

Pengaruh Metode *Macro Play* Terhadap Pengembangan Karakter Kejujuran Pada Anak Di Taman Kanak-kanak

Sri Aresti¹, Delfi Eliza²

^{1,2}Universitas Negeri Padang
e-mail: deliza.zarni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yang ditemukan peneliti yaitu kurangnya karakter kejujuran pada anak. Adanya kondisi seperti ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti faktor keluarga, lingkungan, dan faktor lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari bermain peran terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif (*quasi eksperimen*) dengan bantuan SPSS 16. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen yang mengukur beberapa aspek, seperti kemampuan menyampaikan kebenaran, kemampuan mengakui kesalahan, konsisten serta tingkat kepercayaan. Data dianalisis menggunakan berbagai teknik, termasuk uji homogenitas, normalitas, hipotesis, uji t dan uji *effect size*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kelompok eksperimen anak yang menggunakan pendekatan *macro play* memperoleh skor rata-rata 14,47, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan *micro play* memperoleh skor rata-rata 12,13. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *macro play* berpengaruh besar terhadap peningkatan nilai moral anak di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang sebesar 2,146 ditentukan dengan pengukuran apabila *effect size* > 0,8 termasuk dalam kategori effect tinggi.

Keywords: *Bermain Peran, Karakter Kejujuran, Anak Usia Dini*

Abstract

This research was motivated by several things that researchers found, namely the lack of honest character in children. The existence of conditions like this can be caused by several factors such as family, environmental and other factors. This research aims to determine the effect of role playing on the development of honest character in children. The method used in this research uses a quantitative research approach (*quasi-experimental*) with the help of SPSS 16. Data is collected using instruments that measure several aspects, such as the ability to convey the truth, the ability to admit mistakes, consistency and level of trust. Data were analyzed using various techniques, including homogeneity, normality, hypothesis tests, t tests and effect size tests. Based on the research results, it is known that the experimental group of participants who used the *macro play* approach obtained an average score of 14.47, while the control group who used the *micro play* approach obtained an average score of 12.13. These findings show that the application of the *macro play* method has a big influence on increasing the moral values of children at TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, amounting to 2.146, determined by measurement if the effect size is > 0.8, which is included in the high effect category.

Keywords: *Role Play, Honesty Character, Early Childhood*

INTRODUCTION

Penelitian ini secara umum adalah untuk menunjukkan bahwa pentingnya bermain bagi anak bahkan bermain adalah dunia anak. Anak mempunyai kesempatan

menjelajahi lingkungan yang membantu dalam proses pembelajaran. Bermain juga dapat menghilangkan rasa cemas anak dan juga dapat meningkatkan hormon kebahagiaan, anak yang mungkin bisa untuk bebas dari emosi yang berlebihan dan masalah sosial. Bermain mempunyai hubungan dengan pemulihan psikologis seperti kecemasan, taruma, fokus yang buruk, hubungam teman sebaya dan masalah lainnya (Andriani & Rakimahwati, 2023).

Kehidupan seorang anak sangat dipengaruhi oleh bermain. Anak-anak menciptakan dan menjelajahi dunianya melalui permainan, membangun pengetahuan dan identitas dirinya. Memberikan waktu untuk ikut dalam bermain bebas dapat meningkatkan pembelajaran, keinginan, dan pengendalian diri anak (Wasik, B. A., & Jacobi-Vessels 2017). Selain itu, anak-anak tidak memisahkan antara bermain dan belajar. Guru di tingkat pendidikan anak usia dini seharusnya menawarkan kesempatan belajar yang efektif untuk dapat membentuk bahkan mengembangkan sikap, perilaku dan karakter anak. Berdasarkan dari berbagai papara di atas, maka bermain merupakan aktivitas anak dalam menjelajahi, eksplorasi yang sudah menjadi kebutuhan dalam sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur, terdapat hasil masih banyaknya karakter anak belum berkembang terlebih karakter kejujuran sehingga anak sering berbohong saat ditanya. Bahkan cara guru mengajarkan anak dengan cara yang tidak menarik akibatnya anak jenuh dan materi yang disampaikan tidak dipahami oleh anak. Hal tersebut peneliti lakukan dengan mengukur pengaruh bermain peran terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. TK Pertiwi 1 kantor Gubernur Padang terletak di Jl. Koto Tinggi No.2A, Jati Baru, Kecamatan Padang Timur. Kota Padang. TK tersebut digunakan peneliti sebagai tempat penelitian dikarenakan anak-anak di TK tersebut karakter kejujurannya masih sangat rendah.

