

Teacher's Strategies for Instilling Politeness in Children Age 5-6 Years in the Era of Gadget Usage at TK PSM 1 Kawedanan

[Strategi Guru Dalam Menanamkan Sikap Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Penggunaan Gadget Di TK PSM 1 Kawedanan]

Miftakhul Hidayah¹⁾, Arifin Mado²⁾

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: arifinmado@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to describe the strategies of teachers instilling polite behavior in children aged 5-6 years during the era of widespread gadget usage. The study is motivated by the rapid advancement of technology and the prevalence of gadget use among young children, which significantly impact social interaction and character formation, often resulting in a loss of polite manners. A descriptive qualitative approach was employed. The research subjects consisted of the school principal, teachers, and 15 children from the B1 class group at PSM 1 Kawedanan Kindergarten. Data collection involved in-depth interviews, observation, and documentation. Data analysis utilized an interactive model comprising data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings conclude that instilling polite behavior in children aged 5-6 years in the gadget era is effectively achieved through the synergy of six integrated teacher strategies : modelling, habituation of the "4 magic words", storytelling, role-playing, the use of educational dogotol media, and contextual reinforcement. Consistent application of these strategies proved to have a significant positive impact on the transformation of children's polite behavior, both verbal and non-verbal. Although teachers faced significant challenges-such as the negative effects of gadget use and varying parenting styles at home-optimal success in fostering polite character was ultimately determined by the synergy and aligned collaborative commitment between the school and parents.

Keywords - strategies of teacher, politeness, early childhood, character building, gadget

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menanamkan sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun pada era penggunaan gadget. Latar belakang dari penelitian ini adalah semakin pesatnya perkembangan teknologi dan penggunaan gadget pada anak usia dini memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap interaksi sosial dan pembentukan karakter anak, akibatnya banyak anak yang kehilangan sikap sopan santunnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan 15 anak kelompok kelas B1 di TK PSM 1 Kawedanan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara secara mendalam, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menanamkan sikap sopan santun pada anak usia 5-6 tahun di era penggunaan gadget efektif dilakukan melalui sinergi enam strategi terpadu guru, yaitu keteladanan, pembiasaan "4 kata ajaib", metode bercerita, bermain peran, pemanfaatan media digital edukatif, dan penguatan kontekstual. Penerapan strategi yang konsisten ini terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap transformasi perilaku santun anak secara verbal maupun nonverbal. Meskipun guru menghadapi tantangan berat berupa dampak negatif penggunaan gadget dan perbedaan pola asuh di rumah, namun keberhasilan optimal dalam pembentukan karakter sopan santun ini pada akhirnya sangat ditentukan oleh adanya sinergitas dan komitmen kolaboratif yang searah antara pihak sekolah dan orang tua.

Kata Kunci - strategi guru, sopan santun, anak usia dini, pendidikan karakter, gadget

I. PENDAHULUAN

Di era modern saat ini perkembangan teknologi berkembang semakin maju dan pesat. Sebagaimana dikemukakan Oktaviana, kemajuan teknologi saat ini memberikan berbagai kemudahan untuk mengakses informasi, berkomunikasi atau hanya untuk mendapatkan hiburan. Teknologi saat ini muncul dengan berbagai jenis dan fitur yang semakin canggih [1]. Senada dengan hal tersebut Novia Hermawati dalam studinya menyatakan semakin canggihnya teknologi saat ini menjadikan teknologi sebagai salah satu kebutuhan penting bagi masyarakat. Banyak masyarakat yang membutuhkan dan bergantung pada teknologi saat ini. Teknologi ibarat pisau bermata dua, dapat memberikan manfaat sekaligus memperburuk kehidupan manusia tergantung pada bagaimana cara mereka menggunakannya [2]. Mira Safitri juga berpendapat dengan teknologi kita dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia, serta kita dapat dengan mudah berkomunikasi antar kota, pulau bahkan negara. Hanya dengan duduk santai di rumah kita bisa mengaksesnya tanpa perlu keluar rumah atau bahkan ke luar negeri. Kecanggihan itulah yang

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

menjadikannya sangat digemari oleh semua kalangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa banyak perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan anak usia dini. Pada dasarnya keberadaan teknologi akan membantu apabila digunakan dengan bijak, sebaliknya akan merusak apabila tidak digunakan dengan bijak [3]. Karena dampaknya yang sangat besar menjadikan *gadget* sebagai alat yang cukup penting yang bisa memberi dampak perubahan dalam hidup bermasyarakat.

Salah satu bentuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah *gadget*, yang berupa *smartphone*, tablet, laptop, *smartwatch*, atau perangkat digital lainnya. *Gadget* merupakan bentuk dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi saat ini. Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya di kalangan orang dewasa saja, akan tetapi sudah merambah ke dunia anak usia dini. Perkembangan IPTEK saat ini memang sangat berpengaruh terhadap kehidupan banyak orang. Pada saat sekarang ini berbagai aplikasi permainan, video edukatif dapat diakses dengan mudah. Dengan adanya aplikasi permainan yang semakin beragam menjadi daya tarik tersendiri bagi anak usia dini. *Gadget* mempunyai banyak aplikasi yang menarik sehingga membuat orang menjadi suka menggunakannya. Dengan adanya berbagai aplikasi yang menarik dan mudah pengaplikasiannya menjadi salah satu keunggulan yang dimiliki *gadget* sehingga membuat nyaman bahkan betah berlama-lama menggunakannya. Adanya *gadget* memudahkan setiap aktivitas masyarakat. Contohnya dulu saat kita ingin berkabar atau berkomunikasi dengan saudara kita yang berada di kota lain harus membutuhkan waktu yang cukup lama, namun saat ini dengan *gadget* kita bisa mendapatkan kabar dari saudara di kota atau negara lain hanya dengan waktu yang singkat bahkan kita bisa bertatap muka melalui fitur *video call* pada *smartphone*.

Dalam bukunya Sylvie Puspita menjelaskan kehadiran *gadget* saat ini memberikan dampak yang cukup signifikan di kehidupan bermasyarakat. Bahkan penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, penggunaan *gadget* apabila digunakan dengan bijak sesuai tahap perkembangan anak maka memberikan manfaat positif berupa kemudahan dalam mengakses informasi, stimulasi visual, peningkatan aspek perkembangan, serta sebagai penyedia media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menarik. Berbagai aplikasi edukatif dapat membantu anak dalam mengenal warna, huruf, angka dan meningkatkan kreativitas dan kognitif anak. Namun di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol oleh orang dewasa dapat memberikan dampak buruk dan berbagai tantangan, contohnya terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak. Kehadiran *gadget* pun dinilai memengaruhi pola komunikasi dan akses informasi anak usia 5-6 tahun. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini 5-6 tahun mempunyai dampak negatif karena tidak adanya komunikasi dua arah [4]. Salah satu contohnya adalah saat anak menonton video di salah satu aplikasi *youtube*, anak menonton video kartun saja tanpa adanya pertanyaan pemantik yang bisa dijawab atau dilontarkan oleh anak. Hal tersebut menjadikan anak menjadi malas untuk berbicara dan berkomunikasi karena cenderung hanya melihat saja tanpa adanya komunikasi. Dampak lain yang ditimbulkan adalah anak menjadi malas untuk beraktivitas di luar karena asyik dengan dunianya yaitu bermain *gadget*. Namun dari dampak tersebut, tantangan yang *urgent* adalah pembentukan karakter anak usia dini.

Dalam studinya, Yuliana Eva Riany menjelaskan anak merupakan tunas bangsa bagi negara kita [5]. Hal tersebut diperkuat oleh Amilia Febrian Mufarrohah bahwasannya pada masa yang akan datang masa depan negara akan berada di tangan anak usia dini sekarang. Anak usia dini ialah anak yang berumur 0 – 6 tahun. Pada masa itu anak usia dini berada pada masa keemasan perkembangan (masa *golden age*). Di masa perkembangan ini, otak dan kemampuan anak berkembang secara pesat. Dimana setiap pengalaman, kebiasaan, dan interaksi akan sangat membekas dalam diri mereka [6]. Di sisi lain Munisa berpendapat semua aspek perkembangan akan mulai berkembang pada masa *golden age*. Seyogyanya anak usia dini merupakan seorang individu yang sedang mengalami sebuah proses perkembangan yang pesat dan fundamental di kehidupan selanjutnya [7]. Terkait hal tersebut, Susanto menegaskan dalam studinya, bahwasannya anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan yang sangat penting, khususnya dalam aspek sosial dan emosional. Pada masa perkembangan ini anak mulai belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mulai meniru perilaku yang dilihat, dan juga mulai memahami norma atau aturan yang berlaku. Selain itu aspek perkembangan yang harus ditanamkan sejak usia dini ialah pendidikan karakter. Salah satu karakter yang harus ditanamkan adalah sikap sopan santun. Pada masa perkembangan *golden age* sangat baik untuk kita memberikan stimulasi perkembangan seperti pembelajaran kepada anak. Proses pembelajaran pada anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak [8]. Pembelajaran bisa berupa pendidikan.

