

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

Sebelum peneliti menyajikan data tentang *Setting* lingkungan *outdoor* dan *indoor* dalam sentra bermain peran dan aktivitas bermain peran di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”, peneliti akan memberikan gambaran umum lokasi penelitian yang dapat dilihat pada uraian berikut ini:

1. Sejarah Singkat Berdirinya PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” yang berada dibawah naungan TP. PKK Provinsi Kalimantan Selatan berdiri pada bulan November tahun 2007. PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” yang berlokasi di Jalan AS. Musaffa No. 1 Banjarmasin telah mendapatkan Izin Operasional dari Dinas Pendidikan pada Tanggal 14 November 2007

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Program Taman Kanak-Kanak berhasil mendapatkan akreditasi terbaik dengan Nilai “A” dari Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Non Formal (BAN PAUD dan PNF), dan Indonesia Heritage Foundation (IHF) dalam penerapan Pendidikan Karakter. PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Program Kelompok Bermain juga berhasil

mendapatkan akreditasi dengan Nilai “B” dari Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Non Formal (BAN PAUD dan PNF)

2. Karakteristik Lembaga dan Lokasi Penelitian

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” terletak di tengah Kota Banjarmasin di lingkungan Taman Edukasi Lalu Lintas dan yang memiliki keunggulan wisata air dan pasar terapung. Kota Banjarmasin dikenal sebagai “Kota Seribu Sungai” yang berdekatan dengan perkantoran wilayah kota Banjarmasin serta berdampingan dengan Masjid terbesar di kota Banjarmasin yaitu Masjid Raya Sabilal Muhtadin.

Pengembangan kurikulum di sekolah kami mengacu pada tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan kekhasan daerah, karakteristik dan kondisi satuan pendidikan, serta kebutuhan peserta didik. Untuk mewujudkan hal ini, maka dibentuklah Tim Pengembang Kurikulum Operasional yang terdiri dari Pengurus Yayasan, Guru, Kepala Sekolah dan Komite Sekolah.

Kurikulum Operasional PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” menggunakan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak. Prinsip ini selaras dengan prinsip Merdeka Bermain Merdeka Belajar dimana guru berperan sebagai fasilitator anak dalam belajar. Guru memfasilitasi anak agar dapat berpikir logis, kritis dan kreatif. Selain itu guru juga perlu menstimulasi anak supaya dapat bersosialisasi dengan temannya, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Anak juga dibiasakan untuk menyukai

tantangan agar dapat mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif, sehingga mereka dapat menjadi aset masa depan bangsa.

3. Identitas Sekolah

Berikut ini adalah data tentang PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”:

Nama Sekolah	: PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”
Tanggal Berdiri	: 14 Nopember 2007
Program Layanan	: TK & KB
Status Kepemilikan	: Swasta
Penyelenggara	: Yayasan Pendidikan Sayang Bunda
Izin Operasional	: 800/231-PAUDNI/Dipendik/2019
NPSN	: 30312910
Akreditasi	: A No. PAUD 6371 00015 12 2015
Alamat	: Jl. AS. Musaffa No. 1 Banjarmasin
Luas Tanah	: 1.701 m ²
Status Kepemilikan	: Milik Pemerintah Provinsi

4. Visi, Misi dan Tujuan

Berdasarkan hasil dokumentasi dengan staf tata usaha yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh data tentang visi, misi dan tujuan berdirinya PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”, sebagai berikut:

a. Visi

Visi adalah wawasan yang menjadi sumber arahan bagi sekolah dan digunakan untuk memandu perumusan tujuan sekolah. Adapun visi dari PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” adalah “Membentuk generasi berbasis karakter, mandiri, cinta lingkungan, berwawasan global dan berakhlak mulia bernuansa alam.

b. Misi

Misi adalah Tindakan untuk merealisasikan visi dan tindakan agar dapat mewujudkan tujuan Pendidikan. Adapun misi dari PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” adalah:

- 1) Menyiapkan anak usia dini yang berkarakter
- 2) Menciptakan anak usia dini yang mencintai lingkungan di sekitar anak
- 3) Mengembangkan wawasan anak sesuai perkembangan zaman
- 4) Menyiapkan generasi yang berakhlak mulia

c. Tujuan

Tujuan dari PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” adalah sebagai berikut:

- 1) Terbentuknya anak usia dini yang berkarakter
- 2) Terwujudnya anak usia dini yang memiliki sikap saling menyayangi sesama makhluk dengan menjaga dan merawat yang ada di lingkungan sekitarnya
- 3) Terbentuknya wawasan anak sesuai perkembangan zaman

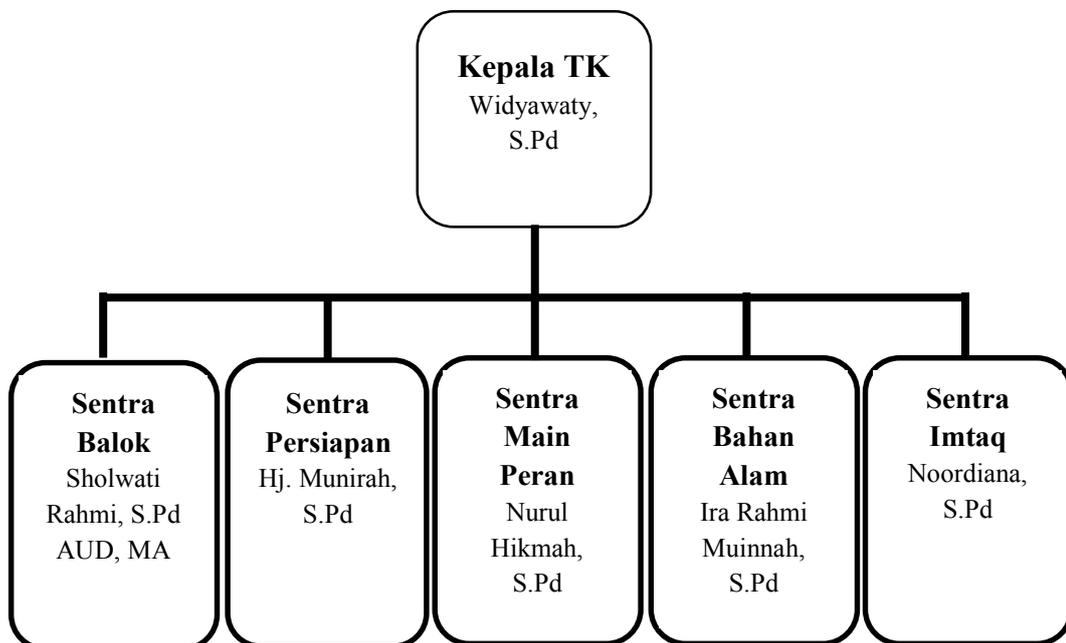
- 4) Terbentuknya anak usia dini yang mampu melaksanakan kegiatan ibadah sesuai ajaran agamanya serta menghargai perbedaan kepercayaan yang dianutnya

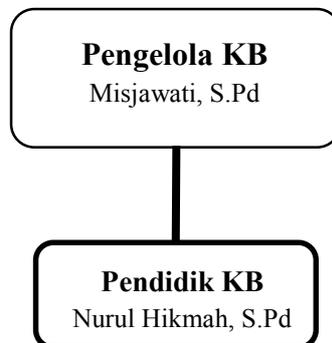
5. Struktur Organisasi

Dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” dikelola oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang tersusun dalam struktur organisasi. Berikut ini adalah Struktur Organisasi Program Taman Kanak-Kanak Tahun Ajaran 2022/2023:

Tabel 4.1 Struktur Organisasi PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”

PROGRAM TK:



PROGRAM KB:

6. Sarana dan Prasarana TK Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

a. Kondisi Ruang/Lahan

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” memiliki beberapa ruangan dalam lingkungan sekolah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kondisi Ruang/Lahan di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan (beri tanda ceklist)	
			Baik	Rusak
1	Ruang Kantor/Kepala TK	1	√	
2	Ruang Kelas	3	√	
3	Ruang Tata Usaha	1	√	
4	Ruang Guru	1	√	
5	Ruang UKS	-		
6	Ruang Perpustakaan	1	√	
7	Ruang Serbaguna	-		
8	Ruang Ibadah	-		
9	Ruang Dapur	1	√	
10	Kamar Mandi	1	√	
11	Halaman Sekolah	1	√	
12	Toilet/WC	5	√	

b. Inventaris Kelas

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” memiliki benda-benda yang digunakan sebagai media utama dan media pendukung dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

Tabel 4.3 Inventaris Kelas di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Jenis Barang/Benda	Jumlah	Keadaan (beri tanda ceklist)	
			Baik	Rusak
1	Meja Anak	6	√	
2	Kursi Anak	12	√	
3	Loker	70	√	
4	Meja Guru	-		
5	Kursi Guru	-		
6	Papan Absen	6	√	
7	Papan Tulis	6	√	
8	Almari	6	√	
9	Kipas Angin	5	√	
10	Tempat Cuci Tangan	7	√	
11	Gambar Lambang Negara	1	√	
12	Gambar Presiden dan Wakil Presiden	1	√	
13	Jam Dinding	3	√	
14	Tempat Sampah	6	√	

c. Inventaris Kantor

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” memiliki perlengkapan yang diletakkan di kantor sebagai berikut:

Tabel 4.4 Inventaris Kantor di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Jenis Barang/Benda	Jumlah	Keadaan (beri tanda ceklist)	
			Baik	Rusak
1	Meja Kursi	1	√	
2	Kursi Kerja	1	√	
3	Meja/Kursi Tamu	1	√	
4	Papan Kelembagaan/Data Kepegawaian	1	√	
5	Papan Struktur Organisasi	1	√	
6	Papan Program Kegiatan Tahunan	-		
7	Lambang Negara	1	√	
8	Bendera Merah Putih	1	√	
9	Gambar Presiden dan Wakil Presiden	1	√	
10	Lemari Piala	1	√	
11	Profil/Identitas Sekolah	1	√	
12	Papan Keadaan Murid	1	√	

d. Alat Permainan di Luar Kelas/Halaman

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” memiliki sarana prasarana yang ada di lingkungan *outdoor* sekolah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Alat Permainan di Luar Kelas PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Jenis Barang/Benda	Jumlah	Keadaan (beri tanda ceklist)	
			Baik	Rusak
1	Ayunan	2	√	

2	Jungkitan	1	√	
3	Tangga Majemuk Kotak/Persegi	2	√	
4	Bak Pasir	2	√	
5	Bak Air	1	√	
6	Papan Peluncur/Perosotan	2	√	
7	Putaran	1	√	

Sarana Belajar:

a. Sentra Balok

Sentra balok memiliki sarana yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.6 Sarana Pembelajaran Sentra Balok di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Nama	Jumlah	Kondisi
1	Balok Warna	2	Baik
2	Aksesoris Mobil	1	Baik
3	Aksesoris Rumput	1	Baik
4	Aksesoris Orang	1	Baik
5	Aksesoris Lalu Lintas	1	Baik
6	Aksesoris Pesawat	1	Baik
7	Aksesoris Kereta Api	1	Baik

b. Sentra Persiapan

Sentra persiapan memiliki sarana yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Sarana Pembelajaran Sentra Persiapan di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Nama	Jumlah	Kondisi
1	Donat warna-warni besar dan kecil	1	Baik
2	Bombix	1	Baik
3	Ronce	1	Baik
4	Bola-bola kecil	1	Baik
5	Menara Balok	1	Baik
6	Papan Pasak	1	Baik
7	Mainan Angka	1	Baik
8	Mainan Bebek	1	Baik
9	Puzzle Gambar	2	Baik
10	Puzzle dengan cetakan	2	Baik
11	Puzzle Bahasa	3	Baik
12	Puzzle Keluarga	1	Baik
13	Puzzle Pancasila	1	Baik
14	Stick Es Krim	1	Baik
15	Playsand	2	Baik
16	Kotak geometri	2	Baik
17	Kerang-kerangan	1	Baik
18	Stempel Bunga	1	Baik
19	Stempel Kendaraan	1	Baik
20	Stempel Huruf	1	Baik

c. Sentra Bermain Peran

Sentra bermain peran memiliki sarana yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.8 Sarana Pembelajaran Sentra Bermain Peran di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Nama	Jumlah	Kondisi
1	Boneka Anak Laki-laki dan perempuan	2	Baik
2	Boneka Barbie	1	Baik
3	Boneka kecil	10	Baik
4	Peralatan masak	1	Baik
5	Perlatan makan	1	Baik
6	Peralatan dapur	1	Baik
7	Peralatan salon	1	Baik
8	Baju Profesi	1	Baik
9	Peralatan dokter	1	Baik
10	Peralatan ruang tamu	1	Baik

d. Sentra Bahan Alam

Sentra bahan alam memiliki sarana yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.9 Sarana Pembelajaran Sentra Bahan Alam di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Nama	Jumlah	Kondisi
1	Alat cuci pakaian	4	Baik
2	Bak Air	1	Baik
3	Baskom	8	Baik
4	Botol pencampur warna	5	Baik
5	Botol warna	5	Baik
6	Ceper Plastik	9	Baik
7	Cetakan pasir	1	Baik
8	Cetakan playsand	1	Baik
9	Corong	11	Baik

10	Gelas besar dan kecil	30	Baik
11	Jirigen	10	Baik
12	Keranjang	4	Baik
13	Kincir air	1	Baik
14	Kocokan busa	7	Baik
15	Kuas	30	Baik
16	Kursi kecil	17	Baik
17	Mangkok	15	Baik
18	Papan Lukis	2	Baik
19	Pasir	2	Baik
20	Takaran Pasir	2	Baik
21	Sekop	1	Baik
22	Tempat cat air	2	Baik
23	Toples	3	Baik

e. Sentra Imtaq

Sentra imtaq memiliki sarana yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.10 Sarana Pembelajaran Sentra Imtaq di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Nama	Jumlah	Kondisi
1	Maket Keagamaan	1	Baik
2	Stempel Huruf Hijaiyah	1	Baik
3	Puzzle	8	Baik
4	Pohon Hijaiyah	1	Baik

7. Data Pendidik

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” memiliki tenaga pengajar berjumlah 6 orang, berikut nama-nama dewan guru beserta pendidikan terakhirnya:

Tabel 4.11 Data Pendidik di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir	Tenaga Kependidikan
1	Widyawaty, S.Pd	P	S1 PG PAUD	Kepala Sekoah
2	Sholwati Rahmi, S.Pd AUD, MA	P	S2 Manaj Pend	Guru
3	Nurul Hikmah, S.Pd	P	S1 PG PAUD	Guru
4	Hj. Munirah, S.Pd	P	S1 PG PAUD	Guru
5	Noordiana, S.Pd	P	S1 PG PAUD	Guru
6	Ira Rahmi Muinnah, S.Pd	P	S1 PIAUD	Guru
7	Misjawati, S.Pd	P	S1 PIAUD	Pengelola KB
8	Nurul Hikmah, S.Pd	P	S1 PG PAUD	Guru

8. Data Peserta Didik PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” memiliki peserta didik yang berjumlah 44 orang yang terdiri dari kelompok A1 15 orang, A2 11 orang, B1 10 orang dan B2 8 orang. Kelompok belajar yang menjadi

fokus pada penelitian ini adalah kelompok B2, berikut data peserta didik dari kelompok B2 sebagai berikut:

Tabel 4.12 Data Peserta didik kelompok B2 di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Kalila Yumna	Perempuan
2	Nizar	Laki-Laki
3	Muhammad Genta Shafiulla	Laki-Laki
4	Raffasya Athallah Nursasongko	Laki-Laki
5	Rayyanka Arzen Al Fathoni	Laki-Laki
6	Nadia Atika Sinatra	Perempuan
7	Muhammad Faqih Muqaddam	Laki-Laki
8	Muhammad Faizal Supriyadi	Laki-Laki

B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, peneliti menjelaskan mengenai pengolahan data dan analisis data yang diperoleh melewati proses penelitian yang telah dilakukan, yaitu dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah data yang dibutuhkan sudah terkumpul, maka langkah berikutnya adalah penyajian data tentang *Setting* lingkungan *outdoor* dan *indoor* pada sentra bermain peran di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”. Hal ini dilakukan sesuai dengan fokus penelitian dan tujuan yang ingin dicapai dalam *Setting* lingkungan *outdoor* dan *indoor* pada sentra bermain peran meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”.

