

Rita Ambarwati

GITSA ZAHROTUN NISA' 28620700017 BAB I-IV.docx

-  Rizqi
-  Kampus 3
-  Perpustakaan

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3662714417

Submission Date

Sep 28, 2026, 2:15 PM GMT+7

Download Date

Sep 28, 2026, 2:18 PM GMT+7

File Name

GITSA_ZAHROTUN_NISA_28620700017_BAB_I-IV.docx

File Size

4.7 MB

14 Pages

6,345 Words

42,624 Characters

2% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 2%  Internet sources
- 2%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 2%  Internet sources
- 2%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1

Internet

archive.umsida.ac.id 2%



Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Karakter Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun

The Use of Role Playing to Improve the Manners of Children Aged 5-6

Gitsa Zahrotun Nisa'
228620700017

Dosen Pembimbing
Arifin Mado, S.Pd, M.Pd

Dosen Penguji
Dr. Choirun Nisak Aulina, M.Pd
Evie Destiana, S.Sn, M.Pd

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Psikologi Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
September, 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

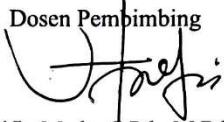
Skripsi atas nama Gitsa Zahrotun Nisa', NIM 228620700017, dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Karakter Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun", telah memenuhi syarat dan ketentuan dan dapat diuji pada seminar hasil.

Sidoarjo, 06 Agustus 2026

Mengetahui,

Kepala Prodi PGRAUD

Dr. Luluk Hfatur Rochmah, S.S., M.Pd.
NIK. 210376

Dosen Pembimbing

Arifin Mado, S.Pd., M.Pd.
NIK. 17104

DAFTAR ISI

COVER.....	1
LEMBAR PENGESAHAN.....	2
DAFTAR ISI.....	3
PENDAHULUAN.....	4
METODE	6
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	8
KESIMPULAN.....	13
REFERENSI.....	13

The Use of Role Playing to Improve the Manners of Children Aged 5-6

[Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Karakter Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun]

Gitsa Zahrotun Nisa¹⁾, Arifin Mado^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

^{*}Email Penulis Korespondensi:

Abstract. *Good manners are an important aspect that needs to be developed in early childhood because they play a role in shaping children's behavior and their ability to interact with others. This study aims to improve the good manners of 5- to 6-year-old children at the TKDharma Wanita Persatuan Penatarsewu. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles, comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The study sample consisted of 14 children aged 5–6 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were analyzed using both qualitative and quantitative methods. The results showed that the application of the role-playing method was able to improve children's polite behavior, including the ability to speak politely, offer greetings, and express gratitude. The achievement rate increased from 21% in the pre-cycle to 36% in Cycle I and reached 86% in Cycle II. Thus, the role-playing method can serve as an effective learning alternative for enhancing the polite behavior of children aged 5–6 years.*

Keywords – Early childhood; polite character; role-playing method

Abstrak Karakter sopan santun merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini karena berperan dalam membentuk perilaku dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 anak usia 5-6 tahun. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, serta dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan karakter sopan santun anak yang meliputi kemampuan berutut kata dengan sopan, memberikan salam atau sapaan, serta mengucapkan terima kasih. Ketercapaian meningkat dari 21% pada pra-siklus menjadi 36% pada Siklus I dan mencapai 86% pada Siklus II. Dengan demikian, metode bermain peran dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci - Anak usia dini; karakter sopan santun; metode bermain peran

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia sejak dalam kandungan hingga usia 6 tahun dan mengalami proses pertumbuhan serta perkembangan yang mencakup aspek fisik, mental, kepribadian, dan intelektual[1]. Pernyataan tersebut selaras dengan ketentuan Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0–6 tahun. Sementara itu, para ahli psikologi perkembangan mengemukakan bahwa usia dini, yakni sekitar 0–8 tahun merupakan tahap yang sangat penting dalam proses pembentukan dan pengembangan potensi anak. Tahap ini dikenal sebagai periode emas (the golden age) yang berlangsung hanya sekali dalam siklus hidup manusia dan berperan penting dalam menentukan kualitas perkembangan individu pada tahap selanjutnya.[2]

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berlangsung sangat pesat baik fisik maupun psikis. Pada rentang usia 0–5 tahun, proses pematangan fungsi tubuh, emosi, sosial, dan kognitif terjadi sebagai pondasi utama bagi kehidupan anak di masa depan[3]. Pada masa awal kehidupan anak berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang khas meliputi perkembangan sosial, emosional, bahasa, serta kemampuan berkomunikasi yang berlangsung secara bertahap sesuai dengan usia. Oleh karena itu, anak usia dini memiliki karakteristik perkembangan yang unik dan membutuhkan rangsangan serta stimulasi yang tepat dari orang tua maupun pendidik agar perkembangannya dapat berlangsung secara optimal. Pada periode ini fondasi kepribadian dan karakter anak mulai terbentuk sehingga diperlukan perhatian khusus melalui pemberian pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Istilah karakter berakar dari bahasa Yunani yang bermakna *to mark* atau “menandai”, yang merujuk pada penerapan nilai-nilai kebaikan dalam bentuk sikap dan perilaku. Individu yang menunjukkan perilaku tidak jujur, kejam, atau rakus dikategorikan memiliki karakter yang buruk, sedangkan individu yang berperilaku jujur dan gemar menolong disebut memiliki karakter yang mulia. Dengan demikian, karakter tidak dapat dipisahkan dari aspek kepribadian individu. Seseorang dapat disebut sebagai individu yang berkarakter apabila perilakunya selaras dengan kaidah moral[4]. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sunarta dalam penelitian Agus Wibowo mendefinisikan karakter sebagai ciri khas yang melekat pada struktur dasar kepribadian seseorang atau watak seseorang, yang berkembang melalui proses interaksi individu dengan lingkungan alam maupun lingkungan sosial[5].