Dalam penelitian Enung Nurhasanah pendidikan memiliki peran yang sangat penting guna mencerdaskan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik. Karena pendidikan adalah hak semua orang. Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan karakter yang baik bagi peserta didik agar menjadi manusia yang berguna bagi agama, bangsa dan negara [9]. Didukung pernyataan Azka Salma Salsabilah pendidikan sendiri di dalamnya mencakup proses pembentukan karakter dan kemampuan diri yang nantinya akan digunakan dalam kehidupan bermasyarakat sosial. Karakter merupakan suatu pembawaan individu berupa sifat, kepribadian, watak serta tingkah laku yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari [10]. Menurut T. Ramli pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengedepankan esensi dan makna terhadap moral dan akhlak sehingga hal tersebut akan mampu membentuk pribadi peserta didik yang baik.

Merujuk pada hasil studi Alkhasanah, pada pendidikan formal di sekolah, guru merupakan orang yang memiliki peran sangat penting dalam pembentukan karakter siswa [11]. Menurut Kemendikbudristek ada 18 nilai pendidikan karakter antara lain : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial dan Tanggung Jawab. Namun dalam perkembangannya, nilai-nilai tersebut diringkas menjadi 5 Nilai Utama melalui program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) diantaranya : Religius, Nasionalis, Gotong Royong, Integritas, dan Mandiri. Salah satu nilai karakter yang harus dimiliki adalah sikap sopan santun. Sikap sopan santun merupakan bagian dari nilai-nilai karakter yang mencerminkan perilaku individu dalam berinteraksi dengan orang lain sesuai norma dan budaya yang berlaku dimasyarakat. Dalam pendidikan karakter sopan santun berakar dari nilai religius (sesuai dengan akhlak mulia) dan nilai integritas (sesuai dengan norma). Kita sebagai orang dewasa patutnya memberikan contoh pendidikan karakter yang baik agar anak mampu memiliki sikap yang baik pula. Apabila pendidikan karakter sudah ditanamkan sejak usia dini maka anak akan bisa membedakan mana baik dan buruk meskipun tetap diperlukan pendampingan guru maupun orang tua. Untuk itu diperlukan kerjasama semua unsur terutama guru dan orang tua guna mewujudkan tujuan dan tugas pendidikan nasional [12]. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang pesat di era ini menjadikan nilai karakter yang ditanamkan sejak kecil mulai luntur. Salah satunya adalah penyelewengan budaya, terutama budaya sopan santun [13].

Berdasarkan paparan Fatimah, di lingkungan sekolah, aspek yang terlihat adalah sikap siswa terhadap guru dan temannya. Pada masa lalu, siswa menganggap bahwa guru sebagai sosok yang dihormati, akan tetapi pada masa sekarang ini banyak siswa yang tidak lagi menganggap guru sebagai orang yang patut dihormati [14]. Siswa cenderung kurang responsif saat diajak berbicara, kurang mampu menggunakan bahasa yang sopan, serta kurang memahami etika dalam berkomunikasi. Banyak siswa yang masih menganggap guru seperti temannya sendiri sehingga perilaku dan tutur katanya masih kurang sopan. Bahkan banyak kasus guru menjadi korban pemukulan oleh anak didiknya sendiri. Sungguh miris anak zaman sekarang dengan polah tingkah yang semakin kebarat-baratan yang merupakan dampak dari penggunaan gadget.

Membangun sikap sopan santun pada anak usia dini adalah investasi jangka panjang yang sangat penting [15]. Sopan santun menjadi salah satu nilai karakter yang penting ditanamkan sejak dini, karena berkaitan dengan cara anak bersikap, bertutur kata, dan menghargai orang lain. Sopan santun merupakan sikap dan perilaku yang tertata sesuai dengan adat istiadat atau norma yang berlaku dalam masyarakat [16]. Dengan adanya sikap sopan santun dapat menjadikan kita menjadi manusia yang bermartabat. Anak yang memiliki sikap sopan santun akan cenderung lebih mudah diterima oleh lingkungan sosial dikarenakan mampu menjalin hubungan yang baik serta bisa menunjukkan perilaku yang sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Pada masa sekarang, perilaku sopan santun anak usia dini belum berkembang secara optimal yang ditandai oleh beberapa hasil penemuan penelitian [17]. Pada anak usia 5-6 tahun, pembentukan sikap sopan santun menjadi sangat *krusial* karena pada masa ini anak berada pada tahap perkembangan sosial yang pesat dimana mereka mulai belajar berinteraksi, memahami aturan, serta meniru perilaku orang dewasa di lingkungan sekitarnya. Sikap seperti menghormati orang yang lebih tua, berbicara dengan bahasa yang baik dan benar, berbicara dengan nada yang halus, mengucapkan terimakasih dan mau meminta maaf, serta mampu menunjukkan empati adalah bentuk dari perilaku sopan santun yang perlu ditanamkan sejak dini.

Kita sebagai pendidik memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam pembentukan karakter anak khususnya dalam menanamkan sikap sopan santun pada anak usia dini. Di sekolah, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi pembelajaran saja namun juga sebagai fasilitator, pembimbing dan teladan yang baik bagi anak didiknya. Pendidik atau guru harus menguasai ilmu keguruan dan mampu menerapkan strategi pembelajaran untuk mengantarkan siswanya pada tujuan pendidikan [18]. Guru dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan namun sarat dengan nilai-nilai karakter. Di era penggunaan *gadget*, seorang pendidik perlu memberikan perhatian khusus agar pembelajaran tetap efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang positif [19]. Selain itu guru juga harus memiliki strategi yang tepat dalam penanaman nilai-nilai sopan santun. Strategi tersebut dapat berupa pembiasaan (*habituation*), pemberian contoh keteladanan (*modelling*), penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik, serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan proses perkembangan anak. Oleh karena itu guru mempunyai peranan penting dalam mendidik dan membimbing anak-anak. Sehingga guru harus terus mendampingi siswa dalam memberikan pemahaman tentang cara memanfaatkan media sosial dengan bijak [20].

Berdasarkan studi sebelumnya yang ditulis oleh R. Lutfi Adhiningsih dengan judul “Analisis Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa salah satu strategi guru kelas dalam menanamkan nilai pendidikan karakter melalui budaya sekolah dapat dilaksanakan dengan strategi pembiasaan dan strategi keteladanan [21]. Namun, dalam pelaksanaan penanaman nilai pendidikan karakter guru mengalami kendala, seperti pada peran masyarakat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dalam menanamkan nilai pendidikan karakter harus menggunakan strategi yang tepat agar penanaman nilai karakter dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan studi Intan Dwi Marhanu, terjadinya penurunan karakter sopan santun pada anak usia dini kini menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan [22]. Dalam penelitian terdahulu, oleh Desty Hatmala Citra, Erlinda

Salsabila Putri Fatikah dan Sukma Erita yang lebih condong membahas peran guru dalam menanamkan sikap sopan santun pada peserta didik kelompok bermain. Namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah, pada fokus penelitian pada strategi guru, guru sebagai teladan dan contoh dalam menanamkan sikap sopan santun pada anak usia 5-6 tahun di era teknologi digital. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK PSM I Kawedanan, kondisi sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun menunjukkan variasi perkembangan yang berbeda-beda. Dimana sebagian anak sudah mulai menunjukkan perilaku sopan santun yang baik, namun sebagian anak lainnya masih memerlukan bimbingan dan pembiasaan secara intensif. Di lingkungan sekolah TK PSM 1 Kawedanan, strategi penanaman sikap sopan santun menjadi bagian penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan mampu merancang dan menerapkan berbagai strategi yang tidak hanya menarik dan edukatif saja namun juga efektif dalam membentuk perilaku yang sesuai dengan norma. Strategi yang sudah dilakukan ialah dengan adanya kegiatan pembiasaan (membiasakan menyapa saat anak datang ke sekolah), guru menjadi *modelling* keteladanan anak, menggunakan media pembelajaran edukatif digital, bermain peran, metode pembelajaran yang menarik (bercerita atau mendongeng) serta penanaman nilai karakter sopan santun secara kontekstual (penguatan). Selain itu kerjasama antara guru dan orang tua menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembentukan nilai-nilai karakter sopan santun terutama dalam hal mengontrol penggunaan *gadget* selama di rumah. Berdasarkan observasi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji strategi guru dalam menanamkan sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun pada era penggunaan *gadget* di TK PSM 1 Kawedanan, dampak strategi yang diterapkan di TK PSM 1 Kawedanan, kendala yang dihadapi guru dalam menanamkan sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun sehingga dapat menjadi dasar bagi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi secara tepat dan mendukung pengembangan karakter anak.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami secara mendalam fenomena tentang strategi guru dalam menanamkan sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun pada era penggunaan *gadget* di TK PSM 1 Kawedanan. Metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta yang ada di lapangan terkait strategi yang digunakan guru, dampak strategi yang dilakukan serta kendala yang dihadapi guru.