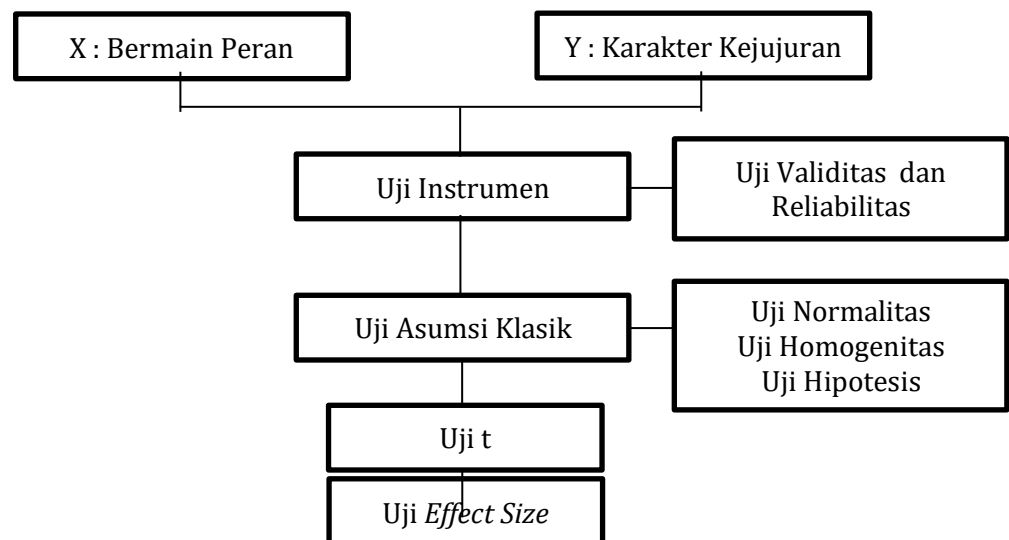
Penelitian yang dilakukan oleh (Uci Rahmadani, 2018) yang berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Pagaruyung". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Diperoleh *pre-test* rata-rata adalah 18 dan hasil *post-test* rata-rata 23,61. Dari hasil penelitian menunjukkan hipotesis diterima dengan taraf signifikan adalah 5 %. Hal ini menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung. Penelitian lain menurut (Nuryati, 2022) dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Kemampuan Berbicara Pada Anak". Hasil dari penelitian menunjukkan Peningkatan kemampuan berbicara tersebut dapat dilihat dari persentase hasil data yang diperoleh di pra tindakan, Siklus I dan Siklus II. Pada tahap pra tindakan sebagian besar anak masuk dalam kriteria Belum Berkembang yaitu sebesar 43,75%, pada siklus I kemampuan berbicara anak meningkat pada kriteria Mulai Berkembang dengan jumlah persentase hasil skor siklus I sebesar 56,95%. Pada tindakan siklus II meningkat menjadi 70,83%. Pembelajaran dikatakan berhasil karena keterampilan menulis anak meningkat lebih dari 70% dari kondisi awal sebelum tindakan dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian lain oleh (Himmatul Chairah, 2020) dengan judul "Menanamkan Nilai Karakter Melalui Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor Pada Kelompok B Raudhatul Athfal Al Usmani". Hasil penelitian Menanamkan nilai karakter kejujuran dalam perkataan dilaksanakan dengan tidak berbohong, mampu menyampaikan kebenaran, mampu mengakui kesalahan. Menanamkan nilai karakter kejujuran dalam tindakan melalui permainan tradisional gobag sodor pada kelompok B RA Al Usmani Sumberwringi Sukowono. Oleh karena itu, metode bermain peran merupakan saalah satu metode yang cocok untuk pengembangan karakter kejujuran pada anak.

