagai modalnya dalam berinteraksi dengan dirinya, orang lain dan lingkungan sekitar. Pembelajaran sosial emosional ini dapat dijadikan sebagai awal dan dasar penanaman pendidikan karakter kepada anak usia dini.

Kecerdasan emosi merupakan salah satu penentu dari keberhasilan seseorang untuk itu dari dini kecerdasan emosi harus di latih dan di kembangkan sebaik mungkin guru dalam pengembangan social emosional juga harus jeli melihat apa saja yang bisa mengembangkan social emosional anak, ia harus tau aturan dan indicator yang akan di jadikan tuntunan agar tidak asal melakukan pengembangan saja, ia juga harus memahami rambu-rambunya dan kekhasan kecerdasan emosional agar tidak tergelincir pada penyediaan lingkungan belajar yang kurang sesuai atau bahkan keliru.

Melalui kegiatan bermain, banyak hal yang diperoleh anak, di antaranya:

1. Mengetahui dunia sekitar. Melalui bermain, mereka dapat mengeksplorasi berbagai bentuk mainan, warna, sebab akibat, nilai, hubungan antar individu, dan lain-lain;
2. Meningkatkan harga diri. Anak-anak suka permainan yang bisa mereka kuasai dengan baik. Tanpa orang dewasa yang menentukan. Anak merasa bebas mencoba berbagai hal.
3. Membangun kemampuan bersosialisasi. Bermain mempersiapkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti belajar berbagi, menunggu giliran, mempertahankan pendapat, mempertimbangkan orang lain dan sebagainya;
4. Kesempatan untuk menyalurkan emosi. Berbagai jenis emosi seperti marah, takut, sedih dan cemas disalurkan melalui bermain peran/*role playing*;
5. Meningkatkan kemampuan bahasa. Saat bermain, anak-anak menggunakan berbagai kata secara berulang untuk melatih perkembangan bahasanya. Misalnya saat anak bermain mobil-mobilan atau boneka;
6. Menstimulasi kreativitas dan imajinasi. Dengan berimajinasi, mereka bisa menjadi dokter, Polisi, menerbangkan pesawat, mengemudikan mobil balap,

membuat istana, memasak, memberi makan hewan, dan lain-lain;

7. Mengembangkan kemampuan motorik halus dan koordinasi tangan dan mata. Permainan ini bisa diperoleh melalui aktivitas menyusun balok, menyusun puzzle, membentuk lilin, memegang krayon dsb;
8. Mengembangkan kemampuan motorik kasar. Kegiatan fisik seperti berlari, memanjat, melompat, melempar, dan menangkap bola dan banyak lagi pengembangan kemampuan atletis dan dasar bagi gaya hidup yang aktif kelak.

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- DePorter, B. & Hemacki, M. 2000. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Helen. 2003. *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Hernawan. 2007. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, R. 2004. *Pendidikan Karakter, Solusi yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Megawangi, R. 2005. *Membangun SDM Indonesia Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter*. Cimanggis: Indonesia Heritage Foundation.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.

- Mustakin, Bagus. 2011. *Pendidikan Karakter Emas: Membangun Delapan Karakter*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Oemar Hamalik. 2004. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bhakti.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2007. *Pedoman Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.
- Puskur, Balitbang Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Suherman, E. 2009. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Peserta didik*. Educare; Jurnal Pendidikan dan Budaya. ISSN 1412-579x, (Online).
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

# Penerapan Nilai

**Bahan Ajar**  
Model Stimulasi  
KEPEMIMPINAN  
Melalui Metode  
Bermain Peran

## ADIL

Petugas 1



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
PP PAUDNI Regional I

# **Penerapan Nilai Adil Pada Anak Usia Dini**

## **Pengarah:**

Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd

## **Penanggung Jawab:**

Endin Suhandi

## **Penulis:**

Endin Suhandi

Ujang Rahmat

Rochaeni Esa Ganesha

Asep Subagja

## **Pakar:**

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

## **Kontributor:**

PAUD IPHI Kota Bandung

TK Little Moslem Daarul Ihsan Kota Bandung

## **Tata Letak & Desain Sampul:**

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

**PP PAUDNI Regional I**

*2015*

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Kata Pengantar

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya bahan ajar sebagai perangkat pendukung model stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran ini berada di hadapan Anda.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang tertuang dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014, merupakan motivasi yang harus dibelajarkan pendidik sesuai karakteristik usia anak.

Untuk mendukung pencapaian stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini, keberadaan bahan ajar yang terdiri dari penanaman 6 karakter (Jujur, Integritas, Adil, Pemberani, Pembelajar dan Kerja Sama) diharapkan menginspirasi pendidik mengembangkan lebih lanjut, dengan harapan anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang dan semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses uji coba, sehingga bahan ini dapat terwujud. Semoga keberadaan bahan ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

Bandung,        November 2015  
Kepala,

**Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd.**  
NIP. 19630625199900021001

# Daftar Isi

<i>Kata Pengantar</i> .....	i
<i>Daftar Isi</i> .....	ii
<b>Pendahuluan</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penyusunan .....	2
C. Manfaat Penyusunan .....	2
D. Cakupan Materi .....	3
E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan .....	4
F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan.....	4
<b>Kegiatan Belajar</b> .....	5
A. Adil .....	5
B. Skenario .....	10
C. Pelaksanaan.....	24
D. Penutup.....	25
E. Penilaian.....	25
F. Kesimpulan .....	27
<b>Daftar Pustaka</b> .....	31

# Pendahuluan

## A. Latar Belakang

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik. Potensi tersebut harus dioptimalkan sejak usia dini, sehingga akan menjadi dasar perkembangan mental dan sosial ketika memasuki masa remaja dan dewasa.

Stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik dengan harapan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam berbagai kegiatan akan membantu anak mencapai perkembangan sesuai usianya.

# 1



Seperti membersihkan ruangan, berbaris ketika akan masuk kelas, dan saling memberi kesempatan untuk menggunakan mainan.

Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian oleh anak-anak selama proses pembelajaran. Salah satu metode yang bisa digun akan adalah metode bermain peran. Hal ini didasari bahwa pada dasarnya anak-anak sangat suka ketika mereka dapat menirukan idola atau orang lain yang disukainya..

## **B. Tujuan Penyusunan**

Tujuan yang diharapkan dari penyusunan bahan ajar adalah :

Memberikan panduan pada pendidik untuk menstimulasi jiwa kepemimpinan pada anak usia dini baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas melalui bermain peran baik secara makro ataupun mikro.

## **C. Manfaat Penyusunan**

1. Pendidik memperoleh gambaran aktivitas yang harus dilakukan selama proses pengembangan model
2. Pedoman kegiatan pendidik ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode

bermain peran.

3. Bahan motivasi pendidik untuk mencari stimulasi yang bisa mengembangkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik.

#### D. Cakupan Materi

Materi yang disampaikan pada bahan ajar ini terdiri dari 6 karakter (Jujur, Integritas, Adil, Pemberani, Pembelajar dan Kerja Sama) namun disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tetapi mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP).



## E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

1. Dari aspek pengungkapan kebahasaan, diharapkan dapat mencapai kemampuan berkomunikasi secara lisan dan memiliki pembendaharaan kata.
2. Dari aspek tertarik dengan kegiatan seni diharapkan dapat mencapai kegiatan bermain drama sederhana.
3. Dari aspek memahami bahasa diharapkan dapat mencapai kemampuan; Mengulang kalimat yang lebih kompleks, Memahami aturan dalam suatu permainan, dan Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.

## F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan

1. Bacalah terlebih dahulu setiap tahapan yang ada pada bahan ajar ini
2. Kelompokkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan bermain peran.
3. Pilihlah peserta didik sesuai dengan karakter yang ada pada cerita, dengan memperhatikan kemauannya atau tidak dipaksa.
4. Buatlah sarana pendukung berupa naskah untuk melengkapi alur cerita.

# Kegiatan Belajar

## Belajar

### A. Adil

#### ADIL

Fenomena yang terjadi saat ini keadilan relatif jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Posisi keadilan dirasakan penting karena keadilan merupakan bagaimana caranya agar bisa melerai kedua permasalahan, keadilanlah yang akan menentukan siapa yang benar dan siapa yang salah. Keadilan harus diawali dari diri sendiri sehingga kelak bisa menjadi orang yang adil.

## 1. Pengertian Adil

Adil merupakan sifat seimbang, tidak berat sebelah atau menyamakan. Adil dapat diartikan meletakkan sesuatu pada tempatnya, tidak memihak antara yang satu dengan yang lain. Keadilan atau kata dasar "Adil" berasal dari bahasa Arab yang berarti berada di tengah-tengah, jujur, lurus, dan tulus. Dalam adil terminologis berarti sikap yang bebas dari diskriminasi, ketidakjujuran. Jadi orang yang adil adalah orang sesuai dengan standar hukum baik hukum agama, hukum positif (hukum negara), serta hukum sosial (hukum adat) berlaku. Keadilan merupakan kemampuan seseorang dalam menyikapi sesuatu perkara sesuai dengan kondisi objektifnya, untuk mencapai kemampuan bersikap adil seseorang dituntut untuk memiliki kemampuan yang baik dalam memahami sebuah objek. Dia harus memiliki logika berfikir yang sehat. Selain sehat berlogika, adil juga mensyaratkan sifat tanggung jawab. Orang yang tidak bertanggung jawab juga akan sulit untuk bersikap adil. Tanggung jawab inilah yang akan mendorong dirinya mengambil keputusan sesuai dengan kebenaran yang diyakininya, meskipun resikonya tinggi.

## 2. Manfaat orang yang berlaku adil :

1. Membuat orang disenangi sesamanya.
2. Memberikan ketenangan dan ketentraman hidup.
3. Mendatangkan ridha dari ALLAH SWT kerana telah mengerjakan perintahnya.
4. Mendapatkan pahala di akhirat kelak.
5. Meningkatkan semangat kerja.

## 3. Klasifikasi Adil:

### 1. Adil kepada ALLAH

Menjadikan ALLAH sebagai Tuhan satu-satunya yang punya kesempurnaan serta tunduk dan patuh pada perintah & laranganNya.



## 2. *Adil kepada diri sendiri*

Menempatkan diri ditempat yang baik dan benar. Diri kita harus terjaga dan terpelihara dalam kebaikan dan keselamatan, tidak menganiaya diri sendiri dengan menuruti hawa napsu yang akibatnya dapat mencelakakan diri sendiri.

## 3. *Adil kepada orang lain*

Menempatkan orang lain pada tempat dan perilaku yang sesuai, layak, benar, memberikan hak orang lain dengan jujur dan benar,serta tidak menyakiti dan merugikan orang lain.

## 4. *Adil pada makhluk lain*

Memperlakukan makhluk Allah yang lain dengan layak dan sesuai dengan syariat Islam dan menjaga kelestarian dengan merawat dan menjaga kelangsungan dengan tidak merusaknya.

## 4. Ciri-Ciri Orang Adil

1. Bertindak bijaksana dalam mendamaikan perselisihan atau memutuskan perkara.
2. Arif bijaksana, selalu mengedepankan musyawarah sebelum keputusan di ambil.
3. Tidak curang atau mengurangi timbangan pada saat berjualan.

4. Profesional, yaitu menempatkan seseorang untuk bekerja di lakukan secara professional.
5. Memberikan bantuan kepada orang lain tanpa harus di minta.
6. Bekerja selalu mendahulukan kepentingan umum.
7. Mudah menyesuaikan diri di tengah-tengah orang yang baru di kenalnya.
8. Menyayangi keluarga, berlaku adil terhadap anak dan istrinya.
9. Empati, yaitu segera melakukan sesuatu untuk meringankan orang lain jika orang lain sedang mendapatkan kesusahan/kesulitan

Penerapan karakter "sifat adil" dapat diterapkan pada anak usia dini melalui berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran. Kegiatan penerapan sifat adil dapat dilakukan di dalam kelas ataupun diluar kelas, namun kegiatan tersebut harus selalu mendapat pengawasan dari pendidik.

Stimulasi sifat adil contohnya melalui kegiatan permainan yang ada di dalam ruangan, diharapkan anak bisa berbagi permainan dengan yang lain ketika mereka sudah lama menggunakan alat permainan. Berikan kesempatan orang lain yang sudah lama menunggu

untuk menggunakan permainan yang disukainya. Begitu juga ketika melakukan permainan di luar kelas diharapkan anak tidak terlalu mendominasi peralatan yang jumlahnya kurang seimbang dengan jumlah anak. Anak-anak diharapkan bisa memiliki sifat empati pada sesama temannya.

## B. Skenario

### 1. Skenario 1

#### RAJA DAN BURUNG HANTU

Suatu ketika dulu, sebuah negeri diperintah seorang raja yang sangat adil dan dicintai rakyatnya. Setelah raja mati, dia digantikan anaknya. Tapi raja yang baru tidak seperti ayahnya. Dia mengabaikan tugas dan tidak memperdulikan rakyatnya. Setiap hari kerjanya hanya bersenang-senang dan



bergaul dengan orang jahat.

Raja ini juga membebani rakyat dengan pajak yang sangat besar. Kejahatan, fitnah dan kekacauan merajalela di negerinya. Akibatnya, maka perdagangan di negeri ini mengalami kemunduran.

Perdana menteri sangat sedih merasakan keadaan yang tidak menyenangkan ini. Dia selalu ingat akan masa keemasan di jaman pemerintahan ayah si raja muda. Walaupun demikian perdana menteri tetap berdiam diri. Ini sebagian karena dia menghormati raja yang sudah meninggal.

Suatu hari raja pergi berburu. Perdana menteri diajaknya serta. Mereka naik kuda melewati pedesaan yang sudah ditinggalkan penghuninya. Di kiri kanan jalan tampak tanah kosong yang dulunya kebun yang subur. Di mana-mana kelihatan banyak runtuan rumah. Mereka tidak bertemu dengan makhluk hidup, kecuali binatang liar yang kadang-kadang melintas. Suara pun tidak ada yang terdengar, kecuali lolongan anjing hutan di kejauhan. Tiba-tiba dari tengah runtuan rumah terdengar suara burung hantu. Waktu mereka melewati sekelompok burung hantu, tiba-tiba perdana menteri tertawa.

"Mengapa kau tertawa?" tanya raja keheranan.

"Ah, tidak apa-apa, Yang Mulia," jawab perdana menteri.

"Kau harus mengatakan kepadaku apa sebabnya kau tertawa," desak raja.

"Tidak mungkin orang tertawa kalau tak ada sebabnya."

Perdana menteri berkata, "Hamba mentertawakan kata-kata yang diucapkan burung hantu."

"Jadi kau memahami bahasa burung?" tanya raja.

"Benar, Paduka," jawab perdana menteri.

"Kalau begitu katakan kepadaku apa yang diucapkan burung hantu," perintah raja.

"Hamba tidak bisa mengatakannya kepada Paduka Yang Mulia."

"Kau harus mengatakannya!" perintah raja pula.

Suaranya makin keras dengan nada tinggi karena marah.

"Baiklah, kalau begitu," kata perdana menteri.

"Hamba akan mematuhi perintah Yang Mulia. Tapi Padukan harus berjanji tidak akan menjatuhkan hukuman kepada hamba."

"Kau tidak akan kujatuhi hukuman, aku berjanji," kata raja.

"Baiklah," kata perdana menteri. "Begini, Yang Mulia. Tadi dua ekor



burung hantu sedang bercakap-cakap. Mereka burung hantu jantan dan betina. Inilah yang mereka katakan.

"Kelak kita pasti akan punya anak-cucu," kata burung hantu jantan.

"Tapi, di mana mereka akan tinggal? Apakah cukup runtuh rumah yang akan bisa dipakai sebagai kediaman mereka?" tanya burung hantu betina, istrinya.

"Jangan khawatir," jawab burung hantu jantan.

"Kalau raja negeri ini hidup cukup lama, anak-cucu kita takkan kekurangan runtuh rumah untuk tempat tinggal. Mereka pasti akan hidup senang."

"Itulah, Ya Raja yang hamba hormati, semua hanya hamba dengar diucapkan oleh burung hantu," perdana

menteri menutup ceritanya.

Demi mendengar kata-kata perdana menteri, si raja muda segera bisa menangkap maknanya. Cerita perdana menteri dicamkannya benar-benar dalam hati.

Di situ dia juga berjanji akan meninggalkan cara hidupnya yang tidak senonoh. Raja bersumpah sejak saat itu akan mengabdikan tenaga dan pikirannya untuk kesejahteraan negeri dan rakyatnya.

*Asli: "The King and the Two Owls"*

*Dikisahkan kembali oleh Anton Adiwiyoto*

*Diambil dari Majalah Bobo*

## 2. Skenario 2

### HARIMAU DAN KERA



Setelah dirinya berhasil di kelabuhi oleh si kancil, harimau menjadi sangat dendam pada si kancil. Tiap kali mengingat apa yang berani di lakukan si kancil padanya, hatinya menjadi terasa terbakar. Dia pun berniat untuk membalas dendam pada si kancil. Rupanya rasa marah dan gundah yang di rasakan

rajanya di ketahui oleh serigala.

Maka serigala pun mencoba memberi saran pada harimau sang raja hutan. "Kenapa tak kita datangi ke alas purwa saja, tempat tinggalnya". kata serigala.

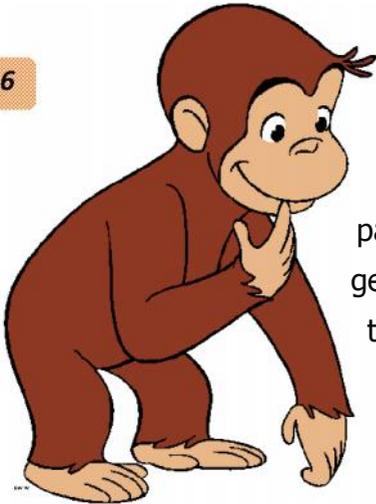
"Aku tak bisa ke sana, karena daerah itu adalah wilayah raja kong, si raja kera". kata harimau. "Lho..?? Memangnya kenapa? Apakah si bos takut pada bangsa kera? Kan mereka bukan apa-apa di banding baginda raja loreng yang kuat". kata serigala mencoba menghasut. "Jaga bicara mu, atau kau akan ku bikin bergedel serigala.!!

Masalahnya bukan takut atau tidak, tapi ini soal perjanjian yang telah di lakukan oleh leluhur ku dulu..". kata harimau. "Perjanjian seperti apa?

Kok sampai-sampai begitu penting?". tanya serigala.

"Akan ku ceritakan pada mu, dengarkan baik-baik....

Dahulu kala harimau adalah satu-satunya raja hutan yang berkuasa. Semua binatang tunduk dan patuh pada perintahnya. Nenek moyang ku, king loreng generasi pertama adalah pemimpin yang bijak, tapi itu semua terjadi setelah ada perjanjian "bagi wilayah".



Sebenarnya....nenek moyang ku dulu adalah raja yang sangat di benci rakyatnya karena suka bertindak semena-mena. Hingga pada suatu hari ketika king loreng generasi pertama jalan-jalan, dia terjebak dalam lumpur hisap. Dia tak bisa lolos dari lumpur hisap itu dan perlahan-lahan dia mulai tenggelam di dalamnya.