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini karena menjadi dasar dalam membentuk perilaku dan kepribadian anak dalam kehidupan sehari-hari. Mardiyah dalam kajiannya yang mengacu pada sembilan pilar karakter menurut Megawangi menjelaskan bahwa nilai karakter meliputi keagamaan dan kepedulian terhadap lingkungan; tanggung jawab, disiplin, serta kemandirian; integritas atau kejujuran; sikap menghargai dan sopan santun; empati, kepedulian sosial, serta kerja sama; kepercayaan diri, kreativitas, etos kerja, dan kegigihan; keadilan serta jiwa kepemimpinan; perilaku baik serta kerendahan hati; serta toleransi, kedamaian, dan semangat persatuan[6]. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar penting dalam membentuk pribadi yang berkarakter dan berakhlak baik dalam kehidupan bermasyarakat

Sopan santun merupakan sikap menghargai, menghormati, beretika, dan bermoral dalam kehidupan sosial. Meskipun tidak tertulis secara resmi, sopan santun menjadi norma yang disepakati bersama dalam masyarakat karena berperan penting dalam meminimalisir terjadinya konflik. Kesopanan dapat terlihat melalui perilaku, sikap, dan komunikasi yang santun. Perilaku sopan santun anak terbentuk melalui bimbingan, pembiasaan, dan teladan yang diberikan oleh orang tua dalam menanamkan nilai-nilai budi pekerti sejak dini. Melalui kasih sayang dan perhatian yang diberikan orang tua, anak akan menyerap serta meneladani nilai-nilai luhur yang kemudian tercermin dalam perilaku sehari-harinya[7].

Perilaku sopan santun pada anak usia dini memiliki tingkat perkembangan yang beragam dan dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator yang tampak dalam aktivitas anak di lingkungan sekolah. Menurut Suyadi & Dahlia capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang terbiasa berperilaku sopan santun memiliki beberapa indikator diantaranya : bertutur kata yang sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian[8]. Penanaman karakter sejak usia dini merupakan bagian penting dalam mendukung perkembangan sosial dan perilaku anak. Pembentukan karakter tidak hanya dilakukan melalui pemberian pengetahuan mengenai perilaku yang baik, tetapi juga melalui pembiasaan dan keteladanan yang diberikan secara konsisten oleh lingkungan anak.

Sejalan dengan pentingnya pengalaman langsung dalam mengembangkan perilaku sosial anak, A'yunin dan Salim menunjukkan bahwa kegiatan *macro role playing* pada anak usia dini dapat mendukung perkembangan perilaku adaptif melalui pengalaman yang menyerupai situasi sosial dalam kehidupan nyata. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, serta mengembangkan sikap sopan dalam berinteraksi dengan orang lain[9]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan anak secara langsung dapat memberikan pengalaman bermakna dalam mengembangkan perilaku sosial dan membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman dan pembiasaan perilaku sosial yang diberikan sejak dini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan hubungan sosial anak.

Wahidah menjelaskan bahwa pembentukan karakter sosial anak usia dini dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan komunitas yang memberikan pengalaman serta contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, lingkungan yang mendukung dan memberikan pembiasaan secara berkelanjutan diperlukan agar nilai-nilai karakter dapat berkembang menjadi perilaku yang diterapkan anak dalam kehidupan sehari-hari[10].

Kusma mengungkapkan bahwa anak yang dibiasakan berperilaku sopan santun sejak usia dini cenderung lebih mudah menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya dan guru, memahami serta mematuhi aturan yang berlaku di masyarakat, mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, menghargai orang lain, memiliki rasa percaya diri, serta mampu menjalin hubungan sosial yang positif. Pembiasaan tersebut berkontribusi dalam membentuk pribadi yang berkarakter dan beradab[11].

Dari pendapat tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan penerapan nilai-nilai kebaikan yang tercermin dalam sikap dan perilaku seseorang serta memiliki keterkaitan erat dengan kepribadian atau watak. Seseorang dikatakan berkarakter apabila perilakunya selaras dengan nilai moral yang berlaku dan karakter tersebut dapat dibentuk melalui pengaruh lingkungan alam maupun sosial. Oleh karena itu pendidikan pada usia dini dipandang sebagai masa yang sangat penting untuk menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai karakter yang positif.

Dalam beberapa tahun terakhir budaya sopan santun dan sikap ramah di Indonesia menunjukkan kecenderungan menurun. Fenomena ini terlihat dari perilaku sebagian generasi muda yang semakin mengabaikan etika dan tata krama dalam berinteraksi baik dengan teman sebaya, orang yang lebih tua, guru, maupun orang tua. Bahkan sebagian peserta didik tidak lagi memandang guru sebagai teladan dan sumber pengetahuan yang patut dihormati dan dihargai[12]. Dalam ranah pendidikan nilai akhlak dan sopan santun menempati posisi yang sangat strategis. Selain

di lingkungan sekolah, sikap sopan santun juga menjadi perhatian penting dalam kehidupan sosial karena mencerminkan nilai-nilai budaya yang dijunjung tinggi secara turun-temurun.