Berdasarkan paparan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan keterampilan bahasa pada anak, mengasah kemampuan berkomunikasi, membantu anak mengekspresikan emosinya. Nah, maka dari itu dapat

disimpulkan bahwa bermain peran dapat membantu anak dalam meningkatkan karakter kejujuran dalam dirinya. Keberhasilan suatu anak untuk mengembangkan karakter kejujuran berkaitan erat hubungannya dengan beberapa faktor juga, baik itu dari faktor orangtua, guru, teman sebaya dan faktor lainnya agar dapat berkata jujur, berbuat jujur, konsisten dan dapat dipercaya.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (*quasi eksperimen*) dengan bantuan SPSS 16. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, sebagai alau untuk mengukur dan mengumpulkan data yang sebelumnya diuji validitas butir oleh ahli dibidang ini dan uji reliabilitasnya. Adapun indikator kuesioner yang dipakai oleh peneliti, berdasarkan dari teori-teori bermain peran dan pengembangan karakter kejujuran pada anak, sehingga indikator yang dipakai memiliki acuan yang sesuai dengan kebutuhan dan tidak melebar dari kebutuhan penelitian. Lokasi penelitian yang digunakan pada penelitian ini berada di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, dan TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, Kecamatan Padang Timur. Kota Padang. Lokasi penelitian tersebut digunakan peneliti sebagai tempat penelitian dikarenakan peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode macro play terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak yang ada di lembaga tersebut. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua anak yang ada di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur padang sejumlah 75 orang, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas B3 sebagai kelompok kontrol dan B5 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 30 orang.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

RESULTS AND DISCUSSION

Rancangan penelitian sudah ditetapkan agar pembaca dapat dengan mudah memahami alur dari penelitian ini, pada pelaksanaannya (kelompok eksperimen) akan diberi perlakuan (X) dan (kelompok kontrol) diberikan perlakuan (Y). Kedua kelompok tersebut diberikan tes yang serupa. Adapun rancangan pelaksanaan penelitian bisa kita lihat pada Tabel dibawah:

Tabel 1. Pendekatan Quasi Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pre-test kelas eksperimen

O₂ : Post-test kelas eksperimen

O₃ : Pre-test kelas control

O₄ : Post-test kelas kontrol

X : Perlakuan menggunakan metode bermain peran

Tes karakter kejujuran pada anak dinilai dari empat aspek yang terdiri dari empat item indikator. Peneliti menetapkan nilai pada masing-masing indikator pernyataan dalam instrumen penelitian dengan mempertimbangkan kesesuaian analisis yang digunakan. Adapun analisis kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan format checklist yang didasarkan pada nilai disetiap indikator yang dilakukan oleh anak dengan mempertimbangkan kesesuaian antara analisis pendekatan yang digunakan. Adapun format checklist yang digunakan bersumber dari pedoman penilaian hasil pembelajaran kurikulum 2013, Jawaban disetiap indikator pernyataan diberi kriteria dan skor, anak yang mampu melakukan dengan baik dan bisa membantu temannya (BSB) diberikan skor 4, skor tiga diberikan kepada mereka yang memenuhi tonggak pencapaian yang diharapkan (BSH). Jika seorang anak memerlukan bantuan dari gurunya untuk mencapai pencapaian tersebut, skor dua (MB) diberikan. Namun, jika seorang anak tidak mampu mencapai semua tonggak tersebut, maka diberi skor satu (BB).

