BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebuah upaya yang dilaksanakan masing – masing bangsa dan negara dalam meneruskan pengetahuan serta nilai – nilai kepada generasi berikutnya. Melalui pendidikan yang berkualitas, diharapkan dapat lahir generasi penerus yang unggul, kompeten, dan mampu menghadapi berbagai tantangan serta memiliki daya saing yang tinggi. Pendidikan penting diberikan sejak dini sebagai upaya mempersiapkan agar anak memiliki bekal serta tingkat persiapan yang maksimal dalam menghadapi berbagai tantangan maupun perkembangan kehidupan di masa mendatang.[1] Anak dengan usia 0 – 6 tahun memasuki masa pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat dan dikenal sebagai *golden age*, yakni tahap yang memiliki peranan penting karena menjadi landasan bagi pembentukan karakter, kepribadian, serta pengembangan berbagai potensi anak yang akan berpengaruh terhadap kehidupannya di masa mendatang.[2]

Pembentukan karakter pada anak, khususnya dalam aspek sopan santun, merupakan aspek yang sangat penting pada perkembangan diri dan potensi anak untuk membangun hubungan dan melakukan interaksi dengan orang – orang di sekitaarnya. Sikap sopan santun tercermin dalam perilaku seperti berbicara menggunakan kata yang baik dan menghormati orang yang lebih tua. Anak yang memiliki kebiasaan berperilaku sopan santun umumnya lebih mudah memperoleh

---

[1] Shilla Rahma, *Pendidikan Anak Usia Dini,* (Tesis: Universitas Ivet, 2025).

[2] Mohammad Fauziddin, dkk. Semantic Literature Review: Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 8,* no 6 (2024): 1475-1488.

penerimaan dan penghargaan dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.[3] Akan tetapi, dalam proses perkembangannya, masih terdapat anak yang menghadapi berbagai kesulitan dalam menerapkan sikap sopan santun, khususnya pada tahap awal perkembangan mereka. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh beragam faktor yang berasal dari aspek internal anak dan dari lingkungan tempat anak berada, seperti cara orang tua membimbing anak, pengaruh lingkungan sosial, serta terbatasnya pemahaman anak mengenai pentingnya berperilaku sopan saat berinteraksi dengan orang lain.[4]

Penanaman karakter yang baik sejak dini dapat dilakukan dengan menggunakan cara belajar yang atraktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak. Metode pembelajaran menjadi unsur yang penting dalam kegiatan pembelajaran yang berperan dalam mendukung tercapainya tujuan kegiatan. Pada konteks pendidikan anak usia dini, guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif agar nilai – nilai sikap sopan santun mampu dipahami oleh anak dengan baik serta diimplementasikan oleh anak pada aktivitas sehari-hari. Setiap anak mempunyai ciri khas, kemampuan, dan keunikannya tersendiri, sehingga diperlukan penerapan teknik pembelajaran yang mengacu pada ciri khas serta lingkungan anak. Bagi anak, bermain menjadi hal penting yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, kegiatan belajar anak

[3] Risanti, dkk. Penanaman Sikap Sopan Santun Anak Usia Dini melalui Pola Asuh Keluarga. *Jurnal PAUD Agapedia* 6, no 2 (2022): 175-181.

[4] Eky Prasetya dan Ianatuz. *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*. (Bandung: Nusamedia, 2018), h. 34.

sebaiknya menggunakan aktivitas permainan yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan mereka.[5]

Mengacu pada temuan awal peneliti di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering, ditemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan perilaku sopan santun anak selama proses pembelajaran berlangsung. Anak masih belum sepenuhnya memperlihatkan perilaku yang baik saat berinteraksi dengan teman-temannya, baik selama proses pembelajaran maupun saat bermain. Beberapa anak masih belum mengucapkan kata terima kasih ketika meminjam barang milik teman, belum mengucapkan kata tolong saat membutuhkan bantuan dari guru, serta tidak mengucapkan permisi ketika melewati teman maupun guru. Selain itu, sebagian anak belum terbiasa meminta maaf ketika melakukan kesalahan.

Berdasarkan temuan observasi tahap pra siklus, diketahui bahwa nilai rata-rata capaian sikap sopan santun anak hanya sekitar 24% dari skor maksimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam sikap sopan santun belum optimal dan belum mencapai kriteria yang diharapkan. Proses pembelajaran untuk mendorong peningkatan perilaku sopan santun anak didominasi oleh penggunaan pendekatan ceramah, sehingga penyampaian prinsip etika kepada anak belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan penerapan metode kegiatan belajar yang efisien dalam mengembangkan karakter anak dalam berinteraksi.

Satu diantara beberapa pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk

[5] Nita Apriyani, dkk. Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no 2 (2021): 126-140.

meningkatkan sikap sopan santun adalah bermain peran. Metode tersebut mendorong keterlibatan anak ke dalam simulasi yang mengharuskan mereka untuk menerapkan perilaku sesuai dengan nilai – nilai yang ditetapkan. Dengan menerapkan kegiatan bermain peran, mereka akan memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman nyata serta melakukan interaksi dengan lingkungan yang mencerminkan berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari. Implikasinya, anak dapat memahami dampak dari perilaku yang dilakukan serta belajar membangun interaksi dengan orang lain dengan menerapkan sikap yang sopan dan santun.[6] Implementasi bermain peran dalam mendorong peningkatan karakter sopan santun anak di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering perlu dilakukan dengan terstruktur dan bertahap. Hal tersebut erat kaitannya dengan karakteristik anak – anak yang masih membutuhkan bimbingan, perhatian, serta pembiasaan yang terus-menerus dari guru dalam memahami dan menerapkan perilaku sopan santun. Oleh karena itu, penerapan metode ini pada siklus pembelajaran diharapkan sebagai salah satu upaya untuk mengoptimalkan sikap sopan santun anak.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap sopan santun anak usia dini di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering Kabupaten Soppeng?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

[6] Nenni Khairani, dkk. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no 5 (2020):73-74.

a. Membantu pengembangan pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan

   perilaku sopan santun anak.

b. Menjadi bahan rujukan atau bahan pertimbangan peneliti berikutnya yang hendak melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama.

2. Praktis

a. Menjadi pedoman sekaligus pilihan strategi pembelajaran bagi guru.

b. Mendukung anak dalam mengenali, memahami, serta membiasakan perilaku sopan santun.

c. Sebagai bahan evaluasi sekaligus acuan dalam pengembangan program pembelajaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering untuk meningkatkan sikap sopan santun serta mendukung pembentukan karakter anak sejak usia dini.

D. Hipotesis Tindakan

Pelaksanaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan sopan santun anak usia dini di RA Perwanida 16 Sering Kabupaten Soppeng.

E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Bermain peran merupakan teknik dalam pendekatan pembelajaran yang memungkinkan anak untuk memainkan berbagai peran dalam situasi tertentu yang selaras dengan pengalaman yang dialami anak dalam kesehariannya.

Teknik ini dilaksanakan secara bertahap dalam setiap siklus pembelajaran. Indikator penerapannya dalam penelitian ini yaitu:

1) Anak memerankan tokoh sesuai skenario.
2) Anak berpartisipasi aktif selama kegiatan bermain peran berlangsung.
3) Anak mampu mengikuti dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan dalam kegiatan bermain peran.

Sopan santun merupakan sikap dalam menjalin hubungan dengan orang disekitarnya yang ditunjukkan melalui penggunaan tutur kata yang baik, menghormati atau menghargai sesama, serta menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai dan norma. Indikator sikap sopan santun dalam penelitian ini yaitu:

1) Anak mengucapkan permisi ketika melewati teman atau guru.
2) Anak mengucapkan maaf apabila melakukan kesalahan.
3) Anak mengucapkan tolong ketika memerlukan bantuan.
4) Anak mengucapkan terima kasih setelah memperoleh bantuan.

Sikap sopan santun diukur melalui lembar observasi selama kegiatan belajar mengajar dan kegiatan bermain dengan kriteria penilaian diantaranya BB, MB, BSH, BSB.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung data kuantitatif untuk mendukung proses analisis. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menggunakan metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran dalam mengembangkan sikap sopan santun. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan

dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelompok A dan Kelompok B RA Perwanida 16 Sering Kabupaten Soppeng dengan fokus kajian terbatas pada peningkatan perilaku sopan santun anak tanpa mencakup aspek perkembangan lainnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Hubungan dengan Penelitian Sebelumnya

Temuan yang diperoleh Sumyati (2024) mengindikasikan bahwa dengan menggunakan teknik bermain peran, sikap sopan santun anak di lembaga pendidikan tersebut meningkat. Penggunaan metode tersebut juga mendukung peningkatan kemampuan berbahasa, perkembangan sosial dan emosional, dan kognitif peserta didik. Keberhasilan penerapan metode tersebut didukung oleh keaktifan guru, partisipasi orang tua, kondisi sekolah yang nyaman dan mendukung. Meskipun demikian, terdapat pula kendala berupa kurangnya konsistensi pembiasaan di lingkungan rumah, sehingga diperlukan kerja sama secara lebih efektif dengan pihak sekolah serta pelaksanaan metode yang harus adaptif sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak.[7]

Hasil penelitian Sondang (2022) membuktikan bahwa penerapan bermain peran menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan karakter sopan santun anak. Hasil pengamatan terhadap 20 anak, diperoleh rata – rata capaian perkembangan sebesar 31,25%. Dari keseluruhan peserta didik terdapat 11 orang anak (55%) berada pada kategori BB, 6 orang anak (30%) termasuk dalam kategori MB, 2 orang anak (10%) berada pada kategori BSH, 1 orang anak (5%) yang berada pada kategori BSB.[8]

Hasil penelitian Mei Milyawati (2024) juga membuktikan bahwa

---

[7] Sumyati. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Sikap Sopan Santun pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids Maguwoharjo Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Doctoral Dissertation, 2024).

[8] Sondang Purba, dkk. Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Karakter Sopan Santun. *Jurnal Abdimas Mutiara 3, no* 2 (2022): 524-533.

penggunaan kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran disekolah mampu meningkatkan keterampilan anak dalam mengenali dan menerapkan perilaku santun pada kelompok B TK Islam Al-Hidayah Semarang.[9] Selain itu, Istianah Rosita Dewi (2023) juga telah membuktikan adanya peningkatan capaian dari 35,29% menjadi 60,29% (Siklus I), dan mencapai 76,47% (Siklus II). Peningkatan ini menandakan bahwa bermain peran makro mampu mendukung peningkatan keterampilan serta pembentukan perilaku sopan santun pada anak.[10]

B. Kajian Teori

1. Penerapan Metode Bermain Peran

a. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penerapan adalah suatu tindakan atau perbuatan untuk melaksanakan sesuatu, J.S. Badudu dan Sutan Mohammad Zain menjelaskan penerapan merupakan suatu tindakan, metode, atau hasil yang dicapai dalam menerapkan sesuatu dalam pelaksanaannya.[11] Menurut Lukman Ali, penerapan merupakan proses mempraktikkan atau mengimplementasikan sesuatu dalam tindakan nyata.[12] Dengan demikian, penerapan dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk mengimplementasikan atau mempraktikkan suatu kegiatan, baik dilakukan

---

[9] Mei Milyawati. *Meningkatkan Sikap Perilaku Santun melalui Metode Bermain Peran pada Anak TK Islam Al-Hidayah Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021*. (Tesis, Universitas PGRI Semarang, 2021).

[10] Istianah Rosita Dewi. *Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun melalui Bermain Peran Makro Kelompok B di TK Pratiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pelajaran 2023/2024*. 2023.

[11] Sri Belia Harahap. *Strategi Penerapan Metode Ummi dalam Pembelajaran Al-Qur'an.* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), h. 54.