Penelitian ini berbentuk kualitatif, maka hasil data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi akan peneliti sajikan dalam bentuk uraian kalimat-kalimat yang mendeskripsikan data tersebut. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 05 Desember 2022 sampai 05 Februari 2023 sebanyak 12 kali datang ke PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” yang berfokus pada *setting* lingkungan *outdoor* dan *indoor* pada sentra bermain peran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada kepala sekolah PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” pada hari Selasa tanggal 6 Desember 2022, ibu WD menyatakan:

”Kami disini melibatkan lingkungan sebagai sarana pembelajaran pada anak, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, lingkungan di *setting* dengan menarik agar memunculkan antusias anak dalam belajar dan di *setting* dengan baik agar semua aspek perkembangan anak dapat distimulus dengan optimal dengan benda-benda pendukung yang ada di lingkungan sekitar.”¹ (CWKS1)

¹ CWKS1: Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1



Gambar 4.1 Wawancara bersama Kepala Sekolah

Dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan sekitar sangat diperlukan sebagai sarana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak, menurut pernyataan kepala sekolah di atas, lingkungan bermain sangat penting untuk diperhatikan dalam kegiatan belajar di sekolah, anak akan belajar bereksplorasi, mengenal benda-benda sekitar, menyayangi alam dan makhluk hidup melalui pengenalan terhadap lingkungan”.

Masa usia dini adalah masa yang sangat peka terhadap lingkungan sekitar. guru berpendapat bahwa lingkungan sangat berpengaruh untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu guru berupaya untuk memaksimalkan penyediaan lingkungan agar dapat mendukung kegiatan anak di sekolah, *setting* lingkungan dan pengadaan media bermain merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru dalam menciptakan lingkungan bermain yang baik dan menarik.

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” memiliki 5 sentra yang terdiri dari sentra balok, sentra bermain peran, sentra persiapan dan sentra bahan alam, masing-masing sentra memiliki 1 orang guru penanggung jawab yang bertugas untuk menyetting lingkungan bermain. lingkungan bermain yang disediakan meliputi lingkungan *outdoor* dan *indoor*.

Pembelajaran di sekolah PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” dilaksanakan 5 kali dalam seminggu dari hari senin sampai jum’at dimulai pukul 08.00 WITA sampai 11.30 WITA. PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” tidak memiliki seragam formal yang harus dipakai anak pada hari-hari tertentu saat ke sekolah, anak menggunakan baju bebas pantas yang nyaman digunakan ketika pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan karena banyak kegiatan yang dilakukan di luar ruangan, oleh karena itu guru membebaskan pemakaian baju pada anak agar baju yang kotor tidak menjadi penghalang anak untuk mengikuti semua kegiatan dan tidak menghalangi anak untuk bergerak bebas dengan baju yang nyaman saat dipakai anak. Biasanya anak memakai baju kaos yang tidak terlalu tebal agar mudah menyerap keringat dengan bawahan celana panjang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penanggung jawab sentra bermain peran sekaligus wali kelas kelompok B2 pada hari kamis tanggal 8 Desember 2022, ibu NH menyatakan bahwa:

“*Setting* lingkungan dilakukan menyesuaikan dengan topik yang ditentukan, Ada bermacam-macam topik seperti lingkunganku dengan subtopik rumah sakit atau tempat umum seperti bandara, maka lingkungan akan *disetting* sesuai topik

contohnya rumah sakit ada ruangan untuk perawat ada tempat tunggu pasien, ada bahan pendukung seperti obat-obatan, jarum suntik dan lain-lain.”² (CWGS1)

Berikut peneliti menyajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah berikutnya dalam penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” dapat diuraikan bahwa *setting* lingkungan *outdoor* dan *indoor* pada sentra bermain peran meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dan aktivitas bermain peran oleh kelompok B2 sebagai berikut:

1. *Setting* Lingkungan *Outdoor* dan *Indoor* pada Sentra Bermain Peran Meliputi Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi

Dalam kegiatan pembelajaran, PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” menggunakan sentra pada pembelajarannya diantaranya sentra bermain peran yang menjadi fokus dalam penelitian ini dilihat dari segi penataan lingkungan *outdoor* maupun *indoor*.

Kegiatan pengumpulan data tentang aktivitas guru pada *setting* lingkungan bermain *outdoor* dan *indoor* dalam sentra bermain peran dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kegiatan guru dalam menata lingkungan *outdoor* dan *indoor* dalam sentra bermain peran, berikut aktivitas guru sentra bermain peran dalam penataan lingkungan *outdoor* dan *indoor*:

a. Perencanaan

² CWGS1: Catatan Wawancara Guru Sentra Bermain Peran 1

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Kamis tanggal 8 Desember 2022 yang dilakukan oleh peneliti kepada guru sentra bermain peran ibu NH di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”, didapatkan informasi bahwa:

“Perencanaan lingkungan bermain sentra di sekolah dilakukan satu minggu sekali yang biasa dilakukan di hari Selasa dengan dilakukan kerjasama antar semua guru sentra. Dalam waktu satu minggu, setiap kelompok anak dari kelompok A sampai B akan bergantian setiap harinya untuk bermain secara bergiliran di lima sentra salah satunya sentra bermain peran yang sudah *disetting* guru mengikuti topik pembelajaran” (CWGS1.2).³



Gambar 4.2 Wawancara Bersama Guru Sentra Bermain Peran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, konsep *setting* lingkungan disediakan untuk anak sesuai dengan topik yang telah disepakati sebagai pembelajaran pada minggu itu, dan disesuaikan dengan perkembangan serta minat anak. Lingkungan bermain peran dibuat diilustrasikan semirip mungkin dengan lingkungan konkrit yang sebenarnya.

³ CWGS1: Catatan Wawancara 1 Guru Sentra bermain peran 2

Setting lingkungan bermain peran yang dilakukan guru bisa *outdoor* atau *indoor* menyesuaikan dengan topik, jika topik mengharuskan di dalam ruangan seperti topik lingkungan dengan subtopik rumah sakit atau apotek maka kegiatan bermain peran dilakukan di dalam kelas, ruangan akan *disetting* sesuai dengan tempat aslinya, jika topik mengharuskan pembelajaran di luar ruangan seperti subtopik tempat umum contohnya pasar atau pemadam kebakaran, maka halaman depan yang akan digunakan sebagai tempat pembelajaran pada sentra bermain peran sekaligus praktek langsung, tugas guru adalah *setting* lingkungan halaman depan tersebut supaya bisa menyerupai suasana asli tempat yang ingin disampaikan pada anak dalam pembelajaran pada sentra bermain peran, contohnya topik pasar, halaman sekolah yang merupakan taman kota akan *disetting* seperti pasar sungguhan, ada disediakan tempat-tempat orang berjualan, ada bahan perlengkapan yang dijual, dan lain-lain.

Dalam merencanakan penataan lingkungan bermain peran diluar ruangan ini, salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan *setting* lingkungan di luar ruangan adalah cuaca, guru mempertimbangkan cuaca yang bagus ketika ingin melaksanakan pembelajaran berupa praktek di halaman depan, jika cuaca sedang cerah dan bersih, maka akan dilakukan kegiatan bermain peran dengan lingkungan alam berupa taman kota diluar kelas, karena memang sebagian besar pembelajaran dilakukan diluar ruangan, Hal ini dilakukan untuk memanfaatkan fasilitas yang ada diluar ruangan, selain itu agar menanamkan sikap menyayangi makhluk hidup dan lingkungan sekitar sesuai dengan visi misi sekolah. Kegiatan bermain peran diluar ruangan dilakukan karena di lingkungan sekitar anak akan belajar banyak

hal-hal baru, anak terlatih melakukan pekerjaan konkrit pada umumnya yang dilakukan manusia dewasa pada umumnya, anak akan mengenal benda-benda, makhluk hidup disekitar dan tentunya akan sangat menyenangkan bagi anak melakukan aktivitas belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari kamis tanggal 8 Desember 2022 dengan guru kelompok B PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”, ibu NH menyatakan:

“Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru akan melakukan *setting* media agar menarik bagi anak, media disiapkan sesuai topik satu hari sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, biasanya setelah anak-anak pulang sekolah, para guru akan berkumpul untuk membuat media yang akan dipakai untuk mendukung proses pembelajaran” (CWGS1.3)⁴

Setelah menentukan topik pembelajaran dan media yang akan digunakan, seluruh guru sentra khusus nya sentra bermain peran akan mencari media yang diperlukan, terkait pendanaan biaya dalam menyediakan media belajar sudah ada diberikan oleh pihak Lembaga dari pemerintah daerah, sebagian besar media yang digunakan adalah media nyata seperti obat-obatan yang harus dibeli oleh guru, namun sebagian ada juga menggunakan media dalam bentuk mikro karena tidak memungkinkan untuk menggunakan media asli nya, seperti mobil-mobilan atau mesin cuci sehingga guru mensiasati nya dengan membuat media tersebut dari barang bekas, media yang digunakan merupakan hasil dari kreativitas para guru yang bekerja sama dalam membuatnya contohnya media mobil-mobilan yang dibuat guru dari kardus bekas yang dihias dibuat seperti kerangka mobil pada umumnya.

⁴ CWGS1: Catatan Wawancara 1 Guru Sentra Bermain Peran 3

Selain itu, media yang digunakan dalam kegiatan bermain peran juga bisa melibatkan orang tua murid dalam pengadaannya, masing-masing wali murid membawa benda yang diperlukan dalam kegiatan bermain peran sebagai media pembelajaran, guru memilih benda nyata dengan alasan agar anak mengetahui bagaimana bentuk, warna, dan tekstur aslinya dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dari sebuah benda nyata tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Rabu tanggal 25 Januari 2023, topik yang digunakan dalam kegiatan bermain peran adalah hujan, media yang berhubungan dengan hujan adalah payung. Dalam penyediaan payung sebagai media untuk bermain, satu hari sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan, guru menginformasikan kepada orang tua murid untuk membawa payung 1 orang minimal 1 payung yang nantinya akan digunakan sebagai properti bermain peran.⁵

Setting lingkungan bermain peran yang dibuat harus berpusat pada anak dalam artian anak sendiri yang harus melaksanakan pekerjaan sesuai topik, oleh karena itu, guru perlu menyediakan media yang lengkap sesuai topik agar anak mampu mengembangkan kegiatan apa yang ingin ia lakukan. Dalam *setting* lingkungan, guru meletakkan media-media tersebut secara menyebar di setiap sudut ruangan sentra bermain peran agar anak leluasa dalam bergerak, dan merapikan susunan peletakannya sesuai dengan peletakkan pada lingkungan sebenarnya.

⁵ CLP3: Catatan Lapangan Penelitian 3

Salah satu media yang wajib ada dalam kegiatan bermain peran adalah kalung peran yang dipakai anak saat kegiatan berlangsung, berdasarkan hasil wawancara kepada guru pendamping sentra pada hari Selasa tanggal 24 Januari 2023, ibu NH menyatakan bahwa

“Kalung peran digunakan anak untuk menandai peran nya masing-masing, sebelum kegiatan sentra dimulai, kalung peran harus dibuat dan dipersiapkan terlebih dahulu”.⁶ (CWGPS1)”



Gambar 4.3 Wawancara bersama Guru Pendamping Sentra Bermain Peran

Kalung peran merupakan media utama dalam bermain peran, semua anak harus memakai kalung peran ketika bermain, agar anak mengenali tokoh siapa yang diperankan nya dan tokoh yang diperankan teman yang lain. Kalung peran yang dibuat menyesuaikan dengan topik, diantaranya pada topik keluarga, kalung peran meliputi tokoh-tokoh keluarga yang ada di rumah.

⁶ CW1.GPS: Catatan Wawancara 1 Guru Pendamping Sentra Bermain Peran



Gambar 4.4 Kalung Peran Topik Keluarga

Pada gambar di atas, ada beberapa kalung peran yang disediakan dalam kegiatan bermain peran memperagakan cerita kehidupan keluarga yaitu peran ayah, ibu, tante, om kakak laki-laki, kakak perempuan, adik laki-laki dan adik perempuan. Dalam membuat kalung peran, bahan yang diperlukan diantaranya kertas dengan gambar tokoh, tulisan peran, id card, perekat atau lem, gunting, dan kertas laminating.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis tanggal 19 Januari 2023, guru pendamping dan guru sentra bersama-sama membuat kalung peran pada topik hujan. Kalung peran digunakan sebagai tanda pengenal yang dipakai oleh anak dengan cara digantung di leher dengan bertuliskan peran yang dimainkan seperti peran ibu, ayah dan lain-lain.