Dia pun berteriak-teriak minta tolong, tapi tak ada satu pun binatang yang mau menolongnya.

Ahirnya, datanglah seekor kera di hadapannya. Dan nenek moyang ku meminta tolong padanya, tapi kera itu tidak mau. Raja harus mau memenuhi beberapa syarat sebagai ganti pertolongan yang dia berikan, dan demi keselamatan nyawanya...nenek moyang ku menyanggupinya.

Dan kera mengajukan tiga persyaratan..

Yang pertama, sang raja harus menjadi raja yang menyayangi rakyatnya serta bersikap adil dan bijak sana.

Yang ke dua, harus ada pembentukan dewan tinggi dan pembagian wilayah pemerintahan. Itu di lakukan

sebagai alternatif pemegang pemerintahan sementara ketika raja loreng mengingkari janjinya. Dan yang ke tiga, bangsa harimau tidak boleh memangsa dan mengganggu bangsa kera dan anak cucunya.

Dan nenek moyang ku menyanggupi semua syarat dan perjanjian itu. Bahkan nenek moyang ku menghadiahi bangsa kera dengan taring dan kuku yang kuat sebagai wujud keseriusan perjanjian itu. Nah serigala, sekarang kau tahu alasan apa yang membuat ku tak bisa menyusul kancil ke tempat asalnya.." kata king loreng menutup ceritanya.

"Oooo..rupanya begitu? Yah, mau gimana lagi kalau sudah kaya gitu, berarti bos harus lebih bersabar saja menunggu si kancil keluar dari sarangnya". kata serigala kemudian pamit undur diri.

Sementara harimau masih tetap terpaku di singgasananya dan menunggu kesempatan untuk bisa bertemu kembali dengan si kancil.

Setelah mencermati skenario di atas, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik mulai dari aspek tujuan, Peran/ tokoh yang dimainkan, Alat

yang dibutuhkan, kegiatan pembelajaran dan evaluasi.

## 1. Tujuan

Setelah menelaah skenario diatas diharapkan peserta didik dapat :

1. Menghilangkan perilaku sombong dalam kehidupan
2. Melakukan perubahan dari hal yang negatif ke hal positif
3. Menepati janji
4. Menumbuhkan sikap pemberani
5. Menhargai jasa pendahulu



## 2. Peran/ Tokoh yang Dimainkan

1. Raja yang tamak
2. Perdana Menteri
3. Kuda
4. Burung hantu
5. Kancil
6. Hariamau
7. Kera

## 3. Alat yang Dibutuhkan

1. Sketsa ruangan dengan latar belakang hutan
2. Kuda-kudaan
3. Boneka binatang (burung hantu, kera, harimau, kancil)

## 4. Kegiatan Pembelajaran

Untuk mendapatkan gambaran cerita yang utuh dari setiap tema yang dikembangkan, seorang pendidik harus memperhatikan beberapa hal;

1. Buatlah judul tema yang akan dikembangkan
2. Identifikasi karakter dari setiap orang yang akan dijadikan tokoh dalam cerita tersebut



Kegiatan selanjutnya adalah melakukan penetapan aturan main. Penentuan aturan main dapat dilakukan pendidik dengan memperhatikan lama waktu yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Pendidik diharapkan dapat menyusun aturan main dari setiap permainan yang dilaksanakan, dengan tujuan supaya kegiatan bermain peran dapat berjalan sesuai rencana.

Contoh aturan main yang dapat dikembangkan dalam bermain peran :

1. Anak memilih tokoh yang sesuai dengan karakter yang diminatinya
2. Perangkat pendukung dan sarana penunjang permainan dibagikan oleh pendidik
3. Setelah menggunakan sarana yang digunakan harus dikembalikan ketempat semula
4. Menjadi sarana dan prasaran dari kerusakan

Setiap permainan yang dilakukan akan memiliki dukungan sarana dan prasaran yang berbeda. Oleh sebab itu ketika akan menentukan tema permainan, hendaknya pendidik mengidentifikasi kebutuhan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Dengan dukungan sarana tersebut diharapkan dapat menunjang



kelancaran proses pembelajaran.

Adapun yang harus dipertimbangkan dalam memilih sarana dan prasarana adalah :

1. Berapa jumlah sarana dan prasarana yang dibutuhkan
2. Jenis kebutuhan sarana dan prasarana yang akan digunakan
3. Carilah sarana yang mudah dan murah sehingga tidak menjadi beban

4. Ajarkan anak untuk terbiasa memelihara sarana dan prasarana yang tersedia.

Tahap selanjutnya untuk melakukan pembelajaran, pendidik dapat melewati tahap berikut :

### **1. Persiapan**

Kegiatan yang harus dilakukan pendidik dalam kegiatan main tahap persiapan adalah :

- a. Pastikan tema yang akan dimainkan sudah jelas
- b. menyediakan alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran
- c. Membenahi ruangan dan alat permainan sesuai dengan tema yang akan dimainkan
- d. Mengatur tempat duduk anak
- e. membacakan skenario secara bergantian dihadapan anak-anak
- f. Sarana dan prasarana pendukung sudah dipersiapkan
- g. Bagi anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan

### C. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan merupakan tahapan inti dari poses bermain peran, sehingga kegiatan yang harus dilakukan pendidik mencakup :

1. Menjelaskan cara kerja bermain peran kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki oleh anak sesuai skenario/ cerita
2. meminta beberapa anak untuk menjadi pengamat pada saat temannya bermain peran
3. Meminta anak untuk menentukan atau memilih peran sesuai dengan keinginannya
4. Menceritakan isi atau ringkasan dari alur cerita yang akan dimainkan, dengan harapan anak memahami



secara utuh cerita yang akan dimainkan.

5. Jelaskan pada setiap anak yang memiliki peran dalam permainan tersebut, aktivitas apa yang harus mereka lakukan dalam setiap tahapan
6. Berikan kesempatan pada pemain pertama untuk tampil dan dilanjut dengan pemain berikutnya.
7. Lakukan pendampingan pada setiap anak yang memainkan peran, biarkan anak melakukan ekpresi sendiri dengan tokoh dan karakternya.

#### **D. Penutup**

Kegiatan penutup yang dilakukan pendidik adalah :

1. Meminta tanggapan pada anak tentang cerita yang dilakukan
2. Anak-anak menceritakan kembali pengalaman yang dilaluinya.
3. Menyimpulkan cerita yang dilaksanakan

#### **E. Penilaian**

Kegiatan penilaian bertujuan untuk memberikan timbal balik terhadap proses yang dilakukan selama bermain peran. Evaluasi bisa untuk pendidik ataupun untuk peserta didik dengan harapan ada perbaikan untuk

proses selanjutnya.

Penilaian yang dilakukan mencakup penilaian terhadap respon anak dalam penanaman prilaku, seperti:

1. Bagaimana kerjasama anak pada saat bermain
2. Bagaimana penguasaan kebahasaan pada anak pada saat mengucapkan kalimat
3. Bagaimana cara merespons setiap perintah yang diberikan pendidik
4. Bagaimana penghayatan anak terhadap peran yang diembannya
5. Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib
6. Bagaimana kerjasama diantara mereka dalam melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang ada
7. Bagaimana improvisasi dan penjiwaan anak ketika memainkan peran
8. Pendidik melakukan pengamatan dan pencatatan dengan menggunakan format berikut :

Contoh format pengamatan:

Nama	Tingkat Pencapaian	Penilaian			
		BM	MM	SM	MSH
	1. Moral a. Jujur b. Tolong menolong 2. Sosial emosional 3. Bahasa 4. Kognitif 5. Fisik 6. Seni				

## F. Kesimpulan

Pesan moral yang dapat diperoleh dari 2 cerita tersebut adalah :

1. Setiap orang memiliki sifat sombong, akan tetapi jika bisa melawan kesombongan tersebut maka akan kembali pada kodrat sebagai manusia yang soleh.
2. Menepati janji pada siapaun hukumnya wajib, dengan demikian kita akan terhindar dari sifat tercela dan jika janji tersebut ditepati pasti semua orang akan sayang pada kita.

## FORMAT PENILAIAN

Kelompok Usia : 5 – 6 Tahun  
 Nilai Kepemimpinan : Integritas  
 Tema : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	3.5. Mengetahui cara memecah-kan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	<i>Nama anak 1, ...</i>			
2.	4.5. Menyelesai-kan masalah sehari-hari secara kreatif	Menyelesai-kan tugas meskipun menghadapi kesulitan				
3.	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana				
4.	4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan,	Mengungkap-kan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap/ utuh yang berhubungan dengan benda-				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
	tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	benda yang ada di lingkungan alam				
		Menceritakan perkembangan makhluk hidup				
5.	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab.				
6.	4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	Membuat alat-alat teknologi sederhana (misal: baling-baling, pesawat-pesawat, kereta-keretaapian, mobil-mobilan, telepon-teleponan dengan benang, dll)				
		Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
		(misal: membuat teh dimulai dari menyediakan air panas, teh, gula, dan gelas)				
7.	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih				
8.	4.1.0 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melaksana-kan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan untuk melakukan kegiatan memasak ikan)				

# Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Helen. 2003. *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, R. 2009. *Pendidikan Karakter. Indonesia Heritage Foundation*. Jakarta. Cetakan ke 3.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Puskur, Balitbang Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Penerapan Nilai

Bahan Ajar  
Model Stimulasi  
KEPEMIMPINAN  
Melalui Metode  
Bermain Peran

# INTEGRITAS

DIKMA@JABAR



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP PAUDNI Regional I

# **Penerapan Nilai Integritas Pada Anak Usia Dini**

## **Pengarah:**

Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd

## **Penanggung Jawab:**

Endin Suhanda

## **Penulis:**

Rochaeni Esa Ganesha

Endin Suhanda

Ujang Rahmat

Asep Subagja

## **Pakar:**

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

## **Kontributor:**

PAUD IPHI Kota Bandung

TK Little Moslem Daarul Ihsan Kota Bandung

## **Tata Letak & Desain Sampul:**

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

**PP PAUDNI Regional I**

*2015*

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Kata Pengantar

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya bahan ajar sebagai perangkat pendukung model stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran ini berada di hadapan Anda.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang tertuang dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014, merupakan motivasi yang harus dibelajarkan pendidik sesuai karakteristik usia anak.

Untuk mendukung pencapaian stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini, keberadaan bahan ajar yang terdiri dari penanaman 6 karakter (Jujur, Integritas, Adil, Pemberani, Pembelajar dan Kerja Sama) diharapkan menginspirasi pendidik mengembangkan lebih lanjut, dengan harapan anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang dan semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses uji coba, sehingga bahan ini dapat terwujud. Semoga keberadaan bahan ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

Bandung, November 2015  
Kepala,

**Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd.**  
NIP. 19630625199900021001

# Daftar Isi

ii

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi.....	ii
Pendahuluan .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penyusunan .....	2
C. Manfaat Penyusunan .....	3
D. Cakupan Materi .....	3
E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan .....	3
F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan.....	4
Kegiatan Belajar .....	5
A. Uraian Materi .....	5
B. Skenario 1 .....	6
C. Tujuan.....	9
D. Peran/tokoh yang dimainkan:.....	9
E. Alat yang dibutuhkan.....	9
F. Kegiatan .....	10
G. Penilaian.....	11
H. Simpulan .....	12
I. Latihan .....	13
Kegiatan Belajar .....	15
A. Skenario 2 .....	15
B. Tujuan.....	22
C. Peran/tokoh yang dimainkan .....	23
D. Alat yang dibutuhkan.....	23
E. Kegiatan .....	24
F. Penilaian.....	25
G. Simpulan .....	26
H. Latihan .....	26
Daftar Pustaka.....	28

# Pendahuluan

## A. Latar Belakang

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik baik dari sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Potensi tersebut harus dioptimalkan sejak usia dini, sehingga akan menjadi akumulasi sikap dan karakter ketika memasuki usia remaja dan dewasa.

Stimulasi sikap salah satunya sikap kepemimpinan pada anak usia dini saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik sebagai upaya dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dan terlibat dalam berbagai kegiatan seperti

# 1



membersihkan ruangan, berbaris ketika akan masuk kelas, dan saling berbagi dapat dilakukan setiap hari di sekolah.

Kegiatan tersebut dapat dilakukan secara bergantian oleh anak dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini didasari bahwa pada dasarnya anak sangat suka ketika mereka dapat memerankan tokoh, idola atau orang lain yang disukainya.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran lebih menekankan pada pembimbingan dan pengawasan tidak memaksa anak untuk melakukan sesuatu, sehingga proses pembelajaran terjadi secara alamiah sesuai dengan tahapan perkembangannya.

## **B. Tujuan Penyusunan**

Tujuan yang diharapkan dari penyusunan bahan ajar ini adalah :

Memberikan panduan pada pendidik untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada anak usia dini baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas melalui bermain peran.

### C. Manfaat Penyusunan

1. Pendidik memperoleh gambaran aktivitas yang harus dilakukan selama proses pembelajaran
2. Pedoman kegiatan pendidik ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
3. Bahan motivasi pendidik untuk mencari stimulasi yang bisa mengembangkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik.

### D. Cakupan Materi

Materi yang disampaikan pada bahan ajar ini terdiri dari:

1. Kelinci yang Tamak
2. Bawang merah bawang putih

### E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

1. Aspek perkembangan moral diharapkan anak dapat berperilaku baik, seperti: memiliki integritas yang tinggi, jujur, penolong, sopan, hormat dsb.
2. Aspek perkembangan bahasa, diharapkan anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, Mengulang kalimat yang lebih kompleks dan mengerti perintah secara bersamaan.

3. Aspek perkembangan sosial emosional anak diharapkan dapat mengendalikan perasaan dan mengenal perasaan sendiri secara wajar.
4. Aspek perkembangan seni anak diharapkan dapat menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran dan bermain peran/drama sederhana.
5. Aspek kognitif, diharapkan anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
6. Aspek perkembangan seni anak diharapkan dapat menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran dan bermain peran/drama sederhana.

## **F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan**

1. Bacalah terlebih dahulu setiap tahapan yang ada pada bahan ajar ini
2. Ajaklah anak untuk melakukan kegiatan bermain peran.
3. Perankan anak lain untuk menjadi pengamat, ketika temannya melakukan main peran.
4. Pilihlah peserta didik sesuai dengan karakter yang ada pada cerita, dengan memperhatikan kemauannya atau tidak dipaksa.
5. Buatlah *setting* ruangan sesuai alur cerita.

# Kegiatan Belajar

## A. Uraian Materi

Sikap integritas adalah konsistensi dan keteguhan yang tak tergoyahkan dalam menjunjung tinggi nilai-nilai luhur dan keyakinan. Secara terbuka mengakui telah melakukan kesalahan. Berterus terang walaupun dapat merusak hubungan baik. Apa yang menjadi ucapannya juga menjadi tindakannya.

Prilaku integritas perlu ditanamkan sejak usia dini, Stimulasi yang dapat dilakukan salah satunya melalui kegiatan bermain peran. Dengan bermain peran anak dapat



memerankan berbagai tokoh, karakter, dan perilaku yang dia perankan sehingga anak dapat berimajinasi dan merasakan bagai mana dia bersikap dari setiap peran yang dimainkannya.

Berikut contoh kegiatan penerapan stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran dengan tema "KELINCI YANG TAMAK".

## B. Skenario 1

### KELINCI YANG TAMAK

Di suatu hutan hiduplah dua ekor kelinci, kelinci itu bernama klinti dan klintu. Pada suatu hari si klintu bermain-main di tepi sungai tiba-tiba dia menemukan setumpuk buah-buahan dan sayuran segar, ada mangga, jeruk, apel, wortel, lobak dan terung.



Klintu : " wahhhhh asyikkkkkk ada buah dan sayur segarrrrr, horeeeee kebetulan sekali dari pagi aku belum makan" seru si klintu berteriak.

Si klintu sangat senang sekali dia langsung

menghampiri makan tersebut dan langsung memakan buah apel.

Klintu : " *hmmmm* enak sekali apel ini, sudah lama aku tidak memakan apel" nyam-nyam-nyam.....

Ketika si klintu sedang makan tiba-tiba datang si klinti dan 2 orang temannya Tibu si tikus dan Dompu.

Klinti : "Klintu banyak sekali makananmu, bolehkah aku minta sedikit saja, aku lapar dari pagi belum makan" kata si klinti dengan memelas

Klintu : " tidak, enak saja inikan makananku, kamu cari saja makanan sendiri" jawab si klintu

Klinti : " klintu aku minta sedikit saja aku laparrrr....." renek si klinti

Tibu : " iya klintu kasihan klinti kamu tidak boleh pelit

Klintu : " aku bilang TIDAKKKKKK" teriak si klintu

Dompu : " ya sudah kalau kamu tidak akan memberi, Ayo Klinti kita pergi" jawab Dompu sambil mengajak temannya pergi

Tetapi setelah agak jauh kelinti dan teman-temannya pergi tiba-tiba terdengar teriakan klintu

Klintu : "aduhhh ....., perutku sakit" teriak klintu, "Tolonggggggg....."

Tibu : "dengar..... itu seperti suara klintu"

8

Dompu: "ya benar sepertinya dia minta tolong, tapi biarkan saja klinti tadi dia sudah jahat kepadamu"

Tibu : " benar klinti ayo... kita teruskan saja perjalanan kita"

Kinti : " aku harus menolongnya kasihan klintu" jawab klinti sambil berbalik kearah klintu.

Klinti : " kenapa klintu? Seru klinti, "

Klintu : " klinti tolong aku, perutku sakitttt....." kata si klintu sambil memegang perutnya kesakitan.

Klintu : " mana perutmu klintu coba aku urut" kata klinti, dan ternyata setelah diurut oleh klinti, perut klintu sudah semakin membaik.

Tibu : "perut kamu kembung klinti karena kamu kekenyangan" kata klinti.

Klintu : " maafkan aku klinti, aku sudah serakah tidak mau membagi makannanku, aku janji mulai sekarang aku akan berbuat baik dan akan membagi



makananku denganmu” kata klintu

Klinti : “ sama-sama klintu aku juga senang berteman denganmu” kata klinti

9

Dan akhirnya Klinti, Klintu, Tibu dan Dompu memakan buah dan sayur itu bersama-sama dengan senang hati.

