

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTUN PADA ANAK
KELOMPOK BERMAIN DI MADANIA KIDS MAGUWO HARJO
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Gelar Serjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh

SUMYATI

17104030079

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sumyati
NIM : 17104030079
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini dengan judul: "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTUN PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DI MADANIA KIDS MAGUWO HARJO DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA" Adalah asli karya atau penulisan saya sendiri bukan plagiasi dari hasil orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Harap maklum adanya. Terimakasih.

Yogyakarta, 24 Juli 2024

Yang menyatakan,



Sumyati

NIM: 17104030079

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada Yth.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi saudara :

Nama : Sumyati

NIM : 17104030079

Judul Skripsi : "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTUN PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DI MADANIA KIDS MAGUWO HARJO DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA" Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

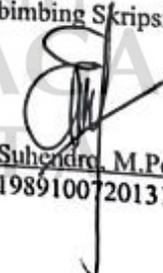
Dengan ini kami berharap agar Skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 24 Juli 2024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Pembimbing Skripsi


Eko Suhendro, M.Pd
NIP.1989100720131006

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

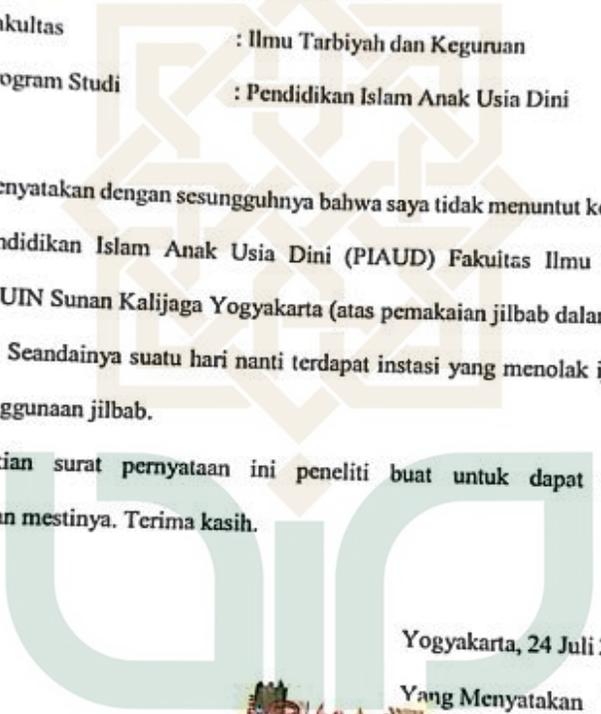
Nama : Sumyati
NIM : 17104030079
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada program Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 24 Juli 2024

Yang Menyatakan



M. 17104030079

3ALX267303314

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2201/Ujn.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : **JUDUL SEKRIPI : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTU PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DI MADANIA KIDS MAGUWOHARJO DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SUMYATI
Nomor Induk Mahasiswa : 17104030079
Telah diujikan pada : Rabu, 07 Agustus 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Eko Suhendro, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c3ff6f65da



Penguji I
Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 66c3c4b2a02bc



Penguji II
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c35c1e3f8e



Yogyakarta, 07 Agustus 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c407131f0f4

MOTTO

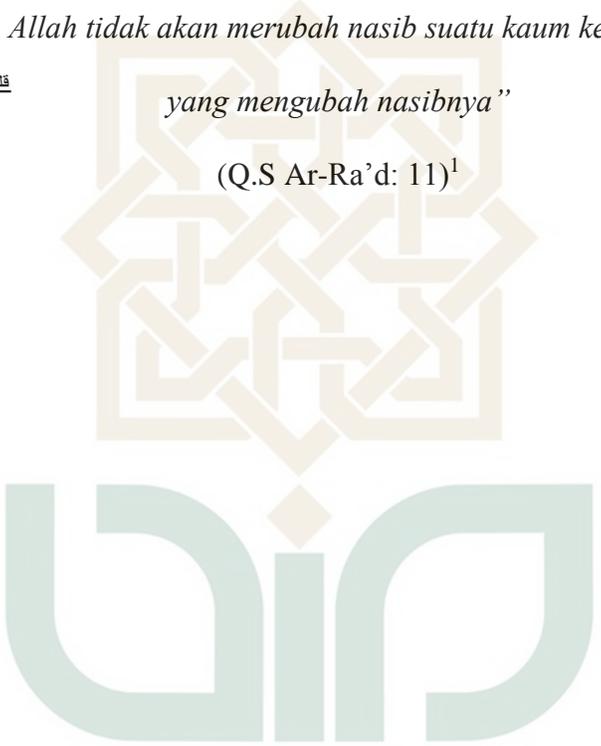
إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri

ﷻ

yang mengubah nasibnya”

(Q.S Ar-Ra'd: 11)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Jakarta: Gema Insani Press, 2001), hlm. 250.

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati karya ini peneliti

persembahkan kepada:

Almamater tercinta

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ وَعَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ
وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.
أَمَّا بَعْدُ

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul: *“Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids Maguwoharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta.”*

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi tugas dan melengkapi syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Berkenan dengan hal tersebut maka peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Phil. H. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Sigit Purnama, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., MA, selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Eko Suhendro, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan hingga selesai skripsi ini.

5. Ibu Lisa Arisatun Rundi Artik, S.Pd, selaku Kepala Sekolah Madania Kids Maguwoharjo Daerah Istimewa Yogyakarta.
6. Kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan do'a restu dan dukungan baik dalam bentuk materi maupun non materi, dan tidak lelah-lelahnya mendoakan putrinya hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

Seiring untaian do'a, semoga Allah SWT membalas kebaikan yang lebih baik. Peneliti menyadari bahwa hasil skripsi ini masih belum sempurna, mohon kritik dan saran untuk penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



ABSTRAK

SUMYATI. *“Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Sikap Sopan Santun pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids Maguwoharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta.”* Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan metode bermain peran sebagai pendekatan yang efektif dalam mengajarkan sopan santun kepada anak-anak. Metode ini melibatkan anak dalam simulasi situasi nyata yang memungkinkan mereka untuk mempraktikkan sikap dan perilaku yang diharapkan. Melalui aktivitas bermain peran, anak-anak dapat belajar dari pengalaman langsung serta berinteraksi secara sosial yang dapat membantu mereka memahami konsekuensi dari tindakan mereka serta berlatih komunikasi dan interaksi yang sopan. rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana penerapan metode bermain peran pada anak kelompok bermain di madania kids. apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam peran sikap sopan santun pada anak kelompok bermain di madania kids.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap sopan santun pada anak kelompok bermain di Madania Kids serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan sikap sopan santun pada anak kelompok bermain di Madania Kids. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan fokus pada anak kelompok bermain di Madania Kids Maguwoharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan melibatkan informan sebanyak 3 orang guru dan 1 wali murid.

Pengumpulan data diambil melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Sedangkan untuk uji keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam sikap sopan santun anak-anak, serta perkembangan dalam keterampilan bahasa, sosial, emosional, dan kognitif peserta didik/siswa. Faktor-faktor pendukung termasuk keterlibatan aktif guru, dukungan orang tua, dan lingkungan sekolah yang mendukung, sementara tantangan seperti kurangnya konsistensi di rumah memerlukan kerjasama yang lebih baik antara guru dan orang tua serta penyesuaian metode yang lebih fleksibel. Pelatihan untuk orang tua dan dukungan dari pihak sekolah sangat diperlukan untuk keberhasilan penerapan metode ini baik di sekolah maupun di rumah. Diharapkan dengan kerjasama antara guru, orang tua, dan sekolah, metode bermain peran dapat efektif dalam mengembangkan sikap sopan santun anak-anak.