Kondisi tersebut terlihat dari masih kurangnya peran orang tua dan guru dalam membentuk perilaku sopan santun anak. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu, masih ditemukan permasalahan pada perilaku sopan santun anak di lingkungan sekolah. Dari 14 anak kelompok B, terdapat 3 anak yang sudah mulai menunjukkan perilaku sopan seperti berbicara dengan baik, menyapa teman dan orang lain, serta mengucapkan terima kasih ketika menerima sesuatu. Namun, 11 anak lainnya masih belum menunjukkan kebiasaan tersebut secara konsisten. Hal ini terlihat dari adanya anak yang berbicara kurang sopan kepada guru maupun teman, bersikap acuh atau tidak menyapa orang lain, serta tidak mengucapkan kata “terima kasih” saat menerima bantuan atau pemberian. Selain itu, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, masih terdapat anak yang berbicara tidak tertib dan harus terus diingatkan oleh guru untuk bersikap santun. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hanya sekitar 21% anak yang telah menunjukkan perilaku sopan santun sesuai dengan indikator perkembangan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun, sedangkan 79% anak lainnya masih memerlukan stimulasi dan pembiasaan agar mampu menerapkan perilaku sopan santun secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor atau penyebab dari terjadinya fenomena tersebut diantaranya, guru sering berbicara kali hanya menegur dari kejauhan tanpa memberikan pembinaan secara langsung sehingga perilaku tersebut terus berulang. Kurangnya pembiasaan dan ketegasan dari guru dapat memengaruhi perkembangan sikap sopan santun anak[11]. Selain faktor sekolah, kurangnya peran orang tua juga menjadi penyebab perilaku kurang sopan pada anak. Orang tua sering membiarkan kesalahan anak tanpa memberikan teguran atau mengajarkan anak untuk meminta maaf dan memberi salam kepada orang yang lebih tua. Sebagian orang tua menganggap anak masih kecil sehingga membiarkan anak bertindak sesuka hati. Akibatnya, anak menjadi kurang terbiasa menunjukkan sikap hormat kepada orang yang lebih tua maupun teman sebaya serta cenderung menggunakan kata-kata kasar dalam berkomunikasi[13]. Kondisi ini menunjukkan bahwa penanaman nilai sopan santun pada anak masih perlu ditingkatkan melalui pembiasaan dan metode pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, pembentukan sikap sopan santun memerlukan kerja sama antara orang tua, pendidik, dan masyarakat. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran guna menanamkan nilai-nilai karakter sopan santun khususnya pada anak usia dini adalah metode bermain peran.

Metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan anak untuk memeragakan peran atau karakter tertentu dalam situasi yang disimulasikan sehingga anak dapat berinteraksi secara sosial, mengikuti alur kegiatan, memecahkan permasalahan, serta memberikan respons terhadap situasi yang dihadapi[14]. Sejalan dengan hal tersebut, Sudjana menyatakan bahwa bermain peran merupakan teknik pembelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam menampilkan peran tertentu dengan memerankan kedudukan atau fungsi orang lain yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari[15]. Selain itu Vygotsky menegaskan bahwa kegiatan bermain peran yang berkualitas memerlukan pemahaman dan pendampingan dari orang dewasa yang berperan memberikan pijakan selama anak bermain, memfasilitasi proses bermain melalui pertanyaan-pertanyaan yang bersifat membimbing, serta membantu memperluas pengalaman bermain anak sesuai dengan konsep *zone of proximal development*[16].

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah artikel *“Role Playing Raises Communication Skills Among Children Aged Four to Five”* oleh Qatrunnada Salsabila Rohadatul 'Aisy dan Luluk Iffatur Rocmah serta artikel *“Analisis Nilai Karakter dalam Kegiatan Bermain Peran Anak Usia Dini”* oleh Dina Amalia dan Dwi Prasetyawati Diah Hariyanti. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa bermain peran dapat menjadi metode pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan dan karakter anak usia dini. Penelitian Rohadatul 'Aisy dan Rocmah menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berinteraksi dengan teman, mendengarkan, serta memahami berbagai peran sosial melalui situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari[17]. Sementara itu, penelitian Dina Amalia dan Dwi Prasetyawati Diah Hariyanti menunjukkan bahwa bermain peran dapat membantu anak mengenal dan mengembangkan berbagai nilai karakter melalui pengalaman bermain secara langsung[18]. Melalui kegiatan bermain peran, anak memperoleh pengalaman untuk mengekspresikan diri, memahami peran sosial, berinteraksi, serta menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, metode bermain peran dinilai relevan untuk diterapkan dalam meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan menerapkan perilaku yang sesuai melalui pengalaman langsung dan situasi yang kontekstual.

II. METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Model tersebut terdiri atas empat tahapan yang dilaksanakan secara berkesinambungan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)[19]. PTK merupakan bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelas yang menjadi tanggung jawabnya dengan tujuan untuk memperbaiki

dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. [20].