Hasil Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Suatu instrumen diuji untuk mengetahui suatu pernyataan apakah pernyataan tersebut valid atau tidak. Apabila pada instrumen yang kita gunakan valid maka hasil penelitian yang diharapkan juga valid. valid yang berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid (Sugiyono 2019). Ketepatan instrumen penelitian ini telah teruji melalui Uji validitas sehingga ketepatan instrumen yang di pakai dalam penelitian ini telah teruji valid dan reliabel. Maksud penggunaan dari uji validitas yaitu untuk menghindari terjadinya penyimpangan data antara obyek penelitian dengan data *real* di lapangan. Uji coba butir soal instrumen penelitian ini dilakukan di TK Kartika 1-55 Kota Padang dengan cara diuji cobakan pada sejumlah sampel validitas sebanyak 15 orang anak.

Table 2. Hasil Uji Validasi

No.	r Hitung	r Tabel	Status
1.)	0,63750	0,5140	Valid
2.)	0,57156	0,5140	Valid
3.)	0,65825	0,5140	Valid
4.)	0,76947	0,5140	Valid

Hasil yang terlihat berdasarkan tabel uji validitas, diketahui r hitung $>$ r tabel, maka seluruh item yang terdapat didalam instrumen penelitian sudah sah dan bisa digunakan dalam penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabel untuk mengetahui kualitas instrumen apabila diuji cobakan kepada obyek yang berbeda hasilnya tetap sama maka instrumen reliabel. Peneliti melakukan pengukuran reliabilitas terhadap variabel dengan memperhatikan *Cronbach's Alpha*. Instrumen dianggap reliabel berdasarkan kategori pengambilan keputusan yang mengacu pada nilai *Cronbach's Alpha*. Dalam hal ini, jika nilai *Cronbach's Alpha* $>$ 0,60, maka pernyataan dalam instrumen dianggap reliabel (Ghozali, 2016)

Tabel 3. Hasil Uji Reliabelitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.760	5

Berdasarkan pengujian reliabelitas pada tabel 3 terlihat bahwa nilai pada *Cronbach's Alpha* sejumlah 0,760 $>$ 0,60, sehingga disimpulkan bahwa keseluruhan item pernyataan reliabel.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah residual yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dihitung menggunakan program SPSS 16.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Df Sig.	Statistic	Df Sig.
pre-test eksperimen	.207	15 .082	.908	15 .125
post-test eksperimen	.207	15 .084	.917	15 .175
pre-test kontrol	.168	15 .200*	.924	15 .218
post-test kontrol	.246	15 .015	.914	15 .156

Hasil analisis data dalam uji normalitas dapat dilihat pada kolom *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika

signifikansi > 0,05 dan jika signifikansi < 0,05 data tidak normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas, hasil pengujian tersebut dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	Based on mean	1.183	1	28	.286
	Based on median	.818	1	28	.374
Hasil Belajar Anak	Based on Median and with adjusted df	.818	1	26.953	.374
	Based on trimmed mean	1.103	1	28	.303

Data menunjukkan perolehan signifikansi sebesar 0,286 > 0,05, nilai tersebut sudah dikategorikan homogen artinya data sudah memiliki variasi yang sama. Setelah memastikan data berdistribusi normal dan homogen peneliti melanjutkan analisis data guna menjawab pertanyaan penelitian. Untuk mendapatkan jawaban pertanyaan yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu mencari rata-rata N-gain score kedua kelompok dengan membandingkan karakter kejujuran anak.