[12] Afi Parnawi. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), Cet 1*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 67.

secara perorangan maupun bersama – sama, yang mencakup tahap penyusunan rencana, penerapan kegiatan, dan penilaian hasil sebagai upaya mewujudkan tujuan yang ingin dicapai.[13] Penerapan mencakup beberapa unsur yaitu:

1) Tersedianya rangkaian kegiatan yang akan dijalankan, yaitu adanya suatu kegiatan atau rencana yang menjadi dasar dalam proses penerapan.
2) Terdapat kelompok yang menjadi sasaran, yaitu masyarakat atau pihak yang menjadi pihak penerima manfaat dari kegiatan tersebut.
3) Terdapat pihak pelaksana yang memiliki tanggung jawab dalam mengimplementasikan kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Metode yakni langkah atau pendekatan yang digunakan untuk merealisasikan suatu rencana melalui kegiatan yang dilaksanakan secara langsung, sehingga tercapainya suatu tujuan dengan baik. Dalam proses pembelajaran, metode mengajar menjadi unsur utama yang berperan sebagai cara atau teknik dalam menerapkan strategi yang digunakan untuk mendukung evektivitas proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran pada anak berhubungan erat dengan aspek kognitif, bahasa, kreativitas, sosial emosional.[14]

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan secara spontan, sehingga dapat menciptakan rasa nyaman serta memberikan keamanan psikologis bagi anak. Kegiatan bermain menghadirkan pengalaman yang menyenangkan sekaligus menantang. Melalui kegiatan bermain, anak mengekspresikan gagasan kreatif, menyusun kelompok, dan belajar bersaing

---

[13] Sri Belia Harahap. *Strategi Penerapan Metode Ummi dalam Pembelajaran Al-Qur'an.* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), h. 54.

[14] Saripah. *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini (Konsep, Teori, dan Aplikasinya).* (Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2023), h. 120.

secara sehat. Bermain juga dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak, mendorong kemampuan komunikasi, menyalurkan energi dan emosi, merangsang kreativitas, mengembangkan wawasan diri, belajar bermasyarakat, menanamkan standar moral, memahami peran sosial, serta membentuk ciri-ciri kepribadian.

Kegiatan bermain peran dapat dipahami sebagai aktivitas belajar yang memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba berbagai karakter atau objek yang mereka temui dalam kehidupan sehari – hari. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan imajinasi dan keterampilan anak dalam memahami karakter tokoh yang diperankan, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter tersebut.[15] Bermain peran merupakan teknik aktivitas belajar yang mengajak anak untuk aktif mengikutu kegiatan dan belajar melalui pengalaman langsung. Melalui teknik ini, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka dapat mempraktikkan dan mengalami secara langsung materi yang sedang dipelajari. Selain membantu anak untuk berpikir lebih kritis, metode bermain peran juga termasuk metode pembelajaran prosedural yang dapat digunakan guru dalam menanamkan berbagai nilai pembelajaran. Melalui metode ini, peserta didik dapat belajar secara langsung dengan hal yang berhubungan dengan situasi sehari – hari yang disimulasikan di dalam kelas.[16]

Metode bermain peran pada pendidikan tahap usia dini, diterapkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis sentra yang terbagi menjadi dua

[15] Sukarni. *Bermain Peran untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini.* (Tangerang: Indocamp, 2021), h. 3.

[16] Abdul Muis Joenaidy. *Guru Asyik, Murid Fantastik*. (Yogyakarta: Diva Press, 2018), h. 75.

jenis, yaitu sentra bermain peran dalam skala kecil dan skala besar. Kegiatan sentra skala kecil dapat mendukung perkembangan kemampuan memahami konseptual, keterampilan berkomunikasi, dan kemampuan dalam berinteraksi dan mengelola emosi anak melalui penggunaan alat permainan berukuran kecil. Contohnya adalah miniatur peralatan rumah tangga, perlengkapan kedokteran, alat transportasi, peralatan pertukangan, dan berbagai jenis miniatur lainnya. Sementara itu, pada metode bermain makro, anak diajak untuk mengenal dan memahami lingkungan sosial, mengembangkan kemampuan berbahasa, serta meningkatkan kematangan emosional melalui penggunaan alat permainan yang berukuran besar atau menggunakan benda yang menyerupai bentuk dan fungsi aslinya.[17]

b. Tahapan

Tahapan bermain peran penting dicermati untuk memastikan kegiatan pembelajaran terlaksana dengan efektif sesuai tujuan yang ingin dicapai.[18] Dengan demikian, penerapan metode bermain peran dilaksanakan secara bertahap melalui tahapan-tahapan yang telah dirancang dan disusun secara sistematis. Menurut Susilawati, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan metode bermain peran, yaitu sebagai berikut:[19]

1) Guru memperkenalkan peserta didik terhadap berbagai permasalahan atau situasi yang dekat dengan kehidupan dan telah mereka kenal.

[17] Abdul Muis Joenaidy. *Guru Asyik, Murid Fantastik*. (Yogyakarta: Diva Press, 2018), h. 76.
[18] Abdul Muis Joenaidy. *Guru Asyik, Murid Fantastik*. (Yogyakarta: Diva Press, 2018), h. 78.
[19] Fatimah Zuhriah Siregar. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa melalui Metode Bermain Peran pada Masa Pelajaran Bahasa Indonesia.* (Doctoral Dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023).

2) Guru dan peserta didik menentukan tokoh yang akan terlibat dalam permainan peran, kemudian mendiskusikan karakter serta peran masing – masing tokoh yang akan dimainkan.
3) Guru menyiapkan dan mengatur tempat bermain dengan menjelaskan tempat serta suasana permainan.
4) Pelaksanaan permainan dilakukan sesuai dengan peran yang telah diberikan.
5) Setelah dipraktikkan bersama – sama, maka dilakukan evaluasi pelaksanaan dari setiap peran yang dimainkan.
6) Kegiatan bermain peran dilakukan kembali dengan memperhatikan hasil evaluasi dan masukan yang telah diberikan sebelumnya.
7) Tahap diskusi dan evaluasi selanjutnya diarahkan pada situasi atau kondisi nyata yang berkaitan dengan tema permainan peran.
8) Peserta didik diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan menyampaikan pendapat terkait dengan tema kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Pada akhir kegiatan, dilakukan penarikan kesimpulan bersama berdasarkan pengalaman dan hasil diskusi.

c. Manfaat

Manfaat penerapan metode bermain peran yaitu:[20]

1) Membantu anak mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan bermakna.
2) Melatih anak agar terbiasa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

[20] Abdul Muis Joenaidy. *Guru Asyik, Murid Fantastik*. (Yogyakarta: Diva Press, 2018), h. 77.

3) Mendorong anak berpikir kritis melalui kegiatan menciptakan dan memerankan drama sesuai dengan peran yang diberikan.
4) Membentuk dan menumbuhkan karakter positif pada peserta didik, seperti kepedulian, kerja keras, tanggung jawab, rasa percaya diri, kedisiplinan, serta nilai-nilai karakter lainnya.

d. Keunggulan dan Kelemahan

Menurut Suharto, keunggulan metode bermain peran yakni dapat mendukung proses pembelajaran, terutama dalam membantu anak memahami materi melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang menyenangkan.[21]

1) Menarik perhatian anak karena permasalahan sosial yang diangkat memiliki keterkaitan dengan kehidupan dan kebutuhan mereka.
2) Anak dapat memainkan peran sebagai orang lain sehingga mampu memahami dan merasakan perasaan orang lain, menghargai pendapat, serta membangun saling pengertian.
3) Mendorong terbentuknya kolaborasi yang baik selama kegiatan bermain peran berlangsung.
4) Mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir secara kreatif serta bertindak sesuai dengan situasi yang diperankan.
5) Membantu anak menemukan solusi terhadap permasalahan secara realistis melalui pengalaman dan penghayatan terhadap peran yang dimainkan.
6) Meningkatkan semangat dan minat mereka dalam mengikuti aktivitas

[21] Yuanita Anthon Sope, dkk. *Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini, Cet 1.* (Yogyakarta: Penerbit Jejak Pustaka, 2023), h. 97.

pembelajaran.

7) Memberikan kebebasan untuk menentukan pilihan, mengambil keputusan, dan mengekspresikan dirinya secara menyeluruh.
8) Pengalaman bermain peran lebih mudah diingat oleh anak karena kegiatan dilakukan dengan cara yang menarik.

Metode bermain peran memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya, di antaranya sebagai berikut:[22]

1) Membutuhkan waktu pelaksanaan yang relatif cukup lama.
2) Penerapannya membutuhkan kreativitas serta kemampuan berkreasi yang tinggi dari pendidik maupun peserta didik.
3) Tidak seluruh materi pembelajaran dapat disampaikan secara efektif dengan menggunakan metode bermain peran.
4) Suara yang ditimbulkan oleh pemain maupun penonton selama kegiatan berlangsung berpotensi mengganggu proses pembelajaran di kelas lain.
5) Apabila pelaksanaan metode bermain peran tidak terlaksana secara efektif, maka tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Berdasarkan uraian diatas, bermain peran memiliki keunggulan dalam membantu anak memahami berbagai situasi dan kondisi serta mengembangkan kemampuan untuk memahami pengalaman yang dialami oleh orang lain. Namun, metode bermain peran juga memiliki kelemahan, yaitu anak dapat merasa kurang nyaman ketika memainkan peran tertentu, terutama apabila

[22] Abdul Muis Joenaidy. *Guru Asyik, Murid Fantastik*. (Yogyakarta: Diva Press, 2018), h. 98.

peran yang diperoleh tidak sesuai dengan keinginannya. Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak kurang optimal dalam menjalankan perannya.[23]

2. Sikap Sopan Santun

a. Pengertian

Sikap dapat dipahami sebagai perasaan seseorang, baik berupa rasa suka maupun tidak suka, yang memengaruhi kecenderungannya dalam bertindak atau memberikan respons terhadap suatu objek. Sikap juga mencerminkan nilai dan pandangan hidup yang dimiliki oleh individu. Melalui proses pembentukan yang tepat, sikap dapat diarahkan untuk menghasilkan perilaku atau tindakan sesuai dengan yang diharapkan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa sopan berarti perilaku yang mencerminkan tata krama, rasa hormat, dan takzim, serta sesuai dengan aturan dan nilai masyarakat. Sopan juga berkaitan dengan sikap beradab dalam tingkah laku, tutur kata, maupun cara berpakaian, serta menunjukkan budi bahasa dan perilaku yang baik. Sementara itu, santun merujuk pada sikap yang halus dan baik dalam berbicara maupun berperilaku, disertai kesabaran, ketenangan, kesopanan, rasa belas kasih, dan kepedulian untuk membantu orang lain.[24]

Sopan santun dalam Islam dapat dipahami sebagai perilaku yang mencerminkan sikap menghormati dan menghargai orang lain. Istilah sopan dan santun memiliki makna yang saling berkaitan. Sopan berarti menunjukkan rasa

[23] Yessy Nur Endah Sary. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 47.

