

**PENGARUH METODE *MACRO PLAY* TERHADAP
PENGEMBANGAN KARAKTER KEJUJURAN
PADA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
PERTIWI 1 KANTOR GUBERNUR
KOTA PADANG**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**SRI ARESTI
NIM.19022131**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

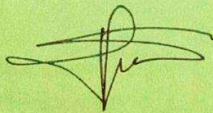
PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Sri Aresti
NIM : 19022131
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2024

Disetujui Oleh,

Kepala Departemen



Dr. Serli Marlina, M.Pd.
NIP. 198604162008122004

Pembimbing



Dr. Delfi Eliza, M.Pd.
NIP. 196611181994031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Metode *Macro Play* Terhadap Pengembangan
Karakter Kejujuran Pada Anak Di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1
Kantor Gubernur Kota Padang

Nama : Sri Aresti

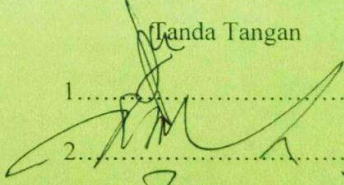
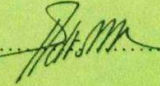
NIM : 19022131

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2024

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Delfi Eliza, M.Pd	1..... 
2. Anggota	: Dr. Dadan Suryana, M.Pd	2.....
3. Anggota	: Indra Yeni, M.Pd	3..... 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sri Aresti

NIM : 19022131

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Metode *Macro Play* Terhadap Pengembangan Karakter Kejujuran Pada Anak Di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 31 Januari 2024

Peneliti



Sri Aresti
NIM.19022131

ABSTRAK

Sri Aresti. 2023. Pengaruh Metode *Macro Play* Terhadap Pengembangan Karakter Kejujuran Pada Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Dasar dari penelitian ini adalah pentingnya perkembangan karakter kejujuran pada anak di Taman Kanak-kanak. Ada berbagai cara untuk membantu mengembangkan karakter kejujuran pada anak salah satunya dengan metode bermain peran. Bermain peran merupakan bermain yang menggunakan imajinasi anak berpura-pura seperti benda, situasi, dan bidang tertentu. Contoh bermain peran seperti bermain dokter-dokteran, anak menjadi dokter dan teman sebagai pasien. Bermain peran bertujuan untuk memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar, menarik minat, mengekspresikan emosi yang dirasakan, menelusuri dunia dengan meniru tindakan dan karakter orang yang ada di sekitarnya. Karakter kejujuran pada anak usia dini perlu distimulasi untuk melatih kejujuran pada anak itu sendiri sebagai upaya untuk mendukung anak saat dewasa kelak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *macro play* terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasy eksperiment*), populasi penelitian seluruh anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Dengan sampel kelas B3 dan B5 yang masing-masing berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data berupa observasi dengan bantuan instrumen dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan SPSS 16.

Berdasarkan analisis data penelitian yang dilakukan diperoleh hasil penelitian rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 9,86 dan 9,6, rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol 14,47 dan 12,13. Hasil perhitungan menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 16 diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode *macro play* terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

Kata kunci: bermain peran, karakter kejujuran, anak usia dini

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Metode *Macro Play* Terhadap Pengembangan Karakter Kejujuran Pada Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang”. Selanjutnya shalawat serta salam peneliti ucapkan kepada junjungan kita yakni Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi semua umat Islam. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar sarjana pendidikan pada program S1 Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Serli Marlina, S.Pd, M.Pd selaku kepala departemen PGPAUD FIP UNP
2. Ibu Dr. Delfi Eliza, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasehat, dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan kritikan dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen serta staff Tata Usaha departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
6. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Syafri.M dan Ibunda Mainis yang selalu menjadi penyemangat peneliti sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, do'a, motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhitung kepada peneliti. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan peneliti.
7. Kedua saudari saya, Happy Wahyuni dan Himelda, S.E yang selalu memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a yang tiada hentinya untuk peneliti. Akhirnya adekmu sarjana kak!
8. Ponakan, teman, sahabat dan kerabat bahkan semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti tuliskan satu persatu.