Tabel 6. Uji Hipotesis

Group Statistics				
	Kelas	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	pos-test eksperimen	154.47	1.187	.307
	post-test kontrol	152.13	.990	.256

Data yang disajikan pada Tabel 7 menggambarkan bahwa nilai mean N-gain kelas eksperimen sebesar 14,47, sedangkan nilai mean N-gain kelas kontrol sebesar 12,13. Untuk menentukan apakah variansi antara kedua kelompok signifikan secara

statistik, uji t sampel independen harus dilakukan. Interpretasi hasil pengujian hipotesis penelitian sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Independent Samples Tes

Independent Samples Test							
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	
						Mean Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.183	.286	5.845	28	.000	2.333
	Equal variances not assumed			5.845	27.128	.000	2.333

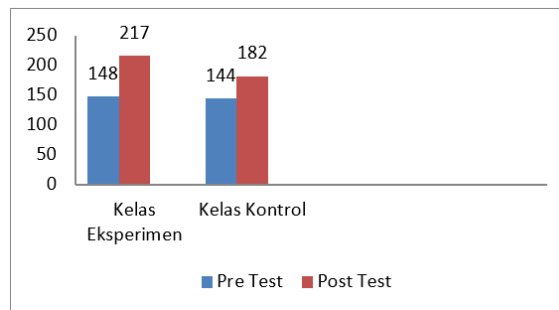
Seperti yang terlihat dalam Tabel 7, pengujian independent sample t-test pada kolom "*Levene for Equality of Variances*" menghasilkan nilai sebesar 0,286, yang lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa data N-gain dari kedua kelompok pengujian memiliki varians yang homogen, atau dengan kata lain, varians data seragam antara kedua kelompok. Selanjutnya, jika kita melihat nilai pada kolom "sig," kita mendapatkan hasil sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang besar dan signifikan antara pembelajaran menggunakan metode *macro play* di kelas eksperimen dan metode *micro play* di kelas kontrol terhadap perkembangan karakter kejujuran pada anak di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

Setelah melakukan uji hipotesis (uji t), selanjutnya melakukan uji *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain peran terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Berdasarkan perhitungan *effect size* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh bermain peran terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang adalah 2,146, ($d > 0,8$), maka efeknya tergolong efek kuat.

Tabel 8. Perbandingan Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Pernyataan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pre-Test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	Anak mampu berbuat jujur	37	53	35	44
2	Anak mampu mengakui kesalahan	37	57	38	49
3	Anak mampu konsisten antara yang dikatakan dan yang dilakukan	39	53	34	40
4	Anak mampu menepati janji	35	54	37	49
Total		148	217	144	182
Selisih Total		69		38	
Rata-rata		9,86	14,47	9,6	12,13

Dengan melihat Tabel 8, kita dapat memperoleh hasil perbandingan pre-test dan post-test yang dilakukan pada kelompok uji coba. Khususnya terdapat perbedaan yang terlihat dalam hasil akhir dari dua perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Secara khusus, kelompok eksperimen mencapai total skor pre-tes 148, dengan skor rata-rata 9,87. Sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan dari total skor pre-test sebesar 144 dengan nilai rata-rata 9,6. Setelah dilakukan post-test, skor kelompok kontrol naik menjadi 182 dengan nilai rata-rata 12,13. Grafik 1 menunjukkan akumulasi skor pra-tes dan pasca-tes dari waktu ke waktu.



Grafik 1 Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Grafik 1 menyajikan perbandingan skor pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah mendapat perlakuan, kedua kelas menunjukkan peningkatan hasil tes. Namun, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dengan tambahan skor 69 dan rata-rata 4,6. Sebaliknya kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 38 dengan rata-rata 2,53. Data tersebut dengan jelas menunjukkan efektivitas perlakuan dalam meningkatkan skor kedua kelas, dengan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan.

