PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTUN ANAK USIA DINI DI RA PERWANIDA 16 SERING KABUPATEN SOPPENG

Erni Angraeni, Nurlina Jalil, Nur Fadhilah
[1,2,3] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama islam, Universitas Muhammadiyah Parepare
Email : erniangraeni283@gmail.com

ABSTRAK

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Sikap Sopan Santun Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering Kabupaten Soppeng. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya sikap sopan santun anak yang terlihat dari belum terbiasanya menerapkan perilaku sopan santun di lingkungan sekolah, seperti mengucapkan kata permisi, tolong, maaf, dan terima kasih. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan tiga siklus dan melibatkan seluruh peserta didik RA Perwanida 16 Sering. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, pencatatan lapangan, serta dokumentasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif yang diperkuat dengan analisis kuantitatif.

Hasil menunjukkan bahwa metode bermain peran terbukti meningkatkan sikap sopan santun anak di RA Perwanida 16 Sering secara bertahap. Persentase perkembangan meningkat dari 24% (Pra Siklus) ke 44% (Siklus I), berlanjut 63% (Siklus II), hingga mencapai 76% (Siklus III). Sebagian besar anak telah mencapai kategori BSH dan BSB sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi. Peningkatan didukung oleh kegiatan bermain peran yang menggunakan situasi yang dekat dengan pengalaman anak. Kegiatan ini mendorong anak untuk lebih aktif, percaya diri, serta mampu menerapkan perilaku sopan santun secara mandiri dan kosnsisten sejak dini.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Sopan Santun, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Implementation of Role-Playing Method to Improve Politeness of Early Childhood Children in Raudhatul Athfal Perwanida 16 Sering, Soppeng Regency. This research is motivated by the low level of politeness of children which is seen from their lack of habit in implementing polite behavior in the school environment, such as saying excuse me, please, sorry, and thank you. This research uses a Classroom Action Research (CAR) approach with the Kemmis and McTaggart model. The research was conducted in the even semester of the 2025/2026 Academic Year with three cycles and involved all students of RA Perwanida 16 Sering. Data collection was carried out by means of observation, field notes, and documentation then analyzed descriptively qualitatively which was strengthened by quantitative analysis.

The results show that the role-playing method is proven to improve the politeness of children in RA Perwanida 16 Sering gradually. The percentage of development increased from 24% (Pre Cycle) to 44% (Cycle I), continued to 63% (Cycle II), and reached 76% (Cycle III). Most children achieved the BSH and BSB categories, thus meeting the research success indicators. Improvement was supported by role-playing activities that used situations close to the children's experiences. These activities encouraged children to be more active, confident, and able to apply polite behavior independently and consistently from an early age.

Keywords: *Role play method, manners, early childhood.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah upaya yang dilaksanakan oleh 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 (Rahma, 2025). Anak dengan usia 0-6 tahun memasuki masa

pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat atau 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 (Fauziddin, 2024). Penanaman karakter yang baik sejak dini dapat dilakukan dengan menggunakan cara belajar yang atraktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak (Apriyani, 2021)

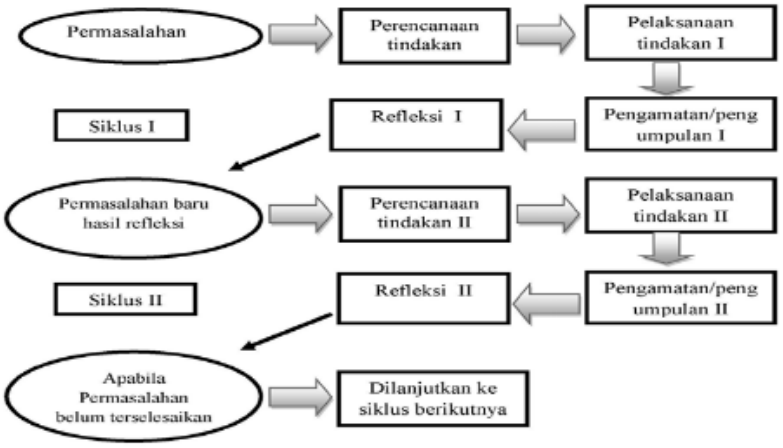
Temuan observasi tahap pra siklus, diketahui bahwa nilai rata-rata capaian sikap sopan santun anak di RA Perwanida 16 Sering hanya sekitar 24% dari skor maksimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam sikap sopan santun belum optimal. Proses pembelajaran untuk mendorong peningkatan perilaku 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.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk 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 (Khairani, 2020).

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.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan tiga siklus dan melibatkan seluruh peserta didik RA Perwanida 16 Sering. Adapun alur penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Sumber: Suharsimi (2006)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi
   Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data perilaku anak selama tindakan berlangsung pada setiap siklus penelitian.
2. Catatan Lapangan
   Mendokumentasikan berbagai hal-hal penting yang muncul selama kegiatan 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 *handphone* 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.

Indikator kinerja digunakan untuk mengetahui keberhasilan penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap sopan santun anak, indikator yang diamati yaitu sebagai berikut:

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.