Peneliti menyadari dalam penyusunannya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Padang, November 2023

Sri Aresti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Asumsi Penelitian.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Konsep Anak Usia Dini.....	8
2. Nilai-nilai Karakter.....	14
3. Metode Bermain Peran	22
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Konseptual.....	30
D. Hipotesis	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel	36

C. Variabel dan Data	36
1. Variabel.....	36
2. Jenis dan Sumber Data.....	37
D. Instrumen dan Pengembangannya.....	38
1. Instrumen Penelitian	38
2. Kisi-kisi Instrumen	39
3. Analisis Instrumen	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Data Penelitian	53
B. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP.....	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Relevan.....	28
Tabel 2. Rancangan Penelitian.....	34
Tabel 3. Populasi di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.....	36
Tabel 4. Sampel Penelitian.....	36
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Karakter Kejujuran Pada Anak.....	39
Tabel 6. Instrumen Pernyataan.....	40
Tabel 7. Rubrik Penilaian Pengembangan Karakter Kejujuran Pada Anak.....	41
Tabel 8. Validator.....	43
Tabel 9. Hasil Analisis Instrumen Pengembangan Karakter Kejujuran	44
Tabel 10. Hasil Perhitungan Reliabilitas Menggunakan SPSS 16.....	45
Tabel 11. Kategori Jenjang Frekuensi Nilai Perkembangan Karakter Kejujuran .	55
Tabel 12. Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Karakter Kejujuran Di Kelas Eksperimen	56
Tabel 13. Statistik dan Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 14. Frekuensi Hasil Post-test Perkembangan Karakter Kejujuran Eksperimen.....	58
Tabel 15. Statistik dan Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 16. Frekuensi hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Karakter Kejujuran di Kelas Kontrol	60
Tabel 17. Statistik dan Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	61
Tabel 18. Frekuensi hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Karakter kejujuran di Kelas Kontrol	61
Tabel 19. Statistik dan Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	62
Tabel 20. Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Tabel 21. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 16.....	65
Tabel 22. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 16.	66
Tabel 23. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan SPSS 16	67
Tabel 24. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan SPSS 16	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 2. Skema Penelitian.....	37

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Perbandingan Perkembangan Karakter Kejujuran Anak	64
Grafik 2. Persentase indikator berbuat jujur	75
Grafik 3. Persentase indikator mengakui kesalahan	76
Grafik 4. Persentase indikator konsisten antara yang dikatakan dan yang dilakukan	76
Grafik 5. Persentase indikator menepati janji	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPPH	86
Lampiran 2. Tabel Hasil Validasi	136
Lampiran 3. Tabel Hasil Perhitungan Uji Validasi Menggunakan SPSS 16	137
Lampiran 4. Tabel Hasil Analisis Instrumen	138
Lampiran 5. Tabel Hasil Perhitungan Reliabelitas	138
Lampiran 6. Tabel Nilai Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	139
Lampiran 7. Tabel Nilai Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	140
Lampiran 8. Tabel Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	141
Lampiran 9. Tabel Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	142
Lampiran 10. Tabel Uji Normalitas	143
Lampiran 11. Tabel Uji Homogenitas.....	143
Lampiran 12. Tabel Uji Hipotesis.....	144
Lampiran 13. Dokumentasi Validasi.....	145
Lampiran 14. Dokumentasi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	147
Lampiran 15. Dokumentasi <i>Treatment 1</i> Kelas Eksperimen	148
Lampiran 16. Dokumentasi <i>Treatment 2</i> Kelas Eksperimen	149
Lampiran 17. Dokumentasi <i>Treatment 3</i> Kelas Eksperimen	150
Lampiran 18. Dokumentasi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	151
Lampiran 19. Dokumentasi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	152
Lampiran 20. Dokumentasi Hari Ke-1 Kelas Kontrol	153
Lampiran 21. Dokumentasi Hari Ke-2 Kelas Kontrol	154
Lampiran 22. Dokumentasi Hari Ke-3 Kelas Kontrol	155
Lampiran 23. Dokumentasi <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	156
Lampiran 24. Surat Validator Instrumen Penelitian	157
Lampiran 25. Surat Izin Validasi Instrumen Penelitian.....	158
Lampiran 26. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi.....	159
Lampiran 27. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	160
Lampiran 28. Surat Izin Penelitian.....	161
Lampiran 29. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	162

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya (Suryana, D 2021).