[24] Dian Sukmawati. *Sopan Santun dalam Bergaul*. (Jakarta: CV Indrajaya, 2017), h. 7.

hormat serta bertindak sesuai dengan tata krama dan adat yang baik. Sementara itu, santun mengandung arti memiliki perkataan yang baik atau bahasa yang halus serta sikap suka membantu dan memiliki rasa belas kasih terhadap sesama. Dengan demikian, sopan santun merupakan bentuk perilaku yang menunjukkan kebaikan dalam ucapan maupun tindakan, disertai sikap menghargai orang lain sesuai dengan norma dan tata krama yang berlaku. Sikap tersebut hendaknya diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.[25]

Menurut Hauhari Muchtar, sikap lemah lembut dan sopan santun sepatutnya dimiliki seorang muslim dan mukmin. Al-Qur'an mengajarkan agar umat Islam mampu menunjukkan ketegasan dalam menyikapi perbedaan keyakinan, namun tetap menunjukkan kasih sayang kepada sesama muslim. Oleh karena itu, setiap orang dilarang melakukan tindakan yang dapat merendahkan, mengejek, dan mencemarkan nama baik kepada orang-orang yang berbeda agama.[26] Karakter sopan santun menjadi hal yang penting untuk ditanamkan pada anak di tengah perkembangan era globalisasi. Adanya interaksi dan akulturasi berbagai budaya dapat menyebabkan nilai-nilai kesopanan yang selama ini menjadi bagian dari karakter bangsa secara perlahan mengalami pergeseran bahkan berpotensi memudar. Dalam penelitian ini, karakter sopan santun dimaknai melalui perilaku nyata yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkomunikasi dengan bahasa atau ucapan yang baik dan sopan.

---

[25] Iwan. *Internalisasi Nilai-Nilai Sopan Santun dalam Mewujudkan Lingkungan Pendidikan Humanis, Cet 1.* (Cirebon: CV Confident, 2023), h. 18.

[26] Abdul Muis Joenaidy. *Guru Asyik, Murid Fantastik*. (Yogyakarta: Diva Press, 2018), h. 21.

b. Jenis

Terdapat dua jenis sikap sopan santun yaitu sebagai berikut:[27]

1) Kesopanan bahasa

Bahasa merupakan alat utama yang berfungsi sebagai media untuk menjembatani interaksi antarmanusia. Kesantunan berbahasa mencerminkan cara seseorang melakukan interaksi sosial secara lisan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu perlu menjaga kesantunan berbahasa agar proses komunikasi dan interaksi dapat berlangsung secara efektif dan harmonis. Bahasa yang digunakan dalam suatu proses komunikasi sangat menentukan keberhasilan penyampaian pesan dan pencapaian tujuan komunikasi.

2) Kesopanan berperilaku

Santun merupakan suatu sikap dengan makna luas, mendalam serta mengandung berbagai nilai positif. Perilaku santun dapat diwujudkan melalui berbagai aspek kehidupan, seperti cara berkomunikasi, berpakaian, memperlakukan orang lain, maupun mengekspresikan diri dalam berbagai situasi dan kondisi. Namun, dalam perkembangannya seringkali anak masih menunjukkan perilaku yang tidak baik. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya penerapan sopan santun pada anak.[28]

a) Anak cenderung ingin untuk memenuhi keinginan serta memperoleh

[27] Sukini. *Santun.* (Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2016), h. 70.
[28] Sukini. *Santun.* (Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2016), h. 71.

kebebasan dalam melakukan berbagai hal yang mereka kehendaki.

b) Anak cenderung meniru dan mengikuti perilaku atau tindakan yang dilihatnya.

c) Adanya perbedaan pola pengasuhan dan perlakuan yang diterima anak antara lingkungan keluarga di rumah dan lingkungan sekolah.

d) Kurangnya pembelajaran dan pembiasaan dari orang tua di rumah.

c. Indikator nilai karakter

Karakter dimiliki setiap individu dan mengedepankan nilai-nilai penghormatan, penghargaan, kerendahan hati, serta akhlak yang baik dalam lingkungan sosialnya. Sikap santun secara umum terbentuk melalui aturan dan norma kehidupan yang berkembang dari proses interaksi serta pergaulan dalam lingkungan sosial. Adapun beberapa indikator yang mencerminkan nilai karakter sopan dan santun adalah sebagai berikut:[29]

1) Menunjukkan sikap sopan kepada orang yang lebih tua.
2) Mendengarkan seluruh perkataan tanpa menyela.
3) Melaksanakan nasihat yang diberikan.
4) Mengucapkan izin ketika ingin melakukan sesuatu pekerjaan.
5) Membiasakan diri menerima sesuatu menggunakan tangan kanan.
6) Menggunakan bahasa yang baik dan sopan serta menghindari ucapan yang kotor atau kasar ketika berbicara dengan orang tua, teman, maupun orang lain.

[29] Hidar Amaruddin. *Membentuk Karakter Santun Anak Masa Kini (Peran Ti Pusat Pendidikan) Cet 1*. (Banyumas: Relasi Inti Media, 2016), h. 51.

7) Bersedia mendengarkan ketika orang lain sedang berbicara.
8) Menghargai orang lain tanpa merendahkan atau menganggap rendah dirinya.
9) Tidak melakukan tindakan mencela, mengejek, atau mengolok-olok orang lain.
10) Mengenakan pakaian yang sopan dan sesuai dengan norma kesantunan.
11) Menghargai setiap usaha yang telah dilakukan oleh orang lain.
12) Mampu menerima kekalahan dengan lapang dada.
13) Mengucapkan salam kepada guru ketika bertemu atau berpapasan.
14) Menunjukkan sikap ramah dengan tersenyum ketika melewati guru.
15) Membungkukkan badan sedikit ketika melewati guru atau orang tua, disertai dengan ucapan permisi.
16) Membiasakan mencium tangan orang yang dihormati sebagai bentuk penghargaan dan kesopanan, bukan dengan menempelkan tangan tersebut pada pipi atau dahi.

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada pada tahap awal kehidupan dan mengalami proses pertumbuhan serta perkembangan yang berlangsung cepat. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan

selanjutnya.[30] Berdasarkan pengertian tersebut, anak usia dini merupakan individu yang membutuhkan stimulasi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya.

Masa anak usia dini adalah periode penting dalam proses perkembangan manusia karena berbagai kemampuan dasar mulai terbentuk dan berkembang secara pesat. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dan berada pada masa perkembangan yang sangat fundamental. Pada tahap ini anak memiliki kesiapan untuk melakukan berbagai aktivitas dalam rangka mengenal, memahami, dan menguasai di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik setiap anak agar stimulasi yang diberikan tidak bersifat memaksa, tetapi disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan perkembangan masing – masing anak.[31]

Karakteristik anak usia dini dapat terlihat dari rasa ingin tahu yang tinggi, keaktifan dalam melakukan berbagai kegiatan, serta kecenderungan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak juga memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang-orang disekitarnya. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran anak usia dini perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dapat membantu anak memperoleh pengalaman yang bermakna sekaligus mendukung perkembangan berbagai potensinya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain menjadi bagian penting dalam

[30] Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2003).
[31] Nurasyiah dan Atikah. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan 17, no. 1 (2023).*

pendidikan anak usia dini. Bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak dan dapat menjadi proses belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuannya melalui pengalaman.[32] Kegiatan bermain juga dapat memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain dapat digunakan untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain tidak hanya berfungi sebagai kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, dan menunjukkan perilaku positif terhadap orang lain.[33]

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu sejak lahir sampai usia enam tahun yang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung secara pesat serta memiliki karakteristik yang unik. Anak membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya melalui lingkungan pendidikan yang aman, menyenangkan, dan memberikan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung. Pembelajaran melalui kegiatan bermain menjadi salah satu pendekatan yang sesuai karena memungkinkan anak untuk belajar sambil melakukan berbagai aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, serta seni. Dengan demikian,

[32] Mauluddia dan Solehuddin. The Application of Playing in Early Childhood Education Based on Piaget's Way of Thinking. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2023): 143–156

[33] Aulia dan Sudaryanti. Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4565–4574

pemahaman terhadap karakteristik anak usia dini menjadi dasar penting bagi pendidik dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat, termasuk metode bermain peran yang digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam mempraktikkan perilaku sopan santun.

b. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Tahap perkembangan anak usia dini adalah proses perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan sejak lahir hingga mencapai tingkat kematangan tertentu. Perkembangan mencakup berbagai kemampuan yang saling berkaitan, sehingga stimulasi yang diberikan kepada anak perlu disesuaikan dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Pada masa usia dini, anak mengalami perkembangan yang cukup pesat sehingga periode ini menjadi tahap penting dalam menentukan kemampuan dasar yang akan mendukung perkembangan anak pada tahap berikutnya.[34]

Perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek utama, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pada aspek nilai agama dan moral, anak mulai mengenal dan memahami perilaku yang baik dan kurang baik serta belajar menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari anak. Anak dapat dibiasakan untuk mengucapkan salam, berdoa, menghormati orang lain, mengucapkan tolong, maaf, terima kasih, meminta izin. Pembiasaan dan keteladanan dari orang dewasa memiliki

[34] Nurasyiah dan Atikah. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan 17, no. 1 (2023).*

peranan penting karena anak belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap perilaku yang ada di lingkungannya.[35]

Pada aspek sosial – emosional, anak mulai belajar mengenali dan mengendalikan emosi, berinteraksi dengan teman dan orang dewasa, berbagi, bekerja sama, mengikuti aturan, serta menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Perkembangan sosial – emosional menjadi dasar bagi anak dalam membangun hubungan sosial yang positif. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu memberikan kesemparan kepada anak untuk berinteraksi dan terlibat dalam pengalaman sosial secara langsung.[36]

Pada aspek bahasa dan kognitif, anak mengalami perkembangan dalam kemampuan memahami informasi, mengungkapkan pikiran dan perasaan, komunikasi, memecahkan masalah sederhana, serta memahami berbagai hal yang ada di lingkungan sekitarnya. Kemampuan bahasa juga berkaitan erat dengan perkembangan sosial anak karena bahasa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan keinginan, berkomunikasi, dan membangun hubungan dengan orang lain. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara dan berinteraksi perlu dilakukan secara konsisten.

Sementara itu, perkembangan fisik – motorik dan seni berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan anggota tubuh serta mengekspresikan ide dan perasaannya melalui berbagai bentuk kegiatan. Perkembangan fisik –

---

[35] Putrihapsari dan Dimyati. Penanaman Sikap Sopan Santun dalam Budaya Jawa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 2059–2070

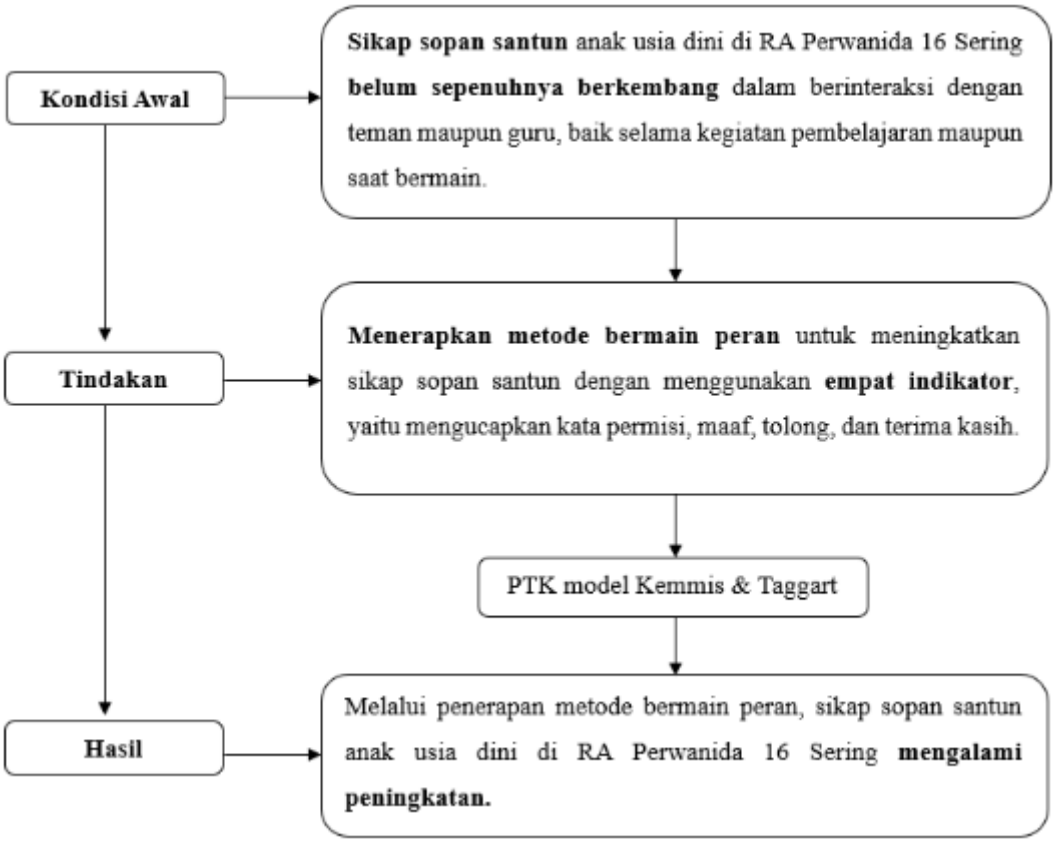
[36] Harahap, Amalina, dan Khadijah. Metode Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10, no. 1 (2022)

motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus, sedangkan perkembangan seni dapat terlihat melalui kegiatan menggambar, bernyanyi, bergerak, bermain musik, dan kegiatan kreatif lainnya. Kegiatan yang melibatkan gerakan, aktivitas, dan pengalaman langsung dapat memberikan stimulasi yang menyeluruh terhadap perkembangana anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan anak usia dini berlangsung secara menyeluruh melalui berbagai aspek, yaitu nilai agama dan moral, fisik – motorik, kognitif, bahasa, sosial – emosional, dan seni. Dalam penelitian ini, aspek yang memiliki keterkaitan paling erat dengan sikap sopan santun adalah perkembangan nilai agama dan moral serta sosial – emosional. Oleh karena itu, pemberian stimulasi melalui metode bermain peran dapat menjadi salah satu cara untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam mempraktikkan perilaku sopan santun, seperti mengucapkan tolong, maaf, terima kasih, dan permisi dalam berbagai situasi kehidupan sehari – hari.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian penelitian sebelumnya dan kajian teori, maka peneliti menyusun kerangka pikir sebagai dasar dalam memahami arah penelitian. Kerangka pikir ini menggambarkan hubungan antara permasalahan serta berfungsi sebagai pedoman dalam menjelaskan alur penelitian secara sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Selain itu, dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap sopan santun anak usia dini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi

   Kegiatan dilaksanakan di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering, Jl Lappa Tokancale, Desa Sering, Kecamatan Donri-Donri, Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan karena ditemukannya permasalahan yang berkaitan dengan perilaku sopan santun anak dalam kehidupan sehari – hari di lingkungan sekolah tersebut.

2. Waktu

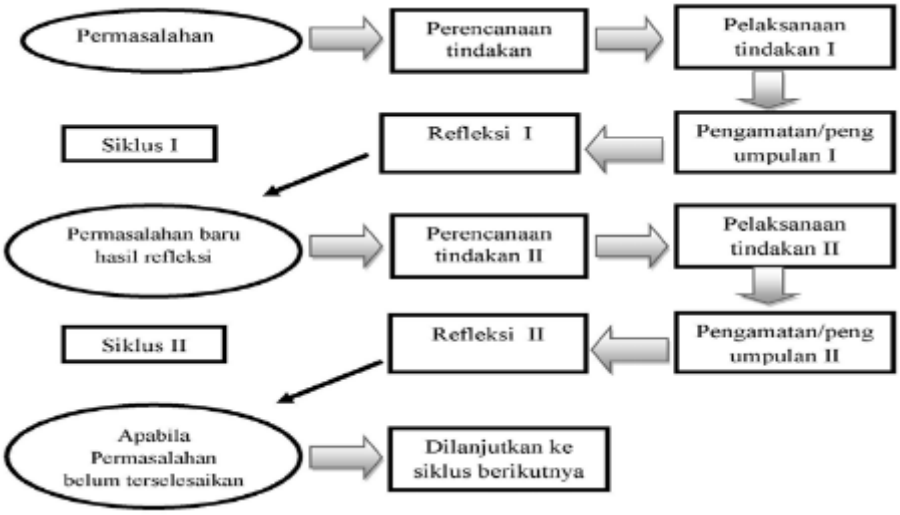
   Kegiatan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 dalam tiga siklus. Tahap Pra Siklus berlangsung pada 30 Maret – 04 April 2026. Siklus I pada 06 – 11 April 2026, Siklus II pada 13 – 18 April 2026, dan Siklus III pada 20 – 25 April 2026.

3. Subjek

   Kegiatan ini melibatkan 26 peserta didik Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering, yang terdiri atas 10 anak kelompok A dan 16 anak kelompok B. Kelompok A terdiri dari 4 anak laki – laki dan 6 anak perempuan, sedangkan kelompok B terdiri dari 7 anak laki – laki dan 9 anak perempuan.

B. Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung data kuantitatif dengan model Kemmis dan McTaggart. Dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Sumber: Suharsimi (2006)

C. Persiapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

   Tahap awal, peneliti mengamati proses pembelajaran dan interaksi yang berlangsung antaranak di dalam kelas. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa sikap sopan santun anak di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering belum berkembang secara optimal, khususnya dalam menerapkan perilaku sopan santun ketika belajar dan bermain bersama.

2. Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

   Setelah melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ditemukan, peneliti kemudian menetapkan fokus penelitian, yaitu peningkatan sikap sopan santun anak usia dini menggunakan teknik bermain peran dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak dalam menerapkan perilaku sopan santun selama proses pembelajaran maupun saat bermain.

3. Penyusunan Rencana Tindakan

Penyusunan rencana tindakan meliputi penentuan tema, penyusunan skenario bermain peran, pembagian peran kepada anak, serta tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

4. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

   Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), alat dan media pembelajaran yang relevan, serta skenario bermain peran sesuai dengan kondisi perkembangan dan kebutuhan anak.

5. Penyusunan Instrumen Penelitian

   Mengumpulkan data selama pelaksanaan tindakan yang terdiri atas lembar observasi untuk mengamati sikap sopan santun anak, catatan lapangan, serta dokumentasi.

6. Menentukan Indikator Keberhasilan

   Peneliti menetapkan indikator keberhasilan penelitian sebagai tolok ukur pencapaian tujuan. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan peningkatan perilaku sopan santun anak, seperti menghormati teman, guru, serta bersikap santun saat bermain.

7. Koordinasi dengan Pihak Terkait

   Peneliti berkoordinasi dengan pihak sekolah tentang proses penelitian, termasuk penentuan jadwal penelitian.

D. Sumber Data

1. Data Primer

   Data primer didapatkan langsung dari pihak atau objek yang diteliti sebagai

sumber utama informasi penelitian[37] yaitu peserta didik Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering. Data yang diperoleh meliputi perkembangan sikap sopan santun anak selama proses pembelajaran dan kegiatan bermain peran melalui pengamatan, catatan hasil pengamatan, dan refleksi selama pelaksanaan kegiatan.

2. Data Sekunder

   Data sekunder didapatkan dari berbagai sumber yang tersedia sebelumnya, misalnya dokumen sekolah, arsip, buku, dan sumber tertulis lainnya yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan. Dalam kegiatan ini data sekunder diperoleh melalui:

   a. Lembar observasi sikap sopan santun anak.
   b. Dokumentasi kegiatan pembelajaran berupa foto atau video selama penerapan metode bermain peran.
   c. Data hasil penilaian perkembangan sikap anak yang diperoleh pada setiap siklus.

E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

   Digunakan untuk mengumpulkan data perilaku anak selama tindakan berlangsung pada setiap siklus penelitian.

2. Catatan Lapangan

   Mendokumentasikan berbagai hal-hal penting yang muncul selama kegiatan

[37] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014).

pembelajaran yang belum sepenuhnya tercatat dalam lembar observasi. Alat pengumpulan data berupa buku catatan lapangan, yang berisi catatan tentang situasi pembelajaran, respons anak, serta refleksi peneliti selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.

3. Dokumentasi

   Alat pengumpulan data berupa kamera atau alat dokumentasi lainnya, yang digunakan untuk mengumpulkan foto dan video kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung seperti RPPH, daftar hadir anak, lembar perkembangan anak, dan sebagainya yang mendukung.

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja digunakan untuk mengetahui keberhasilan penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap sopan santun peserta didik di RA Perwanida 16 Sering. Indikator yang diamati meliputi:

1. Anak mengucapkan permisi ketika melewati teman atau guru.
2. Anak mengucapkan maaf apabila melakukan kesalahan.
3. Anak mengucapkan tolong ketika memerlukan bantuan.
4. Anak mengucapkan terima kasih setelah memperoleh bantuan.

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan pencapaian lebih dari 75% anak yang mampu menunjukkan perilaku sopan santun dengan baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

G. Analisis Data

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang diperkuat dengan data kuantitatif untuk mendukung proses

analisis. Kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran melalui penerapan bermain peran serta peningkatan perilaku sopan santun anak selama pelaksanaan tindakan. Sedangkan, analisis kuantitatif sebagai data pendukung untuk mengetahui peningkatan sikap sopan santun anak secara numerik pada setiap siklus.

1. Analisis Data Kualitatif
    a. Reduksi Data

        Dilakukan dengan cara memilah, merangkum, dan memusatkan informasi yang telah didapatkan dari hasil observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian.

    b. Penyajian Data

        Data kemudian disusun secara sistematis dengan bentuk uraian naratif agar mudah dipahami, meliputi proses pembelajaran, respons anak, keterlibatan dalam kegiatan bermain peran, serta perkembangan sikap sopan santun yang terlihat selama pelaksanaan tindakan.

    c. Penarikan Kesimpulan

        Kesimpulan ditarik berdasarkan hasil pengamatan terhadap perubahan perilaku sopan santun anak dari tahap awal sampai akhir.

2. Analisis Data Kuantitatif

    Dilakukan untuk mengetahui peningkatan sikap sopan santun anak mulai dari pra – siklus hingga siklus terakhir, sera menilai keberhasilan penerapan metode bermain peran. Data didapat dari lembar observasi dan dinilai berdasarkan kriteria BSB, BSH, MB, dan BB.

Tabel 3.1 Skala Penilaian Sikap Sopan Santun pada Lembar Observasi

Kriteria	Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

Tahapan dalam analisis data kuantitatif yaitu:

a. Skor per anak, untuk mengetahui tingkat pencapaian sikap sopan santun pada masing-masing anak berdasarkan seluruh indikator yang diamati.

$$Skor\ Per\ Anak = \sum Skor\ Indikator$$

Keterangan:

∑ Skor Indikator = jumlah skor diperoleh dari hasil penilaian setiap indikator sikap sopan santun pada masing – masing anak.

b. Skor maksimal per anak, untuk menghitung persentase per anak.

$$Skor\ Maksimal\ Per\ Anak = \text{Jumlah Indikator} \times \text{Skor Tertinggi}$$

c. Persentase per anak, untuk menentukan kategori perkembangan tiap anak.

$$\text{Persentase Per Anak} = \frac{Skor\ Per\ Anak}{Skor\ Maksimal\ Per\ Anak} \times 100\%$$

d. Persentase yang diperoleh pada setiap anak selanjutnya diklasifikasikan untuk menentukan kategori sikap sopan santun anak.