TK PSM I Kawedanan, dengan alamat lengkap di Jl. Garuda Kelurahan Rejosari Kecamatan Kawedanan Kabupaten Magetan Provinsi Jawa Timur menjadi lokasi penelitian ini. Peneliti memilih untuk melakukan penelitiannya di sekolah ini setelah mengamati dan melihat fenomena permasalahan yang ada di TK PSM I Kawedanan khususnya dalam hal mendidik generasi muda untuk berperilaku sopan santun dan memastikan bahwa berperilaku, bersikap serta bertutur kata dengan sopan. Penelitian ini akan dilakukan pada rentang bulan April hingga bulan Juni tahun 2026. Seluruh informasi yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan langsung dari guru sebagai informan utama, kepala sekolah sebagai informan pendukung serta 15 anak kelompok kelas B1 di TK PSM I Kawedanan sebagai objek pengamatan.

Sumber data yang digunakan ada data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah serta observasi kegiatan anak selama di sekolah. Buku, jurnal artikel, foto kegiatan pembelajaran, dan bahan pendukung lainnya merupakan beberapa sumber yang menjadi sumber pengumpulan data sekunder penelitian ini. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun, interaksi anak dengan guru dan temannya, serta strategi apa yang guru lakukan dalam menanamkan sikap sopan santun. Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan karena peneliti hanya mengamati tanpa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Metode wawancara dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang strategi, dampak strategi serta kendala guru dalam menanamkan sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun. Metode ini dilakukan selama 3 bulan dengan durasi waktu sehari penuh dan hanya beberapa jam saja di lain hari. Saya mengobservasi bagaimana guru menerapkan strateginya serta perubahan perilaku anak dengan lembar observasi yang saya sediakan. Ada 12 indikator penilaian yang saya gunakan untuk lembar observasi pada anak. 12 indikator tersebut antara lain : mengucapkan salam sambil salim saat datang dan pulang sekolah, mengucapkan kata ajaib, mendengarkan saat diajak berbicara, tidak memotong pembicaraan, berbicara dengan bahasa yang santun, mau antri menunggu giliran, menghormati guru dan teman, bersikap ramah, meminta izin ketika keluar kelas, dan tidak sibuk sendiri saat diajak bicara. Metode dokumentasi dilakukan guna untuk melengkapi data dari peneliti.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu diawali dengan reduksi data dengan memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh di lapangan, penyajian data berupa bentuk uraian naratif agar mudah dipahami, penarikan kesimpulan berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Untuk memastikan kevalidan data yang digunakan teknik triangulasi meliputi triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi

waktu. Prosedur penelitian diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, tahap penyusunan laporan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Strategi Guru dalam Menanamkan Sikap Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Penggunaan Gadget di TK PSM 1 Kawedanan

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, kondisi sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun di TK PSM 1 Kawedanan menunjukkan variasi perkembangan yang berbeda-beda. Dimana ada sebagian anak yang sudah mulai menunjukkan perilaku sopan santun yang baik, namun ada sebagian anak lainnya yang masih memerlukan bimbingan dan pembiasaan secara intensif. Di lingkungan sekolah TK PSM 1 Kawedanan, strategi penanaman sikap sopan santun menjadi salah satu bagian yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru diharapkan mampu merancang dan menerapkan berbagai strategi yang tidak hanya menarik dan edukatif saja, namun juga efektif dalam membentuk nilai karakter anak terutama perilaku yang sesuai dengan norma dan pendidikan karakter yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Terdapat beberapa strategi yang sudah dilakukan oleh guru sebagaimana yang disampaikan oleh salah satu guru TK, sebagai berikut :

“Kalau saya menjadi modelling keteladanan anak dimana saya bersama guru yang lain memberikan contoh nyata, pembiasaan setiap hari, bercerita atau mendongeng, bermain peran, bernyanyi dan menonton film sebagai bentuk pemanfaatan media digital edukatif yang ada di sekolah, pemberian nasihat dan penguatan.”

a. Keteladanan dan Pembiasaan

Berdasarkan hasil observasi, dalam penerapan keteladanan (modelling) dan pembiasaan, guru setiap hari memberikan contoh kepada anak-anak untuk berperilaku sopan santun seperti saat datang guru berjabat tangan (salim) dengan sesama guru, dalam berbicara antara guru dengan guru, guru dengan anak, bahkan guru dengan orangtua walimurid pun menggunakan bahasa yang santun (tidak berteriak-teriak), guru juga selalu menerapkan 4 kata ajaib (tolong, maaf, permisi dan terimakasih) kepada siapapun. Namun beberapa anak juga masih menunjukkan sikap kurang sopan santunnya terhadap guru. Terlihat dari cara mereka memanggil guru seperti memanggil temannya dengan sebutan “woy”. Ada juga anak yang dengan inisiatifnya sendiri saat bermain tidak sengaja menabrak temannya dengan sigap ia langsung membantu temannya berdiri sambil mengucapkan maaf dengan membungkukkan badan. Keteladanan dan pembiasaan ini dilakukan secara rutin saat pertama datang ke sekolah sampai waktu pulang sekolah tiba. Seperti yang dikatakan oleh salah satu guru TK, yaitu :

“Kami para guru selalu memberikan contoh dengan mengucapkan salam sambil bersalaman ketika baru datang dengan guru lain, berbicara menggunakan bahasa yang santun kepada anak maupun rekan guru, mengucapkan kata Ajaib (tolong, maaf, terimakasih, permisi) serta menghargai pendapat anak, maka anak meniru apa yang dilakukan guru”

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode keteladanan (*modelling*) dan pembiasaan etika sopan santun seperti bersalaman, berbicara santun tanpa berteriak, penerapan "4 kata ajaib", telah dilaksanakan oleh para guru secara konsisten sepanjang kegiatan di sekolah. Pembiasaan rutin ini terbukti efektif membentuk karakter sebagian anak yang sudah mampu meniru perilaku positif secara mandiri dan penuh empati, seperti reflek meminta maaf dan membantu teman. Meski demikian, keteladanan dan pembiasaan masih menunjukkan hasil yang bervariasi karena masih terdapat beberapa anak yang belum sepenuhnya menerapkan etika sopan santun kepada guru, sehingga tetap memerlukan konsistensi serta pendampingan yang berkelanjutan.

b. Metode Bercerita

Berdasarkan hasil observasi, penerapan metode bercerita dilakukan oleh guru dengan menggunakan buku cerita bergambar dan media mendongeng yang ada di sekolah. Cerita ataupun dongeng berisi pesan moral mengenai perilaku sopan santun. Pada kegiatan bercerita, guru menceritakan sebuah cerita bergambar yang berjudul “Aku Anak Baik”, anak-anak mendengarkan dengan antusias saat guru bercerita. Selesai bercerita guru memberikan pertanyaan tentang isi dari cerita tersebut. Ada sebagian anak yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ada juga yang tidak merespon pertanyaan yang diberikan. Kegiatan bercerita ini dilaksanakan di luar kelas atau area outdoor agar kegiatan bercerita menjadi lebih menyenangkan. Seperti yang disampaikan oleh salah satu guru :

“Ya, saya sering menggunakan media cerita bergambar atau dongeng yang mengandung pesan tentang sopan santun agar anak lebih mudah memahami perilaku yang baik itu seperti apa. Kegiatan bercerita terkadang saya lakukan di dalam bahkan di luar kelas agar anak tidak mudah bosan sehingga anak mampu menangkap cerita yang disampaikan.”