Pada periode ini perkembangan anak dari segala aspek mulai dibentuk, pengalaman-pengalaman yang terjadi saat ini cenderung bertahan dan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya. Pada masa ini anak sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Pembelajaran pada anak usia dini lebih menekankan pada aktivitas bermain sambil belajar agar menunjang kemampuan dalam bereksplorasi yang dapat membentuk karakter kreatif dan inovatif. Belajar sambil bermain dapat diterapkan melalui aktivitas bermain peran.

Bermain peran adalah metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda. Dengan bermain peran anak mampu melatih kejujuran bersosialisasi, berkomunikasi dan berempati dengan teman-teman yang lain. Seiring dengan berjalannya waktu di abad 21 ini kompetensi yang perlu dipersiapkan di salah satunya adalah yang sering kita sebut dengan literasi finansial sejak dini untuk dapat menumbuhkan kemampuan pengelolaan keuangan di masa dewasanya anak kelak, sehingga anak tidak terjebak pada pola hidup

boros. Pengembangan pendidikan sosial dan finansial bagi anak usia dini menjadi perhatian khusus oleh beberapa negara maju dan berkembang (Zahro, 2020).

Pendidikan karakter penting bagi semua tingkat pendidikan yakni dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Secara umum pendidikan karakter sesungguhnya dibutuhkan semenjak anak berusia dini. Apalagi karakter seseorang sudah terbentuk sejak usia dini, ketika dewasa kita tidak akan mudah berubah meski godaan rayuan datang begitu menggurukan. Dengan adanya pendidikan karakter sejak usia dini, diharapkan persoalan mendasar dalam dunia pendidikan yang akhir-akhir ini sering menjadi keprihatinan bersama dapat diatasi (Azzet, 2011).

Pendidikan karakter merupakan salah satu hal yang paling utama untuk diberikan kepada anak yang meliputi delapan belas karakter yang dapat diberikan kepada anak melalui berbagai kegiatan yang bersifat umum maupun berkelompok (Fadillah, 2013). Nilai karakter tersebut meliputi religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebersamaan, cinta tanah air, menghargai peduli (*respect*), bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (*responsibel*).

Kejujuran merupakan pembelajaran mendasar yang perlu diajarkan sejak dini, mengajarkan anak berkata, bersikap dan berperilaku jujur akan menjadi pembelajaran untuk kehidupan kelak. Jujur bukan hanya berlaku untuk di sekolah saja, tetapi berlaku untuk di kehidupannya kelas termasuk dalam pekerjaannya saat anak dewasa. Sikap jujur adalah sikap yang terpuji sehingga harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak. Orang tua menjadi teladan pendidik utama

dalam kehidupan sehari-hari. Dan saat anak di sekolah menjadi tugas guru untuk mengajarkan kejujuran pada anak.

Membangun sikap kejujuran bukan hal yang mudah, dalam membangunnya membutuhkan proses yang panjang sejak usia dini hingga dirasakan setelah anak-anak tumbuh dewasa. Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan diri anak sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Jujur bagi anak-anak merupakan hal yang abstrak. Artinya, anak belum dapat mengerti secara jelas apa itu jujur. Oleh karena itu, sikap jujur ini hanya dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak melalui perbuatan yang nyata (Fadhillah, 2013).

Beberapa penelitian telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang pendidikan karakter. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Almutafidatul Ilmi pada tahun 2020 yang berjudul “Implementasi Bermain Peran Dalam Membentuk Nilai Karakter Disiplin Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun” dimana hasil penelitian ini menunjukkan; 1) proses kegiatan bermain peran dalam membentuk nilai karakter disiplin anak usia 5 sampai 6 tahun meliputi; a) meletakkan sesuatu sesuai pada tempatnya, b) tepat waktu, c) membuang sampah pada tempatnya, dan d) mentaati peraturan yang sudah disepakati bersama. 2) karakter disiplin; a) orang tua, dan b) lingkungan sekitar. Sedangkan faktor penghambat dalam proses kegiatan bermain peran dalam membentuk nilai karakter disiplin; a) diri sendiri, dan b) teman sebaya. Sejalan dengan penelitian ini Maulida Rizki Sipahutar pada tahun 2018 juga melakukan penelitian tentang “Implementasi Pembentukan Karakter Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Zahira Kid’s Land Medan TA.2017/2018”

hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembentukan karakter pada anak memerlukan keteladanan yang ditularkan dan pembiasaan terus menerus dalam jangka panjang yang dilakukan secara konsisten dan penguatan serta harus dibarengi dengan nilai-nilai luhur.