### **C. Tujuan**

1. Prilaku mau berbagi
2. Saling tolong menolong
3. Konsisten untuk selalu berbuat baik
4. Berani mengakui kesalahan

### **D. Peran/tokoh yang dimainkan:**

1. Klinti
2. Klintu
3. Tibu
4. Dompu

### **E. Alat yang dibutuhkan**

1. Buku cerita/bahan cerita
2. Kostum binatang kelinci, tikus dan bajing

1. Property: pohon-pohonan dan tanaman yang dirancang seperti hutan, miniatur sayur dan buah.

## F. Kegiatan

1. Langkah pelaksanaan
  - a. Guru menyediakan alat yang diperlukan
  - b. Guru menata ruangan dan alat permainan sesuai dengan suasana hutan
  - c. Guru membacakan cerita sesuai skenario "klinci yang tamak"
  - d. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki oleh anak sesuai skenario/ cerita
  - e. Guru meminta anak yang tidak ikut bermain menjadi pengamat pada saat temannya bermain peran
  - f. Guru menyiapkan alat penilaian
  - g. Anak diberkesempatan untuk melaksanakan bermain peran sesuai dengan keinginannya

- h. Anak-anak melakukan/ memainkan peran dengan cara dan percakapan sendiri.
- i. Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bicara dengan temannya pada waktu bermain peran
- j. Bagi anak yang sudah melakukan perannya dengan baik diberi pujian dan yang belum diberi dorongan/motivasi.

## **G. Penilaian**

Penilaian yang dilakukan mencakup penilaian terhadap respon anak dalam penanaman perilaku, seperti:

1. Bagaimana sikap anak pada saat bermain
2. Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat
3. Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan
4. Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi
5. Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib
6. Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya
7. Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya.

Contoh format pengamatan:

Nama	Tingkat Pencapaian	Penilaian			
		BM	MM	SM	MSH
	1. Moral				
	a. Jujur				
	b. Tolong menolong				
	2. Sosial emosional				
	3. Bahasa				
	4. Kognitif				
	5. Fisik				
	6. Seni				

## H. Simpulan

Melalui kegiatan main peran nilai-nilai moral yang disampaikan adalah:

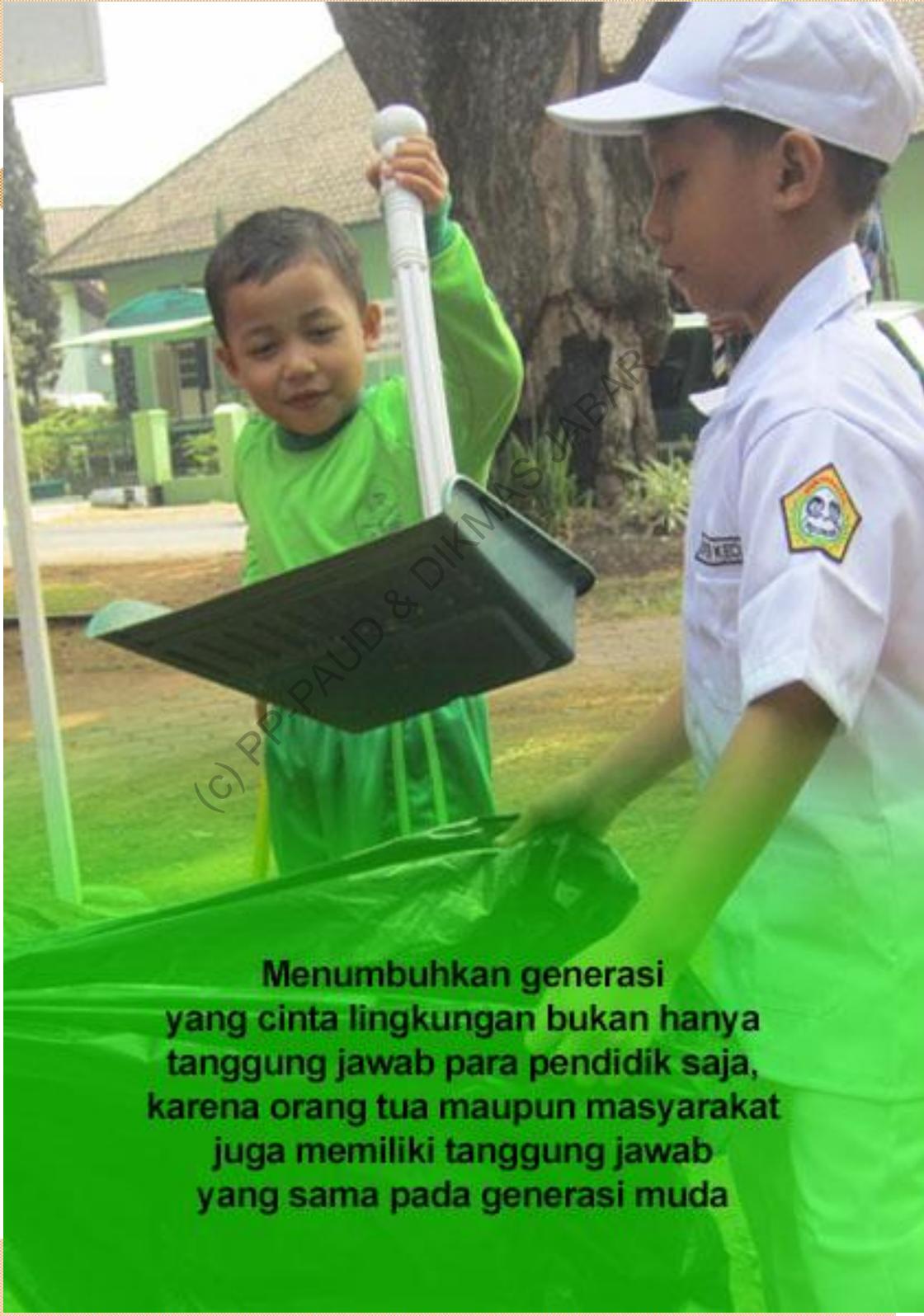
1. Mengakui kesalahan perbuatan terpuji
2. Selalu berbuat baik pada orang lain.
3. Sikap tolong menolong adalah perbuatan terpuji

## I. Latihan

Coba lakukan kegiatan bermain peran tadi dengan kasus lain masih dengan tema Integritas.

13

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR



**Menumbuhkan generasi yang cinta lingkungan bukan hanya tanggung jawab para pendidik saja, karena orang tua maupun masyarakat juga memiliki tanggung jawab yang sama pada generasi muda**



# Kegiatan Belajar

15

## A. Skenario 2 BAWANG MERAH BAWANG PUTIH

Zaman dahulu kala di sebuah desa tinggal sebuah keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu dan seorang gadis remaja yang cantik bernama bawang putih. Mereka adalah keluarga yang bahagia. Meski ayah bawang putih hanya pedagang biasa, namun mereka hidup rukun dan damai. Namun suatu hari ibu bawang putih sakit keras dan akhirnya meninggal dunia. Bawang putih sangat berduka demikian pula ayahnya.



Di desa itu tinggal  
pula seorang  
janda yang  
memiliki anak  
bernama  
Bawang Merah.  
Semenjak ibu  
Bawang putih  
meninggal, ibu  
Bawang merah  
sering berkunjung ke

rumah Bawang putih. Dia sering membawakan makanan, membantu bawang putih membereskan rumah atau hanya menemani Bawang Putih dan ayahnya mengobrol. Akhirnya ayah Bawang putih berpikir bahwa mungkin lebih baik kalau ia menikah saja dengan ibu Bawang merah, supaya Bawang putih tidak kesepian lagi.

Akhirnya ayah Bawang putih menikah dengan ibu bawang merah. Awalnya ibu bawang merah dan bawang merah sangat baik kepada bawang putih. Namun lama kelamaan sifat asli mereka mulai kelihatan. Mereka kerap memarahi bawang putih dan memberinya pekerjaan berat jika ayah Bawang Putih sedang pergi berdagang. Bawang putih harus mengerjakan semua pekerjaan rumah, sementara Bawang

merah dan ibunya hanya duduk-duduk saja. Tentu saja ayah Bawang putih tidak mengetahuinya, karena Bawang putih tidak pernah menceritakannya.

Suatu hari ayah Bawang putih jatuh sakit dan kemudian meninggal dunia. Sejak saat itu Bawang merah dan ibunya semakin berkuasa dan semena-mena terhadap Bawang putih. Bawang putih hampir tidak pernah beristirahat. Dia sudah harus bangun sebelum subuh, untuk mempersiapkan air mandi dan sarapan bagi Bawang merah dan ibunya. Kemudian dia harus memberi makan ternak, menyirami kebun dan mencuci baju ke sungai.

Lalu dia masih harus menyetrika, membereskan rumah, dan masih banyak pekerjaan lainnya. Namun Bawang putih selalu melakukan pekerjaannya dengan gembira, karena dia berharap suatu saat ibu tirinya akan mencintainya seperti anak kandungnya sendiri.



Pagi ini seperti biasa Bawang putih membawa bakul berisi pakaian yang akan

dicucinya di sungai. Dengan bernyanyi kecil dia menyusuri jalan setapak di pinggir hutan kecil yang biasa dilaluinya. Hari itu cuaca sangat cerah. Bawang putih segera mencuci semua pakaian kotor yang dibawanya. Saking terlalu asyiknya, Bawang putih tidak menyadari bahwasalah satu baju telah hanyut terbawa arus. Celakanya baju yang hanyut adalah baju kesayangan ibu tirinya. Ketika menyadari hal itu, baju ibu tirinya telah hanyut terlalu jauh. Bawang putih mencoba menyusuri sungai untuk mencarinya, namun tidak berhasil menemukannya. Dengan putus asa dia kembali ke rumah dan menceritakannya kepada ibunya.



“Dasar ceroboh!”  
bentak ibu tirinya.  
“Aku tidak mau  
tahu, pokoknya  
kamu harus  
mencari baju itu!  
Dan jangan berani  
pulang ke rumah  
kalau kau belum  
menemukannya.  
Mengerti?”

Bawang putih

terpaksa menuruti keinginan ibu tirinya. Dia segera menyusuri sungai tempatnya mencuci tadi. Matahari sudah mulai meninggi, namun Bawang putih belum juga menemukan baju ibunya. Dia memasang matanya, dengan teliti diperiksanya setiap juluran akar yang menjorok ke sungai, siapa tahu baju ibunya tersangkut disana. Setelah jauh melangkah dan matahari sudah condong ke barat, Bawang putih melihat seorang penggembala yang sedang memandikan kerbaunya. Maka Bawang putih bertanya: "Wahai paman yang baik, apakah paman melihat baju merah yang hanyut lewat sini? Karena saya harus menemukan dan membawanya pulang." "Ya tadi saya lihat nak. Kalau kamu mengejanya cepat-cepat, mungkin kau bisa mengejanya," kata paman itu. "Baiklah paman, terima kasih!" kata Bawang putih dan segera berlari kembali menyusuri. Hari sudah mulai gelap, Bawang putih sudah mulai putus asa. Sebentar lagi malam akan tiba, dan Bawang putih. Dari kejauhan tampak cahaya lampu yang berasal dari sebuah gubuk di tepi sungai. Bawang putih segera menghampiri rumah itu dan mengetuknya. "Permisi...!" kata Bawang putih. Seorang perempuan tua membuka pintu.

"Siapa kamu nak?" tanya nenek itu. "Saya Bawang putih nek. Tadi saya sedang mencari baju ibu saya yang hanyut.

Dan sekarang kemalaman. Bolehkah saya tinggal di sini malam ini?" tanya Bawang putih. "Boleh nak. Apakah baju yang kau cari berwarna merah?" tanya nenek. "Ya nek. Apa...nenek menemukannya?" tanya Bawang putih.

"Ya. Tadi baju itu tersangkut di depan rumahku. Sayang, padahal aku menyukai baju itu," kata nenek. "Baiklah aku akan mengembalikannya, tapi kau harus menemaniku dulu disini selama seminggu. Sudah lama aku tidak mengobrol dengan siapapun, bagaimana?" pinta nenek. Bawang putih berpikir sejenak. Nenek itu kelihatan kesepian. Bawang putih pun merasa iba. "Baiklah nek, saya akan menemani nenek selama seminggu, asal nenek tidak bosan saja denganku," kata Bawang putih dengan tersenyum.

Selama seminggu Bawang putih tinggal dengan nenek tersebut. Setiap hari Bawang putih membantu mengerjakan pekerjaan rumah nenek. Tentu saja nenek itu merasa senang. Hingga akhirnya genap sudah seminggu, nenek pun memanggil bawang putih.

"Nak, sudah seminggu kau tinggal di sini. Dan aku senang karena kau anak yang rajin dan berbakti. Untuk itu sesuai janjiku kau boleh membawa baju ibumu pulang. Dan satu lagi, kau boleh memilih satu dari dua labu kuning ini sebagai hadiah!" kata nenek.

Mulanya Bawang putih menolak diberi hadiah tapi nenek tetap memaksanya. Akhirnya Bawang putih memilih labu yang paling kecil. "Saya takut tidak kuat membawa yang besar," katanya. Nenek pun tersenyum dan mengantarkan Bawang putih hingga depan rumah.

Sesampainya di rumah, Bawang putih menyerahkan baju merah milik ibu tirinya sementara dia pergi ke dapur untuk membelah labu kuningnya. Alangkah terkejutnya bawang putih ketika labu itu terbelah, didalamnya ternyata berisi emas permata yang sangat banyak. Dia berteriak saking gembiranya dan memberitahukan hal ajaib ini ke ibu tirinya dan bawang merah yang dengan serakah langsung merebut emas dan permata tersebut. Mereka memaksa bawang putih untuk menceritakan bagaimana dia bisa mendapatkan hadiah tersebut. Bawang putih pun menceritakan dengan sejujurnya.

Mendengar cerita bawang putih, bawang merah dan ibunya berencana untuk melakukan hal yang sama tapi kali ini bawang merah yang akan melakukannya. Singkat kata akhirnya bawang merah sampai di rumah nenek tua di pinggir sungai tersebut. Seperti bawang putih, bawang merah pun diminta untuk menemaninya selama seminggu. Tidak seperti bawang putih yang rajin, selama seminggu itu bawang merah hanya bermalas-malasan. Kalaupun ada

yang dikerjakan maka hasilnya tidak pernah bagus karena selalu dikerjakan dengan asal-asalan. Akhirnya setelah seminggu nenek itu membolehkan bawang merah untuk pergi. "Bukankah seharusnya nenek memberiku labu sebagai hadiah karena menemanimu selama seminggu?" tanya bawang merah. Nenek itu terpaksa menyuruh bawang merah memilih salah satu dari dua labu yang ditawarkan. Dengan cepat bawang merah mengambil labu yang besar dan tanpa mengucapkan terima kasih dia melenggang pergi. Sesampainya di rumah bawang merah segera menemui ibunya dan dengan gembira memperlihatkan labu yang dibawanya. Karena takut bawang putih akan meminta bagian, mereka menyuruh bawang putih untuk pergi ke sungai. Lalu dengan tidak sabar mereka membelah labu tersebut. Tapi ternyata bukan emas permata yang keluar dari labu tersebut, melainkan binatang-binatang berbisa seperti ular, kalajengking, dan lain-lain. Binatang-binatang itu langsung menyerang bawang merah dan ibunya hingga tewas. Itulah balasan bagi orang yang serakah.

## **B. Tujuan**

Dengan bermain peran ini diharapkan akan tertanam:

1. Prilaku jujur
2. Selalu berbuat baik
3. Konsisten untuk selalu berbuat baik
4. Berani mengakui kesalahan
5. Bertanggung jawab
6. Saling menghormati

### **C. Peran/tokoh yang dimainkan**

1. Bawang Putih
2. Bawang Merah
3. Ayah
4. Ibu tiri
5. Pengembala
6. Nenek
7. Binatang ular
8. Kalajengking
9. Kepiting

### **D. Alat yang dibutuhkan**

1. Buku cerita/bahan cerita
2. Kostum bawang putih, bawang merah, ayah, ibu, nenek, pengembala, binatang ular, kalajengking dan kepiting

3. Property: meja dan kursi, baju, bakul, buah labu, pohon-pohonan dan tanaman yang dirancang seperti hutan, miniatur sayur dan buah.

## E. Kegiatan

1. Guru menyediakan alat yang diperlukan
2. Guru menata ruangan dan alat permainan sesuai dengan suasana hutan
3. Guru membacakan cerita sesuai skenario " bawang merah dan bawang putih"
4. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki oleh anak sesuai skenario/ cerita
5. Guru meminta anak yang tidak ikut bermain menjadi pengamat pada saat temannya bermain peran
6. Guru menyiapkan alat penilaian
7. Anak diberkesempatan untuk melaksanakan bermain peran sesuai dengan keinginannya
8. Anak-anak melakukan/ memainkan peran dengan cara dan percakapan sendiri.
9. Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bicara dengan temannya pada waktu bermain peran
10. Bagi anak yang sudah melakukan perannya dengan baik diberi pujian dan yang belum diberi

dorongan/motivasi.

## F. Penilaian

Penilaian yang dilakukan mencakup penilaian terhadap respon anak dalam penanaman perilaku, seperti:

1. Bagaimana sikap anak pada saat bermain
2. Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat
3. Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan
4. Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi
5. Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib
6. Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya
7. Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya

*Contoh format pengamatan:*

Nama	Tingkat Pencapaian	Penilaian			
		BM	MM	SM	MSH
	1. Moral c. Jujur d. Tolong				

Nama	Tingkat Pencapaian	Penilaian			
		BM	MM	SM	MSH
	menolong				
	2. Sosial				
	emosional				
	3. Bahasa				
	4. Kognitif				
	5. Fisik				
	6. Seni				

### G. Simpulan

Melalui kegiatan main peran nilai-nilai moral yang disampaikan adalah:

1. Selalu berbuat baik pada orang lain
2. Mengakui kesalahan perbuatan terpuji
3. Berani bertanggung jawab
4. Sikap tolong menolong adalah perbuatan terpuji

### H. Latihan

Coba lakukan kegiatan bermain peran tadi dengan kasus lain masih dengan tema Integritas.

## FORMAT PENILAIAN

Kelompok Usia : 5 – 6 Tahun  
 Nilai Kepemimpinan : Adil  
 Tema : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih)	<i>Nama anak 1, ...</i>			
	4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Mau menolong orang tua, pendidik, dan teman				

# Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Purnamasari, Ariavita (2004); Melatih anak agar Mandiri, terjemahan dari Last Straw Strategies. Erlangga.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, R. 2009. *Pendidikan Karakter. Indonesia Heritage Foundation*. Jakarta. Cetakan ke 3.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Puskur, Balitbang Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Penerapan Nilai

Bahan Ajar  
Model Stimulasi  
KEPEMIMPINAN  
Melalui Metode  
Bermain Peran

# JUJUR

DIKMAS JAJAR



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
PP PAUDNI Regional I

# **Penerapan Nilai Jujur Pada Anak Usia Dini**

## **Pengarah:**

Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd

## **Penanggung Jawab:**

Endin Suhandi

## **Penulis:**

Rochaeni Esa Ganesha

Endin Suhandi

Ujang Rahmat

Asep Subagja

## **Pakar:**

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

## **Kontributor:**

PAUD IPHI Kota Bandung

TK Little Moslem Daarul Ihsan Kota Bandung

## **Tata Letak & Desain Sampul:**

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

**PP PAUDNI Regional I**

*2015*

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Kata Pengantar

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya bahan ajar sebagai perangkat pendukung model stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran ini berada di hadapan Anda.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang tertuang dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014, merupakan motivasi yang harus dibelajarkan pendidik sesuai karakteristik usia anak.