Hasil pengaruh di atas berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan berbagai aspek yang sesuai dengan teori yang mendukung pada variabel pengembangan karakter kejujuran pada anak. Pada karakter kejujuran menggunakan 4 sub variabel yaitu menyampaikan kebenaran, mengakui kesalahan, konsisten antara yang dikatakan dan yang dilakukan, dan dapat dipercaya. Indikator

dalam variabel tersebut berdasarkan dari teori menurut (Lickona, Thomas. 1991) Jujur dalam menghadapi orang lain, tidak berbohong, meragukan atau mencuri. Agar siswa dapat bertindak jujur terhadap orang lain tanpa menipu, mencurigai, atau mencuri. Sedangkan kejujuran menurut Zubaedi (2011) adalah a) menyampaikan kebenaran, b) mengakui kesalahan, c) dapat dipercaya dan bertindak hormat. Kejujuran menurut Samani dan Hariyanto (2012) ialah a) menyatakan apa adanya, terbuka, b) konsisten antara yang dikatakan dan yang dilakukan (berintegritas), c) berani karena benar, d) dapat dipercaya.

Teori di atas peneliti gunakan pada indikator dalam landasan pembuatan instrument penelitian. Penanaman nilai-nilai moral, khususnya karakter, merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Masa usia dini adalah saat yang krusial dalam membentuk dan mengembangkan karakter yang berkualitas pada individu. Ini karena pada tahapan ini, dasar-dasar pembentukan karakter seseorang mulai ditanamkan (Rohmah, 2019). Proses penanaman nilai-nilai karakter Menurut (Tanto and Supena, 2019), pengaruh pola asuh terhadap perkembangan kepribadian seseorang sangat besar sejak usia muda. Tahap awal kehidupan sangat menentukan dalam meletakkan dasar karakter seseorang. Pendidikan pada tahap ini merupakan periode yang ideal untuk membentuk karakter anak dan menanamkan nilai-nilai kebaikan pada mereka (Nuraeni, et al. 2019).

Menurut (Ansori, 2020), pembentukan karakter pada masa kanak-kanak merupakan faktor krusial dalam membentuk karakter anak dalam perjalanan pendidikannya. Keberhasilan pencapaian tonggak sejarah ini menjadi prediktor penting bagi penanaman karakter kuat pada jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini disebabkan karena pertumbuhan anak terjadi dengan sangat cepat dan perkembangan ini menjadi landasan bagi upaya pendidikan tinggi di masa depan (Azizah & Eliza, 2021). Hal ini dapat mengakibatkan mereka melakukan tindakan seperti mengambil barang yang bukan miliknya, seperti yang dibahas Apriliana dan Setiawati dalam penelitiannya yang dilakukan pada tahun 2020. Maka dari itu, pendidikan anak usia dini hendaknya memberikan kesempatan belajar kepada anak yang terencana dan terorganisir sehingga pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat berlangsung (Noor et al. 2020). Pengaruh bermain peran dapat membuat anak aktif dikelas, membuat anak memahami sikap yang ingin disampaikan karena dalam kegiatan ini anak dengan mudah untuk mengetahui dan memahami nilai apa yang ingin disampaikan, seperti bagaimana sikap kejujuran ataupun penanaman karakter lainnya (Sulastri, 2019).

Perilaku-perilaku anak yang tidak terbiasa berbicara jujur, tidak merawat mainan dengan baik, enggan mengakui kesalahan, serta kesulitan menerima keunggulan anak lain, bahkan sampai mengambil barang yang bukan miliknya, diduga muncul karena pendekatan pengajaran yang sebatas pada metode tanya jawab tanpa memanfaatkan media. Dalam konteks ini, anak-anak hanya menerima informasi tanpa berpartisipasi aktif dalam kegiatan mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Hal ini menyebabkan beberapa anak mungkin tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pengembangan potensi anak perlu dicapai melalui berbagai metode pembelajaran yang melibatkan kegiatan kreatif dan menarik bagi anak (Eliza, Delfi, 2019). Salah satunya adalah program belajar yang lebih bersifat monoton dan jauh dari permainan. Peralatan bermain lebih siap berkat pengetahuan dan kreativitas guru dalam menciptakan inovasi baru (Sunarti, 2020). Indikator-indikator yang peneliti gunakan di atas berdasarkan dari teori-teori sebagai landasan dalam membuat butir-butir soal penelitian, sehingga butir-butir yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan layak untuk dipakai. Adapun kegiatan yang peneliti pakai dalam pengembangan karakter kejujuran pada anak di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang yaitu berdasarkan adanya kejadian atau peristiwa lainnya yang dilakukan oleh anak.. Misalnya seperti anak suka mengambil makanan teman tapi tidak diakui.