Tabel 3.2 Persentase Kategori Sikap Sopan Santun Anak

Kriteria	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76 – 100%

Kriteria	Persentase
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	56 – 75%
Mulai Berkembang (MB)	41 – 55%
Belum Berkembang (BB)	0 – 40%

e. Skor perolehan kelas, untuk mengetahui tingkat pencapaian sikap sopan santun anak secara keseluruhan dalam satu kelas.

$$Skor\ Perolehan = \sum Skor\ Seluruh\ Anak$$

f. Menentukan skor maksimal kelas yang merupakan batas tertinggi atau jumlah skor maksimal yang dapat dicapai oleh seluruh anak dalam satu kelas.

$$Skor\ Maksimal = \text{Jumlah Anak} \times \text{Jumlah Indikator} \times \text{Skor Tertinggi}$$

g. Persentase pencapaian kelas, untuk mengetahui tingkat pencapaian sikap sopan santun anak dalam satu kelas atau satu siklus (hasil utama analisis kuantitatif penelitian tindakan kelas).

$$\text{Persentase Kelas} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

h. Peningkatan antar siklus, untuk mengetahui perubahan sikap sopan santun anak pada setiap siklus pembelajaran.

$$Peningkatan\ antar\ Siklus = P_n - P_{n-1}$$

Keterangan:

P_n = Persentase pencapaian sikap sopan santun anak pada siklus yang sedang dianalisis (siklus I atau siklus II).

P_{n-1} = Persentase pencapaian sikap sopan santun anak pada siklus

sebelumnya (pra-siklus atau siklus I).

i. Ketuntasan kelas atau siklus, digunakan untuk mengetahui persentase anak yang menunjukkan tingkat perkembangan, yaitu BSH dan BSB, serta sebagai dasar dalam menentukan perlu atau tidaknya dilanjutkan ke siklus berikutnya.

$$Ketuntasan\ Klasikal = \frac{Jumlah\ Anak\ Tuntas}{Jumlah\ Seluruh\ Anak} \times 100\%$$

H. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan
   a. Mengenali kondisi awal, yaitu belum optimalnya sikap sopan santun anak seperti kurangnya kebiasaan mengucap kata permisi, maaf, tolong, terima kasih atau belum konsistennya anak dalam bertutur kata secara sopan kepada guru maupun teman.
   b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) khusus bermain peran.
   c. Menentukan skenario pelaksanaan bermain peran seperti memerankan tokoh guru, murid, orang tua, dan teman.
   d. Menyiapkan media alat, instrumen penelitian, dan pendukung bermain peran.
   e. Menentukan kriteria keberhasilan tindakan berdasarkan pencapaian anak.
2. Pelaksanaan Tindakan

   Tindakan dilaksanakan melalui beberapa kali pertemuan pada setiap siklus dengan tahapan kegiatan meliputi:

a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa, memberikan salam dan sapaan, serta menciptakan kondisi kelas yang kondusif.
b. Guru menjelaskan tujuan kegiatan serta mengenalkan aturan dan contoh sikap sopan santun yang akan dipraktekkan.
c. Guru memperkenalkan kegiatan bermain peran, menjelaskan alur cerita, serta menentukan peran pada setiap anak.
d. Anak menjalankan peran masing-masing sesuai skenario yang telah ditentukan, dengan bimbingan guru.
e. Guru memberikan contoh sikap sopan santun selama kegiatan berlangsung dan memberi penguatan positif kepada anak yang mampu menunjukkan perilaku sopan santun.
f. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdiskusi singkat dan menyampaikan kesimpulan secara sederhana serta memberikan motivasi kepada anak agar senantiasa berperilaku sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.

3. Observasi

Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dengan mengamati proses serta mengetahui hasil penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran. Adapun kegiatan observasi yang dilakukan meliputi:

a. Mengamati perilaku anak selama kegiatan bermain peran, khususnya yang berkaitan dengan indikator sikap sopan santun yang telah ditetapkan.
b. Mendokumentasikan perkembangan sikap sopan santun setiap anak melalui lembar observasi yang telah dipersiapkan.

c. Mengamati tingkat partisipasi dan keaktifan anak selama pelaksanaan kegiatan bermain peran.
d. Mendokumentasikan kegiatan pembelajaran melalui catatan lapangan atau dokumentasi pendukung baik foto maupun video.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi hasil tindakan dan mengetahui kekurangan yang masih ditemukan. Tahapan refleksi yaitu:

a. Mengevaluasi hasil pengamatan sikap sopan santun anak untuk mengetahui peningkatan yang terjadi dibandingkan dengan kondisi awal.
b. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan metode bermain peran, baik dari segi aktivitas anak maupun guru.
c. Menentukan apakah indikator keberhasilan telah tercapai atau belum.
d. Merumuskan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya, seperti memperjelas aturan bermain peran, menambah variasi skenario, atau meningkatkan bimbingan kepada anak yang masih pasif.
e. Menyimpulkan hasil refleksi sebagai dasar dalam menentukan apakah tindakan penelitian perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya atau dihentikan apabila tujuan penelitian telah tercapai.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian



Gambar 4.1 Gedung Sekolah RA Perwanida 16 Sering
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering adalah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dini. Raudhatul Athfal ini di bawah naungan Yayasan Dharma Wanita Persatuan Kementerian Agama Kabupaten Soppeng. Dalam menyelenggarakan pendidikan, RA Perwanida 16 Sering memiliki visi dan misi sebagai landasan dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

VISI

Mewujudkan anak berakhlak, cerdas dan mandiri sejak dini.

MISI

Mewujudkan peserta didik berakhlak, berkepribadian baik, dan mempersiapkan peserta didik untuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

TUJUAN

Mewujudkan anak yang cerdas, jujur, sopan, berkarakter sejak dini dan menjadikan peserta didik yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk mempersipkan peserta didik ke jenjang SD/MI.

Gambar 4.2 Visi, Misi, dan Tujuan RA Perwanida 16 Sering
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 4.3 Struktur Organisasi RA Perwanida 16 Sering
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

RA Perwanida 16 Sering memiliki dua tenaga pendidik, yaitu kepala sekolah dan seorang guru kelas yang mengajar kelompok A dan B dengan kualifikasi pendidikan S1. Lembaga ini memiliki sarana dan prasarana yakni ruang kantor, ruang pembelajaran, area bermain yang luas, alat permainan edukatif, dan fasilitas pendukung lainnya. Peserta didik terbagi menjadi kelompok A sebanyak 10 orang anak dan kelompok B sebanyak 16 orang anak. Maka, jumlah keseluruhan peserta didik di RA Perwanida 16 Sering adalah 26 anak.

B. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Peneliti melaksanakan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai sikap sopan santun anak sebelum diterapkannya tindakan bermain peran. Proses pembelajaran pada tahap ini masih menggunakan metode yang biasa diterapkan.

Tabel 4.1 Penilaian Indikator Sikap Sopan Santun Anak RA Perwanida 16 Sering Tahap Pra Siklus

No	Nama	6 Hari Observasi				Rata-Rata				Total	%	Ket
		Id1	Id 2	Id 3	Id 4	Id 1	Id 2	Id 3	Id 4			
1	ADL	5	5	10	5	1	1	2	1	5	31%	BB
2	ADM	8	4	8	4	2	1	2	1	5	30%	BB
3	GBR	2	2	2	2	0	0	0	0	2	10%	BB
4	QRN	2	2	2	2	0	0	0	0	2	10%	BB
5	KYS	3	3	3	3	1	1	1	1	2	15%	BB
6	ALY	10	5	10	5	2	1	2	1	6	38%	BB
7	INS	3	3	3	3	1	1	1	1	2	15%	BB
8	CYR	3	3	6	6	1	1	1	1	4	23%	BB
9	ZHR	3	3	3	3	1	1	1	1	2	15%	BB
10	DVS	10	5	10	10	2	1	2	2	7	44%	MB
11	AIA	6	6	6	6	1	1	1	1	5	30%	BB
12	AQL	6	6	6	6	1	1	1	1	5	30%	BB
13	ARS	6	3	6	3	1	1	1	1	4	23%	BB
14	ASL	3	3	6	3	1	1	1	1	3	19%	BB
15	AZH	10	5	10	10	2	1	2	2	7	44%	MB
16	ABY	2	2	2	4	0	0	0	1	2	13%	BB
17	MTS	5	5	10	5	1	1	2	1	5	31%	BB
18	FEB	3	3	6	6	1	1	1	1	4	23%	BB
19	RFS	8	4	8	4	2	1	2	1	5	30%	BB
20	RSK	10	5	5	5	2	1	1	1	5	31%	BB
21	RSN	2	2	2	2	0	0	0	0	2	10%	BB
22	ZHF	5	5	5	5	1	1	1	1	4	25%	BB
23	RQA	4	4	4	4	1	1	1	1	3	20%	BB
24	RFI	4	4	8	4	1	1	2	1	4	25%	BB
25	NZM	4	4	8	4	1	1	2	1	4	25%	BB
26	ARM	6	3	6	6	1	1	1	1	4	26%	BB
Skor perolehan kelas										101	Persentase	
Skor maksimal kelas										416	kelas 24%	

Berdasarkan Tabel 4.1 (data lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 131), hasil penelitian indikator sikap sopan santun tahap pra – siklus, menunjukkan bahwa sikap sopan santun anak masih berada pada kategori rendah. Berdasarkan kategori perkembangan, mayoritas anak berada pada kategori BB dan hanya 2 anak yang mulai menunjukkan perkembangan MB. Dari total 26 orang anak, sebagian besar belum menunjukkan sikap sopan santun secara optimal sesuai yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor keseluruhan kelas yakni 101 dari skor maksimal 416, dengan tingkat persentase pencapaian sebesar 24%.

Sesuai hasil pengamatan tahap pra – siklus, terlihat bahwa perkembangan anak dalam menerapkan perilaku sopan santun masih tergolong rendah. Beberapa perilaku yang diamati, seperti mengucapkan tolong ketika membutuhkan bantuan, dan menyampaikan permintaan maaf setelah melakukan kesalahan, belum ditunjukkan secara optimal oleh anak. Capaian masing – masing anak juga masih berada pada kisaran 10% – 44%, sehingga belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Maka dari itu, perlu dilakukan perbaikan di dalam aktivitas pembelajaran yakni dengan bermain peran, sebagai langkah dalam meningkatkan perkembangan karakter sopan santun peserta didik di RA Perwanida 16 Sering.

2. Siklus I

Peneliti melaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus I sebagai upaya meningkatkan pencapaian anak berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

Tabel 4.2 Penilaian Indikator Sikap Sopan Santun Anak RA Perwanida 16 Sering Tahap Siklus I

No	Nama	6 Hari Observasi				Rata-Rata				Total	%	Ket
		Id 1	Id 2	Id 3	Id 4	Id 1	Id 2	Id 3	Id 4			
1	ADL	6	6	7	6	1	1	1	1	4	26%	BB
2	ADM	18	17	16	18	3	3	3	3	12	72%	BSH
3	GBR	6	6	6	6	1	1	1	1	4	25%	BB
4	QRN	6	6	6	6	1	1	1	1	4	25%	BB
5	KYS	8	8	8	8	1	1	1	1	5	33%	BB
6	ALY	10	10	10	12	2	2	2	2	7	44%	MB
7	INS	8	8	11	8	1	1	2	1	6	36%	BB
8	CYR	8	8	8	10	1	1	1	2	6	35%	BB
9	ZHR	6	6	6	6	1	1	1	1	4	25%	BB
10	DVS	15	17	12	16	3	3	2	3	10	63%	BSH
11	AIA	15	17	13	13	3	3	2	2	10	60%	BSH
12	AQL	9	12	12	11	2	2	2	2	7	46%	MB
13	ARS	12	12	13	12	2	2	2	2	8	51%	MB
14	ASL	6	6	6	6	1	1	1	1	4	25%	BB
15	AZH	8	12	11	10	1	2	2	2	7	43%	MB
16	ABY	13	12	12	16	2	2	2	2	9	55%	BSH
17	MTS	16	16	16	13	3	3	3	2	10	64%	BSH
18	FEB	6	6	6	7	1	1	1	1	4	26%	BB
19	RFS	15	14	10	15	3	2	2	3	9	56%	BSH
20	RSK	10	10	10	11	2	2	2	2	7	43%	MB
21	RSN	10	10	10	15	2	2	2	3	8	47%	MB
22	ZHF	10	10	10	10	2	2	2	2	7	42%	MB
23	RQA	8	8	8	8	1	1	1	1	5	33%	BB
24	RFI	12	12	17	18	2	2	3	3	10	61%	BSH
25	NZM	10	10	10	10	2	2	2	2	7	42%	MB
26	ARM	12	12	14	16	2	2	2	3	9	56%	BSH
Skor perolehan kelas										182	Persentase kelas 44%	
Skor maksimal kelas										416		

Berdasarkan Tabel 4.2 (data lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 132), capaian sikap sopan santun pada Siklus I mengalami peningkatan dibandingkan para – siklus. Skor yang diperoleh mencapai 182 dari skor maksimal 416, dengan persentase 44%. Angka tersebut meningkat 20% dari capaian pra – siklus sebesar 24%. Tindakan Siklus I mulai memberikan dampak

positif pada perkembangan sikap sopan santun peserta didik di RA Perwanida 16 Sering.