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bercerita melalui media buku cerita bergambar dan dongeng bermuatan pesan moral sopan santun telah dilaksanakan

secara bervariasi, baik di dalam maupun di luar kelas (*outdoor*) guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mencegah kejenuhan anak. Pemilihan lokasi tersebut terbukti efektif menarik antusiasme serta fokus anak dalam menyimak cerita, walaupun pemahaman anak terhadap nilai-nilai yang disampaikan masih berada pada tingkat yang beragam, yang terlihat dari sebagian anak yang sudah mampu merespon pertanyaan evaluasi guru secara aktif sementara sebagian lainnya masih belum memberikan respon.

c. **Bermain Peran (Role Playing)**

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran ini dilakukan untuk melihat apakah anak sudah memahami sopan santun yang selama ini telah diajarkan sehingga anak mampu mempraktikkan secara langsung di kehidupan sehari-hari. Disini guru mengajak anak mempraktikkan berbagai situasi sederhana, seperti penerapan 4 kata ajaib. Pada kegiatan bermain peran ini dilakukan oleh 4 orang anak, dimana 2 anak sedang bermain lego menuju depan kelas tiba-tiba datang 2 anak yang berlarian dan menabrak anak yang sedang bermain tadi. Mainan lego pun jatuh berserakan. Kedua anak yang ditabrak pun meminta tolong untuk dibantu merapikan mainan lego. Ke 4 anak pun akhirnya merapikan mainan lego yang berserakan. Tak lupa 2 anak yang menabrak tadi meminta maaf atas ketidaksengajaan karena menabrak dan menjatuhkan mainan. 2 anak yang ditabrak juga tidak lupa mengucapkan terimakasih karena sudah dibantu merapikan mainan lego lalu mereka berdua melanjutkan bermain legonya. Kedua anak yang menabrak juga berpamitan sambil mengucapkan permissi. Melalui kegiatan tersebut diharapkan anak memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan perilaku sopan santun. Seperti yang dikatakan guru TK :

“Anak diajak memerankan situasi sehari-hari, seperti berbuat salah mau minta maaf, berterimakasih sehingga anak dapat mempraktikkan perilaku sopan santun secara langsung.”

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) yang mensimulasikan situasi kehidupan sehari-hari efektif menjadi sarana pengalaman langsung bagi anak dalam mempraktikkan etika sopan santun. Melalui kegiatan interaktif seperti memeragakan situasi meminta tolong, meminta maaf atas ketidaksengajaan, mengucapkan terima kasih, dan berpamitan dengan kata permissi, anak-anak terbukti mampu memahami serta menerapkan penggunaan "4 kata ajaib" secara konkrit dalam berinteraksi dengan temannya.

d. **Pemanfaatan Media Edukatif Digital**

Pemanfaatan media edukatif digital yang dimaksud adalah penggunaan media digital yang ada untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang bersifat penanaman sikap sopan santun. Dari hasil observasi yang dilakukan, kegiatan pemanfaatan media edukatif digital ini dilaksanakan melalui penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) dengan berbagai kegiatan seperti bernyanyi, menonton film edukatif dan kegiatan games animasi yang menarik. Dari kegiatan bernyanyi ini, anak-anak diajak untuk menirukan gerak dan lagu bersama tentang lagu bertema sikap sopan santun yang berjudul “Glitter-Kata Ajaib”. Anak bernyanyi dengan sangat antusias dan bersemangat sambil menirukan gerakan dari video yang dinyalakan. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan menonton film bersama yang berjudul “Animasi Budi Pekerti-Belajar Sopan Santun”, pada kegiatan menonton ini anak-anak terlihat fokus dan memperhatikan film yang diputar. Setelah selesai menonton film anak-anak diajak untuk mengingat isi cerita dengan tanya jawab. Anak sangat cepat dan berebutan menjawab pertanyaan yang diberikan. Pada kegiatan terakhir yaitu kegiatan games, anak-anak diajak untuk bermain games mengelompokkan gambar orang yang sedang melakukan kegiatan berhubungan dengan sopan santun, lalu anak akan mengelompokkan mana gambar yang termasuk sopan santun mana yang bukan termasuk sopan santun. Anak-anak terlihat antusias dalam kegiatan ini dan berebut ingin bermain games.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media edukatif digital berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP)—melalui variasi kegiatan bernyanyi interaktif, menonton film animasi budi pekerti, dan bermain games mengelompokkan gambar—sangat efektif meningkatkan antusiasme, fokus, serta keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran penanaman sikap sopan santun. Integrasi teknologi digital yang interaktif ini terbukti mampu mempermudah anak dalam memahami konsep etika, seperti penggunaan kata ajaib dan pemilihan perilaku santun, yang ditunjukkan dari tingginya semangat anak dalam menirukan gerakan, merespon pertanyaan tanya jawab, hingga berpartisipasi dalam permainan edukatif.

e. **Penguatan Positif**

Hasil observasi menyatakan bahwa pemberian penguatan dilakukan guna menambahkan semangat anak untuk terus bersikap sopan santun. Di sekolah ini guru memberikan penguatan positif berupa pujian (kamu hebat, pintar sekali, kamu keren), tepuk tangan saat anak bisa melakukan sesuatu, pemberian stempel dan stiker serta bisa dengan memberikan hadiah kecil sederhana (kue) kepada anak yang mampu menunjukkan sikap sopan santun. Seperti yang terekam pada dokumentasi, dimana saat kegiatan bercerita anak yang mampu menjawab pertanyaan dan mempraktikkan langsung sesuai isi cerita akan mendapatkan pujian dan stiker dari ibu guru. Dengan begitu anak akan merasa senang karena ia merasa dihargai dan bisa menjawab ataupun melakukan hal yang sesuai sikap sopan santun. Seperti yang telah dikatakan guru TK bahwa :

“Anak yang berperilaku sopan saya berikan pujian, tepuk tangan, stiker bintang atau kesempatan pulang pertama nanti sebagai bentuk apresiasi agar anak semakin termotivasi.”

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pemberian penguatan positif seperti pujian verbal, tepuk tangan, pemberian stiker, hingga apresiasi berupa hadiah kecil sederhana sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan semangat anak untuk konsisten berperilaku sopan santun. Bentuk apresiasi yang diberikan secara langsung oleh guru saat anak berhasil menunjukkan etika santun atau menjawab pertanyaan terbukti membuat anak merasa dihargai, senang, serta terdorong untuk terus menerapkan nilai-nilai budi pekerti sopan santun tersebut dalam kegiatan sehari-hari di sekolah.

2. Dampak dari Penerapan Strategi Tersebut Terhadap Perubahan Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Penggunaan Gadget di TK PSM 1 Kawedanan

Berdasarkan instrumen lembar observasi dan hasil observasi terhadap 15 anak Kelompok B1 yang dilaksanakan pada bulan Mei, diperoleh gambaran mengenai dinamika perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun di era penggunaan *gadget*. Pengamatan melalui 12 indikator penilaian meliputi kebiasaan memberi salam, penerapan 4 kata ajaib (*tolong, terima kasih, maaf, permissi*), fokus mendengarkan, pembiasaan antre, hingga kemampuan tidak sibuk sendiri saat diajak berbicara. Dari hasil observasi menunjukkan adanya variasi tingkat perkembangan karakter anak. Secara umum, penerapan strategi pembelajaran yang intensif di sekolah mendorong sebagian besar anak memperlihatkan peningkatan ke arah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Meski demikian, masih terlihat pada beberapa anak yang cenderung fokus pada dirinya sendiri, kurang peka terhadap stimulasi verbal lingkungan, serta memerlukan dorongan ekstra untuk mau menyimak dan berkomunikasi secara santun tanpa terdistraksi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK PSM 1 Kawedanan :

“Sebelum pembiasaan dilakukan secara rutin, masih ada beberapa anak yang belum terbiasa mengucapkan salam, mengucapkan 4 kata ajaib dan bahkan banyak yang berbicara dengan bahasa yang kurang santun atau kasar. Setelah diterapkan terjadi perubahan yang cukup baik. Anak mulai terbiasa mengucapkan salam, menggunakan kata tolong, maaf, permissi, dan terima kasih, lebih menghormati guru, serta lebih peduli terhadap teman.”