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, tindakan difokuskan pada penerapan metode bermain peran sebagai upaya mengembangkan karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dan perbaikan terhadap kendala atau kekurangan yang ditemukan pada hasil refleksi siklus I.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 14 anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu, yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Subjek penelitian dipilih berdasarkan temuan observasi awal yang menunjukkan bahwa karakter sopan santun anak, seperti: bertutur kata yang sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian masih perlu ditingkatkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati langsung situasi dan perilaku subjek pada situasi yang berlangsung secara alami sehingga yang diperoleh lebih komprehensif dan mencerminkan kondisi sebenarnya [21]. Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan untuk mengukur perkembangan karakter anak selama mengikuti kegiatan bermain peran. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan wawancara antara peneliti dan responden guna memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam wawancara, peneliti berperan sebagai pihak yang memberikan pertanyaan, sedangkan responden memberikan jawaban sesuai dengan informasi yang diperlukan dalam penelitian [22]. Wawancara dilakukan dengan guru guna mendapatkan data yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui berbagai dokumen seperti catatan, buku, foto-foto kegiatan, dan arsip yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data guna memperoleh informasi tambahan yang mendukung data penelitian. Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi agar hasil penelitian menjadi lebih lengkap dan akurat [23].

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan karakter sopan santun anak meliputi kemampuan bertutur kata dengan sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian. Bertutur kata dengan sopan ditunjukkan melalui kemampuan anak berbicara dengan menggunakan nada suara yang lembut, tidak membentak, serta tidak menggunakan kata-kata kasar ketika berkomunikasi dengan guru, teman, maupun orang lain. Memberikan salam atau sapaan ditunjukkan melalui kebiasaan anak menyapa teman maupun orang lain ketika bertemu, seperti mengucapkan "hai" dengan menyebutkan nama orang yang disapa. Sementara itu, kebiasaan mengucapkan terima kasih ditunjukkan melalui kemampuan anak menyampaikan ucapan terima kasih setelah menerima bantuan, pertolongan, maupun pemberian dari orang lain.

Tabel 1. Indikator

Keterangan Skor :

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

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menguraikan tingkat perkembangan karakter sopan santun anak berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif bertujuan untuk mengukur peningkatan perkembangan karakter sopan santun anak melalui perhitungan persentase berdasarkan data yang diperoleh pada setiap siklus penelitian. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase perkembangan karakter sopan santun anak mencapai atau melebihi 75%. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

- P : Angka presentasi
- f : Frekuensi aktivitas anak
- n : Jumlah anak dalam satu kelas

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelompok B yang berusia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 14 anak. Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan observasi awal (pra siklus) untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal karakter sopan santun anak. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat perkembangan perilaku sopan santun peserta didik, seperti kemampuan : bertutur kata yang sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian. Perilaku tersebut diharapkan dapat ditunjukkan secara konsisten, baik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, saat bermain bersama teman, maupun ketika berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan sekolah.

Pelaksanaan penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang memuat kegiatan bermain peran sebagai metode utama untuk menanamkan dan meningkatkan karakter sopan santun pada anak. Skenario bermain peran disusun sesuai dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

A. Pra-Siklus

Sebelum tindakan penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi pendahuluan pada pra-siklus untuk mengidentifikasi kondisi awal karakter sopan santun anak usia 5–6 tahun di Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu yang berjumlah 14 peserta didik. Kegiatan pra-siklus bertujuan untuk memperoleh gambaran yang objektif mengenai tingkat perkembangan karakter sopan santun anak sebelum diberikan tindakan melalui penerapan metode bermain peran. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan metode bermain peran, melainkan menggunakan media flashcard yang dibuat sendiri oleh guru. Media tersebut berisi berbagai gambar yang menggambarkan perilaku baik dan kurang baik dalam kehidupan sehari-hari yang tetap berkaitan dengan indikator karakter sopan santun yang diamati dalam penelitian.

Kegiatan menggunakan flashcard dilakukan dengan cara guru menunjukkan gambar kepada anak, kemudian mengajak anak mengamati dan mengenali perilaku yang terdapat pada gambar. Setiap kartu memiliki dua sisi, yaitu sisi depan berupa gambar perilaku dan sisi belakang berisi tulisan atau kata yang berkaitan dengan perilaku tersebut. Misalnya, pada sisi depan terdapat gambar anak yang sedang bertengkar, sedangkan pada sisi belakang terdapat tulisan “maaf” sebagai pengenalan terhadap perilaku meminta maaf. Contoh lainnya, sisi depan menampilkan gambar anak yang sedang membereskan mainan bersama, sedangkan pada sisi belakang terdapat tulisan “terima kasih”. Selain itu, terdapat berbagai gambar lain yang menggambarkan perilaku sopan maupun kurang sopan, seperti menyapa orang lain, meminta izin, berbicara dengan baik, membantu teman, dan berbagai perilaku yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Melalui kegiatan tersebut, guru mengajak anak mengenali dan membedakan perilaku yang baik dan kurang baik serta memberikan penjelasan sederhana mengenai perilaku sopan santun. Meskipun demikian, kegiatan flashcard masih lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati gambar, menyebutkan perilaku, dan memahami contoh secara verbal, sehingga anak belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk memerankan atau menerapkan perilaku sopan santun secara langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan peneliti untuk menerapkan metode bermain peran pada Siklus I dan Siklus II sebagai tindakan perbaikan.

Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan anak berdasarkan tiga indikator karakter sopan santun, yaitu bertutur kata dengan sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian. Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran dan bermain di sekolah maupun ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Adapun hasil observasi karakter sopan santun anak pada tahap pra siklus disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Sopan Santun anak Pra-Siklus

Berdasarkan hasil observasi pra-siklus, persentase ketercapaian karakter sopan santun anak diperoleh sebesar 21%. Persentase tersebut dihitung menggunakan rumus $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ dengan jumlah anak yang mencapai indikator sebanyak 3 orang dari total 14 anak, sehingga diperoleh perhitungan $P = \frac{3}{14} \times 100\% = 21\%$. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih belum mencapai indikator perkembangan karakter sopan santun yang diharapkan, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan tindakan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan capaian perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra-siklus, karakter sopan santun sebagian besar anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih rendahnya kemampuan anak dalam menerapkan ketiga indikator yang diamati. Sebagian anak masih berbicara dengan intonasi atau pilihan kata yang kurang sopan ketika berinteraksi dengan guru maupun teman, belum terbiasa memberikan salam atau sapaan ketika bertemu atau memulai

interaksi, serta belum konsisten mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan, hadiah, atau pertolongan. Anak masih memerlukan arahan dan pengingat dari guru dalam menerapkan perilaku tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa persentase ketercapaian karakter sopan santun pada tahap pra-siklus sebesar 21%, yaitu sebanyak 3 dari 14 anak yang telah mencapai indikator yang ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan pada tahap pra-siklus belum memberikan kesempatan yang optimal bagi anak untuk menerapkan perilaku sopan santun secara langsung dan mandiri. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan metode bermain peran pada siklus berikutnya agar anak memperoleh pengalaman langsung dalam memerankan berbagai situasi yang berkaitan dengan perilaku sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.

B. Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan berdasarkan hasil observasi pra-siklus yang menunjukkan bahwa karakter sopan santun anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sebagian besar anak masih belum terbiasa berbicara dengan sopan kepada guru dan teman, menyapa saat bertemu, serta mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan atau pemberian dari orang lain. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan karakter sopan santun anak. Tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu tanggal 13 Juli 2026 dan 14 Juli 2026. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti mempersiapkan RPPH, media bermain peran berupa meja, kursi, tas sekolah, perlengkapan kelas, alat peraga, serta lembar observasi dan instrumen penilaian karakter sopan santun anak. Tahapan pelaksanaan Siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagai berikut.

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memuat kegiatan bermain peran dengan tema perilaku sopan santun di rumah dan di sekolah. Peneliti juga menyiapkan media dan perlengkapan yang mendukung kegiatan bermain peran, seperti meja, kursi, tas sekolah, kotak bekal, remote kipas angin, serta alat peraga yang digunakan sesuai skenario. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi guru dan anak serta instrumen penilaian karakter sopan santun.

Tujuan pembelajaran pada Siklus I adalah agar anak mampu: (1) bertutur kata dengan sopan kepada guru, teman, maupun orang lain, (2) memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain saat berinteraksi, dan (3) membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap kegiatan diawali dengan salam, doa bersama, dan apersepsi. Guru memberikan pemahaman mengenai pentingnya bersikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah. Selanjutnya guru memberikan contoh sederhana bermain peran bersama beberapa anak agar mereka memahami cara memerankan suatu situasi. Setelah itu, anak diberi kesempatan bermain peran bersama teman-teman satu kelas. Sebagian anak terlihat antusias dan berani mencoba memerankan tokoh secara mandiri, sedangkan beberapa anak masih tampak malu-malu sehingga memerlukan bimbingan dan motivasi dari guru.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 13 Juli 2026 pukul 08.00–08.30 WIB. Kegiatan bermain peran dilaksanakan dengan menciptakan suasana kelas yang menyerupai situasi nyata di lingkungan sekolah. Anak dibagi menjadi ke dalam beberapa peran, yaitu sebagai guru dan murid, kemudian memerankan berbagai situasi yang berkaitan dengan indikator penelitian. Dalam kegiatan tersebut, anak yang berperan sebagai murid memerankan situasi meminta tolong kepada guru untuk menyalakan kipas angin dengan bahasa yang sopan, menyapa teman yang baru datang ke sekolah, serta mengucapkan terima kasih setelah mendapatkan bantuan. Sementara itu, anak yang berperan sebagai guru memberikan respons sesuai dengan situasi yang diperankan.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa, 14 Juli 2026 pukul 08.00–08.30 WIB. Kegiatan pada hari kedua juga dilaksanakan seperti pada pertemuan sebelumnya, tiga kegiatan dilaksanakan dalam suasana kelas yang menyerupai situasi di lingkungan sekolah, tetapi kegiatan yang bermain peran yang dilakukan berbeda dengan pertemuan pertama. Anak-anak dibagi ke dalam peran sebagai guru dan murid, anak yang berperan sebagai guru mengarahkan kegiatan sederhana, sedangkan anak yang berperan menjadi murid mempraktikkan cara berbicara secara bergiliran dengan mengacungkan tangan terlebih dahulu tanpa berteriak. Selain itu, anak juga memerankan situasi menyapa teman ketika bertemu di luar lingkungan sekolah serta mengucapkan terima kasih setelah mendapatkan bantuan, seperti ketika dibukakan kotak bekal.