Gambar 4.5 Kalung Peran Topik Hujan

Pada topik hujan ini, guru membuat kalung peran meliputi peran ayah, ibu, kakak laki-laki, kakak perempuan, penjual payung, dan penjual jas hujan. Langkah-langkah dalam membuat kalung peran yaitu guru mengetik tulisan pada laptop tentang peran yang ingin dimainkan untuk dicetak dalam sebuah kertas yang juga disertakan gambar kartun sesuai peran dan dilaminating agar tidak mudah robek. Kemudian guru memasukkan kartu peran ke dalam id card dan menyiapkan tali id card tersebut agar bisa dikalungkan pada leher anak. Kalung peran ini dibuat satu minggu sekali sehari sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan.⁷

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru dalam menata lingkungan bermain peran bagi anak, sekolah memiliki 2 buah fasilitas lingkungan yang dapat digunakan

⁷ CLP3: Catatan Lapangan 3

dalam aktivitas bermain anak yaitu lingkungan bermain *outdoor* dan lingkungan bermain *indoor*.

Dalam menata lingkungan *indoor* guru menggunakan barang-barang yang ada dari pendanaan pihak sekolah berupa benda-benda yang sudah disediakan sesuai dengan topik, lingkungan sentra bermain peran di dalam kelas ditata senyaman mungkin agar anak dapat bergerak bebas mengeksplorasi dirinya dan menggunakan media pembelajaran yang disediakan untuk menstimulus perkembangan anak.

Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam menata lingkungan bermain peran di dalam kelas dimulai dari melihat rancangan kegiatan apa yang nantinya akan dilakukan, setelah mengetahui apa kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran, guru akan menyiapkan media pendukung pembelajaran satu hari sebelum kegiatan dilangsungkan, setelah itu guru juga menyetting keadaan dalam ruangan sentra bermain peran agar sesuai dengan topik, guru meletakkan dan menyusun media sebagaimana keadaan aslinya. Pada keesokan harinya sebelum anak-anak datang ke sekolah, guru harus datang lebih awal ke sekolah untuk kembali mengecek lingkungan sentra bermain peran yang sudah disetting sebelumnya, merapikan benda-benda sesuai tempatnya, mengecek keamanan lantai yang bersih dan tidak licin, agar jika anak-anak melakukan aktivitas berlari sedikit terjadi kemungkinan kecelakaan pada anak, dan melengkapi media-media pendukung pembelajaran sentra bermain peran. Setelah kebersihan, keamanan dan kerapian pada *setting* lingkungan sentra bermain peran sudah terpenuhi, maka lingkungan yang sudah disediakan siap untuk dimainkan.

Dalam menata lingkungan *outdoor*, salah satu aspek yang dipertimbangkan guru adalah cuaca, jika cuaca sedang tidak mendukung untuk dilaksanakan aktivitas bermain peran, maka pembelajaran akan dialihkan ke dalam kelas, karena jika cuaca sedang tidak mendukung seperti hujan dan angin kencang maka akan mengakibatkan *setting* lingkungan yang tidak maksimal, lingkungan luar kelas akan becek, berair, kotor dan berdebu sehingga akan mencemarkan lingkungan dan menimbulkan kuman dan bakteri sehingga mengganggu kesehatan anak. Maka sebagai alternatif lain, aktivitas bermain sambil belajar dilakukan di dalam kelas. Namun, jika cuaca cerah, maka akan dilakukan pembelajaran dengan bermain peran di halaman kelas

Pada halaman depan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”, tersedia berbagai macam fasilitas belajar dari pemerintah, guru menyetting fasilitas tersebut mengikuti topik, seperti jembatan yang disetting menyerupai bandara, rel kereta api yang disetting seperti suasana anak-anak sedang berada di terminal sehingga anak-anak merasa sedang berada di tempat sesungguhnya yang sedang ia perankan dalam bermain peran di lingkungan *outdoor*.

Dalam menjamin kebersihan lingkungan *outdoor*, PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” juga memiliki seorang petugas kebersihan yang bertugas untuk selalu menjaga kebersihan dan membersihkan halaman yang kotor setiap harinya seperti menyapu halaman depan dari sampah-sampah daun kering dan sampah plastik lainnya, memotong rumput-rumput liar, membersihkan tempat-tempat kotor yang rentan menjadi sarang penyakit seperti genangan air yang menyebabkan berkembang biakan nyamuk. Hal ini dilakukan agar jika anak

bermain maka halaman depan dan segala fasilitas nya sudah layak untuk dipakai dengan terjamin kesehatan serta kebersihannya.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin tanggal 16 Januari 2023, sebelum anak datang, guru sentra bermain peran terlebih dahulu mengumpulkan media-media yang ingin digunakan, pada hari itu, guru menggunakan lingkungan *outdoor* dalam kegiatan pembuka, guru menyiapkan 3 buah alas karpet untuk diletakkan di gazebo kelompok B2 yang mendapat giliran bermain peran.



Gambar 4.6 *Setting* Lingkungan *Outdoor* Pada Kegiatan Pembuka Topik Keluarga

Pada gambar di atas, guru menyusun karpet dengan tujuan saat pembelajaran, anak dapat duduk dengan nyaman dengan beralaskan karpet yang bersih dan aman dari benda-benda atau binatang yang ada pada rumput-rumput halaman depan sekolah. Karpet diletakkan di gazebo, namun jika hari sedang cerah dan panas, gazebo yang digunakan akan terkena paparan cahaya matahari sehingga pembelajaran bisa dialihkan ke bawah pohon atau mencari tempat yang teduh. Selain karpet, guru juga membawa media-media pembelajaran ke gazebo

luar ruangan seperti papan tulis, buku cerita, dan lain-lain yang nanti nya akan digunakan pada kegiatan pembuka. Dari segi keamanan *setting* lingkungan, guru juga selalu membawa minyak kayu putih sebagai antisipasi jika terjadi kecelakaan pada anak ketika bermain atau jika digigit hewan seperti semut yang menyebabkan gatal pada anak.⁸

Selain ruangan *outdoor*, ruangan *indoor* yang menjadi kegiatan pembelajaran inti bermain peran juga disetting oleh guru sebelum kegiatan dimulai. Pada pagi hari, guru sentra bertanggung jawab menyetting sentra nya masing-masing.



Gambar 4.7 *Setting* Lingkungan *Indoor* Bermain Peran Topik Keluarga

Pada gambar di atas guru sentra bermain peran menata lingkungan bermain peran yang akan digunakan pada topik keluargaku. Media yang digunakan dalam sentra bermain peran meliputi kursi, meja makan, dapur,

⁸ CLP2: Catatan Lapangan Penelitian 2

cangkir, piring kulkas, lemari dan lain-lain sebagai alat yang digunakan saat melakukan peran memasak di dapur. Media-media tersebut di *setting* sesuai dengan kondisi dapur di rumah pada umumnya, selain itu, terdapat ruangan-ruangan lain dan perabotan rumah yang lengkap seperti ruangan memasak atau dapur yang dilengkapi alat-alat untuk memasak, ruangan makan lengkap dengan meja dan kursi makan, ruang tamu dengan berisi kursi dan meja tamu, dan kamar yang berisi ranjang, kasur, bantal, guling dan lain-lain. Peletakkan barang-barang disesuaikan dengan topik pembelajaran. Setiap pagi, lantai ruangan tempat bermain peran juga terlebih dahulu dibersihkan dengan disapu dan dipel oleh guru sentra agar terhindar dari debu dan kuman saat anak bermain di dalam ruangan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sentra bermain peran kelompok B2 pada hari Kamis tanggal 15 Desember 2022 bahwa:

“Kegiatan bermain peran ini biasanya kami lakukan selama kurang lebih 1 jam pada ruangan sentra main peran, sebelum permainan dimulai, ibu akan bagikan peran kepada masing-masing anak dengan peran yang berbeda yang sudah ditentukan sesuai dengan jumlah anak,”(CWGS2)⁹

⁹ CWGS2: Catatan Wawancara Guru Sentra Bermain Peran 2



Gambar 4.8 Wawancara bersama Guru Sentra Bermain Peran

Pada kelompok B2 anak-anak murid yang ada di dalam 1 kelas ini berjumlah 8 orang, dalam kegiatan bermain peran seringkali terdapat permasalahan atau kendala ketika guru menawarkan peran terhadap anak seperti anak yang berebut peran dengan anak lain, anak yang tidak mau memainkan peran yang telah ditawarkan guru kepadanya, anak yang ingin bertukar peran dengan anak lain, kejadian ini sering terjadi di kelas dan terkadang anak sampai menangis karena tidak mau menerima peran nya dan tidak mau ikut bermain. Namun, guru dituntut untuk selalu berusaha memberikan pengertian kepada anak agar mau mengikuti peran yang diberikan, guru harus bisa memberikan pemahaman kepada anak untuk bisa memainkan peran tersebut tanpa terpaksa dan memberikan penjelasan bahwa nanti ia juga akan mendapat giliran untuk memainkan peran yang dikehendakinya tersebut.

Setelah pembagian peran selesai, anak-anak dipersilakan untuk memainkan peran sesuai dengan topik yang ditentukan dengan imajinasi dan kreativitas

sendiri, guru hanya memberikan sedikit arahan terkait alur jalan cerita yang dimainkan, namun anak sendiri yang berperan aktif memainkan peran sesuai dengan pengalaman yang ia miliki di kehidupan nyata sebelumnya.

Selama kegiatan bermain peran berlangsung, guru mengawasi dan menjadi fasilitator bagi anak yang belum memahami terhadap peran yang dimainkan, guru juga menstimulus 5 aspek perkembangan anak pada kegiatan bermain peran, dalam bermain peran anak memperagakan kegiatan yang biasa dilakukan dan dilihatnya pada kegiatan sehari-hari dengan benda nyata yang mendukung kegiatan berlangsung. Kegiatan bermain peran ini tidak dibikinkan skenario alur cerita yang baku oleh guru karena kegiatan ini dilakukan sepenuhnya oleh anak dan berpusat pada anak sesuai dengan apa yang ia ketahui, anak dibebaskan bereksplorasi memperagakan menampilkan peran nya masing-masing sesuai pengetahuannya tentang peran tersebut. Kegiatan ini dilakukan di dalam ruangan ataupun diluar ruangan tergantung topik, jika topik yang dimainkan melibatkan ruangan *indoor* seperti rumah sakit, rumah, apotik dan lain-lain maka aktivitas permainan dilakukan di dalam kelas. Jika topik yang dimainkan mengangkat tentang lingkungan *outdoor* seperti pasar, terminal dan lain-lain, maka aktivitas bermain peran akan dilakukan diluar ruangan.

Saat bermain peran, anak memperagakan semua aktivitas sesuai dengan topik misalnya bermain peran tentang aktivitas di rumah, maka ada yang berperan sebagai ibu, ayah, adik dan lain-lain. Anak yang berperan sebagai ibu akan melakukan aktivitas seperti yang biasa dilakukan ibu dirumah seperti memasak, menyiapkan makanan, membangunkan anak yang sedang tidur dan lain-lain.

Setelah selesai kegiatan bermain peran, anak diminta oleh guru untuk merapikan media yang telah digunakan dalam aktivitas bermain peran tadi. Semua anak bekerja sama untuk membersihkan merapikan ruangan main peran, menyusun media-media yang dipakai agar tersusun beraturan, guru mengarahkan anak untuk merapikan mainan dengan tujuan agar anak terlatih untuk bertanggung jawab atas apa yang sudah ia lakukan, Anak ditanamkan sikap cinta lingkungan dan menjaga kebersihan lingkungan baik *outdoor* maupun *indoor* saat selesai bermain.

1). Bermain Peran Topik “Keluarga” Subtopik “Etika Terhadap Orang Yang Lebih Tua”

Berdasarkan hasil observasi pada hari rabu tanggal 11 Januari 2023 di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”, peneliti melihat aktivitas yang dilakukan anak di sekolah dari pembuka, inti dan penutup pembelajaran. Pada hari rabu, anak kelompok B2 mendapatkan jadwal untuk giliran memasuki sentra bermain peran dengan topik keluargaku dan subtopik etika terhadap orang yang lebih tua.

Sebelum kegiatan dimulai dan sebelum anak-anak datang ke sekolah, guru sentra bermain peran terlebih dahulu menyiapkan media yang akan digunakan hari ini sesuai dengan topik, guru juga menata lingkungan di dalam ruangan yang akan digunakan sebagai tempat anak-anak bermain peran. Guru menyiapkan kursi ruang tamu, tempat tidur, dapur, peralatan memasak, kartu peran dan lain-lain. Selain itu, guru juga menyiapkan ruangan *outdoor* menggunakan gazebo untuk melakukan kegiatan pembuka sebelum masuk

ruangan bermain peran. Gazebo terletak di halaman sekolah yang diberi alas tikar dan media-media lainnya sebagai bahan pendukung pembelajaran

Ketika anak datang ke sekolah, guru berada di depan halaman untuk menyambut anak yang diantar oleh orang tuanya. Pada jam 08.00, semua anak berkumpul di halaman berdiri membentuk lingkaran (*morning circle*) bersama seluruh guru lainnya.



Gambar 4.9 Kegiatan *Morning Circle*

Kegiatan *morning circle* adalah kegiatan *outdoor* yang dilakukan anak di pagi hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, kegiatan ini dilaksanakan di tengah-tengah halaman depan sekolah yang luas dan bersemen sebagai salah satu upaya menghindari kecelakaan pada anak dan membebaskan anak untuk nyaman bergerak karena dipilih halaman yang bersih, tidak licin dan tidak berair. Pada saat *morning circle*, anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu anak-anak seperti cicak-cicak di dinding, pelangi, dan lain-lain, anak-anak dipersilakan maju jika ada yang mau bernyanyi lagu apa saja yang ia mau.

Setelah itu semua anak berbaris menghadap bendera untuk menyanyikan lagu wajib nasional.