Kata Kunci: Bermain Peran, Sikap Sopan Santun, Kelompok Bermain

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN ABSTRAK.....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kajian Pustaka	9
F. Kajian Teori	17
BAB II METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Kehadiran Penelitian.....	41
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
D. Sumber Data.....	42
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	42
F. Analisis Data.....	45
G. Pengujian Keabsahan Data	49
H. Sistematika Pembahasan.....	50
BAB III HASIL PENELITIAN	
A. Sejarah Berdirinya TPA Madania Kids	52

B. Proses Metode Bermain Peran Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok di Madania Kids	53
C. Proses Penerapan Metode Bermain Peran Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids	57
D. Penerapan Metode Bermain Peran Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok Bermain Playgrup Dan Daycare Madania Kids	60
E. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Peran Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Metode Bermain Peran Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok di di Madania Kids	65
B. Penerapan Metode Bermain Peran Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids	67
C. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Peran Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids.....	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Karakter, Deskripsi, dan Indikator.....	39
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di jenjang sekolah mempunyai peran dalam mengantarkan dan membimbing serta mengarahkan anak untuk mencapai tujuan pendidikan, namun tidak terlepas juga dari usaha guru yang telah menerima tanggung jawab dari keluarga anak. Jadi tugas guru di samping memberikan ilmu-ilmu pengetahuan, keterampilan-keterampilan juga mendidik anak beragama dan berbudi pekerti luhur,² yang secara berkesinambungan membentuk karakter dari peserta didik yang memiliki efek positif terhadap keluarga di rumah maupun lingkungan masyarakat.³

Menurut Adnan, pendidikan adalah proses internalisasi budaya ke dalam diri seseorang dan masyarakat sehingga membuat orang dan masyarakat menjadi beradab. Pendidikan bukan merupakan sarana transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi lebih luas lagi yakni sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai (enkulturasi dan sosialisasi).⁴

Sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 3, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan nasional, bahwa Pendidikan nasional

² Hidar Amaruddin, *Membentuk Karakter Santun Anak Masa Kini (Peran Tri Pusat Pendidikan)*, cet. 1, (Yogyakarta: CV. Amerta Media, 2020), hlm. 3

³ Ibid, hlm. 4

⁴ Eky Prasetya Pertiwi & Ianatuz Zahro, *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*, cet. 1, (Yogyakarta: Nusamedia, 2018), hlm. 17

berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Dalam konteks tersebut, Pasal 1 poin 14 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶

Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan anak dengan bermain adalah konsep pengasuhan anak sejak dini yang penting dalam sistem pendidikan. Karena hal ini merupakan bagian dari layanan komprehensif yang melengkapi pendidikan dari keluarga anak. Pengasuhan anak mencakup keamanan, gizi, cinta, aktivitas, dan pengalaman untuk perkembangan sosial, emosional, dan akademiknya.⁷ Sebab, pendidikan anak usia dini menjadi pondasi untuk pendidikan selanjutnya. Kepentingan memenuhi kebutuhan anak agar tidak

⁵ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

⁶ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam bagian Ketujuh Pendidikan Anak Usia Dini, Pasal 28, telah dijelaskan dalam ayat 1, 2, 3, dan ayat 4.

⁷ Pupung Puspa Ardini & Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, cet. 1, (Nganjuk: Penerbit Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 2.

kehilangan haknya saat usia dini. Menghilangkan kesempatan memenuhi kebutuhan anak akan menghambat perkembangan dan pertumbuhannya.⁸

Dikeluarkannya Perpres Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, dimaksudkan pendidikan karakter bertujuan untuk melindungi anak bangsa, serta mengembangkan nilai-nilai karakter luhur yang ada pada anak. Penerapan karakter luhur diperlukan untuk membentuk dan mengembangkan karakter pada anak, agar tidak hanya berhasil dalam bidang kognitif, namun juga baik dalam sikap dan berperilaku.

Salah satu metode yang dianggap efektif untuk mengajarkan etika dan kesopanan adalah melalui permainan peran. Metode ini menempatkan anak dalam simulasi, di mana mereka perlu menerapkan sikap dan perilaku yang diinginkan. Karena dengan bermain peran, anak-anak dapat memperoleh pembelajaran dari pengalaman langsung serta interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Implikasinya, anak-anak mampu menyadari akibat dari perilaku mereka serta belajar untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan cara yang santun.⁹

Selain itu, pengalaman bermain sangat penting di dalam perkembangan sosial dan emosional dari anak-anak. Anak-anak dapat ”memainkan” berbagai peran dan perilaku serta mendapatkan umpan balik tentang kecocokkan dari perilaku dalam bermain. Mereka dapat memainkan ”peran pemaarah” atau

⁸ *Ibid.*

⁹ Nenni Khairani, Rosmaimuna Siregar, Jumaita Nopriani Lubis, *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak*, Jurnal Obsesi, Vol: 7, No 5, 2020, hlm. 73-74.

”sebagai bayi” dan menemukan tanggapan seperti apa perilaku yang mereka timbulkan dalam suatu situasi yang tidak dikondisikan. Mereka dapat juga ”memainkan” berbagai peran dari orang dewasa. Anak-anak yang lebih muda sering memainkan peran anggota keluarga, dan seiring dengan pengalaman yang mereka miliki maka mereka juga mulai mencoba untuk memainkan peran di luar peran keluarga tersebut. Mereka mungkin bermain tentang toko bahan makanan, penjaga pompa bensin, dokter gigi, atau tukang sampah dan juga menyelidiki pola perilaku yang mereka yakini sesuai dengan individu tersebut.¹⁰

Dalam konteks perkembangan sikap sopan santun pada anak merupakan hal yang penting dalam proses pendidikan, khususnya pada era globalisasi ini. Anak-anak yang memiliki sikap sopan santun cenderung lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan mampu menjalin hubungan sosial yang baik. Namun, dalam praktiknya, tidak sedikit anak-anak yang mengalami kendala dalam mengembangkan sikap sopan santun, terutama pada masa awal perkembangannya. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal, seperti lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, serta kurangnya pemahaman tentang pentingnya sikap sopan santun di lingkungan sekitar.¹¹

¹⁰ Yuliani Nurani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Revisi, (Jakarta: CV. Campustaka, 2019), hlm. 72

¹¹ Eky Prasetya Pertiwi & Ianatuz Zahro, *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*, hlm. 34

Tidak dapat dimungkiri betapa pentingnya lingkungan dalam mengembangkan sikap sopan santun. Peran orang tua, guru, dan teman sebaya sangat besar dalam membentuk sikap tersebut pada anak-anak. Mereka sering menjadi teladan dalam perilaku dan tindakan, terutama karena pada masa awal kehidupan, anak-anak cenderung meniru orang-orang di sekitar mereka.¹²

Berdasarkan hasil penelitian I Gusti Ayu Putu Savitri, dkk, di temukan bahwa saat ini masih terdapat permasalahan masalah terkait rendahnya perilaku sopan santun pada anak-anak. Masalah ini juga terjadi di salah satu taman kanak-kanak. Dari hasil pengamatan yang dilakukan di TK Saraswati Tabanan, ditemukan masalah terkait rendahnya sikap sopan santun pada anak-anak. Minimnya dorongan yang diberikan oleh guru dan kurangnya peran orang tua turut berkontribusi pada sikap anak yang tidak sopan dalam aktivitas sehari-hari. Jika masalah tersebut tidak diselesaikan, hal itu akan mempengaruhi tingkah laku anak.¹³

Melalui hal tersebut, institusi pendidikan pada kelompok bermain di Madania Kisd, yang berada di bawah Yayasan TIM Pengerak PKK Kota Yogyakarta, merupakan sekolah swasta dengan jenjang kelompok bermain yang memiliki aktivitas dalam praktik bermain peran bagi siswa-siswinya. Berdasarkan pra observasi di lapangan pada kelompok bermain, peneliti

¹² Amirulloh Syarbini, *Buku Pintar Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Karakter Anak di Sekolah, Madrasah dan Rumah*, (Jakarta: PenerbitPrima Pustaka, 2012), hlm. 65.

¹³ Savitri, I & Tegeh, I & Asril, Nice. (2021). Menstimulasi Perilaku Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*. 1. 10.23887/jmt.v1i2.38359.

menemukan beberapa hal, salah satunya mengenai penerapan bermain peran pada anak yang masih ada kekurangan dalam bersikap sopan santun, hal ini menjadi bahan evaluasi bagi para guru yang masih belum puas dengan kenyataannya.