3. Observasi (Observing)

Pada tahap observasi, peneliti bersama guru kelas melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan difokuskan pada kemampuan anak bertutur kata yang sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian. Selain itu, peneliti juga mengamati antusiasme, keberanian, dan partisipasi anak selama mengikuti kegiatan bermain peran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mulai memberikan perubahan positif terhadap karakter sopan santun anak. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena memperoleh kesempatan mempraktikkan secara langsung perilaku yang dicontohkan guru. Beberapa anak sudah mampu berbicara dengan bahasa yang lebih santun, menyapa guru dan teman, serta mengucapkan terima kasih tanpa harus selalu diingatkan. Namun, masih terdapat beberapa anak yang tampak malu-malu ketika memainkan peran dan masih memerlukan arahan guru untuk menerapkan perilaku sopan santun secara konsisten.

Adapun hasil observasi kemampuan anak dalam mengembangkan karakter sopan santun pada Siklus I sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Sopan Santun Anak Siklus I

Berdasarkan data pada Tabel 3, presentase ketercapaian sopan santun anak diperoleh sebesar 36%. Presentase tersebut dihitung menggunakan rumus $P = \frac{f}{n} \times 100\%$, dengan jumlah anak yang mencapai indikator sebanyak 5 orang dari total 14 anak, sehingga diperoleh perhitungan $P = \frac{5}{14} \times 100\% = 36\%$. Hasil ini menunjukkan bahwa karakter sopan santun anak mulai mengalami peningkatan dibandingkan tahap pra-siklus, namun sebagian besar anak masih belum mencapai indikator perkembangan yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pembelajaran pada siklus berikutnya agar ketercapaian karakter sopan santun anak dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

4. Refleksi (Reflecting)

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa metode bermain peran mulai mampu meningkatkan karakter sopan santun anak. Anak tampak lebih berani berinteraksi dengan guru dan teman serta mulai memahami pentingnya bertutur kata yang sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian.

Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala selama pelaksanaan tindakan. Sebagian anak masih merasa malu dan kurang percaya diri ketika memainkan peran di depan teman-temannya. Selain itu, beberapa anak masih memerlukan bimbingan guru karena belum terbiasa menggunakan bahasa yang sopan secara spontan dalam berbagai situasi. Kesempatan setiap anak untuk memerankan tokoh juga masih terbatas karena kegiatan dilakukan bersama seluruh teman dalam satu kelas.

Perbaikan juga dilakukan pada teknik pelaksanaan bermain peran. Pada Siklus II, waktu pelaksanaan kegiatan bermain peran ditingkatkan menjadi 60 menit dari sebelumnya 30 menit pada Siklus I. Penambahan waktu tersebut dilakukan agar anak memperoleh kesempatan yang lebih optimal dalam mengeksplorasi peran, berinteraksi, serta menerapkan perilaku sopan santun selama kegiatan berlangsung. Selain itu, anak dibagi menjadi dua kelompok kecil untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan terarah. Pembagian kelompok ini memberikan kesempatan yang lebih optimal bagi setiap anak untuk berpartisipasi secara aktif, berinteraksi dengan teman, dan mempraktikkan perilaku sopan santun melalui kegiatan bermain peran.

C. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I yang menunjukkan bahwa karakter sopan santun anak telah mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$. Oleh karena itu, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada pelaksanaan tindakan. Perbaikan tersebut meliputi pemisahan tema bermain peran berdasarkan lingkungan, penambahan durasi pembelajaran dari 30 menit menjadi 60 menit, serta penerapan bermain peran dalam kelompok kecil agar anak lebih percaya diri dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mempraktikkan perilaku sopan santun. Tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 20 Juli 2026 dan 21 Juli 2026 pukul 08.00–09.00 WIB. Tahapan pelaksanaan Siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagai berikut.

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Peneliti menyiapkan media dan perlengkapan bermain peran, seperti meja, kursi, buku, mainan, serta alat peraga yang disesuaikan dengan skenario kegiatan di sekolah dan di rumah. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi dan instrumen penilaian karakter sopan santun.

Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memisahkan tema bermain peran berdasarkan lingkungan. Pertemuan pertama difokuskan pada perilaku sopan santun di sekolah, sedangkan pertemuan kedua difokuskan pada perilaku sopan santun di rumah. Durasi pembelajaran juga ditambah menjadi 60 menit agar anak memiliki kesempatan lebih banyak untuk mempraktikkan setiap skenario. Selain itu, anak dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri atas tujuh anak. Setiap kelompok melibatkan beberapa anak yang telah mencapai ketiga indikator pada Siklus I sebagai contoh bagi teman-temannya. Selama kegiatan berlangsung, guru hanya memberikan arahan dan penguatan, sedangkan kegiatan bermain peran dilakukan sepenuhnya oleh anak bersama teman sekelompoknya.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Kegiatan diawali dengan salam, doa bersama, dan apersepsi. Guru mengingatkan kembali pentingnya bertutur kata yang sopan, memberikan salam atau sapaan, serta mengucapkan terima kasih dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya anak dibagi menjadi dua kelompok dan melaksanakan kegiatan bermain peran bersama teman-temannya tanpa melibatkan guru secara langsung. Guru hanya memberikan arahan, bimbingan, dan penguatan apabila diperlukan sehingga anak lebih leluasa dan percaya diri dalam memainkan perannya.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 20 Juli 2026 pukul 08.00–09.00 WIB dengan tema perilaku sopan santun di lingkungan sekolah. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga bentuk bermain peran yang disesuaikan dengan situasi yang umum dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Kegiatan pertama adalah bermain peran mengenai cara meminjam mainan kepada teman. Kegiatan diawali dengan beberapa anak yang berperan sebagai sesama murid. Anak yang berperan sebagai murid A mempraktikkan cara meminta izin untuk meminjam mainan kepada murid B dengan menggunakan bahasa yang sopan, kemudian murid B memberikan respons dengan meminjamkan mainan tersebut. Kegiatan kedua adalah bermain peran mengenai cara menyapa petugas kebersihan di lingkungan sekolah. Salah satu anak berperan sebagai petugas kebersihan, sedangkan anak lainnya berperan sebagai murid. Ketika berinteraksi, anak yang berperan sebagai murid mempraktikkan kebiasaan memberikan salam atau menyapa petugas kebersihan ketika bertemu. Selanjutnya, kegiatan ketiga yaitu bermain peran mengenai kebiasaan mengucapkan terima kasih setelah mendapatkan bantuan. Beberapa anak yang berperan sebagai murid melakukan kegiatan merapikan buku yang telah digunakan secara bersama-sama. Dalam kegiatan tersebut, salah satu anak membantu temannya merapikan buku, kemudian anak yang memperoleh bantuan mempraktikkan kebiasaan mengucapkan terima kasih. Melalui ketiga kegiatan bermain peran tersebut, anak diberikan kesempatan untuk mempraktikkan perilaku sopan santun melalui interaksi secara langsung dengan teman sesuai dengan peran yang dimainkan.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa, 21 Juli 2026 pukul 08.00–09.00 WIB dengan tema perilaku sopan santun di lingkungan rumah. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga bentuk bermain peran yang berkaitan dengan situasi yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari di rumah. Kegiatan pertama adalah bermain peran mengenai cara meminta izin kepada orang tua sebelum bermain di luar rumah. Beberapa anak berperan sebagai orang tua dan anak, kemudian anak yang berperan sebagai anak memerankan cara meminta izin kepada orang tua untuk bermain di luar rumah dengan menggunakan bahasa yang sopan. Anak yang berperan sebagai orang tua memberikan respons terhadap permintaan tersebut. Kegiatan kedua adalah bermain peran mengenai kebiasaan memberikan salam kepada anggota keluarga. Salah satu anak berperan sebagai kakek atau nenek, sedangkan anak lainnya berperan sebagai cucu. Ketika bertemu, anak yang berperan sebagai cucu memerankan kebiasaan memberikan salam dan menyapa kakek atau nenek dengan sopan. Selanjutnya, kegiatan ketiga yaitu bermain peran mengenai kebiasaan mengucapkan terima kasih setelah menerima perhatian atau perayaan dari keluarga. Beberapa anak berperan sebagai anggota keluarga dalam situasi perayaan ulang tahun, kemudian anak yang berperan sebagai anak memerankan kebiasaan mengucapkan terima kasih kepada anggota keluarga setelah mendapatkan ucapan dan perhatian dalam perayaan tersebut. Pada akhir kegiatan, guru bersama anak melakukan refleksi sederhana dengan mengingat kembali berbagai perilaku sopan santun yang telah diperankan selama kegiatan bermain peran. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk menerapkan perilaku sopan santun dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga.

3. Observasi (Observing)

Pada tahap observasi, peneliti bersama guru kelas melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan difokuskan pada kemampuan anak bertutur kata yang sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian. Selain itu, peneliti juga mengamati keaktifan, kerja sama, dan kepercayaan diri anak selama mengikuti kegiatan bermain peran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan perbaikan pada Siklus II memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan karakter sopan santun anak. Anak terlihat lebih percaya diri karena bermain bersama teman sekelompoknya tanpa keterlibatan guru secara langsung. Sebagian besar anak telah mampu bertutur kata dengan sopan, memberikan salam atau sapaan kepada orang lain, serta mengucapkan terima kasih secara mandiri sesuai dengan situasi yang diperankan. Adapun hasil observasi perkembangan karakter sopan santun anak pada Siklus II disajikan pada bagian berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Sopan Santun Anak Siklus II