Untuk mendukung pencapaian stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini, keberadaan bahan ajar yang terdiri dari penanaman 6 karakter (Jujur, Integritas, Adil, Pemberani, Pembelajar dan Kerja Sama) diharapkan menginspirasi pendidik mengembangkan lebih lanjut, dengan harapan anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang dan semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses uji coba, sehingga bahan ini dapat terwujud. Semoga keberadaan bahan ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

Bandung, November 2015  
Kepala,

**Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd.**  
NIP. 19630625199900021001

# Daftar Isi

<i>Kata Pengantar</i> .....	i
<i>Daftar Isi</i> .....	ii
<b>Pendahuluan</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penyusunan .....	2
C. Manfaat Penyusunan .....	3
D. Cakupan Materi .....	4
E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan .....	4
F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan.....	5
<b>Kegiatan Belajar 1</b> .....	6
A. Uraian Materi .....	6
B. Skenario .....	8
C. Tujuan.....	12
D. Peran/tokoh yang dimainkan .....	12
E. Alat yang dibutuhkan.....	13
F. Kegiatan .....	13
G. Simpulan .....	16
H. Latihan .....	16
<b>Kegiatan Belajar 2</b> .....	17
A. Uraian Materi .....	17
B. Tujuan.....	20
C. Peran/tokoh yang dimainkan .....	20
D. Alat yang dibutuhkan.....	21
E. Kegiatan .....	21
F. Simpulan .....	24
G. Latihan .....	24
<i>Daftar Pustaka</i> .....	25

# Pendahuluan

## A. Latar Belakang

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik baik dari sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Potensi tersebut harus dioptimalkan sejak usia dini, sehingga akan menjadi akumulasi sikap dan karakter ketika memasuki usia remaja dan dewasa.

Stimulasi sikap salah satunya sikap kepemimpinan pada anak usia dini saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik sebagai upaya dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dan terlibat dalam berbagai kegiatan seperti

# 1



membersihkan ruangan, berbaris ketika akan masuk kelas, dan saling berbagi dapat dilakukan setiap hari di sekolah.

Kegiatan tersebut dapat dilakukan secara bergantian oleh anak dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini didasari bahwa pada dasarnya anak sangat suka ketika mereka dapat memerankan tokoh, idola atau orang lain yang disukainya.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran lebih menekankan pada pembimbingan dan pengawasan tidak memaksa anak untuk melakukan sesuatu, sehingga proses pembelajaran terjadi secara alamiah sesuai dengan tahapan perkembangannya.

## **B. Tujuan Penyusunan**

Tujuan yang diharapkan dari penyusunan bahan ajar ini adalah :

Memberikan panduan pada pendidik untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada anak usia dini baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas melalui bermain peran.

### C. Manfaat Penyusunan

1. Pendidik memperoleh gambaran aktivitas yang harus dilakukan selama proses pembelajaran
2. Pedoman kegiatan pendidik ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
3. Bahan motivasi pendidik untuk mencari stimulasi yang bisa mengembangkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik.



## D. Cakupan Materi

Materi yang disampaikan pada bahan ajar ini terdiri dari:

1. Pemulung yang jujur
2. Patung Kucing Ibu

## E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

1. Aspek perkembangan moral diharapkan anak dapat berperilaku baik, seperti: jujur, penolong, sopan, hormat dsb.
2. Aspek perkembangan bahasa, diharapkan anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, Mengulang kalimat yang lebih kompleks dan mengerti perintah secara bersamaan.
3. Aspek perkembangan sosial emosional anak diharapkan dapat mengendalikan perasaan dan mengenal perasaan sendiri secara wajar.
4. Aspek kognitif, diharapkan anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
5. Aspek perkembangan seni anak diharapkan dapat menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran dan bermain peran/drama sederhana.

## F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan

1. Bacalah terlebih dahulu setiap tahapan yang ada pada bahan ajar ini
2. Kelompokkan peserta didik menjadi 2 atau 3 kelompok untuk melakukan bermain peran.
3. Gunakan kelompok lain untuk menjadi pengamat, ketika temannya melakukan main peran.
4. Pilihlah peserta didik sesuai dengan karakter yang ada pada cerita, dengan memperhatikan kemauannya atau tidak dipaksa.
5. Buatlah sarana pendukung untuk melengkapi alur cerita.



# Kegiatan Belajar 1

## A. Uraian Materi

Jujur adalah nilai kehidupan mendasar yang paling penting yang harus diajarkan pada anak sejak usia dini. Mengajarkan anak untuk berkata, bersikap dan berperilaku

jujur akan menjadi pembelajaran yang berguna untuk kehidupannya kelak. Penanaman perilaku baik pada anak akan cenderung lebih mudah diserap dan ditanamkan hingga mereka dewasa sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang baik pula.

Penanaman kejujuran pada anak dapat dilakukan dengan dua pendekatan yaitu pendekatan kognitif dan pendekatan belajar sosial. Pendekatan kognitif digunakan untuk menumbuhkembangkan pengetahuan dan kesadaran anak terhadap pentingnya bersikap jujur, contohnya guru dapat melakukan pembelajaran melalui berbagai metode seperti bercerita kepada anak kenapa kita harus jujur dan apa akibatnya kalau kita tidak jujur. Pendekatan belajar sosial, dilakukan lewat contoh dan keteladanan yang ditampilkan guru, orang tua dan orang dewasa lain sebagai penguatan lewat peniruan dan pembiasaan.

Kegiatan lain yang dapat dilakukan guru untuk menanamkan kejujuran pada anak adalah melalui kegiatan bermain peran dengan tema yang sesuai dengan nilai moral yang ingin disampaikan kepada anak.

Berikut ini adalah contoh kegiatan bermain peran yang dapat dilakukan kepada anak:

**B. Skenario****PEMULUNG YANG  
JUJUR**

Siang itu di sebuah pasar yang sangat padat, seorang pemulung sedang mengais-ngais tempat sampah untuk mendapatkan barang plastik yang ia kumpulkan lalu dijual.

Sebut saja nama pemulung itu ilham. Ilham walaupun usianya baru 7 tahun adalah seorang pemulung yang sangat rajin bekerja, ia harus menghidupi 2 orang adiknya yang masih kecil kecil.

Setiap hari ia harus pergi memulung untuk mendapatkan barang plastik yang ia tukarkan dengan sejumlah uang.

Walau tak seberapa yang ia dapatkan setiap harinya, ia selalu bersyukur dan



berkeyakinan bahwa Tuhan Maha Adil, dan Tuhan mencintai setiap makhluk ciptaan-Nya yang mau berusaha untuk mendapatkan Rizki-Nya.

Ilham seorang anak yang putus sekolah, tetapi walaupun ia putus sekolah tetapi ia masih bersemangat dan ikut kegiatan belajar di mesjid baginya pekerjaan



memulung adalah pekerjaan halal. Padahal dalam benak hatinya ia ingin mendapatkan pekerjaan yang layak dan dapat menghidupi adiknya setelah kedua orangtuanya meninggal.

Suatu hari setelah shalat subuh, Ilham bergegas memulai pekerjaannya, ia menuju sebuah pasar yang dekat dengan gubuk tempat tinggalnya.

Satu persatu sampah plastik ia kumpulkan, setelah mendapat banyak ia beristirahat sejenak disebuah gerobak tua sambil memperhatikan lalu-lalang orang yang lewat.

Tiba-tiba, "Bluk..!" Ada sebuah tas jatuh didepannya. Di punggungnya tas itu lalu ia berteriak kepada seorang wanita yang sedang di bonceng sepeda motor.

Ilham : "Ibu...ibu..tas ibu jatuh....!", teriaknya, spontan ibu muda yang dibonceng tadi menoleh kebelakang.

Tukang ojek pun berhenti, dan si ibu muda tadi berlari menuju Ilham yang menghampiri ibu tadi.

Ibu : "Heh..kamu mau mencuri ya!" Teriak ibu tadi, mendadak Ilham menjadi pucat, niat baiknya malah menjadi bumerang baginya.

Ilham: "Maaf bu, tas ibu ini tadi terjatuh dan saya memungutnya untuk saya kembalikan" kata Ilham dengan jujur.

Ibu : "Ah aku tidak percaya, mana ada pencuri mengaku" si ibu muda naik pitam.

Beruntung ada seorang guru yang lewat dan memperhatikan sedari tadi.

Bapak Guru : "Maaf bu, bapak ini memang benar, ia memungut dan mengembalikannya kepada ibu, seharusnya ibu berterima kasih kepada bapak ini".



Ibu : "hmmmmmm"

Tanpa basa basi, ibu itu langsung "ngeloyor" pergi dan tergesa-gesa, karena tergesa-gesa sebelum naik motor ibu itu tersandung batu dan jatuh.  
Tukang Ojeg : " Hati-hati bu...."

Pak guru tadi merasa iba dengan Ilham, dan Ilham diajak kerumah guru tersebut.

Bapak Guru: " Ayo ikut kerumahku"

Ilham : " terimakasih pak...., kalau tidak ada bapak mungkin saya sudah dimarah sama ibu tadi"

Bapak Guru: " Kamu mau tidak bekerja di sekolahku sebagai penjaga sekolah?"

Ilham : " Mau sekali Pak saya sangat senang sekali, terimakasih ya Tuhan....."

Akhir cerita, Ilham bekerja sebagai penjaga sekolah di tempat Bapak Guru itu bekerja.

### **C. Tujuan**

Dengan bermain peran ini diharapkan akan tertanam:

- a. Prilaku jujur
- b. Mengenal prilaku baik dan buruk
- c. Kerja keras

### **D. Peran/tokoh yang dimainkan**

- a. Ilham
- b. Ibu
- c. Bapak Guru
- d. Tukang ojeg

- e. Tukang sayur 4 orang
- f. Pembeli 6 orang

## **E. Alat yang dibutuhkan**

- a. Buku cerita/bahan cerita
- b. Kostum ilham, ibu, Bapak guru dan tukang ojeg
- c. Proferty: Motor-motoran, dompet, keranjang pemulung, barang hasil pulungan, meja sayur 4 buah, miniatur sayur dan buah.

## **F. Kegiatan**

### **1. Persiapan**

- a. Guru menyediakan alat yang diperlukan
- b. Guru menata alat permainan sesuai dengan suasana pasar

### **2. Pelaksanaan**

- a. Guru membacakan cerita sesuai skenario
- b. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendakai oleh anak sesuai skenario/ cerita
- c. Guru meminta anak yang tidak ikut bermain menjadi pengamat pada saat temannya bermain

- peran
- d. Guru menyiapkan alat penilaian
  - e. Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan bermain peran sesuai dengan keinginannya
  - f. Anak-anak melakukan/ memainkan peran dengan cara dan percakapan sendiri.
  - g. Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bicara dengan temannya pada waktu bermain peran
  - h. Bagi anak yang sudah melakukan perannya dengan baik diberi pujian dan yang belum diberi dorongan/motivasi.

### 3. Penilaian

Penilaian dilakukan melalui observasi/pengamatan untuk melihat respon anak dalam penanaman perilaku, seperti:

- a. Bagaimana sikap anak pada saat bermain
- b. Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat
- c. Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan
- d. Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi
- e. Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib

- f. Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya
- g. Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya

Contoh format pengamatan:

Nama	Tingkat Pencapaian	Penilaian			
		BM	MM	SM	MSH
	1. Moral				
	a. Jujur				
	b. Tolong menolong				
	2. Sosial emosional				
	3. Bahasa				
	4. Kognitif				
	5. Fisik				
	6. Seni				

## G. Simpulan

Melalui kegiatan main peran nilai-nilai moral yang disampaikan adalah:

1. Berprilaku jujur membawa keberuntungan
2. Berprasangka buruk adalah perbuatan tercela.
3. Sikap tolong menolong adalah perbuatan terpuji
4. Kerja keras akan membuahkan hasil
5. Tidak memandang suatu pekerjaan sebagai pekerjaan hina
6. Belajar tidak harus selalu di sekolah

## H. Latihan

Coba lakukan kegiatan bermain peran tadi dengan kasus lain masih dengan tema Jujur.



# Kegiatan Belajar 2

## A. Uraian Materi

### PATUNG KUCING IBU

Saat itu hari minggu Lola sedang bermain diruang tamu dengan si pussi kucing kesayangannya. Lola bermain tari balet dengan menggunakan tali rafia, dia berjingkrak jingkrak sambil menggoyang-goyangkan tali rafia yang ia pegang seperti penari balet. Tiba-tiba tangannya menyentuh patung kesayangan ibu yang disimpan diatas lemari. "Prakkkkk....." patung kucing itu jatuh dan pecah berantakan. Lola kaget dan langsung berlari.....

Tidak lama kemudian ibu datang dari pasar melihat rumah berantakan dan patung kucingnya pecah. Ibu langsung membereskan pecahan patung tersebut lalu pergi ke dapur untuk memasak.

Setelah selesai memasak ibu memanggil semua keluarga untuk makan siang.

Ibu : "Bapak, nenek, kakek, Lita dan Lola ayo kita makan, makanan sudah siap....." teriak ibu.

Bapak, nenek dan kakek menghampiri ibu lebih dulu

Bapak : "Hmmmm..... dari wanginya pasti makanan ini enak sekali"

Nenek : " Ini pasti ayam kesukaan Lola"

Kakek : " Lolaaaa, Litaaaaa ayo makan dulu..., kemana mereka ya nek?"

Tidak lama kemudian Lita datang menghampiri mereka ke ruang makan.

Lita : " wah asyik nih...., Lola mana ya????

Ibu : " lho.... bukannya dikamar sama kamu lit?" Jawab ibu keheranan

Bapak, Kakek dan Nenek terlihat kaget.

Bapak : " ayo kita cari dimana lola?"

Semua sibuk mencari Lola. Ibu dan Bapak mencari ke kamar tidurnya. Lita mencari ke kolong kursi dan meja ruang tamu. Kakek dan Nenek mencari ke halaman depan dan belakang rumah tapi tidak ada seorang pun yang menemukan Lola. Semua tampak kebingungan kemana Lola yaaaaa?????

Tiba-tiba Lita ingat ada satu ruangan yang belum dilihat, gudang!

Lita : " ibu.... ayo coba kita lihat ke gudang, mungkin Lola ada disitu?"

Ibu : " ayo Lita kita lihat kesana"

Sesampainya di depan gudang Bapak segera membuka pintunya.

" krekkkkkk....." pintu terbuka

Terlihat Lola sedang duduk disudut gudang sambil menangis.

Ibu : " Lola ayo cepat kita makan, pasti Lola sudah lapar?" kata Ibu sambil merangkul Lola

Lola cepat-cepat memeluk Ibu sambil menangis



Lola : “ Ibuuu..... aku minta maaf sudah memecahkan patung kesayangan ibu, aku takut ibu marah” jawab .

Ibu : “ lain kali kalau Lola bersalah Lola tidak boleh sembunyi, lebih baik Lola berbicara jujur kepada ibu ya.... kan Lola belum tahu ibu akan marah atau tidak?”

Lola : “ iya bu... Lola minta maaf lain kali Lola akan berbicara jujur dan mengakui kesalahan kalau Lola salah.”

Semua tertawa mendengar pengakuan Lola.

Nenek : “ Ayoooo sekarang kita makan cacing- cacing sudah pengen diisi nih.” Sambil tertawa.

## **B. Tujuan**

Dengan kegiatan bermain peran ini diharapkan akan tertanam:

1. Prilaku jujur
2. Mau mengakui kesalahan
3. Saling menyayangi
4. Mensyukuri karunia Allah

## **C. Peran/tokoh yang dimainkan**

1. Lola

2. Lita
3. Ibu
4. Bapak
5. Kakek
6. Nenek
7. Kucing

#### **D. Alat yang dibutuhkan**

1. Buku cerita/bahan cerita
2. Kostum Lola, Lita, ibu, Bapak, Nenek kakek dan kucing
3. Proferty: meja dan kursi tamu, meja dan kursi makan, patung kucing, keranjang sayur, miniatur sayur dan buah, alat-alat makan.

#### **E. Kegiatan**

##### **1. Persiapan**

- a. Guru menyediakan alat yang diperlukan
- b. Guru menata alat permainan sesuai dengan suasana rumah, ada ruang keluarga, ada ruang makan, ruang tidur dan gudang.



## 2. Pelaksanaan

- a. Guru membacakan cerita sesuai skenario “ Patung Kesayangan Ibu”
- b. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendakai oleh anak sesuai skenario/ cerita
- c. Guru meminta anak yang tidak ikut bermain menjadi pengamat pada saat temannya bermain peran
- d. Guru menyiapkan alat penilaian
- e. Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan

- bermain peran sesuai dengan keinginannya
- f. Anak-anak melakukan/ memainkan peran dengan cara dan percakapan sendiri.
  - g. Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bicara dengan temannya pada waktu bermain peran
  - h. Bagi anak yang sudah melakukan perannya dengan baik diberi pujian dan yang belum diberi dorongan/motivasi.

### 3. Penilaian

Penilaian dilakukan melalui observasi/pengamatan untuk melihat respon anak dalam penanaman prilaku, seperti:

- a. Bagaimana sikap anak pada saat bermain
- b. Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat
- c. Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan
- d. Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi
- e. Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib
- f. Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya

- g. Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya.

*Contoh format pengamatan:*

Nama	Tingkat Pencapaian	Penilaian			
		BM	MM	SM	MSH
	7. Moral c. Jujur d. Tolong menolong				
	8. Sosial emosional				
	9. Bahasa				
	10. Kognitif				
	11. Fisik				
	12. Seni				

## F. Simpulan

Melalui kegiatan main peran nilai-nilai moral yang disampaikan adalah:

1. Berprilaku jujur membawa keberuntungan
2. Mau mengakui kesalahan adalah perbuatan terpuji.
3. Sikap saling menyayangi

## G. Latihan

Coba lakukan kegiatan bermain peran tadi dengan kasus lain masih dengan tema Jujur

## FORMAT PENILAIAN

Kelompok Usia : 5 – 6 Tahun  
 Nilai Kepemimpinan : Jujur  
 Tema : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan				
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal: doa sebelum memulai dan selesai kegiatan)	<i>Nama anak</i> <i>1, ...</i>	<i>Nama anak</i> <i>1, ...</i>	<i>Nama anak</i> <i>1, ...</i>	<i>Nama anak</i> <i>1, ...</i>
2.	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya (misal: tidak bohong, tidak berkelahi)				
			Menyebutkan hari-hari besar agama				
			Menyebutkan tempat ibadah agama lain				
			Menceritakan kembali tokoh-tokoh keagamaan (misal: nabi-nabi)				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
3.	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih)				
4.	4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Mau menolong orang tua, pendidik, dan teman				

(c) PP-PAUL & PARTNERS

## Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Purnamasari, Ariavita (2004); *Melatih anak agar Mandiri*, terjemahan dari Last Straw Strategies. Erlangga.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, R. 2009. *Pendidikan Karakter. Indonesia Heritage Foundation*. Jakarta. Cetakan ke 3.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Puskur, Balitbang Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Penerapan Nilai

  
**Bahan Ajar**  
Model Stimulasi  
KEPEMIMPINAN  
Melalui Metode  
Bermain Peran 

# KERJASAMA



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP PAUDNI Regional I

# **Penerapan Nilai Kerjasama Pada Anak Usia Dini**

## **Pengarah:**

Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd

## **Penanggung Jawab:**

Endin Suhandi

## **Penulis:**

Asep Subagja

Endin Suhandi

Ujang Rahmat

Rochaeni Esa Ganesha

## **Pakar:**

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

## **Kontributor:**

PAUD IPHI Kota Bandung

TK Little Moslem Daarul Ihsan Kota Bandung

## **Tata Letak & Desain Sampul:**

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

**PP PAUDNI Regional I**

*2015*

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Kata Pengantar

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya bahan ajar sebagai perangkat pendukung model stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran ini berada di hadapan Anda.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang tertuang dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014, merupakan motivasi yang harus dibelajarkan pendidik sesuai karakteristik usia anak.