Oleh karena itu, alasan meneliti bermain peran bagi anak PAUD peran dilatarbelakangi oleh kebutuhan mendasar untuk mengembangkan metode pendidikan yang efektif dalam membentuk sikap sopan santun pada anak usia dini. Permainan peran sebagai strategi pendidikan menawarkan pendekatan yang inovatif dan praktis dalam mendidik anak-anak untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai sopan santun dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Setidaknya melalui instrumen permainan peran, anak-anak dapat belajar secara aktif melalui simulasi situasi sosial yang relevan, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi sikap sopan santun.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan peran dalam meningkatkan sikap sopan santun di kalangan anak usia dini sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tahap awal perkembangan anak. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 19 Februari 2024. dengan Ibu Ariffiana Zevni, S.Pd, salah satu guru di Kelompok Bermain Anak. Beliau memberikan penjelasan berikut ini:¹⁴

“Penerapannya kalau saya, mereka bermain berperannya itu dengan bermain dengan berperan sebagai guru dan ada pula yang bermain peran sebagai murid. Nanti terserah mereka bagaimana

¹⁴ Hasil wawancara langsung dengan salah satu guru di Kelompok Bermain di Madania Kids, Maguwoharjo, Sleman pada tanggal 19 Februari 2024. Jam: 10.00.

mengembangkannya. Misalkan dari mereka masih ada sikap yang kurang dari murid, maksudnya tidak mencerminkan antara murid dengan guru, maka guru menanyakan apakah itu sikap yang baik terhadap guru. Nanti mainannya akan ditentukan melalui guru. Kalau secara anak-anak itu suka bermain peran, kadang tanpa disuruh, mereka bermain sendiri. Ada yang menjadi adik, kakak, ayah, ibu. Kadang perbelajarannya ditentukan oleh guru, seperti berperan sebagai polisi, dokter, dan lainnya, yang memang kami kaitkan dengan cara bersikap sopan dan santun.”

Dari uraian tersebut, masalah penerapan permainan peran pada anak memerlukan langkah-langkah selanjutnya untuk menerapkan sikap sopan santun di kalangan anak-anak dalam kelompok bermain di sekolah. Karena tanpa adanya bimbingan, perhatian, dan pendidikan yang terus-menerus dari guru, penerapan metode bermain peran yang bertujuan untuk meningkatkan sopan santun pada anak dapat menimbulkan berbagai masalah di kemudian hari.

Maka dari itu, peneliti tertarik mengangkat judul skripsi: ***“Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids Maguwoharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta.”***

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode bermain peran pada anak kelompok bermain di Madania Kids?
2. Apa saja Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Peran Sikap Sopan Santun Pada Anak Kelompok Bermain di Madania Kids?

C. Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap sopan santun pada anak kelompok bermain di Madania Kids.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan sikap sopan santun pada anak kelompok bermain di Madania Kids.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
 - a. Kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pendidikan yang lebih efektif dalam meningkatkan sikap sopan santun pada anak usia dini, khususnya pada anak kelompok bermain di Madania Kids.
 - b. Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan deskripsi dan informasi tentang penerapan metode bermain peran sebagai media untuk meningkatkan sopan santun kepada anak usia dini.
2. Secara praktis
 - a. Kegunaan dari hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan, yaitu para guru dan praktisi pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan sikap santun melalui metode bermain peran.

- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan agar peserta didik lebih menekankan akhlak atau sikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di tengah-tengah masyarakat.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan langkah awal dalam proses penelitian akademis di mana peneliti mengumpulkan dan meninjau literatur yang relevan dan terkait dengan topik penelitian akademik. Tujuannya adalah untuk memahami kerangka konseptual yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, mengidentifikasi kekosongan pengetahuan yang masih ada dalam bidang tersebut, dan memperoleh wawasan yang diperlukan untuk merancang penelitian yang baik. Adapun beberapa dukungan referensi penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Sidratul Muntaha yang berjudul: *Implementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 di Play Group-Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*. Skripsi ini termasuk penelitian metode deskriptif kualitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, Implementasi bermain peran, guru menggunakan 4 (empat) pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main; *Kedua*, Hasil dari metode bermain peran dalam mengoptimalkan sosial emosional anak Usia dini dibuktikan dengan anak berkembang sesuai dengan sangat baik seperti anak mampu bertanggung jawab, anak mampu bekerjasama. anak mampu mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara

wajar, anak mampu saling berbagi, anak mampu menunjukkan sikap empati; *Ketiga*, Faktor pendukung adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru guru, serta orang tua wali, minat peserta didik, dukungan sarana prasarana, strategi, media, permainan. Adapun faktor penghambat dalam pelaksanaan bermain peran dalam mengoptimalkan sosial emosional anak yaitu kurangnya waktu atau jadwal dalam kegiatan bermain sentra, serta media atau bahan yang sesuai tema sangat sulit didapatkan.¹⁵

Skripsi yang ditulis oleh Sidratul Muntaha dengan skripsi yang dilakukan peneliti hampir sama. Persamaan penelitian ini adalah Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelompok Bermain. Namun demikian, peneliti sebelumnya lebih kepada sisi sosial emosial, sedangkan peneliti lebih ke sisi meningkatkan sikap sopan santun. Di samping itu, perbedaaan skripsi ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada subjek penelitian. Lokasi yang telah dilakukan penelitian sebelumnya bertempat di Play Group-Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berlokasi di Kelompok Bermain Madania Kids, Maguwoharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Erma Febriana yang berjudul: *Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Untuk Menanamkan Nilai Moral Anak di Kelas B2 RA Tiara Chandra Yogyakarta*. Skripsi ini

¹⁵ Sidratul Muntaha, *Implementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 di Play Group-Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*. Skripsi, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017).

termasuk penelitian metode deskriptif kualitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, Proses penerapan model pembelajaran sentra bermain peran untuk menanamkan nilai moral di kelas B2 RA (Raudhatul Athfal) Tiana Chandra diawali dengan penyusunan program semester, penyusunan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), kemudian pelaksanaan bermain peran menggunakan jenis bermain peran makro. Pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dengan menggunakan dua komponen utama yaitu penilaian dan program tindak lanjut; *Kedua*, Penerapan Model pembelajaran sentra bermain peran telah berhasil dalam menanamkan nilai moral anak dengan melihat tercapainya indikator yang ditetapkan RA (Raudhatul Athfal) Tiara Chandra berdasarkan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) dalam kurikulum 2013 mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini); *Ketiga*, Faktor pendukung terdiri dari latar belakang pendidikan keluarga peserta didik yang baik, metode atau program yang tepat, pendidik yang telah dibekali LVEP (*Living Values Education Program*) dan menerapkannya secara konsisten, dan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Sedangkan faktor penghambat antara

lain meliputi latar belakang pendidikan keluarga peserta didik yang kurang baik, ruang sentra yang kurang kondusif, dan kompetensi pendidik.¹⁶

Skripsi yang ditulis oleh Erma Febriana dengan skripsi yang dilakukan peneliti hampir sama. Persamaan penelitian ini adalah Penerapan Metode Bermain Peran di TPA (Taman Penitipan Anak). Namun demikian, peneliti sebelumnya lebih menitik beratkan kepada sisi penanaman nilai moralnya, sedangkan peneliti lebih menitikberatkan kepada sikap sopan santun. Di samping itu, perbedaaan skripsi ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada subjek penelitian. Lokasi dalam penelitian sebelumnya bertempat di Kelas B2 RA Tiara Chandra Yogyakarta. Sedangkan lokasi yang akan dilakukan peneliti di Kelompok Bermain di Madania Kids.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Elma Indriyani yang berjudul: *Upaya Meningkatkan Kemampuan Perilaku Prososial Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran di RA Al-Husna Pakualaman Yogyakarta*. Skripsi ini termasuk penelitian metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, Kemampuan perilaku prososial anak kelas Al-Huda hanya sebesar 22,22% dengan minimal kategori tinggi (baik kategori tinggi maupun sangat tinggi) dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih tergolong belum optimal; *Kedua*, Penerapan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan perilaku prososial anak

¹⁶ Erma Febriana yang berjudul: *Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Untuk Menanamkan Nilai Moral Anak di Kelas B2 RA Tiara Chandra Yogyakarta*. Skripsi, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018).