Terungkap bahwa sebelum strategi pembiasaan diterapkan, cukup banyak anak yang belum terbiasa mengucapkan salam, belum menerapkan kata-kata ajaib, bahkan sering memunculkan ucapan yang kurang santun akibat meniru konten dari *gadget*. Namun, setelah guru menerapkan kombinasi strategi keteladanan (*modelling*), pembiasaan harian, dan pendekatan interaktif, terjadi perubahan perilaku yang signifikan. Anak-anak mulai terbiasa berjabat tangan saat datang dan pulang, mau meminta maaf saat bersalah, antre, serta berbicara dengan nada yang santun.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis keteladanan dan pembiasaan secara konsisten di TK PSM 1 Kawedanan memberikan dampak positif yang nyata terhadap perubahan perilaku anak usia 5-6 tahun di era penggunaan *gadget*. Intervensi strategi pembiasaan di sekolah terbukti mampu mengikis dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Melalui pemberian contoh langsung oleh guru dan pemantauan dokumen perkembangan anak secara berkala, sebagian besar anak berhasil mengalami transformasi perilaku menuju sikap yang lebih santun, ramah, menghargai sesama, serta mampu menerapkan etika berkomunikasi baik kepada guru maupun teman sebayanya.

3. Kendala yang Dihadapi Oleh Guru Dalam Penerapan Strategi Tersebut

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, terungkap berbagai kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan strategi penanaman sikap sopan santun pada anak. Kendala internal berasal dari karakteristik anak itu sendiri yang beragam, perbedaan kecepatan perkembangan, serta ketidakkonsistenan anak dalam menerapkan nilai sopan santun. Sebagian anak dapat menerima strategi dengan cepat, sebagian membutuhkan waktu lebih lama, dan ada pula anak yang sama sekali belum mau menerapkannya selama di sekolah. Selain itu, kendala eksternal berasal dari lingkungan keluarga dan sekolah, seperti penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pendampingan orang tua, kurangnya dukungan dan perbedaan pola asuh di rumah, pengaruh teman sebaya yang perilakunya belum tertata, hingga keterbatasan waktu pembiasaan di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas dan Kepala Sekolah TK PSM 1 Kawedanan seperti :

“Kendala yang kami hadapi antara lain penggunaan gadget yang berlebihan di rumah, kurangnya dukungan dari sebagian orang tua, perbedaan karakter setiap anak, pengaruh teman sebaya, serta waktu pembiasaan di sekolah yang terbatas.”

Terungkap bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan di rumah menjadi faktor utama penghambat perkembangan sopan santun anak. Kepala Sekolah menegaskan bahwa anak yang terlalu sering bermain *gadget* cenderung kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga kemampuan komunikasi dan kepekaan etikanya memerlukan bimbingan ekstra. Para guru juga menyoroti kendala berupa kurangnya dukungan orang tua, ketidakselarasan pola asuh antara rumah dan sekolah, pengaruh interaksi teman sebaya, serta minimnya alokasi waktu pembiasaan di sekolah. Untuk mengatasi hal ini, pihak sekolah berupaya menjalin komunikasi intensif dengan orang tua serta mengintegrasikan media digital secara edukatif di kelas.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa kendala utama guru dalam menanamkan sikap sopan santun pada anak usia 5-6 tahun di era digital bersumber dari tiga faktor utama: kendala

internal anak, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah. Penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua di rumah serta perbedaan pola asuh menjadi tantangan terbesar yang memicu timbulnya keterlambatan respon sosial dan ketidakkonsistenan perilaku anak di sekolah. Kendala ini semakin kompleks akibat pengaruh teman sebaya serta keterbatasan waktu interaksi di sekolah. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan strategi sangat bergantung pada sinergi dan komitmen kolaboratif antara guru dan orang tua dalam menyelaraskan pembiasaan sopan santun baik di sekolah maupun di rumah.

B. PEMBAHASAN

1. Strategi Guru dalam Menanamkan Sikap Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Penggunaan Gadget di TK PSM 1 Kawedanan

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, penanaman nilai-nilai karakter sopan santun pada anak usia 5-6 tahun di TK PSM 1 Kawedanan dilakukan melalui pendekatan yang terintegrasi dan multidimensi. Upaya ini dirancang secara sistematis mengingat kondisi awal peserta didik menunjukkan variasi perkembangan moral yang beragam, di mana sebagian anak telah menginternalisasi nilai kesopanan dengan baik, sementara sebagian lainnya masih membutuhkan bimbingan intensif akibat pengaruh eksternal seperti penggunaan gadget di lingkungan rumah. Menurut Mendrofa, penanaman nilai-nilai kesopanan sangatlah penting, karena segala sesuatu yang diprogramkan di sekolah bertujuan untuk membentuk anak supaya berpikir tentang benar dan salah, baik dan buruk, mengharapkan perbaikan sosial serta membantu anak agar mampu berperilaku berdasarkan nilai-nilai kesopanan [23]. Dalam mengantisipasi tantangan era digital ini, para pendidik di TK PSM 1 Kawedanan tidak hanya mengandalkan metode konvensional saja, melainkan menerapkan enam strategi terpadu yang meliputi : keteladanan (*modelling*), pembiasaan (*habituation*), metode bercerita, bermain peran (*role playing*), pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, serta pemberian penguatan (*reinforcement*) secara kontekstual.

Strategi utama yang mendasari pembentukan karakter ini adalah penerapan keteladanan (*modelling*) dan pembiasaan (*habituation*) secara konsisten yang berlangsung sejak anak menginjakkan kaki di sekolah hingga waktu pulang sekolah. Guru memposisikan diri sebagai figur percontohan utama bagi anak karena guru paham bahwa anak usia dini memiliki karakteristik peniru yang kuat terhadap stimulus visual di lingkungan mereka dibandingkan hanya sekadar instruksi verbal saja. Implementasi riil dari strategi ini tercermin dari perilaku guru yang konsisten mengucapkan salam, berjabat tangan (salim) antarsesama rekan guru maupun dengan anak, menghargai pendapat anak, serta berbicara menggunakan intonasi yang santun tanpa berteriak. Komplemen dari keteladanan tersebut adalah pembiasaan rutinitas harian yang mewajibkan anak untuk mengaplikasikan "4 kata ajaib" yaitu tolong, maaf, permisi, dan terima kasih, serta melatih aspek psikomotorik dan sosial mereka melalui pembiasaan mengantre atau bersabar menunggu giliran, meminta izin sebelum melakukan aktivitas, dan merapikan kembali alat permainan yang telah digunakan. Strategi guru di TK PSM 1 Kawedanan sejalan dengan temuan Izza, Kironoratri, dan Fardani (2025). Penelitian mereka menegaskan peran strategis guru dalam membentuk karakter anak melalui integrasi nilai moral, keteladanan langsung, serta penguatan dan pembiasaan "kata ajaib" (tolong, maaf, permisi, terima kasih) secara konsisten dalam interaksi harian di sekolah [24]. Dengan begitu anak akan melihat dan mencontoh apa yang dilakukan guru selama berada di lingkungan sekolah. Sejatinya anak adalah peniru ulung. Apapun yang mereka lihat itu yang akan mereka tiru. Jadi kita sebagai pendidik diharapkan mampu memberikan contoh teladan yang baik guna terbentuknya nilai karakter sopan santun yang diinginkan. Selain itu kerjasama antara guru dan orang tua menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembentukan nilai-nilai karakter sopan santun terutama dalam hal mengontrol penggunaan gadget selama di rumah. Selain melalui rutinitas harian, pemahaman anak tentang nilai kesopanan juga diakselerasi melalui metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman langsung, yaitu melalui metode bercerita dan bermain peran (*role playing*). Melalui metode bercerita yang memanfaatkan media cerita bergambar dan dongeng bermuatan pesan moral, guru menstimulasi penalaran moral anak agar mampu membedakan serta memahami konsekuensi dari perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan metode bercerita dilakukan dengan memanfaatkan media literasi berupa buku cerita bergambar dan alat peraga mendongeng yang memuat pesan-pesan moralitas budi pekerti. Guru mengikutsertakan fleksibilitas ruang belajar, baik di dalam kelas maupun di area luar kelas (*outdoor*), untuk menstimulasi keterlibatan kognitif dan mencegah kejenuhan peserta didik. Melalui kisah-kisah tematik seperti "Aku Anak Baik", metode ini terbukti efektif meningkatkan antusiasme dan fokus anak dalam menyimak alur cerita, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi refleksi interaktif melalui tanya jawab guna mengevaluasi tingkat pemahaman etika moral anak secara kognitif.