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

Tabel 1. Skala Penilaian Sikap Sopan Santun pada Lembar Observasi

Kriteria	Skor	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	76 – 100%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	56 – 75%
Mulai Berkembang (MB)	2	41 – 55%
Belum Berkembang (BB)	1	0 – 40%

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Pra siklus dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai sikap sopan santun anak sebelum diterapkannya tindakan bermain peran.

Tabel 2. 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 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. 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%.

Rendahnya hasil yang dicapai dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran yang masih menerapkan pendekatan konvensional, guru lebih banyak berorientasi pada penyampaian materi pembelajaran, aktivitas belajar yang tidak kreatif, menarik, dan interaktif. Kondisi tersebut pada akhirnya berdampak pada belum optimalnya perkembangan dan penerapan sikap sopan santun anak dalam proses pembelajaran. Pembentukan karakter perlu dilakukan melalui pembiasaan yang konsisten sehingga dapat membantu menanamkan nilai – nilai positif pada anak (Utami, 2022) dan pemberian contoh melalui guru sangat berkontribusi pada perkembangan karakter anak (Maharani, 2024).

2. Siklus I

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

Tabel 3. 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	
Skor maksimal kelas										416	kelas 44%	

Siklus I dilakukan selama enam hari kegiatan, 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. Setelah pelaksanaan tindakan capaian sikap sopan santun pada Siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap pra siklus. Skor yang diperoleh mencapai 182 dari skor maksimal 416, dengan persentase 44%. Angka tersebut meningkat 20% dari capaian pra siklus sebesar 24%.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam hal pembiasaan mulai berkontribusi positif terhadap pembentukan sikap sopan santun anak. 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.

Hambatan pelaksanaan Siklus I 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.

3. Siklus II

Penelitian dilakukan dengan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada Siklus II untuk meningkatkan capaian yang masih belum optimal pada siklus sebelumnya.

Tabel 4. 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
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		

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan selama enam hari kegiatan. Pada siklus 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. Setelah pelaksanaan tindakan, perkembangan sikap sopan santun anak yang diperoleh semakin baik dan menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus I. Capaian sikap sopan santun pada Siklus II meningkat dengan skor 262 dari skor maksimal 416 atau sebesar 63%, beberapa anak telah mencapai BSB di atas 80%.

Perkembangan ini dipengaruhi oleh langkah-langkah perbaikan, 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.

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. Namun, 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.

4. Siklus III

Penelitian dilanjutkan 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 5. 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		

Pelaksanaan tindakan Siklus III dilakukan selama enam hari 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. Capaian sikap sopan santun pada Siklus III meningkat dengan skor 315 dari 416. Mayoritas anak telah mencapai kategori BSB, beberapa anak berada pada kategori BSH dan sebagian kecil pada kategori MB. Persentase pencapaian anak pada tahap ini telah mencapai 76% melampaui kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas yang telah ditentukan sebelumnya yakni lebih dari 75%.

Peningkatan ini merupakan hasil dari penyempurnaan tindakan pembelajaran berdasarkan evaluasi pada siklus sebelumnya. Peneliti tidak hanya menerapkan pembiasaan dan memberikan keteladanan secara konsisten, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih nyata melalui kegiatan simulasi dalam bermain peran. 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. Hasil kegiatan pada siklus ini telah memenuhi seluruh kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, penelitian dapat dinyatakan berhasil dan pelaksanaan tindakan dihentikan tanpa dilanjutkan ke siklus berikutnya.

DOKUMENTASI KEGIATAN

1. Siklus I



Gambar 2. Kegiatan Pengenalan Penggunaan Kata Tolong
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 3. Kegiatan Pengenalan Penggunaan Kata Terima Kasih
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 4. Kegiatan Pengenalan Penggunaan Kata Maaf
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 5. Kegiatan Pengenalan Penggunaan Kata Permisi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 6. Kegiatan Pengenalan Huruf Kata Sopan Santun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 7. Kegiatan Menyusun Huruf Kata Sopan Santun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 8. Kegiatan Mengambil Kartu Bergambar Sikap Sopan Santun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 9. Kegiatan Mempraktikkan Kartu Bergambar Sikap Sopan Santun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

2. Siklus II



Gambar 10. Bermain Peran Jual Beli Makanan dan Minuman
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 11. Bermain Peran Jual Beli Ikan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 12. Bermain Peran Jual Beli Tas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 13. Bermain Peran Jual Beli Buku dan Alat Tulis
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 14. Bermain Peran sebagai Dokter dan Pasien
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 15. Bermain Peran Jual Beli Tempat Bekal dan Botol Air Minum
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

3. Siklus III



Gambar 16. Bermain Peran Tema Kantin Sekolah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 17. Bermain Peran Tema Belajar di Kelas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 18. Bermain Peran Tema Membersihkan Ruang Kelas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 19. Bermain Peran Tema Membantu Orang Tua di Rumah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 20. Bermain Peran Tema Masyarakat (Warung)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)



Gambar 21. Bermain Peran Tema Transportasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

KESIMPULAN

Hasil penelitian sebanyak tiga siklus telah membuktikan bahwa penerapan metode pembiasaan terbukti 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.

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

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

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

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.