kelas A- Huda RA (Raudhatul Athfal Al-Husna) Al-Husna Pakualaman. Pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran berhasil meningkat dari kategori rendah pada siklus I menjadi kategori tinggi pada siklus H (3). Setelah penerapan pembelajaran melalui metode bermain peran, terjadi peningkatan kemampuan perilaku prososial anak dengan minimal kategori tinggi pada siklus I sebesar 38,89% (kategori tinggi dan sangat tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 77,78% (kategori tinggi dan sangat tinggi). Melalui hasil penelitian yang dihasilkannya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kemampuan perilaku prososial anak kelompok Al-Huda di Raudhatul Athfal (RA) Al-Husna Pakualaman, Yogyakarta.¹⁷

Skripsi yang ditulis oleh Elma Indriyani dengan skripsi yang dilakukan peneliti hampir sama. Persamaan penelitian ini adalah Penerapan Metode Bermain Peran Anak. Namun demikian, peneliti sebelumnya lebih fokus pada pengembangan kemampuan perilaku prososial (*development of prosocial behavior skills*), sementara peneliti lebih fokus atau memusatkan perhatian pada upaya untuk meningkatkan sikap kesopanan pada anak usia dini. Selain itu, perbedaan antara skripsi ini dan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada subjek penelitian. Adapun tempat penelitian yang diteliti oleh Elma Indriyani dilakukan di Raudlatul Athfal Al-Husna, Pakualaman, Yogyakarta.

¹⁷ Elma Indriyani, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Perilaku Prososial Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran di RA Al-Husna Pakualaman Yogyakarta, Skripsi*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018).

Sedangkan lokasi penelitian peneliti dilakukan di Kelompok Bermain Anak Madania Kids, Maguwoharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Dian Lestari yang berjudul: *Peningkatan Perilaku Prososial Anak Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng di Kelompok B TK An-Nur Colo Panjangrejo Pundong Bantul Yogyakarta*. Skripsi ini termasuk penelitian metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, Perilaku prososial anak di Kelompok B TK An-Nur Colo Panjangrejo hanya sebesar 17,56% dengan kategori perilaku prososial tinggi—kategori tinggi dan sangat tinggi—dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih tergolong belum optimal; *Kedua*, Penerapan permainan tradisional Cublak-cublak Suweng dapat meningkatkan perilaku prososial anak Kelompok B TK An-Nur Panjangrejo. Adapun pelaksanaan kegiatan tradisional Cublak-cublak Suweng berhasil meningkatkan dari kategori rendah pada Siklus I menjadi kategori tinggi pada Siklus II; (3) Setelah penerapan pembelajaran melalui permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng, terjadi peningkatan perilaku prososial anak/peserta didik dengan minimal kategori tinggi pada siklus I anak yang menunjukkan perilaku prososial 35,30 % dengan minimal kategori tinggi (tinggi dan sangat tinggi). Menurut hasil penelitian ini, bahwa pelaksanaan permainan tradisional Cublak-cublak Suweng dapat meningkatkan perilaku prososial anak di Kelompok B TK An-Nur Colo Panjangrejo.¹⁸

¹⁸ Dian Lestari, *Peningkatan Perilaku Prososial Anak Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng di Kelompok B TK An-Nur Colo Panjangrejo Pundong Bantul Yogyakarta*. Skripsi,

Adapun skripsi yang ditulis oleh Dian Lestari ini lebih kepada *Peningkatan Perilaku Prososial Anak Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng* yang lebih kepada aspek sosial. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu kepada sikap sopan santun anak. Di samping itu, untuk lokasi penelitian yang berbeda. Di mana lokasi dalam penelitian sebelumnya bertempat TK An-Nur Colo Panjanglejo Pundong Bantul. Sedangkan lokasi yang akan dilakukan penelitian di Kelompok Bermain Anak di Madania Kids, Maguwuharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kelima, tesis yang ditulis oleh Muhsinatun, S.Pd.I yang berjudul: *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Main Peran (Role Playing) di TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Tesis ini termasuk penelitian metode penelitian kualitatif, dengan menggunakan pendekatan psikologis dan sosiologis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, Pendidikan karakter adalah upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli, dan bertindak dengan landasan inti nilai-nilai etis dan upaya yang dirancang secara sengaja untuk memperbaiki karakter para siswa. Model pendidikan karakter yang diterapkan di TK Masjid Syuhada tidak terlepas dari visi dan misi TK tersebut dan tidak lepas pula dari mekanisme pembelajaran yang diatur dalam program tahunan, program semester, RKM, RKH, dan penilaian. *Kedua*, Sentra main peran di TK Masjid Syuhada' adalah sentra yang memfasilitasi peserta

(Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019).

didik untuk dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, sosial, dan emosi anak, dengan memberikan banyak kesempatan untuk memainkan peran yang mempunyai relevansi terhadap pendidikan karakter anak; *Ketiga*, melalui sensorimotor anak seperti melihat, mendengar, merasa, mencium, dan meraba memungkinkan anak terlibat langsung dalam menemukan informasi. Informasi yang mereka dapatkan sendiri akan lebih bermakna bagi anak dengan didukung pemberian pijakan-pijakan baik sebelum main, selama main dan setelah main, menjadikan belajar anak lebih terarah sehingga potensi anak akan tumbuh secara optimal. Dalam bermain peran usaha untuk menerapkan karakter anak sangatlah mudah. Secara tidak langsung anak-anak sudah menerapkan karakter, tanpa dijelaskanpun mereka sudah melakukan berbagai hal yang berkaitan dengan moral dan karakter.¹⁹

Adapun tesis yang ditulis oleh Muhsinatun, S.Pd.I ini lebih kepada permainan peran anak dalam meningkatkan perilaku pendidikan karakter anak usia dini. Selain itu, perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu kepada sikap sopan santun anak. Di samping itu, lokasi penelitian ini pun berbeda. Di mana lokasi dalam penelitian sebelumnya bertempat di TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Sedangkan lokasi yang akan dilakukan peneliti bertempat di Kelompok Bermain Anak di Madania Kids Maguwoharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

¹⁹ Muhsinatun, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Main Peran (Role Playing) di TK Masjid Syuhada Yogyakarta, Tesis*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Yogyakarta, 2015).

F. Kajian Teori

1. Penerapan Metode Bermain Peran

1.) Pengertian Penerapan Metode Bermain Peran

Secara Bahasa, penerapan adalah perbuatan menerapkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia/KBBI), sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori dan metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Dengan demikian penerapan metode adalah suatu kegiatan atau perbuatan menggunakan atau merealisasikan baik itu berbentuk materi atau teori atau juga metode.²⁰

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara, atau hasil.²¹ Sedangkan menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktikkan dan memasangkan.²² Dengan kata lain penerapan merupakan Tindakan mempraktikkan yang dilakukan— baik secara individu maupun kelompok yang meliputi perencanaan,

²⁰ Endang Switri, et al, *Penerapan Metode Manhaji pada Pembelajaran Bahasa Arab*, (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021), hlm. 47.

²¹ Sri Belia Harahap, *Strategi Penerapan Metode Ummi dalam Pembelajaran Al-Qur'an*, (Surabaya: Penerbit Scopindo Media Pustaka, 2020), hlm. 54.

²² Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, cet. 1, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 67.

pelaksanaan, dan evaluasi dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.²³

Adapun unsur-unsur penerapan meliputi:

- 1.) Adanya program yang dilaksanakan;
- 2.) Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut;
- 3.) Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan, maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.²⁴

Metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar. Penggunaan metode pada anak usia dini memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional, dan sosial.²⁵

Bermain peran menurut didaktif metodik di taman kanak-kanak adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak

²³ Sri Belia Harahap, *Strategi Penerapan Metode Ummi dalam Pembelajaran Al-Qur'an*, hlm. 54.

²⁴ Ibid.

