

**UPAYA MENINGKATKAN PERILAKU SOPAN SANTUN MELALUI
BERMAIN PERAN MAKRO KELOMPOK B DI TK PRATIWI 1
SUMBEREJO KLATEN TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri
Raden Mas Said Surakarta Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh

Istianah Rosita Dewi

NIM. 163131042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Istianah Rosita Dewi
NIM: 163131042

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah UIN Raden Mas Said
Surakarta
Di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri.

Nama : Istianah Rosita Dewi

NIM : 163131130

Judul : Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro kelompok B di TK Perriwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pelajaran 2023/2024.

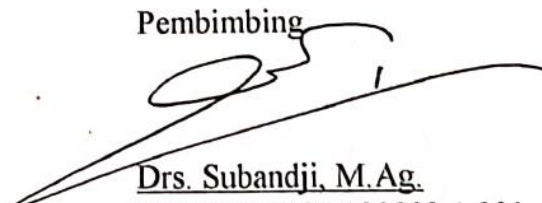
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 10 Maret 2023

Pembimbing


Drs. Subandji, M. Ag.

NIP.19610102 199803 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro Kelompok B Di Tk Pratiwi I Sumberejo Klaten Tahun Pelajaran 2023/2024” yang telah disusun oleh Istianah Rosita Dewi telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah pada Hari Selasa, 28 Maret 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

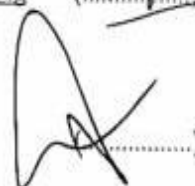
Penguji I : Dr. Subandji, M.Ag
Merangkap Ketua Sidang NIP. 19610102 199803 1 001



Penguji II : Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Ag
Merangkap Sekretaris Sidang NIP. 19760408 201701 2 163



Penguji Utama : Hery Setivatna, M.Pd
NIP. 19691029 200003 1 001



Surakarta, Mei 2023

Mengetahui,

Dekan



Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.

NIP. 19640302 199603 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulisan persembahkan kepada:

1. Abah Faisol dan Ibunda Siti Arwati, Ibunda Hadduk yang telah membesarkan, mendidik, dan mendo'akan kami dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Suamiku Heryanto dan Anakku Afizah Khoirun Nisa yang selalu menjadi suplemen penyemangatku dalam menuju kehidupan yang lebih baik.
3. Kedua saudaraku Adik Ahmad Rosandi dan Adik Cahya Kamila Habibi memberikan semangat yang besar untuk sampai disini.
4. Keluarga Drs. M. Ismail Thoyyib (PP. Al- Istiqomah Pucangan Kartasura Sukoharjo).
5. Keluarga KH. Zubaidi (PP. NAHDLATUT THULLAB OMBEN SAMPANG)
6. Keluarga Gus H. Ahmad Ridlo Al- Murtadlo (PP. MANBAUL HIKMAH WONOGIRI).
7. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan motivasi.
8. Untuk teman-temanku semua di Pondok Pesantren Al-Istiqomah.
9. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta.
10. Kampus UIN Raden Mas Said.
11. Para penuntun ilmu dimanapun berada.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ، إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(QS. Al Insyirah: 5-6).

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Istianah Rosita Dewi
NIM : 163131042
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro Kelompok B Di Tk Pratiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat saya atau pendapat yang tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Sukoharjo, 9 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Istianah Rosita Dewi

NIM. 163131042

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur hanya kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik walau didalamnya terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Sholawat serta salam kita limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, Nabi terakhir dan pemimpin para Rasul, yang telah membawa cahaya risalah Islam sebagai penuntun dalam kegelapan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, dukungan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk kuliah di UIN Surakarta dan mengadakan penelitian ini.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Tri Utami, M. Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Drs. Subandji, M.Ag., selaku pembimbing akademik yang sudah memberikan pengarahan dari awal sampai akhir.
6. Segenap Dosen Pengajar Prodi PIAUD yang sudah membimbing dan mengajari dalam semua studi sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Sri Widati., selaku kepala TK Pertiwi 1 Sumberejo yang telah memberikan izin dan kemudahan- kemudahan dalam penelitian ini.
8. Guru Kelas
9. Teman- teman Prodi PIAUD kelas B angkatan 2016 yang selalu mengajarkan kebersamaan dan kekompakan.

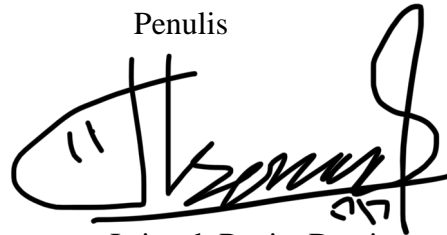
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu baik secara langsung maupun tidak langsung, secara individu maupun kelompok yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih ada kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan yang ada dan tentu hasilnya juga masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga Allah membalas budi baik semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga laporan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Surakarta, 9 Februari 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Istianah Rosita Dewi', written over a horizontal line.

Istianah Rosita Dewi

NIM. 163131042

ABSTRAK

Istianah Rosita Dewi 163131042, *Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro Kelompok B Di TK Pratiwi Sumberejo Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta, Mei 2023.

Kata Kunci: *Perilaku Sopan Santun, Bermain Peran Makro, Kelompok B*
Pembimbing: Drs. Subandji, M.Ag.