Berdasarkan paparan hasil penelitian dari berbagai literatur, disimpulkan bahwa bermain peran terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak memiliki

pengaruh, sehingga menjadi solusi untuk anak dalam berbuat maupun berkata jujur. Begitu juga dengan hasil penelitian dari peneliti sendiri bahwa terdapat pengaruh dari bermain peran terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak sebesar 2,146.

CONCLUSION

Setelah menganalisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mempunyai rata-rata nilai N-gain sebesar 4,6, sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata nilai N-gain sebesar 2,53. Selain itu, Levene's Test for Equality of Variances menghasilkan nilai uji signifikansi sebesar 0,286 yang menunjukkan bahwa varians N-gain adalah sama pada kedua kelompok. Selain itu, uji hipotesis untuk sampel independen menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik bermain peran di kelas eksperimen mempunyai dampak yang signifikan terhadap pengembangan karakter jujur pada anak kecil.

REFERENCES

- Andriani, Destriya. 2023. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam." 7(2):1910–22. [Doi: 10.31004/obsesi.V7i2.4243](https://doi.org/10.31004/obsesi.V7i2.4243).
- Ansori, Yoyo Zakaria. 2020. "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar." *Educatio Fkip Unma* 6(1):177–86. [Doi: https://doi.org/10.31949/Educatio.V6i1.308](https://doi.org/10.31949/Educatio.V6i1.308).
- Apriliana, Anggi Citra, And Titi Setiawati. 2020. "The Effectiveness Of Bibliotherapy In Improving." 16–25.
- Eliza, Delfi. 2019. "Peningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Cerita Mamuro Di Taman Kanak-Kanak Istiqomah Lubuk Gadang." 4(1):92–98.
- Eliza, Delfi Dan Azizah. 2021. "Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Pada Anak." 5(2):717–23.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hariyanto, Samani Dan. 2012. *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lickona, Thomas. 2019. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Nusa Media.
- Noor, Siti, Fauziah Abd, Mastura Badzis, Nik Suryani, And Nik Abdul. 2020. "How Do Children Experience Nature At Preschool ? A Preliminary Study." (December):1–3.
- R, Nuraeni Landrisyah Anurunnisa. 2019. "Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak Dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini." *Obsesi*. [Doi: 10.31004/obsesi.V4i1.204](https://doi.org/10.31004/obsesi.V4i1.204).
- Rohmah, Umi. 2019. "Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (Aud)." (January). [Doi: 10.29408/Edc.V16i1.3479](https://doi.org/10.29408/Edc.V16i1.3479).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sulastrri, Fahmi. 2019. "Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play Pada Anak Di Tk Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan." 5:69–82.
- Sunarti, Sri. 2020. "Metode Mengajar Kreatif Dalam Menciptakan." 13(2):157–64.
- Tanto, Octavian Dwi, And Asep Supena. 2019. "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penanaman Karakter Anak Usia Dini Dalam Kesenian Tradisional Tatah Sungging." 3(2):337–45. [Doi: 10.31004/obsesi.V3i2.192](https://doi.org/10.31004/obsesi.V3i2.192).
- Wasik, B. A., & Jacobi-Vessels, J. L. 2017. "Word Play: Scaffolding Language Development Through Child-Directed Play." *Early Childhood Education Journal* 45(6):769–76. [Doi: https://doi.org/10.1007/S10643-016-0827-5](https://doi.org/10.1007/S10643-016-0827-5).
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.