²⁵ Saripah, *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini (Konsep, Teori, dan Aplikasinya)*, (Solok: Penerbit PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2023), hlm. 120.

dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan yang dilaksanakan, dan untuk menanamkan karakter yang ada di dalam peran tersebut.²⁶

Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini memberikan pengalaman baru kepada peserta didik melalui kegiatan mengalami sendiri materi yang dipelajari. Bermain peran adalah metode pembelajaran yang melibatkan seluruh gerak dan olah tubuh. Di samping menuntut peserta didik untuk mencapai ranah berpikir tingkat tinggi (*critical thinking*), *role playing* merupakan metode prosedural yang dapat diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memahamkan peserta didik melalui kegiatan pengalaman belajar pada tataran kegiatan dan kehidupan nyata di dalam kelas.²⁷

Menurut Wiku Endramoyo—sebagaimana dikutip Fatimah Zuhriah Siregar dan Adek Safitri—bahwa para siswa memainkan peran tokoh hidup atau benda mati dalam pengembangan dan penghayatan. Bermain merupakan sarana pembelajaran, di mana siswa mencari pengalaman melalui kegiatan yang menyenangkan. Mereka berusaha

²⁶ Sukarmi, *Bermain Peran untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*, (Tangerang: Indocamp, 2021), hlm. 3.

²⁷ Abdul Muis Joenaidy, *Guru Asyik, Murid Fantastik!*, (Yogyakarta: Diva Press, 2018), hlm. 75.

mempelajari pengalaman pribadi, teman sekelas, dan lingkungan sekitar.²⁸

Aktivitas bermain membawa kegembiraan, sukacita, dan tantangan. Dalam proses bermain anak dapat mengeiuarkan ide kreativitas, membentuk keiompok dan berkompetisi. Menurut Montolalu dkk dalam Pratiwi, 2017, bahwa bemain dapat mempengaruhi perkembangan fisik, dorongan komunikasi penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.²⁹

Terdapat lima pengertian bermain yang dikemukakan oleh Mulyadi (2004) yaitu:

- 1) Bermain menjadi sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- 2) Memiliki motivasi instrinsik

²⁸ Fatimah Zuhriah Siregar & Adek Safitri, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 101620 Gunung Manaon Kecamatan Portibi Kabupaten Padang Lawas Utara*, Seminar Nasional Prodi PGMI dan PIAUD Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, Tema Seminar "Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal di MI/SD dan PIAUD," (Padangsidimpuan: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, 2023), hlm. 822.

²⁹ Ni Luh Ika Windayani, *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 116.

- 3) Bersifat sukarela dan spontan, tidak ada unsur paksaan dan anak bebas memilih permainan apa saja
- 4) Melibatkan peran aktif dan keikutsertaan anak
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, problem solving, belajar bahasa dan perkembangan sosial.³⁰

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan spontan, memberikan rasa aman psikologis pada anak. Dalam bermain aktif, anak dapat mengeksplorasi dan memenuhi rasa ingin tahunya melalui khayalan, drama, dan bermain konstruktif. Dalam hal ini, anak bisa mengembangkan perasaan bebas psikologis yang penting untuk kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya dan tidak cepat dievaluasi, merasa aman secara psikologis dengan bebas berekspresi.³¹

Bermain berhubungan erat dengan pengembangan kreativitas anak. Anak dapat berekspresi dengan gagasan baru, baik menggunakan alat bermain maupun tanpa. Ketika anak berhasil menciptakan sesuatu yang inovatif, mereka akan mengulanginya dalam situasi lain. Kreativitas memberi anak kesenangan, kepuasan pribadi, dan penghargaan yang berpengaruh pada perkembangan pribadinya. Hal ini

³⁰ Ibid, hlm. 117.

³¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Simulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: 2016), hlm. 241.

penting bagi anak usia dini karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas membuat permainan menyenangkan, anak akan merasa bahagia dan puas. Bermain juga memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan dorongan kreatifnya, menemukan hal baru, dan mengartikannya dalam banyak cara. Bermain memberikan kesempatan bagi individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta mengembangkan kreativitas anak melalui mendongeng, menggambar, bermain musik, lilin, tulisan tempel, balok, dan olahraga, tak terkecuali dalam bermain peran dalam untuk meningkatkan sikap sopan santun pada anak.³²

Dalam setiap proses permainan yang dilakukan oleh anak, ada nilai istimewa yang dikembangkan yaitu anak dapat membentuk kepribadian dan karakternya. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan anak. Susanto—sebagaimana dikutip dari dalam Pratiwi, 2017—yang mengemukakan bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak di antaranya:

- 1) Dengan bermain itu anak belajar menyadari keteraturan peraturan dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan tersebut
- 2) Anak belajar menyelesaikan masalah dalam kesulitan terendah sampai yang tertinggi

³² Ibid, hlm. 242.

- 3) Anak berlatih sabar menunggu giliran setelah temannya menyelesaikan permainannya atau setelah temannya selesai bermain.
- 4) Anak-anak berlatih untuk bersaing dan mengembangkan motivasi serta harapan bahwa di masa depan mereka akan memiliki kesempatan untuk meraih kemenangan dalam permainan.
- 5) Sejak usia dini, anak-anak diajarkan untuk menghadapi berbagai risiko dan kemungkinan kekalahan yang mungkin mereka temui dalam permainan yang mereka mainkan..³³

2.) Karakteristik Bermain Pada Anak Usia Dini

Sebagai orang tua dan pendidik, terdapat karakteristik khusus yang terlihat dalam cara bermain. Keunikan tersebut tercermin dalam perilaku anak. Sebagaimana dalam pandangan Musrifoh, aktivitas yang disebut sebagai bermain memiliki ciri-ciri khusus sebagai berikut:³⁴

- 1) Aktivitas bermain adalah hal yang menyenangkan dan menggairahkan bagi anak-anak. Anak merasakan kesenangan dari aktivitas bermain itu. Anak merasa gembira dan bahagia.
- 2) Adanya motivasi internal dalam diri anak untuk bermain tanpa adanya tekanan dari orang lain. Anak-anak melaksanakan kegiatan itu karena keinginan mereka.

³³ Ni Luh Ika Windayani, *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 17.

³⁴ Ibid, hlm. 125.

- 3) Anak bermain dengan penuh semangat dan tanpa paksaan, merasa bebas melakukannya.
- 4) Anak-anak ikut serta dalam aktivitas bermain secara berkelompok sesuai dengan peran yang mereka miliki. Anak-anak akan menghasilkan "kejutan" mereka untuk mendukung aktivitas bermain dan peran yang mereka ambil.
- 5) Anak bertindak seolah-olah, tidak dengan sebenar-benarnya. Atau memainkan peran tertentu (yang diinginkan), anak-anak berpura-pura marah dan berpura-pura bahagia.
- 6) Saat bermain, anak-anak akan menetapkan peraturan mereka sendiri, baik itu yang diambil dari orang lain maupun yang diciptakan sendiri. Semua anak yang terlibat dalam aktivitas tersebut akan mengikuti peraturan yang telah ditetapkan.
- 7) Anak-anak bertindak dengan aktif, melompat, dan menggerakkan tubuh serta tangan mereka, bukan hanya sekadar mengamati.
- 8) Anak memiliki kebebasan untuk memilih jenis permainan yang diinginkannya dan dapat berpindah ke aktivitas bermain lainnya, menunjukkan bahwa sifat bermain itu bersifat fleksibel.³⁵

³⁵ Ibid, hlm. 126.

3.) Pelaksanaan Bermain Peran di TK

Syntax merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran meliputi sebagai berikut:³⁶

- 1) Ajaklah atau mintalah para peserta didik untuk tetap tenang dan memperhatikan penjelasan dari guru.
- 2) Kelas dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 7 sampai 10 peserta didik.
- 3) Berikan materi atau submateri yang berbeda kepada setiap kelompok. Hal ini bertujuan agar masing-masing kelompok dapat menampilkan peran dan adegan yang berbeda. Sehingga, penampilan setiap kelompok menjadi lebih menghibur dan menarik.
- 4) Berikan penjelasan kepada peserta didik mengenai teknik bermain peran. Tugas setiap siswa dalam kelompok adalah untuk menganalisis materi atau submateri yang telah diajarkan oleh guru. Analisis dilaksanakan secara kolaboratif melalui diskusi dalam kelompok. Hasil analisis dan pembahasan selanjutnya disajikan dalam bentuk naskah drama. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memilih judul drama yang sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Setelah itu, semua siswa dalam kelompok tersebut diberikan kesempatan untuk berlatih dalam memperagakan drama yang akan ditampilkan. Lama penampilan untuk setiap

³⁶ Abdul Muis Joenaidy, *Guru Asyik, Murid Fantastik!*, (Yogyakarta: Diva Press, 2018), hlm. 76.

kelompok akan disesuaikan dengan jadwal pelajaran yang sedang berlangsung.