Ketika sudah selesai mengikuti kegiatan *morning circle*, selanjutnya masuk ke kegiatan pembuka pada jam 08.30 anak dipersilakan menuju gazebo nya masing-masing sesuai kelas nya, anak duduk melingkar dan dibimbing oleh 1 orang guru pengajar dan 1 orang guru pendamping, kemudian guru mengucapkan salam dan menyapa semua anak, guru dan anak bersama-sama membaca do'a sebelum belajar, menyanyikan lagu selamat pagi, nama-nama hari, nama-nama bulan dan mengabsen anak. Pada hari rabu ini ada 8 orang anak kelompok B2 yang hadir dan ada 2 orang yang tidak hadir ke sekolah.

Guru mengenalkan topik pembelajaran yaitu “keluargaku” dengan subtopik “etika terhadap orang yang lebih tua” dan membacakan cerita dengan judul “pendengar yang baik” yang berhubungan dengan subtopik, cerita yang dibacakan guru adalah cerita bergambar tentang etika anak terhadap ibu yang tidak mendengarkan dengan seksama saat ibunya berbicara. Setelah selesai bercerita, guru menanyakan kembali kepada anak tentang tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, alur cerita, dan hikmah yang bisa diambil dari cerita.

Setelah selesai sesi bercerita, selanjutnya guru menulis di papan tulis kecil topik keluargaku subtopik etika terhadap orang tua dan mengenalkan huruf-huruf yang ada dalam kalimat tersebut.



Gambar 4.10 Kegiatan Pembuka Topik Keluarga

Pada gambar di atas, guru memberikan penjelasan terkait topik, guru juga menuliskan hari, tanggal dan tahun pada papan tulis agar anak dapat mengenal angka dan huruf melalui kata yang ditulis guru di papan tulis. Setelah itu, guru membagikan tab sebuah alat untuk menggambar kepada semua anak dan anak dipersilakan untuk menggambar sesuai dengan topik yakni keluargaku dan menceritakan hasil dari gambarnya tersebut secara bergantian.

Pada jam 09.20 anak-anak dan guru menuju ke ruangan sentra untuk bermain peran karena hari ini anak bermain peran di ruangan *indoor* atau dalam ruangan. anak bermain peran tentang kehidupan keluarga dan aktivitas yang dilakukan di dalam rumah serta etika dari yang lebih muda kepada yang lebih tua sesuai topik pembelajaran. Sebelum bermain peran guru menjelaskan aturan bermain dan kesepakatan yang dibuat saat bermain, selain itu guru juga membagikan peran dengan menawarkan kepada semua anak.



Gambar 4.11 Pembagian Peran Topik Keluarga

Pada gambar di atas, terlihat guru sedang membagikan peran kepada anak dan menjelaskan tugas masing-masing peran yang ditentukan. Peran yang dibagikan terdiri dari F sebagai ayah, Y sebagai ibu, A sebagai om, N sebagai tante, G dan R sebagai kakak laki-laki, R dan H sebagai kakak perempuan. Semua anak mendapatkan perannya masing-masing dengan senang hati dan tidak berebut peran. Guru juga membagikan kalung peran yang dipasang oleh anak. Sebelum mulai bermain, guru menjelaskan gambaran tentang topik yang akan dimainkan saat bermain peran yang merupakan aktivitas keluarga dalam keseharian di rumah. Sebelum bermain, guru memberikan aturan bermain kepada anak dengan penyampaian yang halus mengutamakan nilai-nilai karakter didalamnya sesuai dengan ciri khas sekolah yang membiasakan menanamkan karakter yang terpuji pada anak salah satunya dengan penyampaian kalimat atau pengungkapan kata yang santun dan baik, guru mengingatkan anak untuk berhati-hati ketika bermain dengan bahasa yang halus, guru melarang anak bermain sambil berlari dengan

kalimat “berjalan saja agar lebih aman anak-anak”. Guru juga mengingatkan anak agar tidak saling dorong mendorong saat bermain dengan menyampaikan bahwa kita harus sayang teman dan saling menjaga teman yang lain agar tidak jatuh ketika bermain.

Pada jam 09.30 bermain peran dimulai, berdasarkan hasil observasi terlihat anak sedang memperagakan kehidupan keluarga di rumah, ada anak-anak yang sedang bermain, ibu yang sedang memasak di dapur dan ayah yang sedang duduk santai di ruang tamu.



Gambar 4.12 Setting Ruangan *Indoor* Dapur Topik Keluarga

Pada gambar di atas, terlihat ada dua orang anak yang sedang memasak di dapur, anak yang berperan sebagai ibu sedang memasak dan dibantu oleh anak perempuan nya sebagai perwujudan bentuk sikap santun dan berbakti kepada orang tua, anak yang berperan sebagai anak perempuan tersebut membantu ibu di dapur dari mulai memasak, menyiapkan makanan, dan mencuci piring.

Pada *setting* ruangan sentra *indoor* di dapur, terdapat satu buah lemari yang digunakan sebagai tempat menata perabotan memasak seperti piring, gelas, mangkuk, teko, panci, dan wajan. Di atas lemari diletakkan kompor gas mainan yang digunakan anak saat memerankan kegiatan memasak, makanan yang dimasak anak berupa benda-benda mainan yang menyerupai bentuk buah-buahan, ikan dan sayuran. Di samping lemari terdapat kulkas dan galon sungguhan sebagai media pendukung kegiatan.

Selanjutnya pada siang hari, anak yang berperan sebagai om dan tante berkunjung kerumah dan mengetuk pintu, anak yang berperan sebagai adik dan kakak membukakan pintu sambil mengucapkan salam dan bersalaman kepada anak yang berperan sebagai om dan tante sebagai perwujudan sikap etika terhadap yang lebih tua lalu mempersilakan nya masuk dan duduk di ruang tamu.



Gambar 4.13 *Setting* Ruang Tamu Bermain Peran Topik Keluarga

Pada gambar di atas, disiapkan *setting* ruang tamu sentra bermain peran *indoor*, terdapat dua buah sofa panjang dan satu buah meja sebagai tempat meletakkan makanan atau minuman saat menjamu tamu, meja di ruang tamu tersebut juga dilengkapi taplak meja dan vas bunga untuk memperindah ruang tamu seperti keadaan aslinya selanjutnya, terlihat anak-anak yang berperan sebagai anggota keluarga sedang duduk bersama tamu yang datang. Mereka memperagakan cara menyambut tamu yaitu om dan tante yang datang dengan mempersilakan duduk dengan sopan dan mengajak mereka berbincang-bincang di ruang tamu.

Kemudian anak yang berperan sebagai adik dan kakak menuju dapur untuk membuatkan minum dan menghidangkannya di ruang tamu sebagai jamuan bagi tamu yang datang. Anak yang membawa minuman diajarkan guru bagaimana etika saat meletakkan minuman dengan menunduk dan mempersilakannya secara hormat serta menyusun cangkir di atas meja dengan rapi.

Setelah itu, anak yang berperan sebagai ibu mengajak tamu dan anak-anaknya menuju dapur untuk makan siang bersama. Pada bagian ini, guru mengarahkan cara etika menghidangkan makanan yang baik dan membaca do'a sebelum dan sesudah makan.



Gambar 4.14 *Setting* Ruang Makan Bermain Peran Topik Keluarga

Pada gambar *setting* ruangan makan di atas, terdapat 7 buah kursi makan, satu buah meja makan yang cukup besar disertai taplak meja, dan peralatan makan seperti sendok dan garpu yang telah diletakkan di atas meja, setelah itu, anak yang berperan sebagai ibu mulai menata piring-piring berisi makanan dan cangkir di atas meja. Setelah semuanya selesai disiapkan dan semua anak sudah duduk dengan rapi, kemudian anak bersama-sama membaca do'a sebelum makan. Anak juga belajar mengetahui bagaimana adab makan yang baik dengan tenang dan tidak tergesa-gesa. Setelah selesai makan, anak yang berperan sebagai ibu, adik, kakak dan tante merapikan dapur dan peralatan makan sedangkan anak yang berperan sebagai ayah dan om duduk Kembali di ruang tamu berbincang-bincang bersama.

Setelah itu, cerita nya hari sudah sore, lalu anak yang berperan sebagai om dan tante ingin segera berpamitan pulang, guru mengarahkan bagaimana sikap

anak mengantarkan tamu yang pulang dengan bersalaman, mengucapkan salam dan sampai jumpa serta mengantarkan sampai depan pintu.

Pada jam 10.30 bermain peran selesai dilakukan, semua anak-anak diminta membereskan peralatan bermain dan menyusun meletakkannya ke tempat semula. Kalung peran yang dipakai dalam kegiatan bermain peran tadi dikumpulkan dan dikembalikan kepada ibu guru untuk disimpan



Gambar 4.15 Diskusi Setelah Bermain Peran

Pada gambar di atas, guru melakukan pijakan setelah bermain, anak dan guru duduk melingkar berdiskusi tentang peran yang dimainkan tadi dan tugas masing-masing pemeran, guru juga mengapresiasi anak yang sudah bermain dengan baik dan memotivasi anak yang belum bermain dengan baik. Guru menjelaskan hikmah yang bisa diambil dari cerita. Setelah itu, pada jam 10.45 anak dipersilakan untuk makan bersama bekal yang sudah dibawa dan jam 11.00 anak dipersilakan istirahat untuk bermain di luar ruangan selama 15 menit dengan diawasi oleh guru pendamping.

Pada jam 11.15 anak masuk kembali ke dalam kelas, guru menanyakan perasaan anak tentang kegiatan yang dimainkan hari ini, menanyakan kembali pembelajaran dan apa saja yang anak ketahui tentang subtopik hari ini, memberitahu apa saja kekurangan dalam memainkan peran tadi dan menyanyikan beberapa lagu sebelum pulang, pada jam 11.30 kegiatan pembelajaran telah selesai.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi pada hari senin tanggal 16 Januari 2023, kelompok B2 kembali mendapatkan giliran untuk bermain pada sentra bermain peran dengan topik dan subtopik yang masih sama dengan minggu lalu yaitu keluargaku.

Seperti minggu sebelumnya, pagi hari sebelum anak datang ke sekolah, guru sentra datang lebih awal untuk merapikan dan merapikan ruangan sentra serta menyiapkan *setting* lingkungan untuk kegiatan bermain peran. Guru menata ruangan makan, ruang tamu dan dapur pada sentra bermain peran *indoor*, guru juga menyusun kalung peran dan mengecek media-media yang akan digunakan pada saat bermain peran. Pada lingkungan *outdoor*, guru membawa beberapa karpet yang disusun di gazebo.

Pada jam 08.00 WITA guru menyambut anak-anak yang datang ke sekolah, setelah semua anak datang, mereka diarahkan guru berkumpul di ruangan kelas untuk melaksanakan sholat dhuha berjama'ah yang dipimpin oleh guru dan berdo'a bersama. Setelah selesai sholat dhuha, anak-anak berdiri membentuk sebuah barisan dalam ruangan kelas untuk menyanyikan lagu-lagu nasional dan

¹⁰ CLP1: Catatan Lapangan Penelitian 1

melakukan penghormatan kepada bendera merah putih dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya

Pada jam 09.00 WITA, sama seperti hari sebelumnya anak melakukan kegiatan pembuka di luar ruangan di gazebo yang sudah disetting dan melakukan kegiatan inti di dalam ruangan pada sentra bermain peran. Pada hari ini, ada 6 orang anak yang hadir dan 2 orang yang tidak hadir ke sekolah. Pada kegiatan pembuka guru kembali mengenalkan topik keluarga pada anak, guru bertanya kepada anak siapa saja anggota keluarga yang masuk dalam keluarga besar dan keluarga kecil. Guru juga menjelaskan apa saja adab-adab kepada orang yang lebih tua dengan menggunakan media tulisan bergambar.

Setelah selesai kegiatan pembuka, anak dan guru masuk ke dalam ruangan sentra untuk bersiap-siap melaksanakan kegiatan bermain peran, guru terlebih dahulu melakukan pijakan sebelum bermain dengan membagikan peran pada anak, Y berperan sebagai ibu, R berperan sebagai ayah, A berperan sebagai adik, F berperan sebagai kakak, G berperan sebagai om dan N berperan sebagai tante. Setelah itu, guru membagikan kalung peran kepada anak. Anak bermain sesuai dengan peran nya masing-masing dan memperagakan sikap masing-masing tokoh sesuai dengan penjelasan guru di hari sebelumnya, guru melakukan pijakan saat bermain dengan mengarahkan dan memberikan informasi terkait sikap yang belum dikuasai anak dalam tokoh dan pembelajaran inti mengenai sikap apa saja yang menjadi etika kepada orang yang lebih tua sesuai dengan subtopik. Kegiatan bermain peran di minggu kedua ini dalam *setting* lingkungan dan pelaksanaannya sama dengan bermain peran di minggu lalu.

Setelah selesai bermain, guru melakukan pijakan setelah main dengan memberikan penegasan tentang materi pada subtopik agar anak bisa mengamalkan pada kehidupan sehari-hari dan memberikan gambaran berupa contoh-contoh sederhana yang dapat diterapkan anak.¹¹

2). Bermain Peran Topik “Hujan” Subtopik “Proses Terjadinya Hujan”

Berdasarkan hasil observasi pada hari Selasa tanggal 24 Januari 2023, sebelum anak-anak datang, guru sentra menyiapkan menata tempat yang akan dimainkan anak, kegiatan bermain peran dilaksanakan di dua tempat *outdoor* dan *indoor* dengan topik “hujan” subtopik “proses terjadinya hujan”. Guru menyiapkan media yang akan digunakan.



Gambar 4.16 Jas Hujan Sebagai Media Bermain Peran Topik Hujan

Pada gambar di atas, guru menyiapkan beberapa lembar jas hujan yang akan digunakan pada saat kegiatan bermain peran, jas hujan disusun guru di atas meja dan nanti nya ada seorang anak yang berperan sebagai penjual jas hujan sebagai

¹¹ CLP2: Catatan Lapangan Penelitian 2

media pelindung diri dari hujan. Selain menyiapkan jas hujan, guru juga menyiapkan payung sebagai media bermain.



Gambar 4.17 Payung Sebagai Media Dalam Kegiatan Bermain Peran Topik Hujan

Pada gambar di atas, ada beberapa payung dengan berbagai warna dan ukuran yang menjadi media kegiatan dengan melibatkan orang tua murid dalam penyediaannya, guru memberi intruksi via whatsapp grup satu hari sebelum bermain peran dilaksanakan kepada masing-masing wali murid untuk membawa minimal satu payung sebagai media bermain. Selain itu ada juga media lain bermain peran seperti uang mainan, tas, air, dan tulisan untuk harga penjualan barang, selesai menyiapkan barang-barang pada lingkungan *outdoor*, guru menyiapkan lingkungan *indoor*. Pada ruangan *indoor*, guru menyiapkan laptop dan lcd karena pada kegiatan pembuka akan dilaksanakan nobar video tentang proses terjadinya hujan yang diikuti oleh kelompok B1 dan B2.