Penelitian yang dilakukan oleh Husrin Konadi dan Syarifah Ainy Rambe pada tahun 2020 dengan judul “Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode *Role Playing*” penelitian ini menggunakan tiga indikator, pertama anak mampu mengucapkan salam saat masuk kelas, siklus 1 menunjukkan hasil sebesar 65% dari 100% dan pada siklus 2 sebesar 80% dari 100%. Sehingga terdapat peningkatan antara siklus satu dan siklus dua sebesar 24% kedua anak meminjam barang teman dengan izin pemiliknya, pada siklus 1 menunjukkan hasil 45% dari 100% dan siklus 2 anak mengalami peningkatan menjadi 78% sehingga terdapat peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2 sebesar 33%. Ketiga anak tidak mengganggu teman saat bermain siklus 1 terdapat 53% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 72% sehingga antara siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 19%. Namun belum ada yang mengembangkan karakter kejujuran melalui bermain peran pada anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan karakter kejujuran anak di kelas B5 Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang masih tergolong rendah. Karena peneliti mendapati ada beberapa anak yang selalu berbohong setiap ditanya mengenai barang baru yang ia miliki padahal barang tersebut milik

temannya. Namun, disini peneliti juga masih menemukan beberapa kejanggalan dan kekurangan lainnya. Berdasarkan pengamatan terlihat bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru cenderung monoton, sehingga kurang menarik perhatian anak. Di dalam proses pembelajaran, kegiatan dilakukan tidak dengan bermain. Selama guru menyajikan cerita, teknik yang digunakan kurang bervariasi. Teknik tersebut antara lain dengan bercerita tanpa menggunakan alat peraga yakni teknik bercerita dimana guru bercerita didepan kelas tanpa adanya media pendukung yang membuat anak jadi berhalusinasi. Sedangkan pembelajaran dilakukan secara klasikal dengan guru sebagai pengendali, pemberi instruksi, dan fokus utama sehingga anak menjadi pasif.

Berdasarkan uraian dari beberapa penelitian dan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh metode bermain peran terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak sebab nilai kejujuran merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan diri anak sebagai orang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Metode *Macro Play* Terhadap Pengembangan Karakter Kejujuran Pada Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Perkembangan karakter kejujuran pada anak masih rendah

2. Guru kurang mampu dalam memilih metode yang tepat untuk mengembangkan karakter kejujuran pada anak.
3. Guru cenderung monoton saat memberikan pembelajaran pada anak sehingga kurang menarik perhatian anak.
4. Guru memberikan pembelajaran tanpa adanya media pendukung sehingga anak jadi berhalusinasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, ada beberapa masalah yang perlu diteliti. Karena terbatasnya waktu, tenaga dan sarana yang tersedia, maka peneliti membatasi permasalahan dengan hanya meneliti perkembangan karakter kejujuran pada Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang melalui metode *macro play*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh *Macro Play* Terhadap Pengembangan Karakter Kejujuran Pada Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang?”

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka didapatkan asumsi penelitian bahwa metode bermain peran makro dapat membantu meningkatkan karakter kejujuran pada anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran makro terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi dan kajian tentang pengaruh metode bermain peran terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

- a. Bagi anak, Penelitian metode bermain peran ini dapat memberikan pengalaman belajar anak yang lebih bervariasi sehingga dapat memotivasi karakter kejujuran pada anak
- b. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan masukan tentang metode bermain peran dengan menggunakan alat (properti) dan media agar dapat mengembangkan kualitas pembelajaran pada anak.
- c. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran pada waktu yang akan datang.