Selain itu, terjadi peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori MB dan BSH. Beberapa anak bahkan memperoleh capaian di atas 60%, meskipun masih terdapat anak dalam kategori BB. Persentase perkembangan individu berada pada rentang 25% - 72%, yang menunjukkan adanya perbedaan pencapaian antar anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang telah diberikan, mampu meningkatkan sikap sopan santun, tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan. Maka dari itu, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan strategi pembelajaran agar perkembangan sikap sopan santun anak dapat lebih optimal.

3. Siklus II

Peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada Siklus II yang dilaksanakan untuk meningkatkan capaian yang masih belum optimal pada siklus sebelumnya.

Tabel 4.3 Penilaian Indikator Sikap Sopan Santun Anak RA Perwanida 16 Sering Tahap Siklus II

No	Nama	6 Hari Observasi				Rata-Rata				Total	%	Ket
		Id 1	Id 2	Id 3	Id 4	Id 1	Id 2	Id 3	Id 4			
1	ADL	14	10	15	12	2	2	3	2	9	53%	MB
2	ADM	15	18	18	16	3	3	3	3	11	70%	BSH
3	GBR	8	11	11	8	1	2	2	1	6	40%	MB
4	QRN	10	12	9	9	2	2	2	2	7	42%	MB
5	KYS	8	8	11	10	1	1	2	2	6	39%	BB
6	ALY	18	18	20	20	3	3	3	3	13	79%	BSB
7	INS	12	8	11	10	2	1	2	2	7	43%	MB
8	CYR	12	8	12	13	2	1	2	2	8	47%	MB
9	ZHR	8	9	9	8	1	2	2	1	6	35%	BB
10	DVS	24	18	23	20	4	3	4	3	14	89%	BSB
11	AIA	20	24	23	18	3	4	4	3	14	89%	BSB

No	Nama	6 Hari Observasi				Rata-Rata				Total	%	Ket
		Id 1	Id 2	Id 3	Id 4	Id 1	Id 2	Id 3	Id 4			
12	AQL	18	21	18	21	3	4	3	4	13	81%	BSB
13	ARS	14	12	18	18	2	2	3	3	10	65%	BSH
14	ASL	15	12	19	12	3	2	3	2	10	60%	BSH
15	AZH	21	19	21	20	4	3	4	3	14	84%	BSB
16	ABY	13	12	17	15	2	2	3	3	10	59%	BSH
17	MTS	20	15	17	20	3	3	3	3	12	75%	BSH
18	FEB	12	10	15	20	2	2	3	3	10	59%	BSH
19	RFS	13	12	16	15	2	2	3	3	9	58%	BSH
20	RSK	23	24	20	24	4	4	3	4	15	95%	BSB
21	RSN	13	12	13	15	2	2	2	3	9	55%	MB
22	ZHF	13	12	16	12	2	2	3	2	9	55%	MB
23	RQA	12	12	12	12	2	2	2	2	8	50%	MB
24	RFI	18	18	18	18	3	3	3	3	12	75%	BSH
25	NZM	12	10	15	16	2	2	3	3	9	55%	MB
26	ARM	21	18	23	19	4	3	4	3	14	84%	BSB
Skor perolehan kelas										262	Persentase kelas 63%	
Skor maksimal kelas										416		

Berdasarkan Tabel 4.3 (data lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 133), capaian sikap sopan santun pada Siklus II meningkat dengan skor 262 dari skor maksimal 416 atau sebesar 63%. Sebagian besar anak telah mencapai kategori BSH dan BSB, sedangkan sebagian lainnya masih berada pada kategori MB dan BB. Secara individu, capaian anak berada pada rentang 35% - 95%, dengan beberapa anak telah mencapai BSB di atas 80%. Siklus II memberikan perkembangan yang cukup baik pada sikap sopan santun anak dan memperbaiki capaian siklus sebelumnya.

4. Siklus III

Penelitian dilanjukan ke Siklus III untuk menoptimalkan pencapaian indikator yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, pembelajaran disempurnakan dengan menerapkan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Indikator Sikap Sopan Santun Anak RA Perwanida 16 Sering Tahap Siklus III

No	Nama	6 Hari Observasi				Rata-Rata				Total	%	Ket
		Id 1	Id 2	Id 3	Id 4	Id 1	Id 2	Id 3	Id 4			
1	ADL	21	18	24	20	4	3	4	3	14	86%	BSB
2	ADM	23	24	24	24	4	4	4	4	16	99%	BSB
3	GBR	12	10	12	9	2	2	2	2	7	45%	MB
4	QRN	11	12	11	11	2	2	2	2	8	47%	MB
5	KYS	10	9	11	12	2	2	2	2	7	44%	MB
6	ALY	23	18	24	24	4	3	4	4	15	93%	BSB
7	INS	15	12	16	16	3	2	3	3	10	61%	BSH
8	CYR	12	12	16	16	2	2	3	3	9	58%	BSH
9	ZHR	12	10	12	12	2	2	2	2	8	48%	MB
10	DVS	24	23	24	22	4	4	4	4	16	97%	BSB
11	AIA	24	24	24	24	4	4	4	4	16	100%	BSB
12	AQL	18	24	19	24	3	4	3	4	14	89%	BSB
13	ARS	18	18	19	18	3	3	3	3	12	76%	BSB
14	ASL	16	12	16	13	3	2	3	2	10	59%	BSH
15	AZH	24	24	24	24	4	4	4	4	16	100%	BSB
16	ABY	18	12	18	18	3	2	3	3	11	69%	BSH
17	MTS	24	18	24	24	4	3	4	4	15	94%	BSB
18	FEB	9	9	12	10	2	2	2	2	7	42%	MB
19	RFS	20	16	20	15	3	3	3	3	12	74%	BSH
20	RSK	19	24	24	24	3	4	4	4	15	95%	BSB
21	RSN	19	16	18	20	3	3	3	3	12	76%	BSB
22	ZHF	18	18	21	19	3	3	4	3	13	79%	BSB
23	RQA	18	16	20	16	3	3	3	3	12	73%	BSH
24	RFI	19	18	20	18	3	3	3	3	13	78%	BSB
25	NZM	20	20	20	22	3	3	3	4	14	85%	BSB
26	ARM	24	23	24	24	4	4	4	4	16	99%	BSB
Skor perolehan kelas										315	Persentase kelas 76%	
Skor maksimal kelas										416		

Berdasarkan Tabel 4.4 (data lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 134), capaian sikap sopan santun pada Siklus III terjadi peningkatan dengan skor 315 dari 416 atau sebesar 76%. Mayoritas anak telah mencapai kategori BSB, sementara beberapa anak berada pada kategori BSH dan sebagian kecil pada kategori MB. Pada tahap ini, tidak terdapat lagi anak yang berada pada

kategori BB, sehingga perkembangan sikap sopan santun menunjukkan hasil yang semakin baik.

Secara individu, capaian persentase anak menunjukkan hasil yang tinggi, dengan rentang nilai berkisar antara 42% hingga 100%. Bahkan, beberapa anak telah mencapai nilai maksimal dengan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa indikator sikap sopan santun anak telah berkembang secara optimal. Persentase pencapaian anak pada tahap ini juga telah mencapai 76% melampaui kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas yang telah ditentukan sebelumnya yakni lebih dari 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mampu menerapkan perilaku sopan santun selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran yang dilakukan dinyatakan berhasil meningkatkan sopan santun anak di RA Perwanida 16 Sering. Maka dari itu, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus ini.

A. Pembahasan

1. Pra Siklus

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi sikap sopan santun anak usia dini di RA Perwanida 16 Sering. Observasi dilakukan terhadap perilaku anak dalam kegiatan sehari – hari, khususnya dalam penggunaan kata tolong, maaf, permisi, dan terima kasih. Berdasarkan hasil pra-siklus, diketahui bahwa perkembangan sikap sopan santun anak di RA Perwanida 16 Sering masih rendah karena mayoritas anak belum menunjukkan perilaku sopan santun secara

optimal selama aktivitas pembelajaran (hasil observasi lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 108 – 112 dan halaman 131). Rendahnya hasil yang dicapai dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran yang masih menerapkan pendekatan konvensional, belum didukung oleh penerapan metode yang tepat untuk membentuk serta membiasakan perilaku sopan santun pada anak. Guru masih lebih banyak berorientasi pada penyampaian materi pembelajaran, sehingga pembentukan karakter, khususnya sikap sopan santun, belum mendapatkan perhatian yang memadai. Di samping itu, aktivitas belajar yang tidak kreatif, menarik, serta interaktif turut menyebabkan rendahnya keterlibatan serta motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut pada akhirnya berdampak pada belum optimalnya perkembangan dan penerapan sikap sopan santun anak dalam proses pembelajaran.

Capaian yang masih rendah tersebut mengindikasikan bahwa proses penanaman karakter pada anak, terutama dalam hal sikap sopan santun, belum terlaksana secara maksimal. Pembentukan karakter perlu dilakukan melalui pembiasaan yang konsisten sehingga dapat membantu menanamkan nilai – nilai positif pada anak.[38] Di samping itu, pemberian contoh melalui guru sangat berkontribusi pada perkembangan karakter anak.[39] Berdasarkan hal tersebut, peneliti memandang perlu menerapkan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan sikap sopan santun anak. Melalui kegiatan bermain peran, anak

[38] Utami, Siregar, dkk. Implementasi Pembentukan Karakter Religius Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Pembiasaan di PAUD Harapan Mandiri Kecamatan Medan Deli Kota Medan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, no 4 (2022): 8952–8959.
[39] Maharani, Shabrina, dkk. Hubungan Keteladanan Guru dengan Perkembangan Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, no 8 (2024): 22586–22596.

diberikan kesempatan untuk mempraktikkan berbagai situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari sehingga diharapkan dapat membantu anak memahami dan membiasakan perilaku sopan santun secara lebih nyata.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum pelaksanaan tindakan pada Siklus I. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil pra siklus yang menunjukkan bahwa sikap sopan santun anak masih rendah dan perlu ditingkatkan. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan RPPH Siklus I (dapat dilihat pada lampiran halaman 76 – 87), media pembelajaran sederhana dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini seperti buku, alat tulis, kartu huruf, serta kartu bergambar situasi. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi Siklus I (hasil observasi lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 113 – 118 dan halaman 132) serta alat dokumentasi kegiatan yaitu *handphone*.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan selama enam hari kegiatan. Pada tahap ini, peneliti memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk perilaku sopan santun melalui kegiatan bermain peran sederhana. Kegiatan difokuskan pada pengenalan dan pembiasaan penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi dalam situasi sederhana di dalam kelas.