Kegiatan yang pertama kali dilakukan oleh semua anak sebelum masuk ke kegiatan pembuka dan inti adalah shalat duha yang dilaksanakan secara berjamaah

dan berdo'a bersama, setelah selesai anak akan menyanyikan lagu-lagu nasional dan lagu penghormatan kepada bendera merah putih.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru kelas mengajak anak kelompok B1 dan B2 untuk menonton video yang sudah disediakan yang berkaitan dengan topik hujan.



Gambar 4.18 Nonton Bersama Proses Terjadinya Hujan

Pada gambar di atas, terlihat anak kelompok B2 sedang melaksanakan nonton bersama, video yang ditonton adalah video animasi kartun yang menceritakan tentang proses terjadinya hujan, benda-benda yang digunakan untuk melindungi diri dari hujan, dan hal-hal yang harus dilakukan saat hujan turun. setelah kegiatan selesai kemudian guru bertanya kepada anak terkait video yang sudah dilihat tadi, guru juga mempersilakan bagi anak yang berani maju untuk menjelaskan kembali tentang video tersebut.

Setelah selesai kegiatan menonton, anak kelompok B1 dan B2 bersiap menuju ruangan sentra nya masing-masing. Kelompok B2 mendapat giliran untuk memasuki sentra bermain peran, sebelum bermain dilakukan, ibu guru terlebih

dahulu menjelaskan tentang apa itu hujan dan proses terjadinya hujan. Kemudian guru mempersilakan anak untuk menggambar sesuatu yang berkaitan dengan hujan pada kertas kosong dan spidol yang diberikan guru kepada masing-masing anak.



Gambar 4.19 Kegiatan Jurnal Menggambar Tentang Hujan

Pada gambar di atas, saat kegiatan jurnal ini semua anak diminta menggambar berdasarkan imajinasinya masing-masing, ada yang menggambar petir, hujan, awan, dan lain-lain. Guru memberikan waktu 15 sampai 20 menit untuk anak menggambar. Setelah selesai menggambar guru meminta setiap anak menunjukkan dan menceritakan hasil gambarnya masing-masing.

Pada pukul 09.30, guru dan anak bersiap-siap untuk melakukan kegiatan bermain peran. Guru mengajak anak duduk melingkar dan menjelaskan alur permainan, konsep cerita yang akan dimainkan adalah sebuah keluarga yang pergi ke taman bermain, namun dipertengahan jalan hujan turun dan akhirnya mereka membeli jas hujan dan payung untuk melindungi diri dari hujan. Dalam kegiatan

jual beli yang akan dilakukan, guru juga mengenalkan nominal angka pada uang mainan yang disediakan.



Gambar 4.20 Guru Menjelaskan Nominal Uang Untuk Jual Beli

Pada gambar di atas, guru menyiapkan media beberapa lembar uang mainan dengan nominal yang berbeda-beda, guru memberi tahu kepada anak warna-warna pada uang sesuai dengan nominal nya, guru juga menyebutkan angka-angka pada uang untuk menyatakan nominal harga. Selain itu, guru juga menyiapkan satu buah tas untuk menyimpan uang yang akan dipakai oleh anak yang berperan sebagai ibu, Kemudian, guru membagikan peran kepada semua anak. Peran-peran yang dimainkan dalam cerita yaitu F sebagai ayah, Y sebagai ibu, R sebagai kakak, N sebagai adik, F sebagai penjual payung dan G sebagai penjual jas hujan. Guru membagikan kalung peran untuk dipasang. Sebelum permainan dimulai, guru dan anak melakukan perjanjian dalam bermain agar permainan berlangsung dengan tertib dan berjalan lancar.

Selanjutnya anak dipersilakan untuk mulai bermain sesuai perannya masing-masing, adegan pertama dilakukan di dalam ruangan, dalam peran yang dimainkan, disiapkan *setting* dapur dan meja makan lengkap dengan semua media sebagai tempat bermain peran, anak yang berperan sebagai ibu sedang memasak di dapur dan anak-anaknya sedang bermain, seperti biasanya, di dapur sudah disiapkan *setting* kompor, wajan, piring dan peralatan memasak lainnya untuk digunakan anak saat menjalankan peran. Selesai memasak, ibu dan seluruh anggota keluarga makan bersama di ruang makan yang sudah di *setting* guru dengan kursi dan meja makan dan juga media makanan mainan. Ada anak yang memakan sayur, ikan, buah dan lain-lain. Saat kegiatan berlangsung guru mendampingi dan mengarahkan anak yang bermain peran dan ikut membantu jika ada anak yang kebingungan menjalankan peran yang ia mainkan

Saat selesai adegan makan, anak yang berperan sebagai adik dan kakak mengajak ayah dan ibu untuk pergi bermain ke taman, lalu semua anak menuju halaman depan untuk melanjutkan permainan peran tersebut, setelah sampai diluar, guru menyemprotkan air di halaman untuk mengilustrasikan bagaimana terjadinya hujan turun. anak yang berperan sebagai ayah dan ibu mengajak anak-anaknya untuk membeli payung dan jas hujan untuk melindungi diri dari hujan.



Gambar 4.21 *Setting* Tempat Berjualan Payung

Pada gambar di atas, lingkungan *outdoor* telah *disetting* guru sebagai tempat berjualan payung dan jas hujan, guru memilih tempat yang datar nya lebih tinggi dan kering agar tidak licin dan mencegah terjadi kemungkinan kecelakaan pada anak, beberapa payung disusun lalu diberi tempelan kertas di tempat penjualan yang bertuliskan harga jual payung. Anak yang berperan sebagai pedagang payung terlihat berteriak-teriak untuk mempromosikan barang jualannya, saat bermain peran berlangsung, guru melakukan pijakan saat main dengan mengajarkan cara melakukan transaksi jual beli dengan mengenalkan nominal pada uang mainan, selain itu guru juga mengenalkan berbagai macam warna pada payung dan harga yang dijual. Adapun ukuran payung yang dijual yaitu payung besar dan payung kecil, payung besar dijual dengan harga 20.000 rupiah dan payung kecil dijual dengan harga 10.000 rupiah.

Selain itu, anak yang berperan sebagai penjual jas hujan juga mempromosikan jualannya kepada para pembeli, jas hujan dijual seharga 50.000

rupiah, anak yang berperan sebagai penjual jas hujan menawarkan jas hujan dan memberitahu manfaat dan kelebihan jas hujan pada saat hujan turun.



Gambar 4.22 Bermain Peran Jual Beli Jas Hujan

Pada gambar di atas, terlihat seorang anak menjadi penjual jas hujan dan anak lain nya sebagai pembeli, tempat berjualan jas hujan berdampingan dengan tempat menjual payung, sama seperti penataan payung, jas hujan juga disusun dan diberi tulisan kertas berupa nominal harga jual, anak belajar memperagakan cara pelaksanaan jual beli, Setelah itu, anak memakai payung dan jas hujan yang sudah dibeli tadi untuk menuju tempat bermain, ketika sampai di tempat bermain, hujan sudah reda dan semua anak yang berperan sebagai anggota keluarga tersebut bermain bebas di taman bermain depan sekolah. Di taman sekolah, terdapat banyak mainan seperti ayunan, perosotan, jungkat jungkit, tempat duduk, rel kereta api dan lain-lain. Anak-anak diberi waktu bermain selama kurang lebih 15 menit. Saat kegiatan sudah selesai, semua anak diajak ikut untuk membereskan dan membawa semua peralatan bermain ke dalam kelas.

Pada kegiatan penutup, guru menanyakan perasaan anak setelah bermain, guru menanyakan apa saja tugas yang sudah dilakukan anak sesuai dengan peran nya, apa saja peran yang dimainkan, guru mengulang kembali pembelajaran tentang hujan, dan menanyakan kembali pengalaman yang didapat anak dari bermain peran tadi.¹²



Gambar 4.23 Diskusi Setelah Bermain Peran Topik Hujan

Pada gambar di atas, guru melakukan diskusi dengan anak tentang ukuran dari payung-payung yang dimainkan tadi, anak ditanya mana payung yang besar dan mana payung yang kecil, anak juga ditanya apa saja warna yang ada pada payung, payung yang disediakan berwarna kuning, hijau, merah putih, dan abu-abu. Selain itu guru juga menanyakan kembali berapa harga payung yang dijual tadi pada kegiatan bermain peran, anak yang berperan sebagai penjual payung dan

¹² CLP3: Catatan Lapangan Penelitian 3

jas hujan ditanamkan nilai rasa syukur dan diajak mengucapkan alhamdulillah karena laku dalam berjualan pada kegiatan bermain peran.¹³

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin tanggal 30 Januari 2023, kelompok B2 melakukan kegiatan bermain peran dengan topik yang masih sama dengan minggu sebelumnya yaitu hujan. Pada pagi hari guru menyiapkan *setting* lingkungan *indoor* berupa peralatan-peralatan di dalam sentra yang akan digunakan untuk bermain. Guru menyiapkan kartu peran, menata posisi benda-benda di dalam kelas seperti meja makan, ruang tamu, ruangan dapur dan membersihkan lantai dengan menyapu dan mempel. Guru juga menyiapkan *setting* lingkungan *outdoor* dengan menata halaman depan sebagai tempat berjualan payung dan jas hujan.



Gambar 4.24 *Setting* Lingkungan *Outdoor* Bermain Peran Topik Hujan

Pada gambar di atas, guru melakukan *setting* lingkungan *outdoor* sebagai tempat bermain peran berjualan payung dan jas hujan, media yang digunakan

¹³ CLP4: Catatan Lapangan Penelitian 4

dalam *setting* lingkungan *outdoor* seperti meja, kursi, jas hujan, payung, label harga barang dagangan, uang mainan dan lain-lain.

Saat anak datang ke sekolah, guru menyambut di halaman depan sekolah dan setelah semua anak sudah datang, guru dan anak bersiap-siap untuk melaksanakan shalat duha berjama'ah di dalam ruangan kelas. Setelah selesai shalat duha semua anak dipersilakan untuk memasuki sentra nya masing-masing sesuai jadwal, kelompok B2 memasuki sentra bermain peran untuk melakukan kegiatan pembuka sebelum bermain, kegiatan pembuka dilaksanakan di dalam ruangan, pada kegiatan pembuka ini guru menjelaskan tentang topik hujan kepada anak dan menanyakan pengalaman anak seputar tentang hujan, guru juga mengenalkan benda-benda yang dipakai saat hujan turun.

Setelah kegiatan pembuka selesai, guru dan anak bersiap-siap untuk bermain peran, sebelum kegiatan dimulai, guru menawarkan beberapa peran kepada anak, hari ini ada 5 orang anak B2 yang hadir ke sekolah, kelompok B2 bergabung bersama KB dalam kegiatan bermain peran hari ini, peran yang dimainkan meliputi ayah, ibu, kakak, penjual jas hujan, dan penjual payung. Setelah itu, guru menjelaskan alur cerita dan memberitahu tugas masing-masing peran. Sebelum bermain, guru dan anak membuat kesepakatan peraturan dalam bermain agar permainan berjalan dengan tertib lalu bersama-sama mengucapkan basmallah saat hendak memulai permainan.

Guru mempersilakan anak untuk bermain, adegan pertama permainan dilaksanakan di dalam ruangan, terlihat anak-anak sedang bermain memerankan sebuah keluarga di dalam rumah, peran ibu dan kakak sedang memasak di dapur

dan peran ayah sedang duduk santai, setelah itu anak-anak yang berperan sebagai sebuah keluarga itu makan bersama di ruangan makan.

Setelah selesai makan bersama, peran keluarga tersebut ingin berjalan-jalan ke taman bermain, lalu mereka pergi ke halaman depan untuk jalan-jalan dan peran ini dilaksanakan secara *outdoor*. Di tengah perjalanannya hujan pun turun dan mereka membeli payung dan jas hujan untuk melindungi diri. Lingkungan *outdoor* sudah dilakukan *setting* oleh guru sebagai tempat anak berjalan payung dan jas hujan, media berupa payung dan jas hujan juga sudah siap ditata oleh guru. Selama berlangsungnya kegiatan bermain peran, guru sambil menjelaskan kepada anak tentang media yang digunakan tersebut berupa bentuknya, warnanya, dan pengenalan harga nominal pada penjualan payung dan jas hujan tersebut.



Gambar 4.25 *Setting* Tempat Berjualan Jas Hujan

Pada gambar di atas, ada satu orang anak yang mendapat peran sebagai penjual jas hujan, anak duduk di kursi penjual sambil menunggu pembeli datang, Sebagian jas hujan disusun di atas meja dan Sebagian lagi jas hujan digantung di

tempat yang sudah disediakan, jas hujan dijual dengan harga Rp. 50.000. Selain jas hujan, ada juga anak yang bertugas sebagai penjual payung.



Gambar 4.26 Anak Sedang Melakukan Jual Beli Payung

Pada gambar di atas, anak yang berperan sebagai penjual payung menawarkan dagangannya kepada sebuah keluarga yang sedang berjalan-jalan untuk menuju taman bermain, anak-anak lain datang sebagai pembeli dan memilih payung mana yang akan di beli. Pada saat kegiatan berlangsung, anak-anak juga diajarkan aktivitas tawar-menawar pada jual beli, anak belajar mengetahui harga jual sesuai ukuran payung. Setelah selesai membeli payung dan jas hujan, maka anak-anak pun kembali berjalan-jalan, pada pertengahan perjalanan guru menyemprotkan keran air kepada anak-anak yang sedang memegang payung untuk mengilustrasikan keadaan hujan yang sebenarnya terjadi.



Gambar 4.27 Ilustrasi Hujan Dari Guru

Pada gambar di atas, ada satu orang guru yang bertugas memegang selang untuk menyembrotkan air ke atas menuju arah anak-anak yang sedang berjalan memegang payung. *Setting* membuat hujan dari percikan air di dalam selang ini dilakukan guru dengan tujuan agar anak merasakan seperti hujan pada keadaan sebenarnya dan memberi penguatan nyata kepada anak bahwa dengan payung yang dipakai bisa melindungi diri dari air hujan.