- 5) Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan drama yang mereka buat. Tugas kelompok yang tidak terlihat adalah mendengarkan dan memberikan dukungan. Guru berperan sebagai pengarah dan penilai.
- 6) Guru dan siswa bersama-sama merumuskan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.³⁷

Metode bermain peran biasa dilakukan di TK (Taman Kanak-kanak) dengan Model pembelajaran Sentra, sentra bermain peran ada 2 yaitu sentra main peran kecil (mikro) dan sentra main peran besar (makro). Di sentra bermain peran mikro, anak diajak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, kemampuan berbahasa, sosial emosional menyambungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru menggunakan peralatan bermain berukuran kecil.

Peralatan yang dipakai pada bermain peran mikro biasanya adalah miniatur mainan, seperti mainan alat rumah tangga, mainan alat kedokteran, mainan alat transportasi, mainan alat pertukangan, dan lain-lainnya. Sedangkan pada Metode Bermain makro, mengembangkan kemampuan mengenal lingkungan sosial, kemampuan

³⁷ *Ibid*, hlm. 77.

bahasa, kematangan emosi menggunakan alat main yang besar atau sebenarnya.³⁸

4.) Manfaat Metode Bermain Peran

Ada beberapa manfaat pembelajaran dengan metode bermain peran, sebagai berikut:

- 1) memberikan pengalaman baru dan nyata kepada peserta didik terkait materi yang dipelajari.
- 2) membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis.
- 3) mengajak peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran dengan menciptakan drama yang sesuai diperankan.
- 4) menanamkan karakter peduli, kerja keras, tanggung jawab, percaya diri, disiplin, dan sebagainya.³⁹

Melalui metode pembelajaran bermain peran, peserta didik akan mengalami sendiri proses pemahaman materi pelajaran yang sedang dipelajari di kelas. Guru sebagai fasilitator bertugas mengantarkan serta menjadi jembatan penghubung pemahaman peserta didik dari tataran konseptual prosedural menuju ranah nyata dan aktual dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran bermain peran ini cocok diterapkan pada mata pelajaran bahasa, ilmu sosial, serta mata pelajaran lain yang

³⁸ *Ibid.*

³⁹ *Ibid.*

memiliki cakupan materi luas dan membutuhkan narasi panjang. Melalui kegiatan bermain peran, materi pelajaran yang banyak dapat diringkas dalam satu babak drama atau film pendek untuk diperagakan dan dipraktikkan di depan kelas. Sehingga, peserta didik cukup menyimak dan memperhatikan drama yang ditampilkan secara berkelompok.

Pada bagian akhir metode pembelajaran bermain peran, guru mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu memahami materi secara baik dan benar serta bagian dari penguatan materi yang diterima peserta didik melalui pengamatan di dalam kelas.⁴⁰

5.) Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Untuk memastikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran tidak terjebak dalam kekakuan, penting untuk memahami langkah-langkah yang perlu diikuti terlebih dahulu.

Langkah-langkah tersebut harus diperhatikan agar pelaksanaan pembelajaran yang diinginkan dapat berlangsung seoptimal mungkin.⁴¹

Dengan demikian, metode bermain peran dilakukan bertahap dengan langkah-langkah yang tersusun secara sistematis.

⁴⁰ Ibid, hlm. 78

⁴¹ Saripah, *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini (Konsep, Teori, dan Aplikasinya)*, hlm. 123.

Menurut susilawati, ada beberapa langkah dalam bermain peran, antara lain:

- 1) Sebagai langkah awal, guru berusaha mengenalkan peserta didik pada isu-isu yang mereka ketahui.
- 2) Menentukan pemain (partisipan), siswa, dan guru mendiskusikan karakter masing-masing pemain yang akan diperankan.
- 3) Mengatur panggung, dalam konteks ini guru menjelaskan dan mendiskusikan bersama peserta didik mengenai lokasi dan cara pelaksanaan peran tersebut.
- 4) Pengajar memilih beberapa siswa untuk bertindak sebagai pengamat.
- 5) Aktivitas bermain peran dimulai.
- 6) Guru bersama siswa membahas permainan yang baru saja dilakukan dan mengevaluasi peran-peran yang dimainkan.
- 7) Permainan peran diulang kembali.
- 8) Diskusi dan evaluasi difokuskan pada keadaan yang sebenarnya.
- 9) Peserta didik diminta untuk saling berbagi (*sharing*) terkait pengalaman mengenai tema permainan peran yang telah mereka lakukan, kemudian dilanjutkan dengan merumuskan kesimpulan.⁴²

⁴² Fatimah Zuhriah Siregar & Adek Safitri, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 101620 Gunung Manaon Kecamatan Portibi Kabupaten Padang Lawas Utara*, Seminar Nasional Prodi PGMI dan PIAUD Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, hlm. 822.

6.) Kelebihan dan kekurangan Metode Bermain Peran

Dalam setiap metode, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan metode bermain peran (role playing) melibatkan seluruh anak berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, dan anak dapat belajar menggunakan bahan dengan baik dan benar, selain itu kelebihan metode ini—menurut Suharto, , yaitu:⁴³

- 1) menarik perhatian anak karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka,
- 2) anak berperan seperti orang lain sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, dan toleransi;
- 3) kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya,
- 4) berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena anak dapat menghayatinya,
- 6) anak memperoleh kebrasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, merangsang rasa semangat anak dalam minat belajar;

⁴³ Yuanita Anthon Sope, dkk, *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, cet. 1, (Yogyakarta: Penerbit Jejak Pustaka, 2023), hlm. 97.

- 7) permainan peran bisa pula memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerja sama antarpeserta didik ketika memainkan sebuah peran;
- 8) anak bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- 9) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak; dan sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.⁴⁴

Adapun kekurangan-kekurangan penggunaan metode bermain peran:

- 1) metode bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang atau banyak;
- 2) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun anak dan tidak semua guru memilikinya;
- 3) tidak semua materi pelajar dapat disajikan melalui metode ini;
- 4) kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan; serta
- 5) apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat mnemberi kesan kurang baik, sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.⁴⁵

Dengan merdasarkan pada penjelasan di atas, maka kelebihan dan bermain peran adalah dapat menjaidkan anak memahami situasi

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 97.

⁴⁵ *Ibid*, hlm. 98.

dan kondisinya serta mampu memahami pengalaman orang lain. Kekurangan bermain peran ini anak bisa saja merasa kurang nyaman sehingga hasil bermain perannya tidak maksimal karena peran yang didapatkan tidak sesuai dengan keinginannya.⁴⁶

2. Sikap Sopan Santun

1.) Pengertian Sikap dan Sopan Santun

Sikap berangkat dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan bertindak seseorang dalam merespon sesuatu/objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk untuk terjadinya perilaku atau tindakan yang diinginkan.⁴⁷

Sikap terdiri dari tiga komponen, yakni:

- 1) Komponen afektif, yaitu perasaan yang dimiliki oleh seseorang atau penilaiannya terhadap suatu objek.
- 2) Komponen kognitif, yaitu kepercayaan atau keyakinan seseorang mengenai objek.
- 3) Komponen konatif, yaitu kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat dengan cara-cara tertentu berkenaan dengan kehadiran objek sikap.⁴⁸

⁴⁶ *Ibid*, hlm. 99.