1) Senin, 06 April 2026

Kegiatan pembelajaran berfokus pada pengenalan dan pembiasaan penggunaan kata tolong dan terima kasih. Peneliti memberikan contoh

sederhana kepada anak tentang cara meminta bantuan dengan menggunakan tolong dan mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan. Anak kemudian mempraktikkan melalui kegiatan bermain peran sederhana bersama teman.



Gambar 4.4 Kegiatan Pengenalan Penggunaan Kata Tolong
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 4.5 Kegiatan Pengenalan Penggunaan Kata Terima Kasih
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

2) Selasa, 07 April 2026

Kegiatan pembelajaran berfokus pada pengenalan dan pembiasaan penggunaan kata maaf. Peneliti memberikan contoh situasi sederhana seperti tidak sengaja menyenggol teman, anak kemudian diajak untuk meminta maaf menggunakan tangan kanan dengan sopan dan tulus. Anak dipersilahkan mempraktikkannya secara bergantian di depan kelas.



Gambar 4.6 Kegiatan Pengenalan Penggunaan Kata Maaf
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

3) Rabu, 08 April 2026

Kegiatan difokuskan pada pembiasaan mengucapkan kata permisi. Peneliti menjelaskan kepada anak bahwa kata permisi digunakan ketika hendak melewati orang lain, memasuki ruangan, atau meminta perhatian seseorang. Anak mempraktikkan penggunaan kata permisi melalui bermain peran dalam situasi sederhana didalam kelas.



Gambar 4.7 Kegiatan Pengenalan Penggunaan Kata Permisi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

4) Kamis, 09 April 2026

Kegiatan mengenalkan kembali kata atau huruf sopan santun melalui tulisan

di papan tulis seperti tolong, maaf, permisi, dan terima kasih. Anak diajak menyebutkan dan memahami penggunaan kata – kata tersebut dalam kehidupan sehari – hari.



Gambar 4.8 Kegiatan Pengenalan Huruf terkait Kata Sopan Santun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

5) Jumat, 10 April 2026

Anak diajak menyusun huruf menjadi kata – kata yang berkaitan dengan sopan santun. Peneliti memberikan contoh tulisan di papan tulis seperti kata maaf, tolong, maaf, terima kasih. Kegiatan dilakukan secara sederhana dan menyenangkan agar anak dapat mengenal kata – kata sopan santun sekaligus memahami maknanya.



Gambar 4.9 Kegiatan Menyusun Huruf terkait Kata Sopan Santun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

6) Sabtu, 11 April 2026

Peneliti menggunakan kartu bergambar sebagai media pembelajaran untuk membantu anak memahami perilaku sopan santun. Anak diberikan gambar yang menunjukkan situasi tertentu, kemudian diminta mengamati dan mempraktikkan perilaku yang sesuai dengan gambar. Kegiatan ini bertujuan agar anak mampu menerapkan kata – kata dan perilaku sopan santun dalam situasi sehari – hari.



Gambar 4.10 Kegiatan Mengambil Kartu Bergambar Sikap Sopan Santun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 4.11 Kegiatan Mempraktikkan Kartu Bergambar
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

c. Hasil Observasi

Setelah pelaksanaan tindakan yang dilakukan selama enam hari kegiatan, capaian sikap sopan santun pada Siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap pra – siklus. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam hal pembiasaan mulai berkontribusi positif terhadap pembentukan sikap sopan santun anak. Peningkatan yang diperoleh pada Siklus I berkaitan dengan usaha peneliti dalam menanamkan kebiasaan berperilaku sopan santun selama proses pembelajaran. Kegiatan pembiasaan secara bertahap membantu anak mengenal, memahami, dan menerapkan perilaku sopan santun sesuai dengan yang diharapkan, meskipun penerapan perilaku tersebut masih belum konsisten pada seluruh anak.

d. Refleksi

Aktivitas pembelajaran Siklus I menghadapi hambatan yakni sebagian anak belum menerapkan sikap sopan santun atas inisiatif sendiri sehingga anak masih memerlukan bimbingan dan arahan. Pemberian penguatan serta variasi kegiatan juga belum terlaksana secara maksimal, sehingga konsentrasi dan keterlibatan anak selama pelaksanaan kegiatan belum mencapai hasil yang maksimal. Perbaikan akan dilakukan dengan meningkatkan konsistensi dalam penerapan pembiasaan, memberikan keteladanan yang lebih konkret melalui contoh perilaku yang ditunjukkan secara langsung dan kegiatan pembelajaran sebaiknya lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak. Upaya tersebut diharapkan mampu mendorong peningkatan motivasi serta keterlibatan anak dalam menerapkan perilaku sopan santun. Hasil pada siklus ini menjadi

tolak ukur dalam perbaikan penerapan metode bermain peran pada pelaksanaan tindakan siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti melakukan persiapan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Perencanaan dilakukan dengan memperbaiki dan mengembangkan kegiatan bermain peran agar anak lebih akif dalam mempraktikkan sikap sopan santun anak dalam kehidupan sehari – hari. Peneliti menyiapkan RPPH Siklus II (dapat dilihat pada lampiran halaman 88 – 99), media pembelajaran sederhana seperti uang mainan, gambar ikan, tas, buku, alat tulis, alat kesehatan mainan, tempat bekal, botol air minum dan sebagainya. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi Siklus II (hasil observasi lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 119 – 124 dan halaman 133), serta alat dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti menentukan tema kegiatan yang berkaitan dengan jual beli dan profesi yang dekat dengan pengalaman anak. Kegiatan dirancang dalam bentuk bermain peran, seperti menjadi penjual dan pembeli makanan, minuman, ikan, tas, buku, alat tulis, serta bermain peran sebagai dokter dan pasien.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan selama enam hari kegiatan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.

1) Senin, 13 April 2026

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema jual beli makanan dan

minuman. Peneliti menyiapkan alat makan dan minum mainan dan memberikan contoh ketika melakukan kegiatan jual beli makanan dan minuman. Anak bergantian berperan sebagai penjual dan pembeli dengan mempraktikkan sikap sopan santun seperti mengucapkan permisi, tolong, maaf, dan terima kasih ketika berinteraksi.



Gambar 4.12 Kegiatan Bermain Peran Jual Beli Makanan dan Minuman
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

2) Selasa, 14 April 2026

Anak diajak bermain peran sebagai penjual dan pembeli ikan. Peneliti memberikan contoh ketika melakukan kegiatan jual beli ikan. Anak mempraktikkan kegiatan tersebut secara bergantian dengan menggunakan kata – kata sopan saat meminta, menerima, dan memberikan barang.



Gambar 4.13 Kegiatan Bermain Peran Jual Beli Ikan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

3) Rabu, 15 April 2026

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema penjual tas. Anak berperan sebagai penjual dan pembeli serta melakukan percakapan sederhana dalam kegiatan jual beli. Melalui kegiatan ini, anak dibiasakan menggunakan bahasa yang santun ketika berinteraksi dengan teman.



Gambar 4.14 Kegiatan Bermain Peran Jual Beli Tas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

4) Kamis, 16 April 2026

Anak bermain peran sebagai penjual dan pembeli buku serta alat tulis. Peneliti memberikan contoh cara meminta dan memberikan barang dengan sopan. Anak kemudian mempraktikkannya secara bergantian sambil menerapkan perilaku sopan santun dalam berkomunikasi dengan teman.



Gambar 4.15 Kegiatan Bermain Peran Jual Beli Buku dan Alat Tulis
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

5) Jumat, 17 April 2026

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema profesi dokter dan pasien. Dalam kegiatan tersebut, anak dibiasakan menggunakan kata sopan ketika berbicara, meminta atau memberikan bantuan, dan mengucapkan terima kasih.



Gambar 4.16 Kegiatan Bermain Peran sebagai Dokter dan Pasien
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

6) Sabtu, 18 April 2026

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema penjual dan pembeli tempat bekal dan botol air minum. Anak berperan sebagai penjual dan pembeli dengan melakukan percakapan sederhana. Melalui kegiatan ini, anak mempraktikkan penggunaan kata sopan santun secara langsung dalam situasi bermain yang menyerupai kehidupan sehari – hari.



Gambar 4.17 Bermain Peran Jual Beli Tempat Bekal dan Botol Air Minum
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

c. Hasil Observasi

Setelah pelaksanaan tindakan yang dilakukan selama enam hari kegiatan, Perkembangan sikap sopan santun anak yang diperoleh semakin baik dan menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus I. Perkembangan ini dipengaruhi oleh langkah – langkah perbaikan yang diterapkan berdasarkan hasil siklus sebelumnya. Peneliti mulai menerapkan pembiasaan perilaku sopan santun secara lebih konsisten dan memberikan contoh secara langsung melalui keteladanan dalam berbagai kegiatan. Selain itu, pemberian penguatan kepada anak juga dilakukan dengan lebih maksimal, antara lain melalui pujian dan apresiasi sebagai bentuk penghargaan terhadap anak yang mampu menunjukkan perilaku sopan santun.

Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran dikembangkan tidak hanya melalui praktik sederhana, tetapi juga dengan memilih tema pembelajaran sesuai dengan pengalaman yang sering ditemui anak dalm kehidupan sehari – hari anak, yaitu aktivitas penjual dan pembeli. Dalam hal ini, anak diberikan kesempatan melakukan praktik langsung dengan memanfaatkan berbagai benda yang tersedia di dalam kelas, seperti buku, alat tulis, tas, tempat bekal, dan botol minum sebagai media dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran. Kegiatan yang bersifat kontekstual ini mendorong anak lebih terlibat secara aktif dan antusias, sehingga mereka lebih mudah memahami serta menerapkan perilaku sopan santun secara mandiri.

Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara menarik dan melibatkan interaksi aktif dapat mendorong peningkatan partisipasi anak selama proses

pembelajaran, sehingga nilai-nilai karakter dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan yang dilakukan secara berkesinambungan serta diperkuat melalui keteladanan dapat membantu membentuk perilaku anak secara bertahap. Hal ini sesuai dengan karakteristiknya yang memiliki kecenderungan untuk belajar melalui proses meniru perilaku yang mereka amati dari orang-orang dan lingkungan di sekitarnya.

d. Refleksi

Hasil yang diperoleh pada siklus ini belum optimal karena beberapa anak yang belum menerapkan perilaku tersebut secara konsisten dan mandiri. Penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan tetap mempertahankan strategi pembelajaran yang telah memberikan hasil positif serta mengembangkan variasi kegiatan yang lebih beragam. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan pencapaian anak sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

4. Siklus III

a. Perencanaan

Peneliti menyiapkan perencanaan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II. Perbaikan dilakukan dengan mengembangkan kegiatan bermain peran yang lebih dekat dengan kehidupan sehari – hari anak. Kegiatan dirancang untuk memberikan kesempatann kepada anak dalam mempraktikkan sikap sopan santun secara langsung melalui berbagai situasi yang sering ditemui di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat. Peneliti menyiapkan RPPH

Siklus III (dapat dilihat pada lampiran halaman 100), naskah sederhana (dapat dilihat pada lampiran halaman 102 – 107), media pembelajaran sederhana seperti meja, kursi, atau mainan sesuai dengan tema. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi Siklus III (hasil observasi lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 125 – 130 dan halaman 134), serta alat dokumentasi.