Pemahaman kognitif tersebut kemudian diwujudkan ke dalam tindakan nyata melalui metode bermain peran (*role playing*), di mana anak-anak dilatih secara langsung untuk mempraktikkan simulasi situasi sosial sederhana, seperti tata cara meminta maaf pasca-melakukan kesalahan, mengekspresikan apresiasi setelah menerima bantuan, serta prosedur meminta izin kepada guru. Pendekatan kinestetik ini terbukti memberikan pengalaman nyata yang membekas pada memori anak. Penerapan metode bermain peran sejalan dengan temuan Wulandari dan Amalia (2026). Penelitian mereka membuktikan bahwa strategi *role playing* sangat efektif menjembatani pengetahuan moral menjadi tindakan nyata. Melalui simulasi yang melibatkan aspek kognitif dan emosional, nilai kesopanan berhasil

ditransformasikan menjadi perilaku konkret anak [25]. Metode bermain peran diterapkan sebagai sarana konkret bagi anak untuk mentransformasikan pemahaman teoretis mengenai etika ke dalam pengalaman belajar langsung (*direct learning experience*). Melalui skenario interaksi sosial harian—seperti simulasi meminta tolong saat membutuhkan bantuan, meminta maaf saat melakukan kesalahan yang tidak disengaja, hingga berpamitan menggunakan bahasa yang santun—anak-anak diajak untuk memeragakan fungsi tata krama secara langsung bersama teman sebayanya. Strategi ini terbukti efektif memperkuat internalisasi etika berkomunikasi dan internalisasi nilai "4 kata ajaib" dalam ranah sosial anak.

Respons inovatif guru terhadap tantangan era digital juga ditunjukkan melalui pemanfaatan media pembelajaran edukatif digital berupa teknologi Interactive Flat Panel (IFP). Menurut Siti Nadhifah dkk, pembelajaran pada anak usia dini menekankan pada prinsip belajar sambil bermain yang menuntut adanya keterlibatan aktif anak dalam setiap kegiatan [26]. Kehadiran media berbasis gawai layar sentuh besar di kelas ini digunakan sebagai jembatan untuk mengalihkan atensi anak dari konten gadget non-edukatif di rumah ke materi yang bermuatan edukasi moral melalui penayangan video animasi, lagu anak berkarakter, dan stimulasi visual digital lainnya. Dalam merespon perkembangan teknologi, guru mengintegrasikan perangkat digital berupa *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif yang edukatif. Kegiatan dirancang secara bervariasi mencakup integrasi seni musik melalui lagu bertema kesantunan (seperti "Glitter-Kata Ajaib"), penayangan audiovisual berupa film "Animasi Budi Pekerti-Belajar Sopan Santun", serta *games* kategorisasi perilaku santun. Pemanfaatan teknologi interaktif ini terbukti secara signifikan mampu menarik perhatian, memicu partisipasi aktif, serta mempermudah artikulasi konsep sopan santun kepada anak melalui media visual yang familiar dengan dunia mereka.

Strategi pembentukan perilaku diperkuat melalui pemberian apresiasi atau penguatan positif secara langsung saat anak menunjukkan indikator perilaku santun. Bentuk penguatan yang diberikan mencakup penguatan verbal (pujian), penguatan non-verbal (tepuk tangan), pemberian insentif simbolik (stiker bintang dan stempel), hingga pemberian *reward* sederhana dan hak istimewa (seperti kesempatan pulang lebih awal). Implementasi penguatan positif ini terbukti secara empiris dapat meningkatkan motivasi internal anak, memberikan kepuasan emosional karena merasa dihargai, serta mendorong pengulangan perilaku positif secara konsisten dalam lingkungan sekolah. Proses penanaman nilai-nilai karakter ini kemudian disempurnakan melalui strategi penguatan kontekstual (*reinforcement*) baik dalam wujud verbal maupun non-verbal. Guru memberikan apresiasi langsung berupa pujian, tepuk tangan, hingga pemberian penguat ekstrinsik seperti stiker bintang sebagai bentuk validasi dan motivasi agar anak terdorong untuk mempertahankan serta mengulangi perilaku sopan santun tersebut secara mandiri dan berkelanjutan tanpa diingatkan oleh guru atau siapapun. Melalui sinergi keenam strategi terpadu ini, guru di TK PSM 1 Kawedanan berupaya menciptakan ekosistem sekolah yang protektif sekaligus edukatif guna membentengi perkembangan moral anak dari dampak negatif arus digitalisasi.

2. Dampak dari Penerapan Strategi Tersebut Terhadap Perubahan Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Penggunaan Gadget di TK PSM 1 Kawedanan

Implementasi strategi penanaman nilai sopan santun yang dilakukan secara konsisten oleh guru di TK PSM 1 Kawedanan terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan perilaku anak usia 5-6 tahun. Sebelum strategi-strategi seperti keteladanan (*modelling*), pembiasaan (*habituation*), metode bercerita, bermain peran, pemanfaatan media edukatif serta penguatan secara kontekstual diterapkan secara terpadu, kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian anak belum terbiasa menerapkan norma kesopanan dasar serta sebelum adanya intervensi strategi pembelajaran harian yang terstruktur, kondisi emosional dan cara berkomunikasi peserta didik cenderung terpengaruh oleh kebiasaan mengonsumsi konten media digital secara mandiri. Hal tersebut tercermin dari minimnya kesadaran anak dalam mengucapkan salam, keterbatasan penggunaan kata-kata santun, serta kecenderungan berkomunikasi dengan nada bicara yang kurang tepat di lingkungan sekolah. Kendala awal ini disinyalir diperkuat oleh tantangan era digital, di mana paparan gadget secara berlebihan kerap memengaruhi gaya komunikasi anak di rumah. Paparan *gadget* tanpa pengawasan intensif di lingkungan luar sekolah sebelumnya memicu munculnya kecenderungan anak untuk menirukan artikulasi bahasa yang kurang santun, sikap individualistik, ketidakpekaan terhadap stimulasi verbal sekitar, serta minimnya pembiasaan etika dasar seperti menyapa dan meminta maaf.

Secara metodologis, efektivitas pencapaian dampak ini diukur secara berkala oleh guru melalui instrumen observasi perilaku, baik dalam konteks kegiatan pembelajaran terstruktur maupun saat bermain bebas. Parameter utama keberhasilan dari seluruh rangkaian strategi ini dinilai berdasarkan pencapaian kemandirian berperilaku anak. Guru menyatakan bahwa internalisasi nilai-nilai sopan santun dianggap telah mencapai tingkat keberhasilan optimal apabila anak telah mampu mengaktualisasikan seluruh indikator sopan santun, baik dalam ucapan maupun tindakan, secara konsisten atas kesadaran diri sendiri tanpa harus terus-menerus diberikan instruksi atau diingatkan oleh guru di kelas. Implementasi strategi keteladanan dan pembiasaan terpadu di TK PSM 1 Kawedanan efektif meningkatkan sopan santun anak. Temuan Nugroho dkk (2025) menegaskan bahwa paparan gawai tanpa pengawasan memicu degradasi etika. Intervensi sekolah dan bimbingan langsung terbukti memulihkan norma kesantunan anak di era digital [27].

Berdasarkan instrumen lembar observasi yang terdokumentasi untuk 15 anak Kelompok B1 serta instrumen evaluasi perkembangan anak yang mengukur 12 indikator penilaian—mencakup budaya memberi salam, penguasaan "4 kata ajaib" (*tolong, terima kasih, maaf, permisi*), konsentrasi menyimak, budaya antri, hingga kemampuan fokus saat berinteraksi—terjadi eskalasi capaian perkembangan karakter yang substansial, data penilaian tercatat secara terstruktur sebagai acuan pemantauan perkembangan anak dari waktu ke waktu. Dokumentasi instrumen ini menjadi bukti otentik yang merekam pencapaian indikator-indikator perilaku sopan santun anak. Lembar rekapitulasi penilaian bulanan ini menegaskan bahwa proses penilaian dilakukan secara sistematis guna memetakan anak-anak yang telah menginternalisasi nilai sopan santun secara mandiri maupun anak-anak yang masih berada pada tahap Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) akibat pengaruh kebiasaan di luar sekolah. Anak-anak terbukti mampu mentransformasikan kebiasaan pasif menjadi kepekaan prososial yang nyata, seperti refleksi membantu kawan, melakukan ikatan gestur sopan (berjabat tangan/salim saat datang dan pulang), serta mengontrol intonasi bicara agar tetap santun.