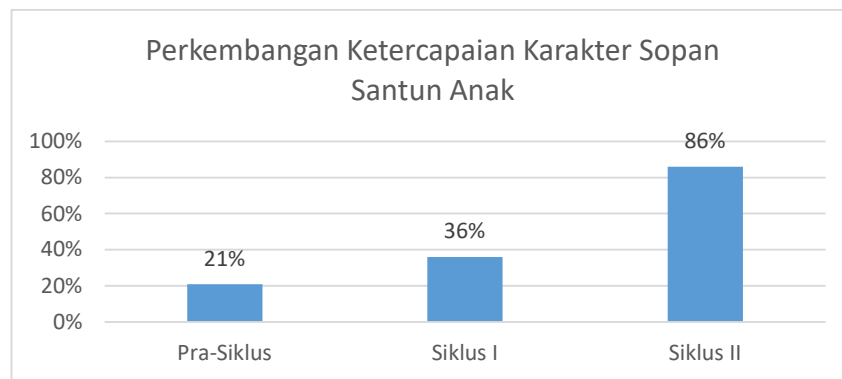
Berdasarkan data pada Tabel 4, persentase ketercapaian karakter sopan santun anak diperoleh sebesar 86%. Persentase tersebut dihitung menggunakan rumus $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ dengan jumlah anak yang mencapai indikator sebanyak 12 orang dari total 14 anak, sehingga diperoleh perhitungan $P = \frac{12}{14} \times 100\% = 86\%$. Hasil ini menunjukkan bahwa karakter sopan santun anak mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan tahap pra-siklus maupun Siklus I. Sebagian besar anak telah mampu bertutur kata dengan sopan, memberikan salam atau sapaan kepada

teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian. Dengan demikian, persentase ketercapaian pada Siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu $\geq 75\%$.

4. Refleksi (Reflecting)

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa modifikasi yang dilakukan pada Siklus II berhasil meningkatkan karakter sopan santun anak. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menerapkan perilaku sopan santun secara lebih mandiri dalam berbagai situasi bermain peran. Pemisahan tema berdasarkan lingkungan, penambahan durasi kegiatan, serta pelaksanaan bermain peran dalam kelompok kecil memberikan kesempatan yang lebih optimal bagi anak untuk berlatih dan saling belajar dengan teman sebayanya. Dengan tercapainya persentase ketercapaian sebesar 86%, penelitian dinyatakan berhasil sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

Berikut diagram rekapitulasi peningkatan karakter sopan santun anak melalui metode bermain peran.



Gambar 1. Diagram Ketercapaian Karakter Sopan Santun Anak

Hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu bertujuan untuk meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5–6 tahun melalui penerapan metode bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II yang masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Melalui kegiatan bermain peran, anak diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung perilaku sopan santun dalam berbagai situasi sehari-hari, seperti bertutur kata yang sopan, memberikan salam atau sapaan kepada teman maupun orang lain, serta membiasakan mengucapkan terima kasih ketika menerima bantuan atau pemberian.

Pada tahap pra-siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa karakter sopan santun anak masih belum berkembang secara optimal dengan tingkat ketercapaian sebesar 21%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum terbiasa menerapkan perilaku sopan santun dalam berinteraksi dengan guru maupun teman, sehingga diperlukan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu kegiatan yang dapat mendukung peningkatan karakter sopan santun adalah metode bermain peran, karena melalui kegiatan ini anak dapat belajar melalui pengalaman langsung, meniru perilaku positif, serta berlatih berkomunikasi dalam berbagai situasi sosial.

Pada Siklus I setelah diterapkan metode bermain peran, tingkat ketercapaian karakter sopan santun anak masih berada pada persentase 36%. Meskipun kegiatan bermain peran mulai memberikan pengalaman baru bagi anak dalam menerapkan perilaku sopan santun, hasil yang diperoleh belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil pengamatan, beberapa anak masih terlihat kurang percaya diri dalam memerankan tokoh, belum terbiasa berbicara dengan sopan secara mandiri, serta masih membutuhkan arahan dan contoh dari guru. Sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I, peneliti melakukan perbaikan pada Siklus II dengan menerapkan kegiatan bermain peran secara berkelompok agar anak lebih aktif, percaya diri, dan memiliki kesempatan lebih banyak untuk mempraktikkan perilaku sopan santun.

Pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan tingkat ketercapaian karakter sopan santun anak mencapai 86%. Peningkatan tersebut terjadi karena adanya perbaikan pada pelaksanaan kegiatan sebelumnya, yaitu melalui bermain peran secara berkelompok dan pemberian kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan secara lebih mandiri. Anak terlihat lebih aktif, percaya diri, serta mampu menerapkan perilaku sopan santun seperti berbicara dengan bahasa yang baik, menyapa guru dan teman, serta mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan. Selain meningkatkan karakter sopan santun, kegiatan bermain peran juga membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, kerja sama, dan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan karakter sopan santun anak terlihat dari setiap tahap pelaksanaan. Pada tahap pra-siklus persentase ketercapaian sebesar 21%, kemudian pada Siklus I tetap mencapai 36% dengan beberapa

anak mulai menunjukkan perkembangan melalui kegiatan bermain peran. Selanjutnya pada Siklus II meningkat secara signifikan hingga mencapai 86%, dengan 12 anak mencapai kategori Tercapai (T) dan 2 anak berada pada kategori Belum Tercapai (BT). Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu.

VII. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Penatarsewu. Melalui pengalaman belajar yang kontekstual, anak memperoleh kesempatan untuk memahami dan membiasakan perilaku sopan, seperti berbicara dengan santun, menyapa guru dan teman, serta mengucapkan terima kasih dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian dinyatakan telah tercapai karena terpenuhinya indikator keberhasilan pada siklus II. Dengan demikian, metode bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter sopan santun pada anak usia dini. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan metode bermain peran pada spek karakter lain serta melibatkan kerja sama yang lebih optimal antar sekolah dan orang tua.