Untuk mendukung pencapaian stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini, keberadaan bahan ajar yang terdiri dari penanaman 6 karakter (Jujur, Integritas, Adil, Pemberani, Pembelajar dan Kerja Sama) diharapkan menginspirasi pendidik mengembangkan lebih lanjut, dengan harapan anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang dan semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses uji coba, sehingga bahan ini dapat terwujud. Semoga keberadaan bahan ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

Bandung, November 2015  
Kepala,

**Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd.**  
NIP. 19630625199900021001

# Daftar Isi

<i>Kata Pengantar</i> .....	i
<i>Daftar Isi</i> .....	ii

## **KERANGKA KONSEPTUAL**..... i

### **Pendahuluan**..... 1

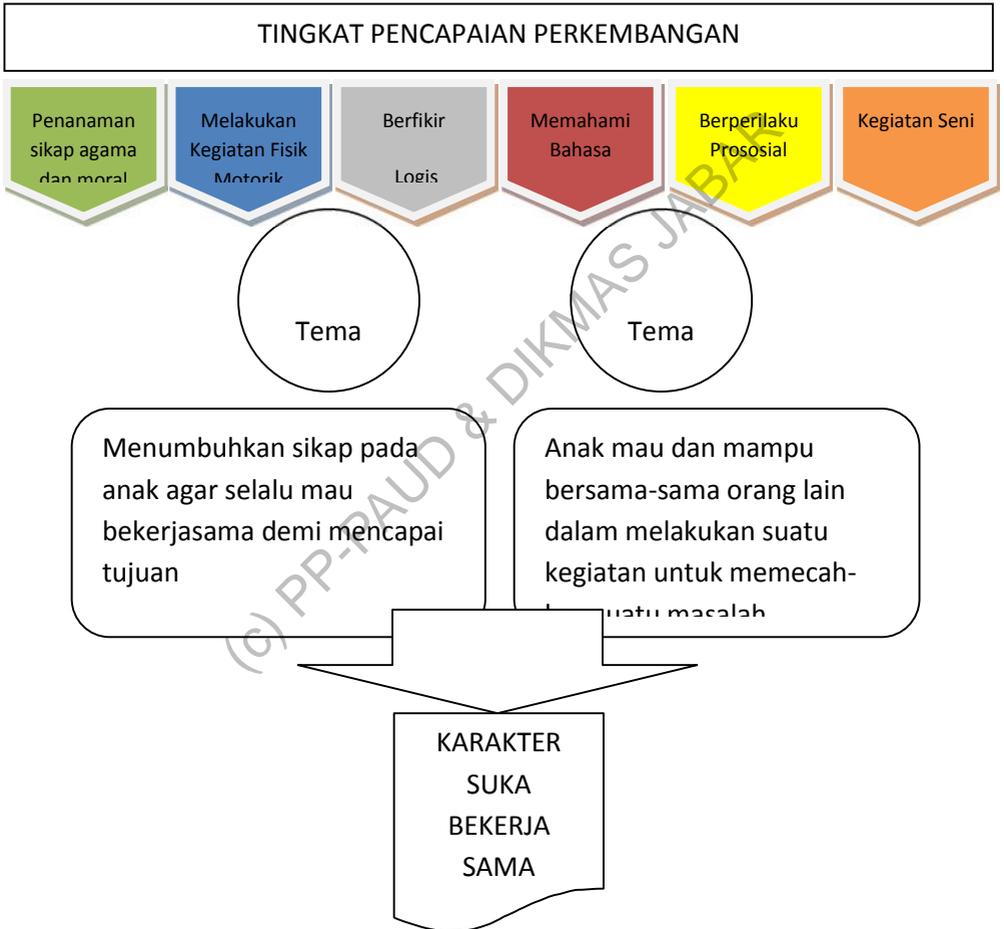
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penyusunan .....	2
C. Manfaat Penyusunan .....	2
D. Cakupan Materi .....	3
E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan .....	3
F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan.....	4

### **Kegiatan Belajar** .....5

A. Uraian Materi .....	5
B. Naskah Cerita.....	7
C. Tujuan.....	13
D. Kegiatan .....	14
E. Simpulan .....	18
F. Latihan .....	18

<i>Daftar Pustaka</i> .....	19
-----------------------------	----

# KERANGKA KONSEPTUAL



(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Pendahuluan

## A. Latar Belakang

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik. Potensi tersebut harus dioptimalkan sejak usia dini, sehingga akan menjadi akumulasi sifat baik ketika memasuki usia remaja dan dewasa.

Stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik dengan harapan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam berbagai kegiatan seperti membersihkan ruangan, berbaris ketika akan masuk kelas, dan saling

# 1



memberi kesempatan untuk menggunakan mainan.

Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian oleh anak-anak dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini didasari bahwa pada dasarnya anak-anak sangat suka ketika mereka dapat menirukan idola atau orang lain yang disukainya.

## **B. Tujuan Penyusunan**

Tujuan yang diharapkan dari penyusunan bahan ajar ini adalah :

Memberikan panduan pada pendidik untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada anak usia dini baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas melalui bermain peran.

## **C. Manfaat Penyusunan**

1. Pendidik memperoleh gambaran aktivitas yang harus dilakukan selama proses pengembangan model
2. Pedoman kegiatan pendidik ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
3. Bahan motivasi pendidik untuk mencari stimulasi yang bisa mengembangkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik.

## D. Cakupan Materi

Materi yang disampaikan pada bahan ajar ini terdiri disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tetapi mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP).

## E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

1. Dari aspek pengungkapan kebahasaan, diharapkan dapat mencapai kemampuan berkomunikasi secara lisan dan memiliki pembendaharaan kata.
2. Dari aspek tertarik dengan kegiatan seni diharapkan dapat mencapai kegiatan bermain drama sederhana.
3. Dari aspek memahami bahasa diharapkan dapat mencapai kemampuan; Mengulang kalimat yang lebih kompleks, Memahami aturan dalam suatu permainan, dan Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.

## F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan

4

1. Bacalah terlebih dahulu setiap tahapan yang ada pada bahan ajar ini
2. Kelompokkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan bermain peran.
3. Pilihlah peserta didik sesuai dengan karakter yang ada pada cerita, dengan memperhatikan kemauannya atau tidak dipaksa.
4. Buatlah sarana pendukung untuk melengkapi alur cerita.



# Kegiatan Belajar

## A. Uraian Materi

Kerjasama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama merupakan interaksi yang paling penting karena pada hakikatnya manusia tidaklah bisa hidup sendiri tanpa orang lain sehingga ia senantiasa membutuhkan orang lain. Kerjasama dapat berlangsung manakala individu-individu yang bersangkutan memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk bekerja sama guna mencapai



kepentingan mereka tersebut.

Kemampuan bekerjasama dengan orang lain sekaligus melakukan koordinasi tugas dengan teman satu tim merupakan salah satu bentuk kepemimpinan.

Seorang pemimpin yang baik, tentunya akan menggunakan bahasa yang sopan dan tegas dalam menyampaikan perintah. Latihan bisa dilakukan bersama di rumah pada saat membereskan mainan yang dimainkan bersama. Di sekolah, anak bisa bergiliran menjadi pemimpin barisan atau pemimpin kelompok tugas.

Penanaman nilai kerjasama ini dilakukan sejak usia dini. Pada saat inilah anak dibiasakan untuk selalu berfikir bahwa dia tidak hidup sendiri, ada teman yang selalu berada di sekelilingnya, ada ibu guru yang membimbingnya, ada orang lain disekitarnya baik secara langsung maupun tidak langsung berdampingan dengan dia.

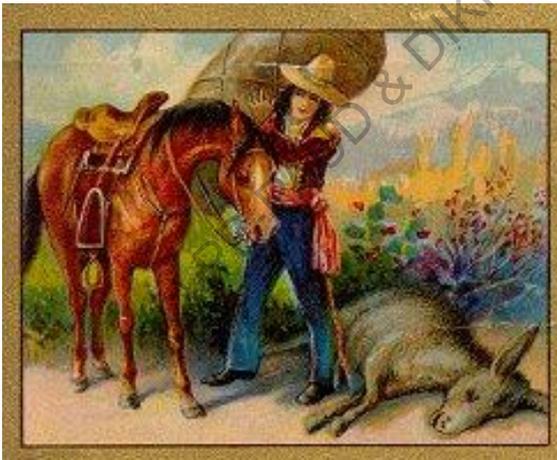
Pada saat anak menghadapi suatu masalah, usahakan dia mau untuk bekerjasama dengan temannya, saling tolong menolong dalam memecahkannya.

Kerjasama dan tolong menolong disini tentu saja dalam

hal kebaikan, berdasar pada aturan yang berlaku. Jangan sekali-kali membiarkan anak untuk melakukan kerjasama dalam hal kejelekan atau tidak sesuai dengan aturan.

## B. Naskah Cerita

### Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban



Pernah di suatu desa ada seorang pedagang yang memelihara seekor kuda bernama Stally dan seekor keledai bernama Dongky untuk

mengangkat barang-barang dagangannya ketika dia berjualan ke kota.

Sebelum berjualan ke kota, pedagang membeli barang dagangannya dari petani yang ada di desa tersebut.

Pedagang : "Pak, hari ini saya akan berjualan ke kota, adakah buah-buahan yang sudah siap dipanen untuk dijual?"

Pedagang bertanya pada petani.



Petani : "Oh, kebetulan sekali buah-buahan yang akan dijual sudah disiapkan, tinggal diangkut saja."

Pedagang : "Baiklah kalau begitu, besok barangnya akan saya angkut menggunakan dua hewan peliharaanku, Dongky dan Stally."

Keesokan harinya pedagang bersama-sama kedua ekor hewan peliharaannya bersiap siap untuk berjualan ke kota.

Pedagang : "Hari ini aku akan berjualan ke kota, barang daganganku cukup banyak, akan aku suruh Dongky dan Stally membawanya."

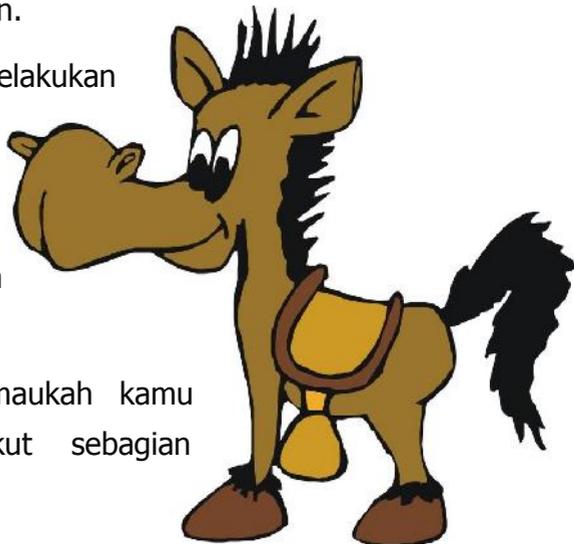
Sudah menjadi kebiasaan pedagang tersebut untuk memuati keledainya dengan beban yang berat sampai keledai tersebut terhuyung-huyung karena beban yang terlalu berat, sementara sang Kuda diizinkan untuk berjingkrak sepanjang jalan dengan beban yang ringan.

Dongky : "Beberapa hari ini badanku kurang sehat, tapi pedagang itu masih tetap membebaniku dengan barang yang lebih berat dibandingkan dengan Stally." Guman Dongky sedih.

Stally : "Asik, hari ini seperti biasa aku tidak harus bawa barang yang banyak, biar temanku Dongky aja yang bawa semua barang yang berat itu." Stally berjingkrak kegirangan.

Saat mereka melakukan perjalanan, Dongky yang sedang menderita sakit selama beberapa hari terakhir, berkata kepada Stally,

Dongky : "Stally maukah kamu mengangkut sebagian



dari bebanku untuk beberapa kilometer saja? Aku merasa sangat tidak enak badan, tetapi jika kamu mau membawa sebagian bebanku hari ini, mungkin aku akan cepat sembuh kembali."

Stally hanya menendang-nendangkan kakinya dan berkata kepada Dongky,

Stally : "Hei Dongky, kamu tidak usah mengeluh dan mengganggu aku dengan kata-kata keluhanmu itu. Terus saja jalan, nanti juga kamu bakalan sembuh."

Dongky menjadi terhuyung-huyung selama berjalan setengah kilometer lagi dan tiba-tiba jatuh ke tanah dan pingsan.

Saat itulah, si Pemilik datang dan hanya bisa berpasrah dengan apa yang telah terjadi.

Pedagang : "Aduh, kasihan sekali Dongky, karena bebanmu terlampau berat, hingga kamu jatuh pingsan. Terpaksa sekarang barang-barangmu dan kamu aku naikan ke Stally supaya kita bisa sampai ke kota dan mengobatimu." Pedagang itu pasrah.

Ia lalu melepaskan beban dari Dongky yang telah

pingsan, lalu ditempatkan di atas punggung Stally.

Stally : "Aduh, gara-gara aku tidak mau berbagi beban dengan Dongky, Dongky jadi pingsan dan sekarang malah aku yang harus mengangkut barang-barang yang dipikul Dongky termasuk tubuh Dongkynya sekalian untuk berobat ke dokter di kota." keluh Stally.

Sesampainya di kota, Dongky di bawa ke dokter untuk diobati.

Pedagang : "Dok, tolong saya, keledai peliharaan saya tadi jatuh pingsan karena beban yang dibawanya terlalu berat." Kata pedagang kepada dokter.

Dokter : "Baiklah, akan saya coba obatin dia, mudah-mudahan bisa lekas sembuh."

Dokter pun segera mengobati Dongky.

Setelah beberapa jam, Dongky pun siuman dan tenaganya sudah mulai pulih kembali.

Pedagang si pemilik Dongky merasa senang, termasuk Stally yang melihat temannya sudah sadar, dia pun merasa senang. Tapi tetap disisi lain Stally masih

merasa bersalah karena ketidakmauannya untuk bekerjasama dan menolong Dongky untuk berbagi beban yang menyebabkan Dongky jatuh pingsan.

Stally : “Dongky, maafkan aku ya, tadi aku tidak mau berbagi beban dengan kamu, sehingga kamu jatuh pingsan.” Stally meminta maaf kepada Dongky.

Dongky : “Iya aku maafkan, lain kali jika kita punya beban, sebaiknya berbagi supaya menjadi ringan.” Ucap Dongky memaafkan Stally.

Akhirnya Dongky dan Stally pun bermaafan dan pulang bersama dengan pedagang ke desanya.



### C. Tujuan

Dengan membacakan cerita di atas, diharapkan anak dapat bermain peran dan akan tertanam sikap kerjasama yang meliputi:

1. Memahami apa yang terjadi dalam cerita;
2. Mengenali perilaku yang baik dan buruk;
3. Mempelajari akibat dari melakukan sesuatu yang tidak baik;
4. Berpikir logis;
5. Bisa memecahkan masalah.

1. Peran/tokoh yang dimainkan:
  - a. Petani
  - b. Pedagang
  - c. Kuda/Stally
  - d. Keledai/Dongky
  - e. Dokter
  
2. Alat yang dibutuhkan
  - a. Naskah cerita
  - b. Kostum petani
  - c. Kostum kuda dan keledai (apabila ada), bisa diganti menggunakan topeng atau kertas bergambar kuda dan keledai
  - d. Kostum dokter
  - e. Properti: Barang-barang mainan yang bisa dijadikan beban untuk diangkut oleh keledai, mainan buah-buahan, boneka kuda, boneka keledai, keranjang, mainan dokter-dokteran

## **D. Kegiatan**

### **1. Persiapan**

- a. Guru menyediakan alat yang diperlukan
- b. Guru menata alat permainan sesuai dengan

suasana gubahan.

## 2. Pelaksanaan

- a. Guru membacakan naskah cerita;
- b. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki oleh anak sesuai cerita;
- c. Guru meminta anak yang tidak ikut bermain menjadi pengamat pada saat temannya bermain peran;
- d. Guru menyiapkan format pengamatan;
- e. Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan bermain peran sesuai dengan keinginannya, bisa dilakukan melalui main peran makro atau pun



- mikro;
- f. Anak-anak melakukan/memainkan peran dengan cara dan percakapan sendiri sesuai dengan kreatifitas masing-masing anak;
  - g. Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bicara dengan temannya pada waktu bermain peran;
  - h. Bagi anak yang sudah melakukan perannya dengan baik diberi pujian dan yang belum, diberi dorongan/motivasi;

### 3. Penilaian

Penilaian dilakukan melalui observasi/ pengamatan untuk melihat respons anak dalam penanaman perilaku, seperti:

- a. Bagaimana sikap anak pada saat bermain;
- b. Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat;
- c. Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan;
- d. Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi;
- e. Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib ataupun aturan main;
- f. Bagaimana sikap anak pada saat melakukan

- perannya;
- g. Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya.

## Contoh Format Pengamatan

Nama Lembaga PAUD : .....

Alamat : .....

Tahun Ajaran : .....

Hari/Tanggal : .....

No.	Nama Anak	PENILAIAN TINGKAT PENCAPAIAN																							
		AGAMA-MORAL				FISIK				KOGNITIF				BAHASA				SOSIAL-EMOSI				SENI			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.																									
2.																									
3.																									
4.																									
5.																									
6.																									

Keterangan:

Isilah tabel di atas dengan tanda (V) pada kolom yang berisi tanda di bawah ini:  
 BB=Belum Berkembang, MB=Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB=Berkembang Sangat Baik

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 20\_\_

Mengetahui  
Kepala,

Guru,

## E. Simpulan

Melalui kegiatan main peran berdasarkan naskah cerita di atas, nilai-nilai moral yang disampaikan adalah:

1. Mau untuk membantu orang yang membutuhkan maka kamu akan terbantu juga;
2. Sifat yang buruk akan mendapatkan ganjaran;
3. Keinginan untuk bekerjasama sangatlah menguntungkan semua pihak;
4. Memperhitungkan segala sesuatu sebelum bertindak akan sangat bijaksana;
5. Berani berbuat harus berani pula menanggung resikonya.

## F. Latihan

Coba lakukan kegiatan bermain peran tadi dengan cerita lain masih dengan tema Kerjasama.