Tema kegiatan pada tahap ini berkaitan dengan lingkungan sehari – hari anak yaitu bermain peran di kantin, belajar di kelas, membersihkan ruang kelas, membantu orang tua dirumah, lingkungan masyarakat, dan transportasi. Pemilihan kegiatan ini disesuaikan dengan pengalaman anak sehingga lebih mudah memahami dan mempraktikkan perilaku sopan santun. Perencanaan Siklus III diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menerapkan sikap sopan santun secara mandiri dalam berbagai situasi kehidupan sehari – hari.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Siklus III dilakukan selama enam hari. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dengan menggunakan metode bermain peran. Kegiatan pada tahap ini, peneliti tidak lagi memberikan contoh secara langsung seperti pada siklus sebelumnya, melainkan memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan sikap sopan santun secara mandiri melalui kegiatan bermain peran.

1) Senin, 20 April 2026

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema kantin sekolah, anak

diberikan kesempatan untuk berperan sebagai penjual dan pembeli secara bergantian.



Gambar 4.18 Kegiatan Bermain Peran Tema Kantin Sekolah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

2) Selasa, 21 April 2026

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema belajar di kelas. Anak dibiasakan untuk meminta izin ketika hendak melakukan sesuatu, mengucapkan tolong ketika membutuhkan bantuan, mengucapkan maaf ketika melakukan kesalahan, serta mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan.



Gambar 4.19 Kegiatan Bermain Peran Tema Belajar di Kelas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

3) Rabu, 22 April 2026

Anak diajak bermain peran dalam kegiatan membersihkan ruang kelas. Anak bekerja sama dalam membersihkan dan merapikan ruang kelas. Kegiatan ini juga melatih anak untuk saling menghargai dan bekerja sama dengan teman.



Gambar 4.20 Kegiatan Bermain Peran Tema Membersihkan Ruang Kelas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

4) Kamis, 23 April 2026

Kegiatan bermain peran dengan tema membantu orang tua dirumah. Anak membantu merapikan rumah atau mengambilkan barang. Anak belajar berkomunikasi dengan sopan. Melalui kegiatan ini, anak dibiasakan untuk menghargai dan membantu orang lain dalam kehidupan sehari – hari.



Gambar 4.21 Kegiatan Bermain Peran Tema Membantu Orang Tua di Rumah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

5) Jumat, 24 April 2026

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema kehidupan di masyarakat (warung). Anak mempraktikkan cara berinteraksi dengan orang lain di lingkungan masyarakat. Anak diminta secara bergantian dalam kegiatan bermain peran.



Gambar 4.22 Kegiatan Bermain Peran Tema Masyarakat (Warung)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

6) Sabtu, 25 April 2026

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema transportasi. Anak diberikan kesempatan untuk memerankan situasi ketika menggunakan kendaraan atau transportasi bersama orang lain. Kegiatan ini menjadi tahap penguatan agar anak mampu menerapkan sikap sopan santun dalam berbagai situasi dalam kehidupan sehari – hari.



Gambar 4.23 Kegiatan Bermain Peran Tema Transportasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

c. Hasil Observasi

Persentase capaian sikap sopan santun anak pada Siklus III telah mencapai tingkat keberhasilan yang ditentukan dan bahkan berada di atas standar 75%. Peningkatan ini merupakan hasil dari penyempurnaan tindakan pembelajaran berdasarkan evaluasi pada siklus sebelumnya. Pada Siklus III, peneliti tidak hanya menerapkan pembiasaan dan memberikan keteladanan secara konsisten, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih nyata melalui kegiatan simulasi dalam bermain peran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembiasaan yang didukung oleh keteladanan guru dan variasi kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan berdampak baik pada perkembangan perilaku sopan santun anak.

Melalui berbagai kegiatan simulasi, anak mampu mengenali nilai – nilai sopan santun secara konseptual serta menunjukkan kemampuan untuk menerapkannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus terus – menerus mendapatkan arahan atau pengingat dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan yang diterapkan secara berkelanjutan dan diperkuat melalui pengalaman langsung mampu membantu menanamkan nilai karakter yang baik sejak usia dini.

d. Refleksi

Hasil kegiatan pada siklus ini telah memenuhi seluruh kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan capaian tersebut, penelitian dapat dinyatakan berhasil dan sehingga pelaksanaan tindakan dihentikan tanpa dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II hingga Siklus III, terlihat adanya perkembangan sikap sopan santun anak setelah diterapkan metode bermain peran yang dekat dengan situasi atau kehidupan sehari – hari anak. Setiap siklus menunjukkan perubahan kemampuan anak dalam menerapkan perilaku sopan santun melalui kegiatan yang diberikan. Untuk mengetahui perkembangan tersebut secara jelas, berikut tabel perbandingan hasil pengamatan sikap sopan santun anak mulai dari Pra Siklus sampai dengan Siklus III.

Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Observasi Pra Siklus – Siklus III

No	Tahap	Persentase	Peningkatan
1	Pra Siklus	24%	-
2	Siklus I	44%	20%
3	Siklus II	63%	19%
4	Siklus III	76%	13%

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa sikap sopan santun anak mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari Pra Siklus sampai dengan Siklus III. Pada Pra Siklus, persentase kemampuan sikap sopan santun anak sebesar 24%. Setelah diterapkan metode bermain peran pada Siklus I, persentase meningkat menjadi 44%. Selanjutnya, pada Siklus II meningkat menjadi 63%, dan pada siklus III kembali mengalami peningkatan menjadi 76%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 52% dari kondisi Pra Siklus hingga Siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap sopan santun anak usia dini di RA Perwanida 16 Sering di Kabupaten Soppeng.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian sebanyak tiga siklus telah membuktikan bahwa penerapan metode pembiasaan benar – benar dapat meningkatkan sikap sopan santun anak usia dini di RA Perwanida 16 Sering. Peningkatan dapat dilihat secara bertahap mulai dari pra – siklus hingga siklus terakhir, dengan capaian akhir 76% sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Keberhasilan penelitian didukung oleh penerapan pembiasaan secara konsisten melalui aktivitas yang melibatkan anak secara aktif. Pendidik memberikan teladan perilaku santun serta apresiasi sebagai penguatan. Selain itu, bermain peran dengan simulasi yang dekat dengan pengalaman anak membuat proses belajar lebih menarik serta membantu anak memahami dan menerapkan sikap sopan santun.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menerapkan metode pembiasaan secara berkelanjutan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Guru juga perlu memberikan keteladanan melalui perilaku yang baik, disertai dengan penguatan berupa pujian dan penghargaan terhadap perilaku positif yang ditunjukkan anak. Selain itu, aktivitas pembelajaran hendaknya menarik dan interaktif misalnya melalui kegiatan bermain peran dan simulasi, sehingga anak lebih mudah memahami, meniru, dan menerapkannya.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan berperan dalam menunjang penerapan pembiasaan sikap sopan santun melalui pengembangan program pendidikan karakter yang dilaksanakan secara terencana dan berkelanjutan. Selain itu, sekolah perlu menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan karakter serta melibatkan seluruh warga sekolah dalam penerapan nilai-nilai sopan santun, sehingga perilaku tersebut dapat berkembang menjadi kebiasaan dan budaya positif dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua perlu membangun hubungan kerja sama yang positif dengan pihak lembaga pendidikan untuk menanamkan serta membentuk kebiasaan perilaku sopan santun di lingkungan keluarga. Penerapan pembiasaan secara rutin di rumah yang disertai dengan contoh positif dari orang tua dapat memperkuat pembentukan karakter anak. Dengan demikian, anak diharapkan mampu menerapkan sikap sopan santun secara berkesinambungan, baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkunagn sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat mengembangkan kajian ini dengan menerapkan teknik pembiasaan pada ranah karakter lainnya atau mengombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Penelitian serupa juga dapat dilaksanakan pada lingkungan pendidikan yang memiliki kondisi berbeda agar diperoleh hasil yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Amaruddin, H. (2016). *Membentuk Karakter Santun Anak Masa Kini (Peran Tri Pusat Pendidikan)*. Banyumas: Relasi Inti Media.

Apriyani, N., Hibana, dan Suhrahman, S. (2021). Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5*(2), 126–140. https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933

Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(4), 4565–4574. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056

Dewi, I. R. (2023). *Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun melalui Bermain Peran Makro Kelompok B di Tk Pratiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pelajaran 2023/2024*.

Fauziddin, M., dan Ningrum, M. A. (2024). Semantic Literature Review: Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(6), 1475–1488. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6236

Harahap, S. B. (2020). *Strategi Penerapan Metode Ummi dalam Pembelajaran Al-Qur'an*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Harahap, S. N. H., Amalina, M. N., & Khadijah. (2022). Metode pengembangan sosial emosional anak usia dini pada masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10*(1).

Hidayat, I. (2023). *Internalisasi Nilai-Nilai Sopan Santun dalam Mewujudkan Lingkungan Pendidikan Humanis*. Surabaya: CV Confident.

Iwan. (2023). *Internalisasi Nilai-Nilai Sopan Santun dalam Mewujudkan Lingkungan Pendidikan Humanis* (Cetakan 1). Surabaya: CV Confident.

Joenaidy, A. M. (2018). *Guru Asyik, Murid Fantastik.* Yogyakarta: Diva Press.

Khairani, N., Siregar, R., dan Lubis, J. N. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(5), 73–74. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5383

Maharani, N. S., Shabrina, D., Aulia, R., & Fidrayani, F. (2024). Hubungan Keteladanan Guru dengan Perkembangan Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 22586–22596.

Mauluddia, Y., & Solehuddin, M. (2023). The application of playing in early childhood education based on Piaget's way of thinking. Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 143–156. https://doi.org/10.24042/00202361730300

Milyawati, M. (2021). *Meningkatkan Sikap Perilaku Santun melalui Metode Bermain Peran pada Anak TK Islam Al-Hidayah Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021* (Tesis). Universitas PGRI Semarang.

Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik perkembangan anak usia dini. Khazanah Pendidikan, 17(1). https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397

Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Cetakan 1). Yogyakarta: Deepublish.

Pertiwi, E. P., dan Zahro, I. (2018). *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dan Opini Pendidikan Karakter melalui Sentra Bermain Peran*. Bandung: Nusamedia.

Purba, S., Lumbantobing, P. A., dan Buulolo, D. N. (2022). Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Karakter Sopan Santun. *Jurnal Abdimas Mutiara, 3*(2), 524–533.

Putrihapsari, R., & Dimyati. (2021). Penanaman sikap sopan santun dalam budaya Jawa pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2059–2070. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1022

Rahma, S. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini* (Tesis). Universitas Ivet.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Risanti, R., Rachmawati, F., Muslihin, Y. H., dan PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya. (2022). Penanaman Sikap Sopan Santun Anak Usia Dini melalui Pola Asuh Keluarga. *Jurnal PAUD Agapedia, 6*(2), 175–181. https://doi.org/10.17509/jpa.v6i2.52011

Saripah. (2023). *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini (Konsep, Teori, dan Aplikasinya)*. Solok: Mafy Media Literasi Indonesia.

Sary, Y., N., E. (2018). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Siregar, F. Z. (2023). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa melalui Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri*

101620 Gunung Manaon Kecamatan Portibi, Kabupaten Padang Lawas Utara (Doctoral Dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).

Sope, Y. A., Mufida, A. Y., Harahap, F. A., Zahrah, F., dan Nurramadani, L. (2023). *Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini* (Cetakan 1). Yogyakarta: Jejak Pustaka.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukarni. (2021). *Bermain Peran untuk Menanamkan Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*. Tangerang: Indocamp.

Sukini. (2016). *Santun*. Yogyakarta: Relasi Inti Media.

Sukmawati, D. (2017). *Sopan Santun dalam Bergaul*. Jakarta: CV Indrajaya.

Sumyati. (2024). *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Sikap Sopan Santun pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids Maguwoharjo Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Utami, R. D. ., Siregar, B. ., & Pratiwi, N. . (2022). Implementasi Pembentukan Karakter Religius Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Pembiasaan di PAUD Harapan Mandiri Kecamatan Medan Deli Kota Medan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 8952–8959. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9783