Kemudian, anak berjalan menuju taman bermain, di taman bermain hujan sudah reda dan anak diarahkan untuk menutup payung dan melepas jas hujan yang digunakan. Setelah anak sudah puas bermain di taman, guru mengintruksikan kepada semua anak bahwa waktu bermain peran tinggal sedikit lagi dan anak di ajak untuk bersiap-siap membereskan media yang digunakan.

Setelah kegiatan selesai, anak-anak dan guru bersama-sama membereskan media permainan yang dipakai tadi, anak-anak juga diminta bantuan untuk

mengangkat peralatan bermain *outdoor* yang ringan untuk semuanya dimasukkan kedalam kelas, sedangkan guru membawa media bermain yang berat.

Setelah bermain peran selesai, guru menanyakan kembali perasaan anak, guru juga melakukan tanya jawab dengan anak mengenai apa saja yang telah dilakukan anak sesuai peran nya, guru juga menanyakan media-media apa saja tadi yang sudah digunakan dan kembali menguatkan materi tentang topik hujan.¹⁴

c. Evaluasi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari senin tanggal 16 Januari 2023, evaluasi atau penilaian yang dilakukan guru terhadap anak dilihat dari perilaku dan kemampuan anak selama di sekolah, guru sentra kelompok B2 mengamati saat anak sedang bermain peran, guru juga melihat penggunaan media saat anak bermain. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara

“Pada saat anak sedang bermain, kita lihat dan amati segala aktivitas yang dilakukannya, dari situ kita bisa menilai capaian perkembangan anak ketika bermain peran, sambil mengamati sambil langsung dinilai saja anaknya”(CWGS3)¹⁵

Guru memiliki lembar penilaian tersendiri untuk mencatat perkembangan anak. berdasarkan hasil pengamatan guru dan evaluasi yang sudah dilakukan guru, bahwa dalam kegiatan bermain peran ini menunjukkan bahwa anak mampu bekerja sama, berkomunikasi, bergantian dalam memerankan tokoh dan belajar mengalah. Dilihat dari aktivitas bermain peran yang dilakukan anak, faktor lingkungan menjadi hal yang penting terlaksananya kegiatan, pada saat anak

¹⁴ CLP5: Catatan Lapangan Penelitian 5

¹⁵ CWGS3: Catatan Wawancara Guru Sentra Bermain Peran 3

bermain menggunakan lingkungan dengan *setting* yang sudah dibuat guru sehingga bermain peran dapat terlaksana dengan optimal.

Evaluasi yang dilakukan guru melalui pengamatan langsung dengan observasi melihat sikap dan kemampuan anak dari anak datang ke sekolah mulai dari kegiatan pembuka, inti sampai penutup. Aspek-aspek yang menjadi penilaian guru pada sentra bermain peran ini yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, literasi dan STEAM. Tiga aspek ini yang menjadi penilaian guru terhadap pembelajaran yang dilakukan anak, pada kegiatan pembuka, guru mengamati anak pada saat melakukan tanya jawab seputar topik, pengetahuan dan respon yang diberikan anak saat guru mengenalkan topik pembelajaran, kecakapan anak dalam memahami dan mengambil hikmah dari cerita yang dibacakan guru dan kemampuan anak dalam menceritakan pengalaman berdasarkan gambaran yang ia tuangkan pada saat sesi menggambar. Serta kemampuan anak mengenal huruf dan angka. Pada saat kegiatan inti bermain peran, guru mengamati bagaimana anak bisa memainkan peran nya secara maksimal sesuai dengan tugas-tugas nya yang telah guru jelaskan di awal, bagaimana anak mampu menggunakan media yang sudah disediakan guru sesuai fungsi nya, bagaimana anak mampu memahami proses penciptaan lingkungan sekitar dengan mengenal nilai agama yang terkandung di dalam nya melalui sikap syukur, dan memahami bagaimana etika yang baik antara anak terhadap anak lain nya. Pada kegiatan penutup, guru menilai anak dengan mengamati melalui kegiatan diskusi terhadap peran yang dimainkan, dari kegiatan bermain peran tersebut apakah anak sudah mampu memahami seputar topik pembelajaran, mampu mengenal tugas peran nya masing-masing,

mengetahui sikap seperti apa yang harus dilakukan dalam berperan, dan kemampuan anak dalam mengambil inti sari pokok pembelajaran dari kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan.

Pada saat berlangsung kegiatan bermain peran yang menjadi pokok utama dalam pengamatan guru menilai kemampuan anak apakah sudah sesuai dengan 3 aspek yang telah dijelaskan di atas tadi, bukan hanya sekedar mengamati, jika ada anak yang kesulitan dalam bermain peran atau keluar dari peran yang sudah ditentukan, guru bertugas untuk kembali mengarahkan dan menjelaskan kepada anak terkait apa yang harus ia lakukan, setelah mendapatkan pengarahan dari guru, guru menilai kembali bagaimana respon anak setelah mendapatkan penjelasan dari guru, guru juga memberi tahu fungsi media-media yang sudah disediakan memiliki kegunaan untuk apa agar anak mampu menggunakan dengan maksimal media yang sudah di *setting* oleh guru. Tempat-tempat yang menjadi *setting* lingkungan bermain juga guru jelaskan penggunaannya terhadap anak sebagai evaluasi *setting* lingkungan yang dilakukan guru agar ketika anak sedang bermain peran ia bisa mengeksplor lingkungan sesuai dengan *setting* yang direncanakan oleh guru seperti guru menjelaskan bahwa halaman depan ini akan dijadikan sebagai tempat berjualan dan taman bunga ini digunakan sebagai taman bermain dalam cerita yang akan dilakukan ketika bermain peran.

Jadi, dalam kegiatan evaluasi ini tugas guru bukan hanya sekedar mengamati dan menilai tanpa memberi arahan, guru menilai kemampuan anak dengan melakukan adanya pengarahan dan penjelasan dari guru agar anak mampu

mencapai aspek-aspek kemampuan dalam penilaian evaluasi yang ditentukan melalui stimulus yang diberikan guru.

Bentuk evaluasi penilaian guru dalam kegiatan bermain peran ini adalah bentuk lembar penilaian catatan anekdot yang berupa narasi, penilaian ini dilakukan setiap kegiatan bermain peran dilakukan, nrekap lembar penilaian secara keseluruhan kelas dilakukan satu minggu sekali di hari selasa,

ANECDOTAL RECORD
PAUD TERPADU ALAM BERBASIS KARAKTER "SAYANG IBU"
TAHUN PELAJARAN 2022-2023

Nama	Tanggal	Waktu	Tempat	Peristiwa	Keterangan

Gambar 4.28 Format Evaluasi Berupa Catatan Anekdotal

Dalam lembar penilaian tersebut guru menarasikan masing-masing dari tiap anak terkait 3 aspek capaian perkembangan di atas, contoh nya pada hari rabu si

A telah mampu bermain peran dengan baik, ia mampu bermain sesuai dengan tugas dan perannya, ia juga mampu mengaitkan topik dengan nilai agama melalui rasa syukur, kemampuan menyayangi teman dan lingkungan sebagai pengaplikasian memiliki jati diri yang baik, dan mengenal konsep angka dan huruf dalam kegiatan pembuka dan seterusnya. Pada lembar penilaian tersebut, guru menceritakan setiap anak dengan masing-masing capaiannya sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan guru.

Untuk mengetahui apakah *setting* lingkungan yang dilakukan guru sudah efektif, guru juga melakukan observasi atau pengamatan terhadap kegiatan bermain peran anak yang melibatkan lingkungan, pada saat anak bermain apakah anak sudah mampu menggunakan lingkungan dengan baik sesuai topik dan bagaimana sikap yang ditunjukkan anak saat bermain dengan adanya *setting* lingkungan yang dilakukan untuk membantu anak memahami isi cerita dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan.

C. PEMBAHASAN

Setelah data yang diperoleh di lapangan diolah dan dipaparkan dalam penyajian data, tahap selanjutnya yaitu menganalisis data tersebut. Analisis data ini dilakukan agar memperoleh makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Agar lebih terarahnya proses analisis ini, penulis melakukan analisis berdasarkan penyajian data sebelumnya secara sistematis dan berurutan tentang *setting* lingkungan *outdoor* dan *indoor* pada sentra bermain peran di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”.

Penerapan sentra diterapkan di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” sejak tahun 2010, salah satu sentra yang ada diantaranya adalah sentra bermain peran, penerapan pembelajaran tersebut didukung dengan *setting* lingkungan menyesuaikan dengan topik yang telah ditentukan dan direncanakan sebelumnya dari pihak lembaga PAUD tersebut. PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” memiliki strategi belajar sambil bermain dalam kegiatan yang dilakukan dan melibatkan benda nyata sebagai media pendukung pembelajaran.

Kegiatan bermain peran di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” melibatkan *setting* lingkungan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan agar lebih membantu menstimulus perkembangan anak dengan cara mengeksplor lingkungan sekitar dan mempelajari hal-hal baru dari benda-benda yang ada disekitar. Selain itu, anak diharapkan memiliki rasa tanggung jawab dan menyayangi dengan menjaga lingkungan alam yang ada di sekitar, karena lingkungan memiliki peranan penting dalam tumbuh kembang anak sehingga sekolah melakukan *setting* lingkungan sebagai upaya yang sangat perlu untuk direncanakan dan menjadi salah satu aspek utama dalam pembelajaran anak. Hal ini sejalan dengan teori menurut Gagne aktivitas-aktivitas yang terjadi di lingkungan berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Lingkungan yang terstruktur, terencana dan beraturan dapat membantu memperoleh respon yang tepat dari peserta didik¹⁶

¹⁶ Ireyne Anggreini Atuy, Zefanya Junike Lolong, and Yehezkiel Situmorang, “Lingkungan Belajar Di Era New Normal Di TK Matuari Werot,” *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021), hal 66–71.

Lingkungan bermain yang digunakan dalam kegiatan bermain peran meliputi lingkungan *outdoor* dan *indoor*, hal ini dilakukan oleh guru dengan tujuan agar anak tidak bosan dalam melakukan sehingga mengkolaborasikan antara lingkungan *outdoor* dan *indoor*, selain itu dalam hasil penelitian, guru beranggapan bahwa anak dapat belajar banyak hal dan mendapat informasi baru dari lingkungan *outdoor* dan *indoor*, pihak sekolah juga sangat antusias jika pembelajaran dilakukan secara *outdoor* karena anak dapat bebas bergerak bermain dengan leluasa dengan lingkungan bermain halaman depan yang disediakan. Guru berpendapat bahwa banyak manfaat yang bisa didapat dari lingkungan bermain *outdoor* di antaranya dapat menstimulus semua aspek perkembangan anak terlebih aspek fisik motorik nya dengan aktivitas fisik yang dilakukan anak seperti berlari, melompat dan lain-lain dan aspek kognitif nya karena anak belajar sesuatu yang baru dari apa yang ia jumpai dan lihat di lingkungan *outdoor*, selain itu dapat menanamkan rasa cinta lingkungan dan menyayangi ciptaan tuhan dengan mengenalkan lingkungan alam kepada anak. Hal ini sesuai dengan teori pada jurnal *International Journal of Early Childhood Environmental Education* yang berjudul *Nature and the Outdoor Learning Environment* yang menyatakan banyak manfaat yang didapat dari lingkungan bermain dan belajar di luar ruangan¹⁷

Kegiatan pembelajaran di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” menggunakan model pembelajaran sentra yang memperhatikan tercapainya lima aspek perkembangan anak, salah satu sentra yang diterapkan

¹⁷ Cooper, “Nature and the Outdoor Learning Environment: The Forgotten Resource in Early Childhood Education.”

adalah bermain peran, melalui bermain peran anak mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan baru dari kegiatan sehari-hari yang ia peragakan bersama teman-temannya berdasarkan pengalaman yang ia lihat dan alami dan dapat menstimulus perkembangan anak dengan cara bermain, selain itu membangun kerja sama yang baik antar anak dan melatih interaksi sosial pada anak, hal ini sesuai dengan teori pada buku yang berjudul *Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini* yang menyatakan bahwa bermain terhadap anak usia dini dilakukan untuk belajar dan mengetahui banyak hal-hal baru. Seperti belajar mengenal aturan main, bersosialisasi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, toleransi, saling membantu dan tolong menolong dan lain-lain.¹⁸

Setelah peneliti melakukan penelusuran dengan meneliti kegiatan pembelajaran di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”. Ditemukan kegiatan *settingting* atau penataan lingkungan bermain peran anak yang dilakukan pada kelompok B2 oleh guru dan aktivitas bermain peran yang dilakukan pada pembelajaran di ruangan *outdoor* maupun *indoor* pada anak-anak kelompok B2 yang berjumlah 8 orang. Kegiatan *settingting* lingkungan di sekolah tidak lepas dari peran guru yang melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam upaya menata lingkungan secara maksimal yang sesuai dengan ketentuan dalam *settingting* lingkungan menurut teori-teori para ahli. Selain itu aktivitas bermain juga melibatkan peran guru yang ikut andil dengan melakukan usaha pembuatan media bermain dan menciptakan lingkungan sesuai dengan

¹⁸ Rohmah, “Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini, hal 30”

topik yang ditentukan sehingga anak mudah memahami pembelajaran yang ingin disampaikan.

1. *Setting* Lingkungan *Outdoor* dan *Indoor* pada Sentra Bermain Peran Meliputi Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi

a. Perencanaan

Pada hasil penelitian, *setting* lingkungan di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” telah dilaksanakan dengan melalui proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Guru kelompok B2 telah membuat rencana pembelajaran dan menyiapkan media pendukung agar *setting* lingkungan terstruktur dengan baik, rencana pembelajaran yang dibuat berupa RPPM, guru kelompok B2 menentukan kegiatan main selama satu minggu berdasarkan topik yang sudah direncanakan sebelumnya. Selain itu, guru kelas bekerja sama dengan guru lain nya untuk mendiskusikan rancangan *setting* lingkungan yang akan disediakan dalam aktivitas bermain anak. Guru menyediakan dengan membuat dan membeli media-media pendukung dalam menata lingkungan anak agar terlihat nyata sebagaimana lingkungan konkrit.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan semua lingkungan yang *disetting* pada umumnya berlangsung sesuai dengan topik yang direncanakan bersama oleh guru-guru. Dalam pemilihan *setting* lingkungan guru menyesuaikan dengan topik yang dibuat. Jadi, pada penelitian yang telah dilakukan di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu”, kaitan perencanaan dan pelaksanaan *setting* lingkungan yang dilakukan telah sinkron saling berhubungan sesuai dengan topik yang direncanakan, kegiatan diskusi untuk merencanakan

setting lingkungan juga dilakukan guru satu minggu sekali guna memperkuat peran lingkungan yang *disetting* secara optimal agar tercapainya perkembangan anak.