⁴⁷ Yessy Nur Endah Sary, *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), hlm. 47

⁴⁸ *Ibid*, hlm. 48

Sedangkan Sopan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu tata krama, hormat, dan takzim; tertib menurut adat yang baik; beradab (tentang tingkah laku, tutur kata, pakaian); tahu adat; baik budi bahasanya; baik kelakuannya. Adapun santun yaitu halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya); sabar dan tenang; sopan serta penuh rasa belas kasihan; suka menolong.⁴⁹

Sopan santun merupakan suatu sikap yang baik dalam berbudi bahasa maupun bertingkah laku atau tata krama dalam kehidupan. Ketika hidup kita tidak akan terlepas dari pergaulan. Pergaulan bermasyarakat agar aman dan tentram memerlukan sopan santun.⁵⁰

Sedangkan pengertian sopan santun dalam Islam adalah sopan santun terdiri dari 2 kata yaitu sopan dan santun. Sopan adalah hormat dengan takzim menurut adat yang baik. Sedangkan santun adalah baik dan halus budi bahasa dan tingkah lakunya, suka menolong dan menaruh belas kasihan. Dengan demikian pengertian sopan santun adalah suatu bentuk tingkah laku yang baik dan halus serta diiringi sikap menghormati orang lain menurut adat yang baik ketika berkomunikasi dan bergaul yang bisa ditunjukkan kepada siapapun, kapanpun, dan dimana pun.⁵¹

⁴⁹ Dian Sukmawati, *Sopan Santun dalam Bergaul*, (Jakarta: Penerbit CV. Indrajaya, 2017), hlm. 7.

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 8.

⁵¹ H. Iwan, *Internalisasi Nilai-Nilai Sopan Santun Dalam Mewujudkan Lingkungan Pendidikan Humanis*, cet. 1 (Cirebon: Penerbit CV. Confident, 2023), hlm. 18.

Bahkan, menurut Heri Jauhari Muchtar, bersikap lemah lembut dan sopan santun sudah dijelaskan dalam al-Qur'an bahwa satu sifat utama bagi seorang muslim dan mukmin adalah bersikap tegas terhadap orang kafir dan kasih sayang terhadap orang muslim. Dengan demikian dilarang sesama muslim untuk saling mengejek, mencemarkan nama baik dan memfitnahnya. Jangankan kepada sesama muslim, kepada yang beragama luar Islam pun dilarang berbuat seperti itu.⁵²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan perilaku sopan santun adalah aktivitas seseorang yang dapat diamati oleh orang lain atau instrumen penelitian terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi berkaitan dengan hubungan kemasyarakatan, meliputi menghormati guru/orang yang lebih tua dari kita, tolong menolong, husnudzon dan menghargai orang lain, perilaku sopan santun merupakan cerminan dari akhlak mahmudah (akhlak yang baik).⁵³

Karakter santun dibutuhkan di era globalisasi, di mana berbagai akulturasi budaya terjadi, sehingga nilai-nilai santun yang telah menjadi ciri dan karakter bangsa lama-kelamaan kian luntur dan menghilang. Yang dimaksud oleh peneliti karakter santun yaitu pada bukti nyata seperti: berjalan merunduk ketika melewati guru atau orang yang lebih

⁵² *Ibid*, hlm. 21.

⁵³ *Ibid*.

dihormati, mencium tangan guru atau orang yang lebih dihormati, menggunakan tutur kata yang sopan dengan lawan bicaranya.⁵⁴

2.) Macam-macam Sopan Santun

Adapun sopan santun terbagi menjadi dua macam.⁵⁵

1) Kesopanan Berbahasa

Menurut Kuraesin—sebagaimana dikutip Sukini, bahwa bahasa menunjukkan bangsa, di dalam ilmu komunikasi bahasa merupakan alat komunikasi penting yang menjembatani seseorang dengan orang lainnya. Santun bahasa menunjukkan bagaimana seseorang melakukan interaksi sosial dalam kehidupannya secara lisan. Setiap orang harus menjaga santun bahasa agar komunikasi dan interaksi dapat berjalan baik. Bahasa yang dipergunakan dalam sebuah komunikasi sangat menentukan keberhasilan pembicaraan.

2) Sopan Santun Berperilaku

Santun adalah satu kata sederhana yang memiliki arti banyak dan dalam, berisi nilai-nilai positif yang dicerminkan dalam perilaku dan perbuatan positif. Menurut Chazawi, (2007) — sebagaimana dikutip Sukini, bahwa perilaku positif lebih dikenal dengan santun yang dapat diimplementasikan pada cara berbicara, cara berpakaian, cara memperlakukan orang lain, cara

⁵⁴ Hidar Amaruddin, *Membentuk Karakter Santun Anak Masa Kini (Peran Tri Pusat Pendidikan)*, cet. 1, (Banyumas: CV. Amerta Media, 2020), hlm. 51.

⁵⁵ Sukini, *Santun*, (Yogyakarta: Penerbit Relasi Inti Media, 2016), hlm. 70.

mengekspresikan diri dimanapun dan kapan pun. Karena itu, santun yang tercermin dalam perilaku bangsa Indonesia ini tidak tumbuh dengan sendirinya namun juga merupakan suatu proses yang tidak bisa dilepaskan dari sejarah bangsa yang luhur.⁵⁶

Dalam pandangan Mahfudz, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan anak kurang memiliki sopan santun, antara lain:

- 1) Anak-anak sering kali tidak memahami aturan yang berlaku, atau harapan yang diinginkan dari mereka jauh melampaui kemampuan yang bisa mereka tangkap pada tahap perkembangan mereka saat itu.
- 2) Anak-anak ingin mengejar keinginan dan kebebasan yang mereka miliki.
- 3) Anak-anak mengikuti tindakan orang tua mereka.
- 4) Terdapat perbedaan dalam cara perlakuan antara lingkungan sekolah dan rumah.
- 5) Minimnya pembelajaran mengenai etika dan sopan santun yang telah diajarkan oleh orang tua sejak usia dini.⁵⁷

3.) Indikator Nilai Karakter Sopan dan Santun

Menurut Antoro dalam Djuwita, santun sebagai sikap dan perilaku tiap individu dengan menjunjung tinggi nilai-nilai dalam menghormati, menghargai, tidak sombong dan berakhlak mulia. Wujud

⁵⁶ *Ibid*, hlm. 71

⁵⁷ *Ibid*.

dari sikap kesantunan secara genratif adalah peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan dalam kelompok sosial.⁵⁸

Adapun indikator-indikator yang terdapat dalam nilai-nilai karakter sopan dan santun (kesantunan), sebagai berikut ini:⁵⁹

- 1) Menghormati orang yang lebih tua:
 - a) Mengucapkan salam ketika hendak—izin melakukan sesuatu pekerjaan (contoh: pulang dan pergi);
 - b) Mendengarkan seluruh perkataan dengan senang hati tanpa menyela;
 - c) Melaksanakan nasihat yang diberikan.
- 2) Menerima Sesuatu Selalu dengan Tangan Kanan

Ketika siswa diberi sesuatu oleh orang yang lebih tua, selalu menerimanya dengan tangan kanan.

- 3) Tidak Berkata Kotor/Kasar
 - a) Menggunakan kata-kata yang mudah dipahami;
 - b) Tidak menggunakan kata-kata kasar (tidak pantas) diucapkan kepada orang yang lebih tua;
 - c) Tidak berbicara menggunakan kata-kata kotor (jorok) kepada lawan bicara.

⁵⁸ Hidar Amaruddin, *Membentuk Karakter Santun Anak Masa Kini (Peran Tri Pusat Pendidikan)*, hlm. 52.

⁵⁹ *Ibid*, hlm. 51.

- 4) Tidak sombong
 - a) Mau mendengarkan orang lain;
 - b) Tidak merendahkan dan meremehkan orang lain;
 - c) Tidak mencela atau mengejek orang lain.

5) Berpakaian sopan

Memakai pakaian atau seragam dengan peraturan yang telah ditetapkan.

6) Menghargai Usaha Orang Lain

- a) Memuji orang lain apabila meraih keberhasilan;
- b) Siap menerima kekalahan.

7) Menghargai pendapat orang lain

- a) memberikan kesempatan lawan bicara untuk menyelesaikan terlebih dahulu pendapatnya;
- b) Memberikan kesempatan orang lain untuk berbicara hingga selesai.

8) Memberikan salam kepada guru

- a) Tersenyum ramah jika lewat di depan guru;
- b) Memberikan salam kepada guru jika berpapasan, contoh: Assalamualaikum, selamat pagi, selamat siang, kondisional sesuai tempat, waktu, dan keadaan.