Namun, setelah adanya penerapan strategi pembiasaan dan keteladanan guru secara rutin dari awal kedatangan hingga kepulangan anak, tercatat adanya perubahan perilaku yang cukup adaptif dan signifikan. Temuan Rukmandari dkk. (2025) memperkuat strategi melalui ekologi moral berbasis keteladanan dan pembiasaan. Kajiannya menunjukkan keteladanan guru berkontribusi hingga 70% pada keberhasilan karakter anak usia dini, melampaui ceramah. Sinergi keduanya, yang didukung aktivitas spiritual rutin, efektif mempercepat internalisasi nilai moral secara refleksi, stabil, dan berkelanjutan [28]. Dampak positif tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam dua dimensi utama, yaitu aspek ucapan (verbal) dan aspek tindakan (nonverbal). Pada aspek ucapan (verbal), anak-anak mulai menginternalisasi penggunaan "4 kata ajaib" (*tolong, maaf, permisi, dan terima kasih*) dalam interaksi keseharian mereka, serta mampu berkomunikasi menggunakan bahasa yang lebih santun dengan nada bicara yang baik. Sementara itu, pada aspek tindakan (non verbal), dampak nyata terlihat dari meningkatnya rasa hormat anak terhadap guru, adanya budaya meminta izin sebelum melakukan aktivitas baru, tumbuhnya sikap sabar dalam menunggu giliran (mengantri), serta peningkatan kepedulian sosial untuk saling berbagi dengan teman sebaya.

Meskipun menunjukkan perkembangan yang positif secara umum, hasil penelitian mengindikasikan bahwa proses percepatan perubahan perilaku ini tidak terjadi secara simultan atau seragam pada seluruh anak. Terdapat diferensiasi kecepatan adaptasi yang dipengaruhi oleh faktor stimulasi lingkungan makro anak. Sebagian anak menunjukkan perkembangan karakter yang sangat cepat disebabkan adanya hubungan kesinambungan pembiasaan positif yang searah antara lingkungan sekolah dengan lingkungan domestik (rumah). Sebaliknya, sebagian anak lainnya masih memerlukan bimbingan intensif serta penguatan (*reinforcement*) secara berkesinambungan akibat adanya diskoneksi pola asuh atau kurangnya kontrol penggunaan gadget saat berada di rumah.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi penanaman sikap sopan santun berbasis pembiasaan dan keteladanan di TK PSM 1 Kawedanan terbukti efektif sebagai mekanisme *counter-balance* terhadap arus digitalisasi yang berpotensi mencederai karakter anak usia dini. Melalui penguatan dokumen evaluasi perkembangan yang terpantau secara teratur serta komitmen keteladanan dari seluruh staf pengajar, sekolah berhasil mentransformasi cara berpikir dan bertindak anak ke arah pembentukan profil kepribadian yang santun, empatik, komunikatif, dan responsif terhadap nilai-nilai sosio-kultural yang berlaku.

3. Kendala yang Dihadapi Oleh Guru Dalam Penerapan Strategi Tersebut

Implementasi strategi penanaman nilai sopan santun bagi anak usia 5-6 tahun di TK PSM 1 Kawedanan pada era digital tidak terlepas dari berbagai tantangan pedagogis dan sosio-ekologis. Berdasarkan sintesis data hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi di lapangan, kendala yang dihadapi oleh pendidik dikategorikan ke dalam tiga determinan utama, yaitu faktor internal perkembangan anak, inkonsistensi lingkungan keluarga (eksternal), serta keterbatasan struktural di lingkungan sekolah.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan di rumah diakui menjadi tantangan tersendiri, di mana anak menjadi lebih senang menyendiri, lambat merespon saat diajak bicara, dan meniru kosa kata tidak baku. Sebelum strategi diterapkan secara konsisten masih terdapat beberapa anak yang belum terbiasa mengucapkan salam, belum menggunakan katakata sopan, serta sering berbicara dengan nada yang kurang santun. Setelah strategi diterapkan secara rutin, guru melihat adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan. Perubahan tersebut meliputi: anak mulai terbiasa mengucapkan salam saat datang, anak terbiasa menggunakan kata tolong maaf dan terimakasih, anak terbiasa izin sebelum melakukan kegiatan, anak lebih menghormati guru, anak lebih sabar menunggu giliran, anak mulai berbagi dengan teman, anak berbicara dengan bahasa yang lebih santun. Peningkatan sopan santun di TK PSM 1 Kawedanan— seperti membiasakan salam dan "kata ajaib" secara mandiri sejalan dengan temuan Audine dkk. Pembiasaan konsisten oleh guru efektif mendorong anak mencapai tingkat perkembangan BSB. Namun, variasi capaian anak mempertegas pentingnya sinergi pola asuh rumah dan sekolah [29]. Guru juga menyampaikan bahwa perubahan tersebut tidak terjadi secara bersamaan pada semua anak. Sebagian anak mengalami perkembangan yang cepat karena mendapatkan pembiasaan yang sama di rumah, sedangkan beberapa anak masih membutuhkan bimbingan dan penguatan secara terus-menerus. Keberhasilan strategi diukur melalui observasi terhadap perilaku anak

selama kegiatan belajar maupun bermain. Guru menyatakan bahwa strategi dianggap berhasil apabila anak mampu melakukan perilaku sopan santun tanpa harus selalu diingatkan.

Dalam proses penerapan strategi penanaman nilai karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun, tentunya guru juga menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi keberhasilan pembentukan karakter anak. Kendala yang dihadapi antara lain : pengaruh penggunaan gadget yang berlebihan, kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga, perbedaan karakter dan perkembangan anak, pengaruh teman sebaya, kurangnya konsistensi anak dalam menerapkan sikap sopan santun, terbatasnya waktunya pembiasaan di lingkungan sekolah, serta perbedaan pola asuh di rumah. Dengan adanya beberapa kendala yang dihadapi tak menyurutkan semangat guru dalam menanamkan sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun di TK PSM 1 Kawedanan.

Dalam mengimplementasikan berbagai strategi penanaman sikap sopan santun pada anak usia 5-6 tahun di TK PSM 1 Kawedanan, guru menghadapi berbagai hambatan dari berbagai aspek yang memengaruhi optimalisasi pembentukan nilai-nilai karakter kesopanan anak. Berdasarkan temuan di lapangan, kendala-kendala tersebut secara garis besar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama, yaitu faktor lingkungan rumah dan keluarga, faktor internal dan perkembangan anak, serta faktor lingkungan sosial dan sekolah.

Faktor lingkungan rumah dan keluarga menjadi salah satu faktor paling signifikan yang menghambat internalisasi nilai kesopanan. Pada era digitalisasi ini, pengaruh penggunaan gadget (gawai) secara berlebihan oleh anak di rumah menjadi tantangan masa kini yang cukup berat bagi para pendidik. Intensitas interaksi anak yang terlalu tinggi dengan perangkat digital sering kali mengurangi peluang mereka untuk berinteraksi sosial secara nyata, sehingga memicu penurunan aspek verbal dan perilaku. Hambatan ini diperparah oleh kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga serta adanya diskrepansi atau perbedaan yang nyata antara pola asuh di rumah dengan program pembiasaan karakter yang diterapkan di sekolah. Ketika sekolah berupaya menanamkan "4 kata ajaib" (tolong, maaf, permissi, terima kasih) dan tutur kata yang lembut, ketidakkonsistenan penerapan nilai-nilai tersebut di lingkungan rumah membuat anak mengalami kebingungan norma, yang pada akhirnya memperlambat proses pembentukan karakter jangka panjang.

Di samping faktor eksternal keluarga, guru juga dihadapkan pada faktor internal dan variasi perkembangan anak itu sendiri. Setiap anak yang berada di kelompok usia 5-6 tahun memiliki karakteristik bawaan (nature) dan kecepatan perkembangan psikologis yang berbeda. Perbedaan individual ini memberikan dampak pada tingkat pemahaman dan respons anak terhadap stimulasi moral yang diberikan oleh guru. Sebagian anak menunjukkan perkembangan yang meningkat karena didukung oleh keselarasan stimulasi di rumah, namun sebagian lainnya masih menunjukkan inkonsistensi yang tinggi dalam menerapkan nilai-nilai karakter sikap sopan santun. Karakter anak yang belum stabil ini menyebabkan perilaku sopan seperti mengontrol nada bicara, meminta izin, atau bersikap sabar menunggu giliran sering kali hanya muncul secara situasional dan belum sepenuhnya tertanam dalam diri anak yang selanjutnya akan menjadi watak yang mandiri.