Guru memilih ruangan *indoor* jika topik yang dimainkan berhubungan dengan kegiatan di dalam rumah, guru menggunakan ruangan *outdoor* jika topik yang dimainkan berhubungan dengan aktivitas luar ruangan. Tempat *outdoor* yang dilakukan *setting* di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu adalah taman kota yang digunakan selama pembelajaran berlangsung karena memiliki halaman yang luas serta berbagai macam permainan yang menarik sebagai tempat anak bermain peran. Hal ini sesuai dengan teori pada jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, menurut Asmawati dalam mengatur kegiatan bermain anak di lingkungan luar kelas harus mempertimbangkan tempat yang bisa mendukung proses belajar mengajar, misalnya taman, kebun, danau dan lain-lain merupakan tempat yang menarik bagi anak sebagai tempat belajar dan merangsang pertumbuhan anak.¹⁹

Selain itu, dalam menyiapkan ruangan *indoor* ada beberapa hal yang dilakukan guru diantaranya sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menata ruangan dengan cara menyusun media-media pembelajaran, guru merapikan peletakan semua benda-benda yang akan digunakan dan menata ruangan kelas semenarik mungkin sesuai dengan topik pada keadaan aslinya. Hal ini dilakukan karena menurut guru penataan kelas sebagai lingkungan bermain

¹⁹ Siti Nur Hayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021) hal 52–64.

yang baik juga akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak, hal ini juga sesuai dengan teori pada jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang berjudul Analisis Penataan Lingkungan Main *Indoor* Yang Mendukung Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak yang menyatakan bahwa penataan lingkungan bermain atau belajar merupakan suatu proses dimana terjadinya pencampuran dari beragam aspek lingkungan yang mampu memberikan dampak terhadap perilaku atau perkembangan anak agar dapat terfasilitasi secara optimal²⁰.

Selain itu, guru juga menyiapkan benda-benda pendukung dalam kegiatan pembuka pada ruangan sentra bermain peran seperti papan tulis, buku cerita, spidol, gambar sebagai alat peraga yang berkaitan dengan topik dan lain-lain, hal ini juga sejalan dengan teori pada Jurnal Pengabdian yang menyatakan bahwa lingkungan bermain *indoor* juga biasanya lebih sering menggunakan media pengajaran seperti alat peraga, gambar tema, dan lain-lain.²¹

Pada kegiatan bermain peran, diperlukan media sebagai properti dalam memerankan adegan yang dimainkan, media yang dibuat dari kerjasama para guru di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” menyesuaikan dengan topik yang menjadi pembelajaran, media dibuat semenarik mungkin agar anak bisa menggunakan dan mengaplikasikan sebagaimana fungsi asli media tersebut dalam kehidupan nyata dan dapat digunakan dengan mudah oleh semua anak, media dibuat dengan kreativitas para guru yang memanfaatkan barang bekas agar

²⁰ Zein, Munawar, and Kusumaningtyas, “Analisis Penataan Lingkungan Main *Indoor* Yang Mendukung Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak.”, hal 75-90.

²¹ Raihana et al., “Peningkatan Pemahaman Program Bermain Anak *Indoor* Dan *Outdoor* Di Desa Koto Tuo Kecamatan Batang Peranap, hal 73.”

bisa dibuat menyerupai benda yang ingin diberikan informasi terhadap anak seperti mobil-mobilan, ada pintu mobil, kaca mobil, jendela dan lain-lain untuk mengembangkan pengetahuan anak juga untuk dipakai dalam permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Keamanan dan ukuran alat bermain menyesuaikan dengan anak agar anak dapat dengan mudah memakainya dan mengamatinya.

Selain itu, guru sentra juga membeli media-media konkrit yang digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan alasan bahwa anak usia dini memerlukan benda nyata untuk memahami suatu pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori bahwa Anak belajar secara realistik dengan apa yang ia alami, anak mendapatkan pengetahuan melalui panca indra nya dengan mencium, meraba, melihat, mendengar dan mencicipi²²

Kemudian, pada *setting* lingkungan kegiatan bermain peran *outdoor*, selain menyediakan media-media yang sesuai dengan topik, disediakan juga sarana prasarana yang dapat digunakan anak untuk bermain, seperti ayunan, jungkat-jungkit, tempat duduk, gazebo, kursi santai, dan lain-lain. Dalam *setting* lingkungan bermain *outdoor*, banyak hal yang harus diperhatikan guru agar menciptakan lingkungan yang baik.

PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Banjarmasin memiliki satpam yang bertugas mengawasi di sekitar lingkungan *outdoor*, pada saat kegiatan bermain peran dilaksanakan di luar ruangan, biasanya beliau juga

²² Mukti Amini and Siti Aisyah, "Hakikat Anak Usia Dini," *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (2014) hal 4.

ikut mengawasi anak dan menjaga di depan pagar masuk dengan tujuan agar dapat mencegah jika ada anak yang berlari-lari ke jalan raya dan membahayakan keselamatan anak. selain menjaga pagar masuk depan sekolah, beliau juga mengarahkan anak-anak yang berlari terlalu jauh dari halaman depan sekolah dan mengajak anak kembali ke halaman depan tersebut agar berlangsung nya kegiatan bermain peran yang kondusif. Selain itu, sekolah juga memiliki kotak P3K yang selalu dibawa guru sentra bermain peran saat kegiatan bermain peran berlangsung, kotak P3K berisi alat-alat kesehatan seperti betadine, kapas, minyak kayu putih dan lain-lain. P3K dibawa sebagai bentuk antisipasi jika terjadi kecelakaan pada anak saat bermain. Hal ini sesuai dengan teori menurut Kemenppa, tentang beberapa persyaratan yang harus ada pada lingkungan bermain yang baik²³

Lingkungan *outdoor* juga memiliki banyak rumput-rumput hijau di halaman, tanaman pohon yang rindang sehingga anak senang bermain di lingkungan *outdoor* karena nuansa alam yang sejuk dan teduh. Sekolah juga memiliki bak sampah yang diletakkan di halaman untuk mengajarkan anak membuang sampah pada tempat nya dan memiliki wastafel cuci tangan untuk menanamkan kebersihan pada anak.

b. Pelaksanaan

Menurut Erwin Widiasworo dalam jurnal Pendidikan islam anak usia dini, pelaksanaan lingkungan bermain atau belajar adalah usaha dalam memanfaatkan potensi lingkungan, karena lingkungan belajar mempunyai fungsi serta peran

²³ Rembulan, "Analisis Faktor Keselamatan Lingkungan Belajar Dan Bermain Untuk Anak Di RPTRA Sunter Jaya Berseri.", hal 64-65.

dalam meningkatkan tercapainya interaksi pembelajaran²⁴. Lingkungan menjadi hal yang sangat penting bagi proses belajar mengajar baik lingkungan *outdoor* atau *indoor*, dalam pelaksanaan *setting* lingkungan *indoor*, guru di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” melakukan *setting* dengan memperhatikan luas ruangan, lingkungan yang *disetting* secara menarik dengan metode menata lingkungan sebagaimana kondisi asli membuat anak merasa melakukan aktivitas nyata melalui kegiatan bermain, guru juga menata dan menyusun peletakkan media secara beraturan sehingga anak memahami konsep fungsi dan penggunaan media tersebut.

Dalam pelaksanaan *setting* lingkungan *outdoor*, guru juga memperhatikan beberapa hal seperti cuaca, keamanan dan kebersihan sekolah. Keamanan dan kebersihan lingkungan luar ruangan dapat terjamin dengan adanya petugas kebersihan yang bertanggung jawab atas keamanan dan kebersihan lingkungan sekolah sehingga anak dapat bermain dengan lingkungan yang, aman dari polusi, debu atau sampah yang ada di sekitar. hal ini dilakukan pihak sekolah karena PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” banyak melakukan kegiatan diluar sehingga harus dijaga lingkungan *outdoor* tersebut agar nyaman bagi anak. Dalam pelaksanaan *setting* lingkungan baik *indoor* maupun *outdoor* sudah berjalan cukup kondusif, melihat dari keadaan di lapangan yang tidak ada terdapat kendala yang berarti yang dialami oleh guru dalam melakukan *setting* lingkungan bermain peran anak.

²⁴ Zein, Munawar, and Kusumaningtyas, “Analisis Penataan Lingkungan Main *Indoor* Yang Mendukung Kemampuan Problem Solving Pada Anak.”, hal 75-90.

Secara umum, kegiatan bermain peran pada kelompok B2 di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” telah terlaksana dengan baik. Kegiatan pembelajaran bermain peran dilakukan dengan pembelajaran yang berpusat pada anak dan anak yang berperan aktif dalam segala konsep cerita, alur, tokoh, dan latar kegiatan yang diperankan oleh anak, anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan mengeksplorasi kegiatan yang ingin ia lakukan menyesuaikan dengan peran yang dimainkannya.

Bermain peran adalah salah satu jenis permainan yang biasanya digunakan sebagai strategi pembelajaran yang memberi ruang untuk anak agar mampu mengembangkan imajinasinya dalam kegiatan meniru sebuah karakter peran atau tokoh sehingga anak dapat mengenali karakter tokoh-tokoh tersebut.²⁵ Konsep bermain peran PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” yang dilakukan oleh anak adalah bermain peran dengan memperagakan sesuatu aktivitas sebagaimana kondisi nyata tentang peran yang ia mainkan. Lingkungan yang sudah difasilitasi sebagaimana lingkungan nyata membantu anak agar dapat memerankan sesuatu berdasarkan pengalamannya yang ia lihat dan mengaplikasikannya dalam bentuk kegiatan bermain peran yang juga dirancang guru untuk menstimulus kelima aspek perkembangannya, menambah informasi baru, dan melatih kepercayaan diri pada anak.

Guru berperan penting dalam berlangsungnya kegiatan bermain peran anak, guru bertugas untuk mendorong, membimbing dan memfasilitasi segala aktivitas

²⁵ Choirun Nisak Aulina, “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini,” *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2015), hal 59–69.

yang dilakukan anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kegiatan bermain peran, guru bertugas untuk memotivasi anak dalam peran yang dimainkan anak, guru juga mengarahkan anak yang kesulitan dalam memainkan peran yang ia peragakan, guru memberikan informasi-informasi dan gambaran umum tentang peran yang anak mainkan agar anak merasa terbantu dan percaya diri dalam melakukan sesuatu. Namun, mengarahkan disini bukan berarti guru yang memegang peran utama dalam seluruh alur permainan, guru hanya ikut membantu dan mengarahkan tetapi tetap anak yang diharuskan aktif dalam bergerak, berbicara, bereksplorasi melalui kegiatan bermain peran ini Tugas guru dalam kegiatan bermain anak disini sejalan dengan teori yang menyatakan keterlibatan orang tua dan guru memang diperlukan dalam bermain anak, namun perlu diingat guru atau orang tua hanya sebagai fasilitator si anak, jangan sampai menjadikan anak terganggu atau bahkan menjadikan ia tidak kreatif. Biarkan anak berkreasi sendiri sesuai keinginannya dalam bermain.²⁶

1). Bermain peran topik “keluargaku” subtopik “etika terhadap orang yang lebih tua”

Berdasarkan hasil penelitian, sebelum bermain peran dimulai, guru bertugas untuk menyampaikan alur cerita kepada anak, hal ini sesuai dengan teori menurut Shaftel dalam jurnal Capaian Perkembangan Sosial Dan Emosional Melalui Sentra Bermain Peran, sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan, sebaiknya guru menjelaskan tata cara bermain terlebih dahulu. Kegiatan bermain

²⁶ Pudjiati, “Bermain Bagi AUD Dan Alat Permainan Yang Sesuai Usia Anak.”

peran ini biasanya mendeskripsikan suatu peran yang mungkin bisa berhubungan dengan karakter tertentu, suatu watak atau tokoh, pekerjaan, hewan. Oleh karena itu guru harus memberikan penjelasan yang detail kepada anak tentang pelaksanaan aturan bermain dan karakter dari setiap peran yang dimainkan secara padat dan jelas sehingga mudah dimengerti anak.²⁷

Setelah peran dimainkan, anak dipersilakan guru untuk bermain sesuai dengan peran nya masing-masing, ada yang berperan sebagai ibu, ayah, anak, kakak, om, tante, dan adik. Guru membebaskan anak untuk memerankan tokoh sesuai dengan alur cerita yang disampaikan di awal tadi.²⁸

Pada hasil penelitian bermain peran yang dilakukan anak B2 dengan subtopik etika terhadap orang yang lebih tua pada percobaan pertama sudah berjalan cukup kondusif, hanya saja ada beberapa anak yang masih kurang mampu menguasai bahasa komunikasi dengan lawan bermain nya sehingga ia hanya diam menunggu arahan dari guru, namun pada percobaan kedua anak sudah cukup mengerti dan memahami peran yang ia mainkan, sikap seperti apa yang harus dilakukan dan lebih terarah jika dibandingkan dengan percobaan sebelumnya.

Aktivitas bermain peran yang dilakukan ini juga melibatkan semua aspek perkembangan anak, anak belajar etika, sopan santun, mengucapkan salam, cara berjalan yang baik sebagai bentuk pengembangan moral dalam aktivitas keseharian, anak belajar bersyukur dan mengamalkan membaca do'a ketika

²⁷ Yuli Prehatanti, "Capaian Perkembangan Sosial Dan Emosional Melalui Sentra Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Muslimat Nu Khadijah I Nganjuk" (2020) hal 29-34.