### FORMAT PENILAIAN

Kelompok Usia : 5 – 6 Tahun  
 Nilai Kepemimpinan : Kerjasama  
 Tema : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru	<i>Nama anak 1, ...</i>			
2.	4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	Mempertahankan hak-haknya untuk melindungi diri				

# Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Purnamasari, Ariavita (2004); Melatih anak agar Mandiri, terjemahan dari Last Straw Strategies. Erlangga.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, R. 2009. *Pendidikan Karakter. Indonesia Heritage Foundation*. Jakarta. Cetakan ke 3.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Puskur, Balitbang Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Penerapan Nilai

  
**Bahan Ajar**  
Model Stimulasi  
KEPEMIMPINAN  
Melalui Metode  
Bermain Peran 

# PEMBELAJAR



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP PAUDNI Regional I

# **Penerapan Nilai Pembelajaran Pada Anak Usia Dini**

## **Pengarah:**

Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd

## **Penanggung Jawab:**

Endin Suhandi

## **Penulis:**

Asep Subagja

Endin Suhandi

Ujang Rahmat

Rochaeni Esa Ganesha

## **Pakar:**

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

## **Kontributor:**

PAUD IPHI Kota Bandung

TK Little Moslem Daarul Ihsan Kota Bandung

## **Tata Letak & Desain Sampul:**

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

**PP PAUDNI Regional I**

*2015*

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Kata Pengantar

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya bahan ajar sebagai perangkat pendukung model stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran ini berada di hadapan Anda.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang tertuang dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014, merupakan motivasi yang harus dibelajarkan pendidik sesuai karakteristik usia anak.

Untuk mendukung pencapaian stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini, keberadaan bahan ajar yang terdiri dari penanaman 6 karakter (Jujur, Integritas, Adil, Pemberani, Pembelajar dan Kerja Sama) diharapkan menginspirasi pendidik mengembangkan lebih lanjut, dengan harapan anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang dan semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses uji coba, sehingga bahan ini dapat terwujud. Semoga keberadaan bahan ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

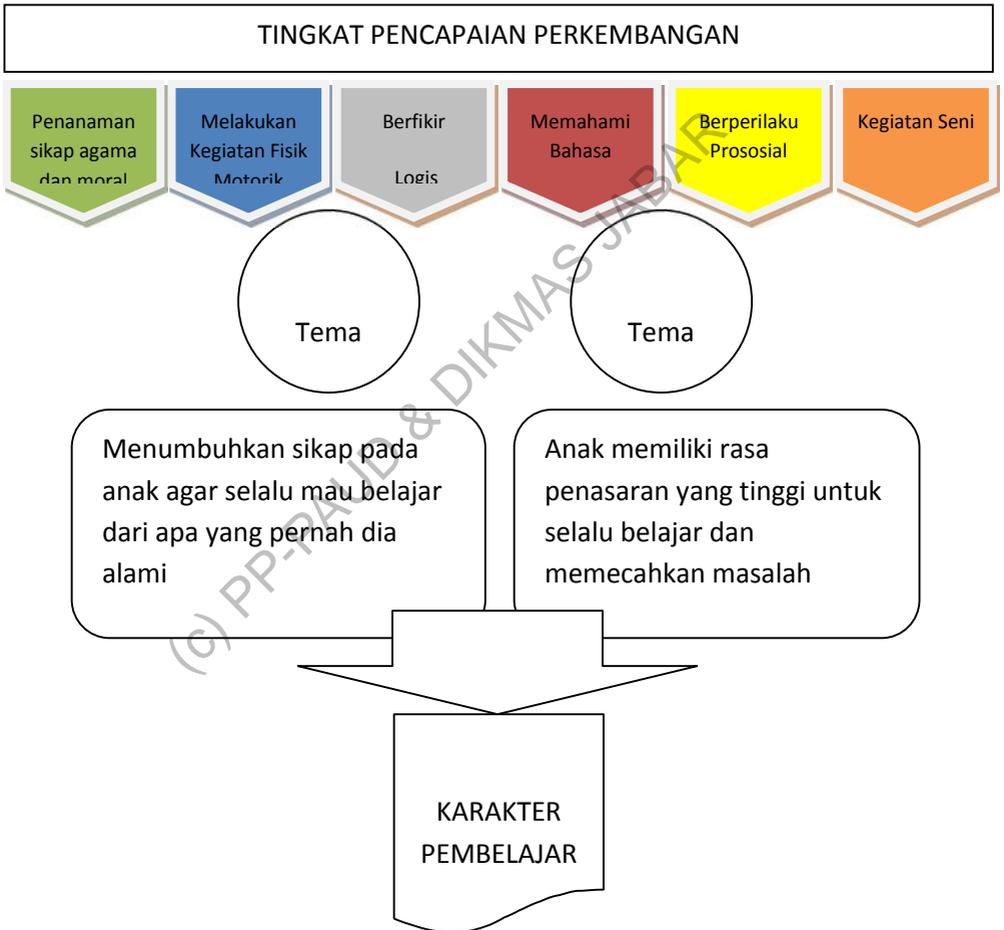
Bandung, November 2015  
Kepala,

**Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd.**  
NIP. 19630625199900021001

# Daftar Isi

<i>Kata Pengantar</i> .....	i
<i>Daftar Isi</i> .....	ii
<b>KERANGKA KONSEPTUAL</b> .....	i
<b>Pendahuluan</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penyusunan .....	2
C. Manfaat Penyusunan .....	2
D. Cakupan Materi .....	3
E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan .....	4
F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan.....	4
<b>Kegiatan Belajar</b> .....	5
A. Uraian Materi .....	5
B. Naskah Cerita.....	7
C. Tujuan.....	12
D. Peran/tokoh yang dimainkan .....	13
E. Simpulan .....	17
F. Latihan .....	18
<i>Daftar Pustaka</i> .....	27

# KERANGKA KONSEPTUAL



(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Pendahuluan

## A. Latar Belakang

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik. Potensi tersebut harus dioptimalkan sejak usia dini, sehingga akan menjadi akumulasi sifat baik ketika memasuki usia remaja dan dewasa.

Stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik dengan harapan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam berbagai kegiatan seperti membersihkan ruangan, berbaris ketika akan masuk kelas, dan saling

# 1



memberi kesempatan untuk menggunakan mainan.

Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian oleh anak-anak dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini didasari bahwa pada dasarnya anak-anak sangat suka ketika mereka dapat menirukan idola atau orang lain yang disukainya.

## **B. Tujuan Penyusunan**

Tujuan yang diharapkan dari penyusunan bahan ajar ini adalah :

Memberikan panduan pada pendidik untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada anak usia dini baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas melalui bermain peran.

## **C. Manfaat Penyusunan**

1. Pendidik memperoleh gambaran aktivitas yang harus dilakukan selama proses pengembangan model
2. Pedoman kegiatan pendidik ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
3. Bahan motivasi pendidik untuk mencari stimulasi

yang bisa mengembangkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik.

#### D. Cakupan Materi

Materi yang disampaikan pada bahan ajar ini terdiri disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tetapi mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP).



## E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

1. Dari aspek pengungkapan kebahasaan, diharapkan dapat mencapai kemampuan berkomunikasi secara lisan dan memiliki pembendaharaan kata.
2. Dari aspek tertarik dengan kegiatan seni diharapkan dapat mencapai kegiatan bermain drama sederhana.
3. Dari aspek memahami bahasa diharapkan dapat mencapai kemampuan; Mengulang kalimat yang lebih kompleks, Memahami aturan dalam suatu permainan, dan Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.

## F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan

1. Bacalah terlebih dahulu setiap tahapan yang ada pada bahan ajar ini
2. Kelompokkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan bermain peran.
3. Pilihlah peserta didik sesuai dengan karakter yang ada pada cerita, dengan memperhatikan kemauannya atau tidak dipaksa.
4. Buatlah sarana pendukung untuk melengkapi alur cerita.

# Kegiatan Belajar

## A. Uraian Materi

Sikap pembelajar memiliki pengertian selalu ingin tau mengenai sesuatu hal, kenapa terjadi, darimana berasal, kemana akan menuju, bagaimana caranya dan lain sebagainya.

Tidak ada kata berhenti untuk belajar. Manusia pembelajar adalah dia yang dengan gigihnya selalu berusaha menggapai kesempurnaan, dengan terus memperbaiki diri.

Seorang pemimpin yang memiliki nilai pembelajar akan selalu berusaha berbuat yang



terbaik. Kesalahan yang pernah dilakukan akan dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk tidak dilakukan di kemudian hari, keberhasilan yang pernah dicapai akan dijadikan acuan dalam berbuat yang lebih baik lagi. Dengan kata lain, nilai pembelajar sangat dibutuhkan bagi seseorang yang kelak menjadi pemimpin baik dalam lingkup kecil yaitu memimpin diri sendiri dan keluarga maupun dalam lingkup yang besar yaitu memimpin suatu komunitas mulai dari lingkungan masyarakat, bangsa dan negara, bahkan dunia.

Penanaman nilai pembelajar tidak dapat dilakukan secara instan karena bersifat pembiasaan. Nilai pembelajar harus distimulasi dan ditanamkan mulai dari usia dini melalui kegiatan bermain.

Tumbuhkan rasa ingin tahu anak melalui kegiatan



sehari-hari di mana saja. Umpama, ketika melewati kabel listrik yang membentang di tepi jalan, tanyakan mengapa burung yang bertengger di situ tidak terkena sengatan listrik? Tentu saja orangtua harus tahu jawabannya yang benar. Atau selagi bermain di taman, sampaikan fungsi daun bagi tanaman dan lingkungan. Sifat pembelajar sangat didukung oleh kegemaran membaca buku dan kemampuan berpikir kritis.

## B. Naskah Cerita

### Tikus yang Rakus

Suatu waktu ada dua ekor tikus bernama Tiku dan Tiki yang sedang kelaparan.



"Aduuhh... aku lapar sekali, perutku keroncongan, tenggorokanku kering, sudah tiga hari tidak makan, badanku sampai kurus kering begini". Kata Tiku berkata kepada Tiki sambil memegang perutnya yang kempis karena kelaparan, badannya terlihat sangat kurus sekali.

"Iya nih aku juga sangat lapar, yuk kita cari makanan!" Ajak Tiki.

Tiku dan Tiki berjalan kesana-kemari untuk mencari sesuatu yang bisa mereka makan hingga tibalah dia pada suatu tempat berupa gudang milik seorang petani jagung.

Petani baru saja memanen tanaman jagungnya, dia sangat senang karena hasil kebunnya melimpah. "Puji syukur aku panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, panen jagungku berhasil" Demikian petani itu berkata. Dia masukan hasil panennya ke dalam keranjang yang sudah dia persiapkan sebelumnya.

Keranjang-keranjang berisi jagung pun dia masukan ke dalam gudang tempat penyimpanan hasil panen.

Tiku yang baru saja sampai ke dalam gudang, menemukan sebuah keranjang yang penuh dengan jagung.

"Wah banyak sekali jagungnya, beruntung kita datang ke tempat ini, sehingga kita bisa makan sepuasnya." Tiku berkata kepada Tiki dengan nada senang.

"Tapi lewat mana supaya kita bisa masuk ke dalam keranjang itu?" Tiki pun bertanya pada Tiku.

"Lewat mana ya...?" Tiku berpikir.

Mereka berdua lalu berusaha mencari celah untuk

masuk ke dalam keranjang berisi jagung.

“Nah ini dia, meski sempit tapi kayaknya badanku yang sekarang bisa masuk ke dalam keranjang melalui celah tersebut”. Tiku menemukan jalan masuk ke keranjang tersebut melalui satu celah yang sangat sempit yang menutupi mulut keranjang.

“Tapi itu kan sempit sekali Tiku, memangnya kamu bisa masuk ke dalam keranjang melalui celah yang sangat sempit itu?” Tiki ragu.

“Dengan badanku yang sekarang ini kayaknya aku bisa deh.” Tiku optimis.

Jagung tersebut begitu menggiurkan sehingga Tiku dan Tiki memaksakan dirinya untuk masuk ke dalam keranjang. Akhirnya dengan susah payah, Tiki dan Tiku berhasil masuk.

“Asyik akhirnya kita bisa masuk.” Tiku berkata senang.

Setelah masuk, Tiku dan Tiki langsung makan dengan rakusnya hingga perut mereka menjadi sangat kenyang, dan bahkan membuat perutnya tiga kali lebih besar dibandingkan sebelum masuk ke dalam keranjang tadi.



"Aduh perutku kenyang sekali, sampai-sampai buncit begini" Tiku berkata sambil memegang perutnya yang membesar.

"Aku juga perutnya penuh banget, jadinya sudah untuk bernafas." Tiki menambahkan.

Akhirnya Tiku dan Tiki merasa sangat puas dan menarik dirinya yang berat untuk keluar dari keranjang, tetapi hal yang bisa mereka lakukan, hanyalah mengeluarkan kepalanya dari celah sempit jalan mereka masuk.

Di sanalah mereka mengerang-ngerang dan mengeluh

karena tidak bisa keluar.

"Bagaimana ini Tiki, aku tidak bisa keluar, perutku yang besar mengganjalku untuk melewati celah yang sempit ini." Tiku berkata.

"Gara-gara kita makan terlalu banyak, perut kita menjadi membesar dan sulit untuk melewati celah tempat kita masuk." Tiki menjelaskan sebab mereka tidak bisa keluar.

Saat itulah seekor tikus lainnya yang bernama Tuki lewat, dan ketika Tuki melihat Tiku dan Tiki, ia pun yang merasa lapar mengikuti jejak Tiku dan Tiki masuk ke dalam keranjang untuk mengambil jagung. Pada saat Tuki akan memakan jagung, ia bertanya kepada Tiku dan Tiki "Hai Tiku dan Tiki, kenapa kalian masih tetap disini, bukannya kalian sudah pada kenyang?"

Tiku menjawab "Tadi kami makan jagungnya kebanyakan menyebabkan perut kami membesar sehingga ketika kami mau keluar dari keranjang, perut kami menggajalnya. Kami tidak bisa keluar."

"Oo... itu sebabnya. Kalian seharusnya tidak berlebihan sehingga sekarang kalian sendiri yang menanggung akibatnya tidak bisa keluar dari tempat ini." Tuki berkata.

Tuki pun segera memakan jagung secukupnya, tidak terlalu banyak ataupun sedikit, sehingga perutnya tidak bertambah besar seperti Tiku dan Tiki.

Setelah selesai ia pun bergegas keluar dari keranjang. Sesampainya di luar dia berkata "Teman," kata Tuki, "Saya mengerti semua kejadian yang menimpa kalian. Kalian benar-benar kekenyangan sampai tidak bisa keluar. Itulah hukuman bagi kalian. Kalian akan tetap tinggal di sana sampai badan kalian sekurus sebelum masuk tadi, apabila kalian ingin keluar."

### C. Tujuan

Dengan membacakan cerita di atas, diharapkan anak dapat bermain peran dan akan tertanam sikap pembelajaran yang meliputi:

1. Memahami apa yang terjadi dalam cerita;
2. Mengenali perilaku yang baik dan buruk;
3. Mempelajari akibat dari melakukan sesuatu yang tidak baik;
4. Berpikir logis;
5. Bisa memecahkan masalah.



#### D. Peran/tokoh yang dimainkan

1. Tiku
2. Tiki
3. Tuki
4. Pak Tani
5. Keranjang (diperankan oleh 4 orang anak dengan cara berpegangan tangan membentuk lingkaran)

## 1. Alat yang Dibutuhkan

- a. Naskah cerita
- b. Kostum tikus (apabila ada) bisa diganti dengan topeng bergambar tikus
- c. Properti: karton bergambar rumah-rumahan menyerupai gudang, jagung mainan, boneka tikus, keranjang.

## 2. Kegiatan Pembelajaran

### a. Persiapan

- 1) Guru menyediakan alat yang diperlukan
- 2) Guru menata alat permainan sesuai dengan suasana gudang.

### b. Pelaksanaan

- 1) Guru membacakan naskah cerita;
- 2) Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki oleh anak sesuai cerita;
- 3) Guru meminta anak yang tidak ikut bermain menjadi pengamat pada saat temannya bermain peran;
- 4) Guru menyiapkan format pengamatan;

- 5) Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan bermain peran sesuai dengan keinginannya, bisa dilakukan melalui main peran makro atau pun mikro;
- 6) Anak-anak melakukan/memainkan peran dengan cara dan percakapan sendiri sesuai dengan kreatifitas masing-masing anak;
- 7) Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bicara dengan temannya pada waktu bermain peran;
- 8) Bagi anak yang sudah melakukan perannya dengan baik diberi pujian dan yang belum, diberi dorongan/motivasi;

### c. Penilaian

Penilaian dilakukan melalui observasi/pengamatan untuk melihat respon anak dalam penanaman perilaku, seperti:

- 1) Bagaimana sikap anak pada saat bermain;
- 2) Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat;



- 3) Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan;
- 4) Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi;
- 5) Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib atau pun aturan main;
- 6) Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya;
- 7) Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya.

## Contoh Format Pengamatan

Nama Lembaga PAUD : .....

Alamat : .....

Tahun Ajaran : .....

Hari/Tanggal : .....

No.	Nama Anak	PENILAIAN TINGKAT PENCAPAIAN																							
		AGAMA-MORAL				FISIK				KOGNITIF				BAHASA				SOSIAL-EMOSI				SENI			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.																									
2.																									
3.																									
4.																									
5.																									
6.																									

Keterangan:

Isilah tabel di atas dengan tanda (V) pada kolom yang berisi tanda di bawah ini:  
 BB=Belum Berkembang, MB=Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB=Berkembang Sangat Baik

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_  
 Mengetahui  
 Kepala,

Guru,

### E. Simpulan

Melalui kegiatan main peran berdasarkan naskah cerita di atas, nilai-nilai moral yang disampaikan adalah:

1. Keserakahan akan membawa celaka
2. Belajar dari kesalahan orang lain sangatlah berguna
3. Memperhitungkan segala sesuatu sebelum bertindak

akan sangat bijaksana

4. Berani berbuat harus berani pula menanggung resikonya

## **F. Latihan**

Coba lakukan kegiatan bermain peran tadi dengan cerita lain masih dengan tema Pembelajaran.