Kendala terakhir bersumber dari faktor lingkungan sosial dan keterbatasan lembaga sekolah. Di lingkungan sekolah, pengaruh teman sebaya (peer group) memegang peranan penting dalam pergeseran perilaku anak. Tantangan muncul ketika anak-anak yang telah mulai menunjukkan perubahan perilaku positif kembali terpengaruh oleh tindakan atau ucapan kurang santun dari teman sebayanya yang belum terbiasa dengan norma tersebut. Kondisi ini diperumit oleh adanya keterbatasan alokasi waktu untuk melakukan program pembiasaan secara intensif di sekolah. Mengingat durasi operasional pembelajaran di TK yang relatif singkat, waktu yang tersedia bagi guru untuk mengontrol, memodelkan, dan memberikan penguatan kontekstual menjadi sangat terbatas. Oleh karena itu, sinergitas dan komitmen kolaboratif antara pihak sekolah dan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget serta menyamakan persepsi pola asuh menjadi prasyarat mutlak demi meminimalkan kendala-kendala tersebut.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penanaman sikap sopan santun pada anak usia 5-6 tahun di era penggunaan *gadget* berhasil dilakukan melalui penerapan enam strategi terpadu guru yang meliputi keteladanan (*modelling*), pembiasaan (*habituation*), metode bercerita, bermain peran (*role playing*), pemanfaatan media pembelajaran digital edukatif (IFE), dan penguatan (*reinforcement*) secara kontekstual. Penerapan strategi ini secara rutin dari awal kedatangan hingga kepulangan anak terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Anak-anak mengalami transformasi perilaku yang adaptif, baik secara verbal (terbiasa mengucapkan salam serta "4 kata ajaib": tolong, maaf, permissi, terima kasih) maupun non-verbal (meningkatnya rasa hormat, kepedulian sosial, dan budaya mengantre). Meskipun demikian, guru menghadapi tantangan multidimensional, terutama pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan di rumah dan ketidakkonsistenan pola asuh keluarga yang dapat menghambat internalisasi nilai. Oleh karena itu, kesimpulan utama penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan penanaman karakter anak usia dini sangat bergantung pada sinergitas dan komitmen kolaboratif yang searah antara pihak sekolah dan orang tua di rumah. Pembiasaan yang dilakukan di sekolah perlu didukung oleh orang tua melalui penerapan kebiasaan yang sama di rumah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing selama proses penyusunan penelitian atas arahan dan masukan yang diberikan. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian di TK PSM I Kawedanan. Terimakasih juga disampaikan kepada guru serta seluruh pihak di sekolah atas bantuan dan kerjasama selama proses penelitian berlangsung. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh pihak yang memberikan dukungan moril dan materil sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] Anita Oktaviana, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadist," *Kindergarten J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 145–153, 2021.
- [2] N. Herawati, D. Sri, and A. Rusmana, "PERAN GURU SEBAGAI OPINION LEADER DALAM MENGATASI DEGRADASI," *J. Sos.*, vol. 3, no. 1, pp. 14–29, 2022.
- [3] M. Safitri, L. Marzoan, and R. Hadi, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Siswa Di Sdn 1 Dangieng Tahun Ajaran 2022/2023," *J. Rinjani Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 4, pp. 105–115, 2023, [Online]. Available: <https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PGSD/article/view/76>
- [4] S. Puspita, "Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Pra Sekolah," in *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Umam, Ed., Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020, p. 1.
- [5] Yuliana Eva Riany, "Dampak Kecanduan Gadget Anak," in *Strategi dan Tantangan Pengasuhan Anak di Indonesia*, 1st ed., Diah Safitri, Ed., Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2021.
- [6] A. F. Mufarrohah and S. Suyadi, "Keteladanan Guru Sebagai Living Example dalam Membentuk Sopan Santun Anak Usia Dini di Lingkungan Sekolah," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 3, pp. 1318–1325, 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i3.1382.
- [7] Munisa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan," vol. 13, no. 1, pp. 102–114, 2020.
- [8] Ahmad Susanto, "Hakikat Anak Usia Dini," in *Pendidikan AnaK Usia Dini*, 2nd ed., Suryani, and Uce Rahmawati, Eds., Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021, p. 1.
- [9] E. Nurhasanah, M. Yusranti, and S. Aisah, "Peran Guru Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Siswa," *J. Eval. dan Kaji. Strateg. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 21–26, 2024.
- [10] A. S. Salsabilah, D. A. Dewi, and Y. F. Furnamasari, "Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter," *J. Pendidika Tambusai*, vol. 5, no. 20, pp. 7164–7169, 2021.
- [11] N. A. D. Ernawati, "Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa SD," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 10, no. 2, pp. 355–365, 2023.
- [12] C. A. O. Mahendra and H. Sihotang, "Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Degradasi Moral dan Karakter Siswa Sekolah Dasar di Era Digital," in *Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0*, S. P. Tica Chyquitia, B. Ed., Ed., Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Kristen Indonesia, 2023, pp. 53–62.
- [13] K. D. Fany and L. J. Lingga, "Peran Guru dalam Membina karakter Sopan Santun Siswa di Kelas IV SDN 138 Pekanbaru," *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 6, pp. 206–223, 2024.
- [14] E. S. P. Fatikah, A. Aprilia, N. Meilani, and B. D. Lukitoaji, "Strategi Guru Dalam Menanamkan Karakter Sopan Santun Di Era Globalisasi Pada Siswa Sekolah Dasar," *BASIC Acad. J. Pendidik. Anak Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 43–52, 2025.
- [15] A. Az-Zahra et al., "Membangun Sikap Sopan Santun Pada Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 2, pp. 669–677, 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.912.
- [16] Satya Hafifah, Lusi Herlina Fitri, Ismy Nurfadila, Malika Rahmadani Siregar, and Indah Aulia Putri, "Analisis Dampak Penggunaan Tiktok Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 326–340, 2025, doi: 10.55606/jubpi.v3i2.3841.
- [17] D. H. Citra; and A. S. M. Syam, "PERAN GURU DALAM MENANAMKAN PERILAKU SOPAN SANTUN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA RABBANI KABUPATEN BONE," *EDUCHILD J. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 101–113, 2024.
- [18] Rohani and E. Kurniawati, "PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL (STUDI KASUS DI SDN 1 TANJUNG RAJA GIHAM)," *J. Tahsinia*, vol. 5, no. 5, pp. 696–710, 2024.
- [19] S. Erita, W. Witalia, and T. Ramadanti, "Peran Pendidik PAUD dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Era Teknologi Digital," *J. Kridatama Sains dan Teknol.*, vol. 7, no. 01, pp. 90–98, 2025.
- [20] S. B. Tarigan and A. N. Putri, "Peranan Media Sosial dan Keluarga dalam Pengembangan Karakter Sopan Anak di Usia Sekolah Dasar Mis Nurul Falah Sibolga," *AL-ANSOR J. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 2–6, 2025.
- [21] L. Adhiningsih and Rokhmaniyah, "Analisis Strategi Guru Dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar," *Soc. Humanit. Educ. Stud.*, vol. 7, no. 3, pp. 1045–1051, 2024.
- [22] I. D. Maharani, A. Laila, R. Munirotul, and N. Khofiifah, "Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Pada Siswa SDN Lirboyo 1 Kediri," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 4, pp. 427–441, 2025.
- [23] I. Mendrofa et al., "Peran Guru dalam Menanamkan Karakter Sopan Santun dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 10, pp. 11184–11195, 2024.
- [24] N. S. Izza, L. Kironoratri, and A. Fardani, "Analisis Upaya Guru dalam Menanamkan Kesantunan Berbahasa Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar," *WASIS J. Ilm. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 128–135, 2025.
- [25] H. Wulandari and S. N. Amalia, "Strategi Role Playing dalam Internalisasi Adab dan Sopan Santun pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar," *JTPDM J. Terap. Pendidik. Dasar dan Menengah*, vol. 6, no. 1, pp. 259–263, 2026.
- [26] S. Nadhifah, M. Zainuddin, E. N. Aisyah, E. Yavie, and Y. D. Putra, "Pemanfaatan Interactive Flat Planel Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah," *Patria Educ. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 2809–3178, 2026.
- [27] T. P. Nugroho, Nurhidayati, and Suyoto, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Kelas IV SDN Turus," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 4, pp. 2548–6950, 2025.
- [28] O. D. Rukmandari, R. Mariyana, and A. Listian, "Keteladanan dan Pembiasaan sebagai Landasan Strategi Guru dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 1590–1600, 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i2.1710.
- [29] N. Audine, T. Dewantari, and A. Tahir, "Peran Guru Dalam Menanamkan Perilaku Sopan Santun Pada Anak Usia Dini di TK Amarta

Tani Bandar Lampung,” *J. Multi Disiplin Dehasen*, vol. 2, no. 4, pp. 689–692, 2023.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.