²⁸ Ibid

sebelum dan sesudah makan yang terkandung di dalamnya nilai agama dan moral, anak juga diajarkan etika makan yang baik dengan penjelasan guru dan pemberian contoh kepada anak-anak adab makan harus duduk, tidak boleh berbicara sambil makan, makan dengan tangan kanan dan tidak boleh rakus, pemberian contoh dari guru ini sesuai dengan teori pada jurnal *golden age* yang menyatakan Sikap guru mengembangkan nilai moral dan agama dengan cara mencontohkan dan memberi teladan terhadap anak, karena jika hanya terfokus pada kalimat saja, anak akan sukar memahami dan mengaplikasikannya pada kehidupan nyata, seorang anak usia dini perlu pembiasaan dan contoh agar mampu mengetahui dan membedakan antara benar dan salah.²⁹

Selain dikenalkan tentang adab makan, anak juga belajar main masak-masakan dengan media dan *setting* yang sudah disiapkan, anak belajar menyiapkan makanan dan mencuci piring untuk melatih fisik motoriknya, anak bersikap ramah, penurut, dan santun saat bermain peran berbicara dengan orang yang lebih tua sebagai bentuk latihan pengembangan sosial emosionalnya dan pengembangan Bahasa yang dilakukan anak dengan komunikasi antar semua tokoh yang ada pada cerita yang memiliki tugas masing-masing. Oleh karena itu, dalam satu kali pertemuan kegiatan bermain peran, guru sudah memasukkan nilai-nilai 5 aspek perkembangan pada anak.

Setelah kegiatan bermain peran dilaksanakan, pengetahuan anak lebih meningkat dari sebelumnya, anak belajar melalui bermain dan banyak manfaat

²⁹ Khaironi, "Perkembangan Anak Usia Dini."

yang didapat anak dari kegiatan bermain peran ini, khususnya anak dapat mengetahui bagaimana sikap sopan santun terhadap orang yang lebih tua. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa bermain merupakan latihan bagi anak untuk mempersiapkan diri masuk ke dunia orang dewasa, dengan bermain anak dapat menemukan berbagai macam hal baru, mengeksplorasi kemampuan yang ada pada dirinya, mengembangkan imajinasi dan melatih kekuatan fisik, melatih interaksi dan mengenal dengan hubungan sosial. Selain itu, bermain dapat menjadikan belajar menyenangkan, bermain sambil belajar merupakan strategi yang efektif untuk menambah pengetahuan anak sekaligus mengembangkan semua aspek perkembangan bagi anak. Berbeda dengan orang dewasa, anak akan mudah menyerap pembelajaran dengan metode belajar dan bermain karena bermain hakikatnya adalah belajar bagi anak³⁰

2). Bermain peran topik “hujan” subtopik “proses terjadinya hujan”

Pada hasil observasi selanjutnya, peneliti dapat melihat aktivitas bermain peran yang dilakukan anak juga mengembangkan semua perkembangan dan melatih komunikasi anak dengan anak lain, pada topik hujan yang dimainkan, anak mendapat banyak pengetahuan baru tentang apa itu hujan dan benda-benda yang berkaitan dengan hujan. Sebelum kegiatan bermain peran, guru mengajak anak untuk nonton bersama video tentang proses terjadinya hujan, namun video yang ditonton anak hanya berdurasi kurang lebih 10 menit dan 10 menit berikutnya dilakukan diskusi tentang isi dari video tersebut, hal ini dilakukan guru

³⁰ Mukti Amini and Siti Aisyah, “Hakikat Anak Usia Dini,” *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (2014) hal 4.

sesuai dengan teori tentang karakteristik anak usia dini menurut Berg dalam buku hakikat anak usia dini berpendapat bahwa rentang usia anak 5 tahun untuk dapat memperhatikan sesuatu adalah 10 menit, kecuali terhadap sesuatu yang ia senangi. Oleh karena itu, kita sebagai pendidik perlu mempersiapkan sesuatu agar menarik perhatian anak dan membuatnya tidak bosan dalam segala kegiatan yang ingin dilakukan bersama anak. Perlu adanya pengarahan sebelum kegiatan atau pembelajaran dimulai namun dilaksanakan secara singkat kurang dari 10 menit.³¹

Selanjutnya sebelum kegiatan dimulai, guru bertugas menawarkan peran kepada anak, menjelaskan aturan bermain serta alur cerita yang akan dimainkan. mengenalkan media-media yang akan digunakan sesuai dengan *setting* yang disiapkan guru. Setelah pembagian peran selesai, guru mempersilakan anak untuk bermain peran, pada kegiatan inti bermain peran ini dilaksanakan aktivitas jual beli yang dilakukan anak dengan arahan guru bagaimana cara berjual beli yang baik dan santun, mengenal konsep berhitung, mengenal angka pada nominal uang, dan belajar berkomunikasi antara penjual dan pembeli. Ini merupakan salah satu usaha yang dilakukan guru untuk menstimulus aspek bahasa anak, karena dengan komunikasi yang baik akan membantu kegiatan bermain peran berjalan dengan efektif. bahasa merupakan sarana pengekspresian diri dan perasaan anak dalam melakukan sesuatu, upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan bahasa anak ini juga sesuai dengan teori pada buku hakikat anak usia dini yang menyatakan bahwa Bahasa perlu dikembangkan dalam Pendidikan anak agar anak

³¹ Mukti Amini and Siti Aisyah, "Hakikat Anak Usia Dini," *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (2014) hal 4.

mampu mengekspresikan keinginannya dan berinteraksi dengan baik. Diantara hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan Bahasa anak adalah dengan mengenalkan huruf dan tulisan, mengingat kosa kata, bercerita, mengutarakan pendapat dan lain-lain.³²

Anak juga diajarkan mengenal Allah sebagai sang pencipta hujan dan mensyukuri hujan sebagai rahmat dari tuhan, setelah kegiatan bermain peran selesai, guru dan anak duduk melingkar di ruangan sentra untuk melakukan diskusi terkait kesimpulan dan hikmah yang bisa di ambil dari cerita hujan yang diperankan, guru juga melakukan tanya jawab kepada anak tentang peran yang dimainkan tadi, hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan Diskusi dilakukan setelah kegiatan bermain peran selesai, masing-masing anak diberi kesempatan untuk berkomentar terkait peran yang ia mainkan ataupun peran lain yang dimainkan temannya. Guru juga menyiapkan beberapa pertanyaan terkait peran yang tadi telah dimainkan untuk melihat kemampuan dan pengetahuan anak dari peran tersebut.³³

Guru memilih *setting* ruangan *outdoor* sebagai tempat bermain peran karena aktivitas hujan turun identik dan berhubungan dengan lingkungan alam, oleh karena itu bermain peran dilaksanakan secara *outdoor*, di luar ruangan dapat mengilustrasikan dengan jelas bagaimana hujan turun, ruangan *outdoor* juga biasanya digunakan dalam kegiatan proses jual beli pada kejadian nyata. Pemilihan ruangan *outdoor* ini dilakukan guru dengan mempertimbangkan agar

³² Sofyan, "Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya."

³³ Yuli Prehatanti, "Capaian Perkembangan Sosial Dan Emosional Melalui Sentra Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Muslimat Nu Khadijah I Nganjuk" (2020) hal 29-34.

anak mudah memahami isi cerita yang disampaikan dalam peran dan anak akan lebih leluasa bergerak dalam memainkan peran. Perkembangan intelektual akan mengalami peningkatan ketika anak bermain di luar ruangan. Mereka akan mampu melihat suatu objek secara langsung dan nyata serta merekamnya dalam setiap aktivitas.³⁴

Dari semua aktivitas bermain peran yang dilakukan anak kelompok B2 meliputi topik keluarga dan hujan, peneliti dapat melihat beberapa pelajaran yang diberikan guru untuk anak, dengan bermain peran guru mengajak anak untuk bisa menghargai teman lain saat memerankan peran, anak bisa melakukan kegiatan bermain peran secara bergantian sesuai peran nya dan diharuskan memerankan peran nya masing-masing tanpa keluar dari alur cerita. Anak juga menjadi mampu memahami perasaan orang lain lewat tokoh-tokoh yang dimainkan, seperti peran orang berjualan, anak dilatih mampu memahami perasaan orang tersebut dengan melihat tokoh penjual yang bekerja dengan giat agar mendapatkan uang yang halal dan menanamkan sikap syukur pada anak. selain itu, anak juga diajarkan bertanggung jawab atas peran yang ia mainkan, ia harus memerankan peran tersebut sebagaimana karakter pada umumnya seperti peran ibu yang diharuskan memasak di dapur, dan anak-anak yang membantu, anak juga diajarkan bertanggung jawab ketika selesai bermain dengan membereskan semua media yang telah digunakan. hal ini sejalan teori pada jurnal yang berjudul Capaian

³⁴ Nuraeni, "Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini."hal 143-153.

Perkembangan Sosial Dan Emosional Melalui Sentra Bermain Peran Pada Anak Usia Dini menyatakan tentang beberapa kelebihan bermain peran³⁵.

c. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan pengukuran yang dilakukan guru untuk mengetahui sejauh mana capaian perkembangan anak pada sentra bermain peran, evaluasi dilakukan guru dengan melihat sejauh mana keterampilan anak dalam bermain peran. Dalam proses bermain peran, guru juga selalu mengamati tingkah laku anak dalam bermain dan mencatat penilaian bagi setiap anak. selain untuk menilai anak, guru melakukan pengamatan juga untuk membantu mengarahkan anak jika anak mengalami kesulitan dalam bermain. Hal ini sesuai dengan teori pengamatan orang tua dan guru diperlukan dalam aktivitas bermain anak karena akan membantu kelancaran bermain si anak dan membantu anak dalam proses bermain tersebut.³⁶

Evaluasi dilakukan guru dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan penyediaan *setting* lingkungan yang dilakukan guru pada pelaksanaan bermain peran anak sejauh mana lingkungan mampu membantu tercapainya aspek perkembangan anak. hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan tujuan evaluasi yaitu kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kegiatan yang telah dirancang sebelumnya³⁷. Evaluasi juga dilakukan untuk

³⁵ Yuli Prehatanti, "Capaian Perkembangan Sosial Dan Emosional Melalui Sentra Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Muslimat Nu Khadijah I Nganjuk" (2020) hal 29-34.

³⁶ Pudjiati, "Bermain Bagi AUD Dan Alat Permainan Yang Sesuai Usia Anak."

³⁷ Raidah SulistiaRini, "Evaluasi Program Pelaksanaan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Terhadap Kebutuhan Bermain Outdoor Anak Usia Dini Di RPTRA Baung Jakarta Selatan" (2019).

mengetahui faktor pendukung dan penghambat kegiatan, pada kegiatan bermain peran ini yang menjadi faktor kelancaran setting lingkungan yang dilakukan adalah dengan kerja sama semua guru dan sarana prasarana yang terpenuhi, sedangkan faktor penghambat nya salah satu nya adalah cuaca yang sedang mendung menjadi penghambat *setting* lingkungan *outdoor* dan kegiatan bermain peran anak sehingga guru harus melakukannya di dalam kelas.

Pada kegiatan bermain peran yang dilakukan anak, guru melakukan pengamatan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain peran sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai seperti kerja sama antar anak, hubungan sosial yang baik, pengembangan bahasa dan intelegensi anak dan lain-lain. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa Bermain peran bertujuan untuk mengembangkan daya ingat anak, melatih kerjasama antar anak, penambahan kosa kata baru, konsep hubungan sebuah keluarga, mengendalikan diri, keterampilan dalam pengambilan keputusan, pengembangan intelektual dan hubungan sebab akibat dalam kehidupan sosial³⁸

Dalam kegiatan *outdoor* yang dilakukan pada kegiatan bermain peran, guru selalu mengingatkan anak tentang aturan bermain, hal ini termasuk diantara bentuk evaluasi yang dilakukan guru agar tidak terjadi sesuatu yang membahayakan pada anak, guru selalu mengingatkan anak agar tidak bermain sambil berlari, berjalan dengan pelan, tidak saling mendorong dan berhati-hati ketika bermain. Hal ini sesuai dengan teori menurut Yost dalam jurnal Analisis

³⁸ Tika Santika, "Pendekatan Sentra Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Joce (Journal Of Community Education)* 2, no. 1 (2021): hal 38-42.

Faktor Keselamatan Lingkungan Belajar Dan Bermain Anak tentang empat prinsip dalam aktivitas bermain anak.³⁹

Berdasarkan hasil observasi, dengan adanya *setting* lingkungan dan media yang disediakan anak mempermudah anak menjalankan peran sesuai alur cerita seperti payung, anak akan memahami ketika hujan turun apa yang harus ia lakukan yaitu melindungi diri dengan payung dan dapat merasakan dengan nyata fungsi dari payung tersebut ketika guru mengilustrasikan hujan dengan menyemprotkan air dan anak memegang payung sebagai pelindung nya. Lingkungan alam berupa hujan buatan ini juga membantu guru mengenalkan topik hujan dengan anak secara menyenangkan. Guru melakukan evaluasi berupa pengamatan capaian perkembangan anak dengan melakukan tanya jawab dengan anak, saat bermain peran guru menyemprotkan air dan bertanya siapa yang menciptakan hujan, apa fungsi payung, apa yang harus dilakukan dan pertanyaan-pertanyaan lain nya, dengan praktek langsung dan di dukung *setting* lingkungan sebagaimana kondisi asli nya, anak-anak mampu menjawab semua pertanyaan tersebut dan mampu berperan sesuai dengan tugas nya serta memahami apa yang harus ia lakukan seperti pada kondisi hujan turun, maka ia harus membeli payung dan menggunakan nya. Hal ini berarti dengan adanya *setting* lingkungan dan media yang disediakan berhasil membantu anak mencapai perkembangan pada pengetahuan dan sikap anak. hal ini sesuai dengan teori dalam buku Hubungan Perhatian Orang Tua, Lingkungan Bermain Dengan Prestasi Belajar Siswa yang

³⁹ Rembulan, "Analisis Faktor Keselamatan Lingkungan Belajar Dan Bermain Untuk Anak Di RPTRA Sunter Jaya Berseri." hal 64-65.

menyatakan di dalam aktivitas bermain, diperlukan penyediaan lingkungan bermain. Lingkungan bermain merupakan keadaan fisik yang dari segala sesuatu di sekeliling manusia yang mengandung aktivitas bagi anak untuk memperoleh berbagai macam pengalaman, seperti emosi senang, sedih, bahagia, kecewa, marah dan lain lain untuk mencapai perkembangan berupa motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai agama dan karakter⁴⁰

⁴⁰ Choirunnisa Dyah Robbani, "Hubungan Perhatian Orang Tua, Lingkungan Bermain Dengan Prestasi Belajar Siswa" (2017).