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

## FORMAT PENILAIAN

Kelompok Usia : 5 – 6 Tahun  
 Nilai Kepemimpinan : Pembelajar  
 Tema : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal: doa sebelum memulai dan selesai kegiatan)	<i>Nama anak 1, ...</i>			
2.	4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya (misal: tidak bohong, tidak berkelahi)				
		Menyebutkan hari-hari besar agama				
		Menyebutkan tempat ibadah agama lain				
		Menceritakan kembali tokoh-tokoh keagamaan (misal: nabi-				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
		nabi)				
3.	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan-nya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah				
4.	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian)				
		Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan				
		Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
		aktivitas (misal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggantung, makan)				
5.	3.4. Mengetahui cara hidup sehat	Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal: mandi 2x sehari; memakai baju bersih; membuang sampah pada tempatnya)				
6.	4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Mampu melindungi diri dari percobaan kekerasan, termasuk kekerasan seksual dan <i>bullying</i> (misal dengan berteriak dan/atau berlari)				
		Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal: listrik, pisau, pembasmi serangga)				
		Terbiasa mengonsumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat, dan bergizi				
		Menggunakan toilet dengan				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
		benar tanpa bantuan				
7.	3.5. Mengetahui cara memecah-kkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi				
8.	4.5. Menyelesai-kan masalah sehari-hari secara kreatif	Menyelesai-kan tugas meskipun menghadapi kesulitan				
9.	3.6. Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelom-pokkan berbagai benda di lingkungan-nya berdasar-kan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya				
10.	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat,	Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenal benda dengan menghubung-kan satu benda dengan benda yang lain				
		Melakukan kegiatan yang				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
	suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	menunjuk-kan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menjodohkan, menjiplak, meniru)				
		Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda				
		Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku				
11.	3.7. Mengenal lingkungan	Menyebutkan nama anggota				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
	sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit, warna rambut, jenis rambut, dll)				
12.	4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana				
		Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan				
		Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan/atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut				
		Membuat dan mengikuti aturan				
13.	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
14.	4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Mengungkap-kan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap/ utuh yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam				
		Menceritakan perkembangan makhluk hidup				
15.	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Menunjuk-kan bentuk-bentuk simbol (pra menulis)				
16.	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata				
		Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri				
		Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya				
		Menyebut-kan jumlah benda dengan cara menghitung				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
17.	3.14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri	Memilih satu macam dari 3 atau lebih pilihan yang tersedia				
18.	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	Memilih kegiatan/ benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan dari beberapa pilihan yang ada				
19.	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (*)	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain				
20.	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Menghargai penampilan karya seni anak lain (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)				

# Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Purnamasari, Ariavita (2004); Melatih anak agar Mandiri, terjemahan dari Last Straw Strategies. Erlangga.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, R. 2009. *Pendidikan Karakter. Indonesia Heritage Foundation*. Jakarta. Cetakan ke 3.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Puskur, Balitbang Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Penerapan Nilai

  
**Bahan Ajar**  
Model Stimulasi  
KEPEMIMPINAN  
Melalui Metode  
Bermain Peran

# PEMBERANI



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
PP PAUDNI Regional I

# **Penerapan Nilai Pemberani Pada Anak Usia Dini**

## **Pengarah:**

Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd

## **Penanggung Jawab:**

Endin Suhandi

## **Penulis:**

Endin Suhandi

Ujang Rahmat

Rochaeni Esa Ganesha

Asep Subagja

## **Pakar:**

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

## **Kontributor:**

PAUD IPHI Kota Bandung

TK Little Moslem Daarul Ihsan Kota Bandung

## **Tata Letak & Desain Sampul:**

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

**PP PAUDNI Regional I**

*2015*

(c) PP-PAUD & DIKMAS JABAR

# Kata Pengantar

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya bahan ajar sebagai perangkat pendukung model stimulasi kepemimpinan melalui bermain peran ini berada di hadapan Anda.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang tertuang dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014, merupakan motivasi yang harus dibelajarkan pendidik sesuai karakteristik usia anak.

Untuk mendukung pencapaian stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini, keberadaan bahan ajar yang terdiri dari penanaman 6 karakter (Jujur, Integritas, Adil, Pemberani, Pembelajar dan Kerja Sama) diharapkan menginspirasi pendidik mengembangkan lebih lanjut, dengan harapan anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang dan semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses uji coba, sehingga bahan ini dapat terwujud. Semoga keberadaan bahan ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

Bandung, November 2015  
Kepala,

**Ir. H. Djajeng Baskoro, M.Pd.**  
NIP. 19630625199900021001

# Daftar Isi

<i>Kata Pengantar</i> .....	i
<i>Daftar Isi</i> .....	ii
<b>Pendahuluan</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penyusunan .....	2
C. Manfaat Penyusunan .....	2
D. Cakupan Materi .....	3
E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan .....	3
F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan.....	4
<b>Kegiatan Belajar</b> .....	5
A. Pemberani .....	5
B. Cara Menumbuhkan Keberanian Pada Anak.....	7
C. Skenario 1 .....	9
D. Skenario 2 .....	18
E. Tujuan.....	23
F. Peran/ Tokoh yang Dimainkan.....	24
G. Alat yang Dibutuhkan .....	24
H. Aturan Main .....	24
I. Dukungan Sarana dan Prasarana .....	25
J. Kegiatan pembelajaran .....	26
K. Penilaian .....	29
L. Kesimpulan .....	30
<i>Daftar Pustaka</i> .....	31

# Pendahuluan

## A. Latar Belakang

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik. Potensi tersebut harus dioptimalkan sejak usia dini, sehingga akan menjadi dasar perkembangan mental dan sosial ketika memasuki masa remaja dan dewasa.

Stimulasi kepemimpinan pada anak usia dini saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik dengan harapan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam berbagai kegiatan akan membantu anak mencapai perkembangan sesuai usianya.

# 1



Seperti membersihkan ruangan, berbaris ketika akan masuk kelas, dan saling memberi kesempatan untuk menggunakan mainan.

Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian oleh anak-anak selama proses pembelajaran. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah metode bermain peran. Hal ini didasari bahwa pada dasarnya anak-anak sangat suka ketika mereka dapat menirukan idola atau orang lain yang disukainya.

## **B. Tujuan Penyusunan**

1. Tujuan yang diharapkan dari penyusunan bahan ajar adalah :
2. Memberikan panduan pada pendidik untuk menstimulasi jiwa kepemimpinan pada anak usia dini baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas melalui bermain peran baik secara makro ataupun mikro.

## **C. Manfaat Penyusunan**

1. Pendidik memperoleh gambaran aktivitas yang harus dilakukan selama proses pengembangan model
2. Pedoman kegiatan pendidik ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ber-

main peran.

3. Bahan motivasi pendidik untuk mencari stimulasi yang bisa mengembangkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik.

#### **D. Cakupan Materi**

Materi yang disampaikan pada bahan ajar ini terdiri dari 6 karakter (Jujur, Integritas, Adil, Pemberani, Pembelajar dan Kerja Sama) namun disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tetapi mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP).

#### **E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan**

1. Dari aspek pengungkapan kebahasaan, diharapkan dapat mencapai kemampuan berkomunikasi secara lisan dan memiliki pembendaharaan kata.
2. Dari aspek tertarik dengan kegiatan seni diharapkan dapat mencapai kegiatan bermain drama sederhana.
3. Dari aspek memahami bahasa diharapkan dapat mencapai kemampuan; Mengulang kalimat yang lebih kompleks, Memahami aturan dalam suatu permainan, dan Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.

## F. Saran Penggunaan Bahan Bacaan

1. Bacalah terlebih dahulu setiap tahapan yang ada pada bahan ajar ini
2. Kelompokkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan bermain peran.
3. Pilihlah peserta didik sesuai dengan karakter yang ada pada cerita, dengan memperhatikan kemauannya atau tidak dipaksa.
4. Buatlah sarana pendukung berupa naskah untuk melengkapi alur cerita.



# Kegiatan Belajar

## A. Pemberani

Keberanian berasal dari bahasa latin yaitu Cor yang berarti "jantung", dan bahasa Perancis Corage yang berarti "hati dan jiwa". **Pemberani** dapat diartikan sebagai sedia bertanggung jawab atas segala perbuatannya dengan pikiran yang jernih serta harapan yang tidak putus. Keberanian tanpa pikiran yang jernih dan tanpa harapan adalah nekad atau membabi-buta.

Pembagian Keberanian :

1. **Keberanian Fisik,** Pembawaan atau ciri - ciri

orang yang pemberani dari segi fisik adalah;

- a. Sejak kecil tak pernah manja pada kedua orang tuanya.
- b. Ketika masih kanak-kanak, jika berkelahi dengan orang yang lebih besar, tidak pernah merasa takut.
- c. Sejak kecil memiliki rasa senang pada bidang olah raga.
- d. Ketika masih kanak-kanak, dengan profesi seperti dokter, polisi dan tentara tidaklah merasa takut.
- e. Jika menjumpai perkelahian, dia tidak menghindar malah menonton atau menengahi.
- f. Senang melihat pertunjukan duel, film-film karate atau pencak silat.
- g. Senang melihat akrobat.
- h. Senang melihat terjun payung dan ia sendiri ingin melakukannya.
- i. Kagum dan menghargai dunia militer.
- j. Suka berpetualang.
- k. Jika ada yang diajak berkelahi sekelompok orang, ia tidak merasa takut meskipun sendirian.

2. **Keberanian Mental**, ciri-ciri orang yang berani dalam bentuk mental adalah;

- a. Bersikap konsekuen terhadap kata-katanya.
- b. Jika merasa benar dengan pendapatnya, ia akan

- mempertahkannya dengan tenang.
- c. Jika dikritik, ia mengakui kelemahannya meskipun tidak enak.
  - d. Jika berbuat salah, maka dengan jujur mengakuinya dan berusaha untuk tidak melakukannya lagi.
  - e. Jika menghadapi masalah yang sulit, ia berusaha untuk menyelesaikannya.

## **B. Cara Menumbuhkan Keberanian Pada Anak**

Pertama-tama yang perlu dilakukan seorang pendidik/orangtua untuk menumbuhkan keberanian pada diri seorang anak, adalah mencari tahu penyebab ketidakberaniannya. Apakah karena hal itu merupakan sesuatu yang sama sekali baru, sehingga ia sebenarnya hanya ragu dan butuh sekedar motivasi. Atau ketidakberanian yang timbul karena rasa percaya diri yang rendah. Mungkin juga ada kejadian tertentu yang membuat trauma pada dirinya, atau hal lain. Pengetahuan pendidik/orangtua mengenai latar belakang ketidakberanian siswa akan membantu guru memberi treatment yang lebih tepat.

Secara umum, kegiatan yang dapat menumbuhkan sifat berani pada diri seorang anak. Memberi kesempatan setiap anak untuk mau menjadi pemimpin pada

kegiatan-kegiatan kelas, seperti; memimpin doa dan memimpin barisan. Anak-anak yang belum berani akan termotivasi dengan melihat temannya yang berani memimpin, suatu saat mereka akan terbiasa memimpin tanpa malu atau takut lagi.

Penerapan karakter "sifat Pemberani" dapat diterapkan pada anak usia dini melalui berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran. Kegiatan penerapan sifat pemberani dapat dilakukan di dalam kelas ataupun diluar kelas, namun kegiatan tersebut harus selalu mendapat pengawasan dan bimbingan dari pendidik.

Penerapan karakter pemberani pada anak usia dini diharapkan mampu menumbuhkan sifat keberanian pada anak dalam menghadapi berbagai hal. Pemberani ini dapat dilakukan ketika dalam pembelajaran di sekolah atau ketika melalui kehidupan di rumah.

Penumbuhan sifat pemberani dalam pembelajaran di kelas contohnya anak dibiasakan untuk berani bertanya pada teman atau gurunya, Berani memimpin barisan atau memimpin doa ketika diminta oleh guru. Begitu juga ketika harus memutuskan memilih permainan yang ada tantangannya misalnya naik perosotan, apakah anak berani naik perosotan atau tidak.

Dalam kehidupan di rumah, sifat pemberani ini dapat dilakukan oleh anak misalnya berani untuk tidur tanpa ditemani orangtua atau kakaknya. Begitu juga ketika anak diajak ke supermarket, anak diajarkan untuk berani membayar jajanannya ke kasir dan sebagainya.

### C. Skenario 1

#### Tiga Anak Pemberani



Dahulu kala, hiduplah seorang pembakar kayu miskin, ia mempunyai tiga orang anak wanita. Yang paling tua bernama Farida, yang tengah bernama Semina dan yang terakhir Soyria. Ibu mereka telah lama meninggal dunia. Seperti biasanya, setiap malam mereka duduk-duduk di dekat perapian, menunggu sang ayah pulang dari hutan. "Sssst!" kata Farida."

Apa kalian mendengar sesuatu.

Baru saja kata-kata itu keluar dari mulut Soyria, sebuah bayangan besar muncul di jendela. "O, seekor beruang, masuklah." kata Soyria. Beruang itu duduk dekat perapian. Badannya menggigil

gemeteran.

"Saudaraku, berikanlah sop pada beruang itu." kata Soyria.

Dengan lahap, Sop itu dimakannya. "Terima kasih," kata beruang itu. "Sekarang aku harus kembali ke gua, nanti aku kembali lagi. Ketika hari hampir gelap, Pembakar Kayu itu pun pulang. Ia sangat khawatir pada ketiga putrinya, karena ia melihat banyak jejak beruang menuju arah gubuknya.

"Jangan takut, Ayah, tadi beruang itu kemari, ia berbicara kepada kami. Karena kedinginan, maka kami berikan ia sop panas," kata Farida.

"Mana mungkin seekor beruang bisa berbicara dan makan sop? Kalian pasti sedang bermimpi" kata sang ayah keheranan. "Hai, Anak-anakku, kalau salju terus menerus turun seperti ini, kita bisa mati kelaparan, karena kita tidak dapat mencari kayu di hutan?"



"Jangan khawatir, Ayah," kata Soyria." Kami bertiga akan mencari kayu hari ini. Ayah diam saja di rumah, karena ayah sedang sakit."

Meskipun Pembakar kayu itu melarang, mereka tetap pergi ke tengah hutan. Akhirnya tibalah waktu malam. Namun, mereka baru mendapatkan kayu sedikit, sementara salju semakin tebal menutupi kaki mereka." Saudaraku, itu ada gua, Mari kita berteduh." ucap Farida.

Di Gua itulah, kemudian mereka tidur. Pagi harinya, ketika bangun, mereka melihat sudah ada api unggun dan semangkuk susu. Mereka mencari-cari orang di sekitar gua itu, tetapi tidak ada. Ketika mereka mau meninggalkan gua itu. "Lihat, itu beruang yang pernah datang ke pondok kita. Dia membawa setumpuk kayu di punggungnya." teriak Semina.

"Selamat pagi, Beruang!" sapa mereka. "Sangat senang bertemu kau kembali." Apakah kau yang membuat api unggun dan menyediakan kami semangkuk susu hangat?"



"Ya," kata beruang itu. "Bukankah kalian pernah memberiku semangkuk sop panas, ketika aku kedinginan dan gemetar? Aku hanya ingin membalas kebaikan kalian." "Baiklah, Sang Beruang, sekarang kami harus pergi. Kami harus masuk ke hutan lagi untuk mencari kayu, karena kemarin kami hanya dapat sedikit," kata Farida. "Tak usah," kata beruang itu. "Bawa saja kayu ini ke rumah kalian. Biar kuantar."

Ketika sampai di rumah Semina berteriak, "Ayah, ini kami. Semalam kami berlindung di gua Beruang ini." "Lihatlah kayu yang kami bawa. Semua ini dia yang mencari," tambah saudaranya.

Orang tua itu sama sekali tidak percaya. Ia yakin bahwa beruang ini pasti bukan beruang biasa, karena ia dapat berbicara. "Terima kasih, Beruang yang Baik." kata Si

Pembakar Kayu itu kepada Beruang.

Suatu hari, datanglah ke pondok mereka beberapa pemburu. "Apa kau melihat seekor beruang hitam besar di sekitar sini? Kami mengejarnya beberapa jam yang lalu, tetapi ia menghilang." kata salah seorang dari pemburu itu.

"O, tidak,! Kami tidak melihatnya lewat di sini." kata Farida dengan berani. "Ayo, kita pergi dari sini." kata kepala pemburu itu. Setelah mereka pergi, ketiga anak itu saling berpegangan tangan ketakutan. " Oh, Beruang yang malang, bagaimana nasibmu?"

"Anak-anakku, hanya ada jalan yang dapat kita lakukan, yaitu menemui Beruang itu dan membawanya ke mari, lalu kita sembunyikan sampai para pemburu itu pulang ke kota." kata si Pembakar Kayu itu ketika pulang dari hutan. Bersamaan dengan itu terdengarlah suara ketukan. Ketika dibuka, ternyata beruang yang datang. "Pemburu mengejarku" kata Beruang itu sambil terengah-engah.

"Jangan takut, Beruang yang baik," kata si Pembakar kayu. "Masuklah ke dalam lemari ini. Jangan keluar sebelum kami mengeluarkanmu." Tanpa membuang waktu lagi, masuklah Beruang itu ke dalam

lemari. Sementara itu, diluar mereka mendengar suara teriakan dari para pemburu. "Cepat, masukkan kayu ini ke dalam api. Buatlah agar asapnya banyak." kata si pembakar kayu.

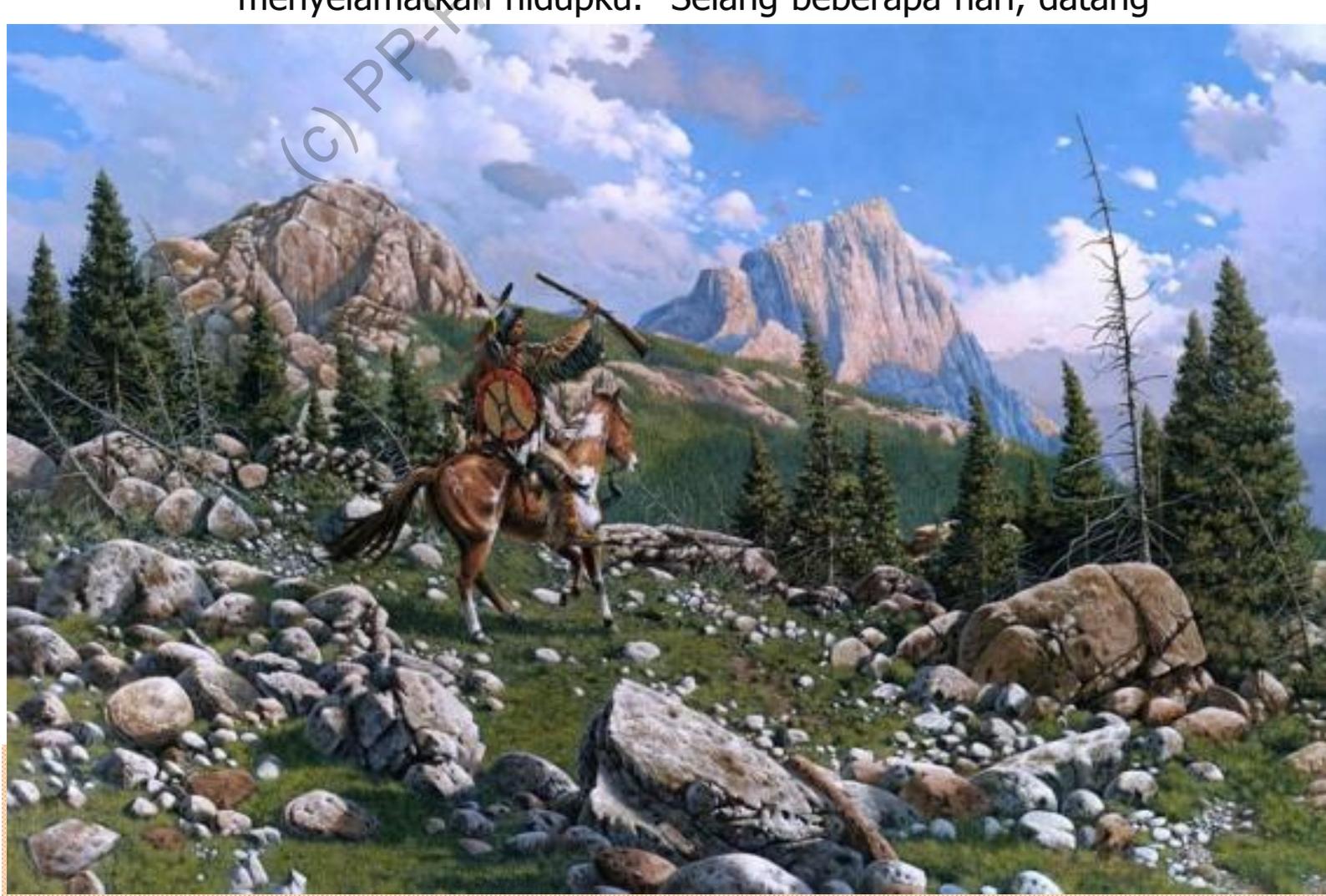
Dengan segera, ketiga Puterinya pun memasukkan kayu ke dalam api, sementara Orang Tua itu keluar menemui para pemburu itu. "Hai orang tua," teriak pemburu yang duduk di atas kuda. "Apa kau melihat seekor beruang? kulihat jejaknya ada di sekitar pondok ini?" Asap mulai keluar dari jendela dari cerobong asap pondok itu. Asap itu menyebabkan anjing-anjing tak bisa menciumi bau jejak.