9) Membungkuk Ketika Berjalan di Depan Guru

Merendahkan sedikit pundak (membungkukkan) badan dengan diiringi ucapan minta izin untuk lewat di depan bapak/ibu guru atau orang yang lebih dihormati.

10) Selalu Mencium Tangan

Secara langsung mencium tangan orang yang dihormati, bukan ditempelkan di pipi atau di dahi.

Tabel 2.1: Karakter, Deskripsi, dan Indikator

KARAKTER	DESKRIPSI	INDIKATOR
Sopan Santun	Sikap dan Tindakan yang selalu berupaya menonjolkan pribadi yang baik dan menghormati orang lain	<ol style="list-style-type: none">1. Menghormati orang yang lebih tua2. Menerima sesuatu dengan tangan kanan3. Tidak berkata-kata kotor dan kasar4. Tidak sombong5. Berpakaian sopan6. Menghargai usaha orang lain7. Menghargai pendapat orang lain8. Memberi salam setiap berjumpa guru9. Membungkuk ketika berjalan di depan guru/orang yang lebih tua10. Selalu mencium tangan (bukan tempel pipi/dahi) guru/orang yang lebih tua

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Penerapan metode bermain peran di Madania Kids bertujuan untuk mengajarkan etika kepada anak didik melalui kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka serta situasi sehari-hari. Para guru menerapkan metode sentra—baik dalam konteks makro dan mikro—untuk mengajarkan nilai-nilai seperti berkomunikasi dengan sopan dan menghargai orang lain. Kegiatan dilakukan secara teratur dengan tema yang sesuai, yang terbukti dapat meningkatkan kesadaran anak mengenai kemampuan kognitif, emosional, etika serta kemampuan sosial dan komunikasinya.
2. Penggunaan metode bermain peran di Madania Kids bertujuan untuk meningkatkan nilai kesopanan pada anak-anak dengan dampak positif yang jelas pada sikap sopan santun mereka. Aktivitas ini memperbaiki kemampuan bahasa dan keterampilan sosial anak, sekaligus memperdalam pemahaman tentang norma kesopanan seperti mengucapkan terima kasih, meminta maaf, dan berbagi. Metode ini meningkatkan kognisi, emosi, dan kreativitas anak, serta membantu mereka memahami tanggung jawab sosial, mendukung perkembangan siswa secara keseluruhan dengan meningkatkan interaksi sosial dan rasa percaya diri.
3. Faktor pendukung utama adalah keterlibatan aktif guru dan orang tua serta lingkungan sekolah yang mendukung. Namun, hambatan seperti kurangnya

konsistensi di rumah dan keterbatasan waktu perlu diatasi melalui kerjasama yang lebih baik antara guru dan orang tua, serta penyesuaian metode bermain peran memiliki dampak positif bagi tumbuh kembangnya.

B. SARAN

1. Diharapkan kepada pihak pengampu kebijakan Pendidikan agar menjadi kurikulum bermain peran di PAUD menjadi suatu rancang bangun dalam Memperkaya pengalaman belajar anak-anak PAUD, kurikulum bermain peran memang bisa menjadi suatu rancang bangun yang menarik.
2. Diharapkan kepada pihak pengampu kebijakan Pendidikan untuk memperhatikan hal ini dalam menyusun kurikulum PAUD, sehingga setiap anak dapat mengalami pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito Albi & Setiawan, Johan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: Penerbit CV Jejak, 2018).
- Amaruddin, Hidar, *Membentuk Karakter Santun Anak Masa Kini (Peran Tri Pusat Pendidikan)*, cet. 1, Banyumas: CV. Amerta Media, 2020.
- Amaruddin, Hidar *Membentuk Karakter Santun Anak Masa Kini (Peran Tri Pusat Pendidikan)*, cet. 1, Yogyakarta: CV. Amerta Media, 2020.
- Anthon Sope, Yuanita, dkk, *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, cet. 1, Yogyakarta: Penerbit Jejak Pustaka, 2023.
- Endah Sary, Yessy Nur, *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018.
- Febriana, Erma, *Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Untuk Menanamkan Nilai Moral Anak di Kelas B2 RA Tiara Chandra Yogyakarta. Skripsi*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.
- Harahap, Sri Belia, *Strategi Penerapan Metode Ummi dalam Pembelajaran Al-Qur'an*, (Surabaya: Penerbit Scopindo Media Pustaka, 2020).
- Hasbi, Muhammad, dkk, *Toolkit Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).
- <https://staffnew.uny.ac.id/upload/132309079/penelitian/reviewer+sentra.pdf>.
- Iwan, *Internalisasi Nilai-Nilai Sopan Santun Dalam Mewujudkan Lingkungan Pendidikan Humanis*, cet. 1 Cirebon: Penerbit CV. Confident, 2023.
- Indriyani, Elma, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Perilaku Prososial Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran di RA Al-Husna Pakualaman Yogyakarta, Skripsi*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.
- Joenaiddy, Abdul Muis, *Guru Asyik, Murid Fantastik!*, Yogyakarta: Diva Press, 2018.
- Khairani, Nenni, et. al, *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak*, Jurnal Obsesi, Vol: 7, No 5, 2020.

- Lestari, Dian, *Peningkatan Perilaku Prososial Anak Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng di Kelompok B TK An-Nur Colo Panjangrejo Pundong Bantul Yogyakarta. Skripsi*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.
- Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif: Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sidoarjo: Media Ilmu Press, 2014.
- Muis Joenaidy, Abdul, *Guru Asyik, Murid Fantastik!*, Yogyakarta: Diva Press, 2018.
- Muntaha, Sidratul, *Implementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 di Play Group-Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. Skripsi*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017).
- Muhsinatun, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Main Peran (Role Playing) di TK Masjid Syuhada Yogyakarta, Tesis*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Yogyakarta, 2015).
- Nurani, Yuliani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Revisi, Jakarta: CV. Campustaka, 2019.
- Nur Aini, Amalia, et. al., *Penerapan Metode Bermain dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial*, BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal, Volume 1 Nomor 1, 2021.
- Parnawi, Afi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, cet. 1, (Yogyakarta: Deepublish, 2020).
- Prasetya Pertiwi, Eky & Zahro Ianatuz, *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*, cet. 1, Yogyakarta: Nusamedia, 2018.
- Puspa Ardini, Pupung & Lestaringrum, Anik, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, cet. 1, Nganjuk: Penerbit Adjie Media Nusantara, 2018.
- Raihan, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Universitas Islam Jakarta, 2007).
- Retno Suminar, Dewi, *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak*, Surabaya: Air Langga University Press, 2019.

- Saripah, *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini (Konsep, Teori, dan Aplikasinya)*, Solok: Penerbit PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2023.
- Savitri, I & Tegeh, I & Asril, Nice. (2021). *Menstimulasi Perilaku Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan. 1. 10.23887/jmt.v1i2.38359.
- Syarbini, Amirulloh, *Buku Pintar Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Karakter Anak di Sekolah, Madrasah dan Rumah*, (Jakarta: PenerbitPrima Pustaka, 2012.
- Sukarmi, *Bermain Peran untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*, Tangerang: Indocamp, 2021.
- Suardi, Ismail. ddk. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sidiq, Umar & Choiri Miftachul, Moh., *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: Penerbit : CV. Nata Karya.
- Suryana, Dadan, *Pendidikan Anak Usia Dini Simulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: 2016.
- Sukini, *Santun*, Yogyakarta: Penerbit Relasi Inti Media, 2016.
- Sukmawati, Dian, *Sopan Santun dalam Bergaul*, Jakarta: Penerbit CV. Indrajaya, 2017.
- Switri, Endang, et al, *Penerapan Metode Manhaji pada Pembelajaran Bahasa Arab*, Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Windayani, Ni Luh Ika, *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Zuhriah Siregar, Fatimah & Safitri, Adek, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 101620 Gunung Manaon Kecamatan Portibi Kabupaten Padang Lawas Utara*, Seminar Nasional Prodi PGMI dan PIAUD Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, Tema Seminar "Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal di MI/SD dan PIAUD," (Padangsidempuan: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2023).

Zakariah M. Askari, dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, 2020.