"Aku tak bisa mendengar Tuan," kata si pembakar kayu itu.

"Aku baru pulang dari hutan mengumpulkan kayu, dan anak-anakku sedang membakar kayu." "Apa kau melihat beruang di sekitar sini?" tanya pemburu itu lagi dengan keras. Tetapi, orang tua itu pura-pura tidak mendengar. Sementara, anjing-anjing itu telah kehilangan penciumannya. Asap semakin mengepul dan mengganggu pemburu tersebut. "Ayo, kita pergi. Percuma bicara dengan orang tua itu." kata pemburu itu, sambil pergi dengan marah-marah dan tidak kembali-kembali lagi.

"Kita sudah aman." bisik si pembakar kayu. " Mari kita keluarkan beruang itu."Ketika mereka membuka pintu lemari, Beruang itu jatuh ke lantai. Mereka sangat takut, karena Beruang itu sepertinya sudah mati. Lalu, mereka mengangkat Beruang itu ke Dapur, dan menyiramnya dengan air. Mereka menunggu Beruang itu sadar. Akhirnya, Beruang itu bergerak sedikit demi sedikit dan bangun dengan pelan.

"Dia hidup!" teriak Soyria, sambil tangannya memegang pundak Beruang itu. Mereka sangat senang melihat Beruang itu hidup kembali. "Aku harus pulang sekarang," katanya. "terima kasih, kalian telah menyelamatkan hidupku. "Selang beberapa hari, datang



pula ke pondok itu dua orang laki-laki. Namanya Daud dan Ahmad.

"Maaf, pak," kata Daud. "Dapatkah Bapak memberitahukan, di mana kami ini sekarang. Perampok telah merampas kuda dan uang kami, sehingga kami kehilangan jejak. "Ketika si pembakar kayu itu sedang memberi petunjuk pada kedua orang itu, terdengarlah suara ketukan dari arah pintu. Ternyata, yang datang adalah Sang Beruang. Melihat Beruang itu, kedua orang itu berteriak, lalu mereka berpelukan.

"Ini Saudara kami, Mahmud. Ia telah diubah jadi seekor beruang oleh ibu tiri kami yang jahat lima tahun lalu. Sekarang, kami sudah menemukan bubuk ajaib yang dapat mengembalikannya ke bentuk semula." kata Ahmad sambil menaburkan bubuk itu ke badan saudaranya. Dalam sekejap, Beruang itu berubah menjadi manusia. Si Pembakar kayu dan puteri-puterinya kaget melihat beruang hitam itu berubah menjadi seorang pangeran yang ganteng. Senang sekali para putera raja itu berkumpul kembali. Mereka akan hidup kembali bersama ayah mereka di istana.

Ketika satu bulan berlalu, datanglah sebuah rombongan dari istana ke rumah si pembakar kayu itu,. "Hai, Pembakar kayu yang baik, Raja mengutusku untuk

membawamu dan ketiga puterimu ke istana. Ia ingin puteri-puterimu kawin dengan putera-puteranya. Kau dapat hidup dengan damai dan senang bersama mereka di sana." "Bawalah anak-anakku ke istana," kata si pembakar kayu itu. "Aku hanyalah seorang Pembakar Kayu biasa. Tempatku yang cocok hanya di sini, di hutan ini." Tiga anak pembakar kayu itu kini menjadi puteri. Mereka hidup bahagia dengan suami mereka di istana. Setiap bulan mereka datang menjenguk dan membawakan hadiah untuk ayah mereka. Kini, ayah mereka dibantu oleh seorang anak yang bertugas membakar kayu dan dua ekor keledai untuk membawa kayu dari hutan dan ke pasar. Ia hidup bahagia sampai akhir hidupnya.

Sumber:

Buku Kisah Anak-anak dari Asia Tengah "Orang Bijak dan Muridnya"

## D. Skenario 2

### Kancil dan Biri-biri Pemberani

"Seorang pemberani bukanlah orang tanpa rasa takut, tapi orang yang tetap maju walaupun hatinya diliputi ketakutan".

Dalam kisah Sang Kancil terdampar di kota yang terkepung, diceritakan penduduk kota kelaparan karena telah dikepung musuh selama enam bulan. Kancil mengusulkan sebuah strategi untuk menyelamatkan penduduk kota. Pak Walikota setuju dengan taktik Sang Kancil. Taktiknya adalah melepaskan biri-biri gemuk beserta

anak-anaknya ke perkemahan musuh. Tujuannya agar musuh mengira kota memiliki persediaan makanan yang melimpah sehingga hewan peliharaan-pun masih gemuk-gemuk karena diberi makan



yang cukup.

Sesaat setelah menemukan biri-biri gemuk yang akan dilepaskan ke perkemahan musuh, Sang Kancil bercakap-cakap dengan induk biri-biri. Si Induk tampak ketakutan saat tahu dirinya bakalan dilepaskan ke perkemahan musuh. Sementara ketiga anaknya tampak riang-riang karena membayangkan bakalan mendapatkan rerumputan segar di luar benteng.

"Aduhai sungguh malang nian nasibku dikirim ke perkemahan musuh, entah jadi sate atau gule nampaknya akhir hidupku ada di dapur mereka" kata

Induk Biri-biri. "Dengar Biri-biri.

Jikalau pun kamu bertahan di

sini, kamu mungkin

hanya menunda

beberapa minggu atau

mungkin hanya beberapa hari

sebelum disembelih tuanmu

karena mereka saat ini telah

kekurangan makanan".

"Yah, aku tahu. Tapi setidaknya aku masih punya pengharapan". "Dengan tugas ini pun

kamu juga punya pengharapan. Lagipula

andainya kamu disembelih kamu mati





terhormat sebagai biri-biri yang mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan kota". "Yah, aku tahu itu. Tapi aku takut sekali. Jauh dalam lubuk hatiku aku ingin sekali berarti sudah itu biarlah aku mati. Tapi keinginanmu itu kalah oleh rasa takutku"

"Dengarlah sob. Ketakutan itu ada pada diriku juga. Ada juga di dada panglima perang yang gagah perkasa! Ada di hati Pak Walikota yang bijaksana, juga ada di diri orang-orang yang sedang terkepung di kota ini! Musuh bisa melakukan apa saja terhadap diri kita bila mereka menaklukkan kota. Seorang pemberani bukanlah orang

tanpa rasa takut, tapi orang yang tetap maju walaupun hatinya diliputi ketakutan!" ujar Kancil. Biri-biri mendongakkan kepalanya. Kemudian dia berdesis mengucapkan kata-kata dengan lirih. "Aku tidak punya pilihan lain kecuali menjadi seekor biri-biri pemberani. Biarlah aku mengikuti semua rencanamu. Que sera sera. Apa yang akan terjadi, terjadilah!"

Sang Kancil menepuk-nepuk pundak biri-biri pertanda salut atas keberaniannya yang mulai muncul. Biri-biri mencoba tetap tabah dan memaksakan diri untuk tersenyum. Sesaat kemudian dia ingat pengharapan yang dijanjikan Sang Kancil. "Ngomong-omong pengharapan apa yang kau tawarkan padaku?"

"Aku akan memberimu ramuan yang membuatmu memuntahkan isi perutmu dalam tiga jam. Biar mereka menyangka kita masih mampu memberi makan jagung dan gabah pada biri-biri sebagai pertanda kita punya persediaan makanan yang melimpah"

"Jadi mereka tidak perlu menyembelih diriku untuk memeriksa isi perutku?" "Yah benar. Mereka tak perlu menyembelih dirimu untuk melihat apa yang engkau makan. Mudah-mudahan mereka cukup puas dengan melihat jagung dan gabah yang kau muntahkan"

Maka biri-biri mengajak anak-anaknya untuk memakan jagung dan gabah yang dihidangkan pada mereka. Dia meminta anak-anaknya untuk makan tanpa ragu-ragu untuk membuat perutnya kenyang. Dia mencoba percaya keberhasilan taktik ramuan yang akan membuat dirinya muntah dalam tiga jam.

Mudah-mudahan sebelum masa tiga jam itu dirinya tidak keburu disembelih oleh pasukan musuh. Namun jikalau dirinya disembelih-pun misinya akan tercapai. Karena musuh akan mendapati jagung dan gabah saat membelah isi perutnya yang merupakan isyarat bahwa di kota ini ada banyak makanan. Musuh diharapkan mendapatkan kesan bahwa kota yang tengah kelaparan ini memiliki gudang-gudang makanan yang melimpah ruah sehingga membatalkan pengepungan karena menganggapnya sia-sia.

Nasib baik tergaris bagi si biri-biri. Diberanikannya dirinya untuk berjalan-jalan semakin jauh keluar benteng. Dibiarkan dirinya ditangkap saat berjalan di antara perkemahan musuh. Untunglah Panglima musuh tidak memerintahkan menyembelih dirinya. Dia hanya terheran-heran melihat tubuh gemuk induk biri-biri. Si Panglima tambah terheran-heran lagi setelah si biri-biri memuntahkan gabah dan jagung dari dalam perutnya.

Seperti perkiraan Sang Kancil -- setelah melihat isi perut biri-biri - Si Panglima langsung menyangka Kota Urban masih punya banyak persediaan makanan yang banyak. Dia tanpa ragu-ragu memerintahkan pasukan yang mengepung kota untuk mundur dan menghentikan pengepungan, sebuah misi menegangkan yang berakhir manis bagi Si biri-biri pemberani.

Sumber :

<http://duniashinichi.blogspot.com/2012/04/kancil-dan-biri-biri-pemberani.html>

### **E. Tujuan**

Setelah menelaah skenario diatas diharapkan peserta didik dapat:

1. Menumbuhkan kerjasama dengan teman sebayanya
2. Hormat pada orangtua dan saling mencintai
3. Bersabar dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi
4. Tidak pantang menyerah
5. Saling menghormati dalam perbedaan
6. Menepati janji

## F. Peran/ Tokoh yang Dimainkan

### *Cerita Pertama*

1. 3 orang anak
2. Ayah (pencari kayu bakar)
3. Beruang
4. Pemburu
5. Daud dan Ahmad
6. Hariamau
7. Pangeran

### *Cerita Kedua*

1. Kancil
2. Walikota
3. Biri-biri
4. Panglima
5. Pasukan perang

## G. Alat yang Dibutuhkan

1. Sketsa ruangan dengan pegunungan salu
2. Boneka beruang, kancil dan biri-biri
3. Bambu dan kayu bakar

## H. Aturan Main

Penentuan aturan main dapat dilakukan pendidik dengan memperhatikan lama waktu yang diperlukan

selama kegiatan berlangsung. Pendidik diharapkan dapat menyusun aturan main dari setiap permainan yang dilaksanakan, dengan tujuan supaya kegiatan bermain peran dapat berjalan sesuai rencana.

Contoh aturan main yang dapat dikembangkan dalam bermain peran :

1. Anak memilih tokoh yang sesuai dengan karakter yang diminatinya
2. Perangkat pendukung dan sarana penunjang permainan dibagikan oleh pendidik
3. Setelah menggunakan sarana yang digunakan harus dikembalikan ketempat semula
4. Menjadi sarana dan prasarana dari kerusakan

## **I. Dukungan Sarana dan Prasarana**

Setiap permainan yang dilakukan akan memiliki dukungan sarana dan prasarana yang berbeda. Oleh sebab itu ketika akan menentukan tema permainan, hendaknya pendidik mengidentifikasi kebutuhan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Dengan dukungan sarana tersebut diharapkan dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran.

Adapun yang harus pertimbangkan dalam memilih

sarana dan prasarana adalah :

1. Berapa jumlah sarana dan prasarana yang dibutuhkan
2. Jenis kebutuhan sarana dan prasarana yang akan digunakan
3. Carilah sarana yang mudah dan murah sehingga tidak menjadi beban
4. Ajarkan anak untuk terbiasa memelihara sarana dan prasarana yang tersedia.

## **J. Kegiatan pembelajaran**

Untuk mendapatkan gambaran cerita yang utuh dari setiap tema yang dikembangkan, seorang pendidik harus memperhatikan beberapa hal ;

1. Buatlah judul tema yang akan dikembangkan
2. Identifikasi karakter dari setiap orang yang akan dijadikan tokoh dalam cerita tersebut
3. Buatlah ringkasan cerita dari tema yang dikembangkan sehingga penempatan karakter dari setiap orang bisa terlihat

Tahap selanjutnya, untuk melakukan pembelajaran, pendidik dapat melewati tahap berikut :

## **1. Persiapan**

Kegiatan yang harus dilakukan pendidik dalam kegiatan main tahap persiapan adalah:

- a. Susun tema yang akan dimainkan sudah sesuai dengan rencana
- b. Mengidentifikasi kebutuhan alat dan bahan yang diperlukan.
- c. Menyiapkan ruangan dan alat permainan sesuai dengan tema yang akan dimainkan
- d. Mengkondisikan tempat duduk anak
- e. membacakan skenario secara bergantian dihadapan anak-anak
- f. Sarana dan prasarana pendukung sudah dipersiapkan
- g. Bagi anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan

## **2. Pelaksanaan**

Kegiatan pelaksanaan merupakan tahapan inti dari poses bermain peran, kegiatan yang harus dilakukan pendidik mencakup :

- a. Menjelaskan cara kerja bermain peran kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki oleh anak sesuai

skenario/ cerita

- b. meminta beberapa anak untuk menjadi pengamat pada saat temannya bermain peran
- c. Meminta anak untuk menentukan atau memilih peran sesuai dengan keinginannya
- d. Menceritakan isi atau ringkasan dari alur cerita yang akan dimainkan, dengan harapan anak memahami secara utuh cerita yang akan dimainkan.
- e. Jelaskan pada setiap anak yang memiliki peran dalam permainan tersebut, aktivitas apa yang harus mereka lakukan dalam setiap tahapan
- f. Berikan kesempatan pada pemain pertama untuk tampil dan dilanjut dengan pemain berikutnya.
- g. Lakukan pendampingan pada setiap anak yang memainkan peran, biarkan anak melakukan ekspresi sendiri dengan tokoh dan karakternya.

### ***3. Penutup***

Kegiatan penutup yang dilakukan pendidik adalah :

- a. Meminta tanggapan pada anak tentang cerita yang dilakukan
- b. Anak-anak menceritakan kembali pengalaman yang dilaluinya.

c. Menyimpulkan cerita yang dilaksanakan

## **K. Penilaian**

Kegiatan penilaian bertujuan untuk memberikan timbal balik terhadap proses yang dilakukan selama bermain peran. Evaluasi bisa untuk pendidik ataupun untuk peserta didik dengan harapan ada perbaikan untuk proses selanjutnya.

Penilaian yang dilakukan mencakup penilaian terhadap respon anak dalam penanaman perilaku, seperti:

1. Bagaimana kerjasama anak pada saat bermain
2. Bagaimana penguasaan kebahasaan pada anak pada saat mengucapkan kalimat
3. Bagaimana cara merespons setiap perintah yang diberikan pendidik
4. Bagaimana penghayatan anak terhadap peran yang diembannya
5. Bagaimana kerjasama diantara mereka dalam melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang ada
6. Bagaimana improvisasi dan penjiwaan anak ketika memainkan peran
7. Pendidik melakukan pengamatan dan pencatatan dengan menggunakan format berikut :

Contoh format pengamatan:

Nama	Tingkat Pencapaian	Penilaian			
		BM	MM	SM	MSH
	1. Moral a. Jujur b. Tolong menolong 2. Sosial emosional 3. Bahasa 4. Kognitif 5. Fisik 6. Seni				

## L. Kesimpulan

Pesan moral yang dapat diperoleh dari 2 cerita tersebut adalah:

1. Sifat saling menolong bukan saja dilakukan pada sesama atau kelompok tertentu, akan tetapi harus dilakukan pada orang lain dengan rasa ikhlas.
2. Melindungi seserang yang terancam dari bahaya merupakan perbuatan terpuji, asal sudah jelas latarbelakang masalahnya.
3. Seorang pemberani bukanlah orang tanpa rasa takut, tapi orang yang tetap maju walaupun hatinya diliputi ketakutan.

### FORMAT PENILAIAN

Kelompok Usia : 5 – 6 Tahun  
 Nilai Kepemimpinan : Pemberani  
 Tema : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih)	<i>Nama anak</i> 1, ...	<i>Nama anak</i> 1, ...	<i>Nama anak</i> 1, ...	<i>Nama anak</i> 1, ...
2.	4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Mau menolong orang tua, pendidik, dan teman				
3.	3.4. Mengetahui cara hidup sehat	Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal: mandi 2x sehari; memakai baju bersih; membuang sampah pada tempatnya)				
4.	4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Mampu melindungi diri dari percobaan kekerasan, termasuk kekerasan seksual				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
		dan <i>bullying</i> (misal dengan berteriak dan/atau berlari)				
		Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal: listrik, pisau, pembasmi serangga)				
		Terbiasa mengonsumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat, dan bergizi				
		Menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan				
5.	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi				
6.	4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan				
7.	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah,	Menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit, warna				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
	budaya, transportasi)	rambut, jenis rambut, dll)				
8.	4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan/atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut Membuat dan mengikuti aturan				
9.	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana				
10.	4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan	Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap/ utuh yang				

No.	KD	Indikator (KI.3 dan KI.4)	Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
	alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam				
		Menceritakan perkembangan makhluk hidup				

(c) PP-PAUD & DITMUS JABAR

## Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Purnamasari, Ariavita (2004); *Melatih anak agar Mandiri*, terjemahan dari Last Straw Strategies. Erlangga.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, R. 2009. *Pendidikan Karakter. Indonesia Heritage Foundation*. Jakarta. Cetakan ke 3.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Puskur, Balitbang Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.