Masalah dalam penelitian ini adalah peneliti masih menemukan beberapa siswa yang kurang memiliki sopan santun. Pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan serta menuntut keaktifan dan keterlibatan anak guna dapat meningkatkan perilaku sopan santun anak, melalui bermain peran makro.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas secara kolaboratif dan partisipatif. Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten mulai bulan Juni 2023 sampai dengan November 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok B usia 5-6 tahun yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah perilaku sopan santun anak. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% dari 17 anak memiliki perilaku sopan santun yang baik. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Prosedur penelitian ini dibagi: (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) observasi (4) refleksi.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan atau perilaku anak sikap sopan santun pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pembelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian yang diperoleh anak pada kondisi awal adalah 35,29%, sedangkan pada siklus I 60,29%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 25%, dan pada siklus II perkembangan sebesar 76,47% jadi dari siklus I menuju siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 16,18%. Sedangkan dari kondisi awal menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 41,18%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Teoritis	7
2. Praktis	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Perilaku Sopan Santun Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Perilaku Sopan Santun	9
b. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sopan Santun.....	11
c. Contoh Perilaku Sopan Santun.....	12
d. Bentuk-bentuk Perilaku.....	14
e. Manfaat Kesantunan.....	14

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Lunturnya Nilai-Nilai Kesantunan	15
g. Tata Cara Sopan Santun	16
h. Indikator Kesantunan	19
2. Bermain Peran Makro	20
a. Pengertian Bermain Peran Makro	20
b. Tujuan Bermain Peran Makro.....	22
c. Manfaat Bermain Peran Makro.....	29
d. Langkah- langkah Bermain Peran Makro	34
e. Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Sopan Santun....	41
f. Aspek - aspek yang Dikembangkan Melalui Bermain Peran Makro ..	43
3. Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro	44
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	45
C. Kerangka Berpikir	48
D. Hipotesis Tindakan.....	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Setting Penelitian	53
1. Tempat Penelitian	53
2. Waktu Penelitian.....	53
C. Subjek dan Informan Penelitian	54
1. Subjek yang Melaksanakan Tindakan	54
2. Subjek yang Menerima Tindakan	54
D. Teknik Pengumpulan Data.....	54
1. Observasi.....	54
2. Wawancara.....	55
3. Dokumentasi	55
4. Instrumen Pengumpulan Data	56
F. Indikator Kinerja	60
G. Prosedur Tindakan	61

1. Siklus 1.....	61
2. Siklus II.....	64
H. Teknik Analisis Data.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	68
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	68
B. Deskripsi Hasil Tiap Siklus	74
1. Siklus I.....	74
2. Siklus II	82
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	48
Gambar 3.1 Proses Tindakan Kelas.....	61
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Perilaku sopan santun Anak pada Kondisi awal.....	70
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Perilaku Sopan Santun Anak Pada Siklus	78
Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Perilaku Sopan Santun Anak Pada Siklus II.....	87
Gambar 4.4 Diagram Batang Peningkatan Perilaku sopan santun Anak.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi- kisi instrumen lembar observasi perkembangan perilaku sopan santun anak usia dini	51
Tabel 3.2 Skala penilaian instrumen lembar observasi meningkatkan perilaku sopan santun melalui bermain peran makro.....	61
Tabel 4.1 Instrumen Penilaian dan Observasi Kondisi Awal	66
Tabel 4.2 Kondisi Awal Perilaku Sopan Santun Anak	68
Tabel 4.3 Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II	84
Tabel 4.4 Kondisi Peningkatan Perilaku Sopan Santun Anak Pada Kondisi Awal, Siklus I, Dan Siklus II	89
Tabel 4.5 Peningkatan Perilaku Sopan Santun Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	98
Lampiran 2 Surat Keterangan Valaidasi Instrumen	101
Lampiran 3 Dokumentasi	102
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan tahap usia yang paling menentukan karakter, kepribadian, dan sikap anak dimasa dewasa. Terlebih usia 0-6 tahun adalah masa-masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini otak anak menerima dan menyerap berbagai jenis informasi dengan cepat dan tanggap yang ada pada lingkungannya. Anak-anak memiliki kepekaan pada segala sesuatu yang baru dilihat dan didengar, sehingga pada masa ini merupakan masa yang paling pas untuk menanamkan perilaku-perilaku positif (Munawaroh, 2013: 74).

Menurut Undang-Undang Republik Indoesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sesuai dengan perwujudan dari Undang-Undang yang ada, maka guru meningkatkan dalam melaksanakan proses pembelajaran sangatlah penting terlebih lagi meningkatkan perilaku sopan santun melalui bermain peran.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 137 Tahun 2014 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini, dijelaskan bahwa unsur yang harus ada pada kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini sebagai lingkup perkembangan

meliputi: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni. Salah satu dalam lingkup perkembangan tersebut memiliki sub yang berkaitan dengan sopan santun, yaitu pada lingkup nilai agama dan moral. Melihat hal tersebut mengartikan bahwa sopan santun perlu dikembangkan dan penting untuk pengajaran yang diberikan dalam sekolah.

Sopan santun merupakan salah satu sikap yang harus ditanamkan kepada anak-anak, baik di rumah, sekolah maupun di masyarakat. Sopan santun merupakan nilai karakter yang hubungannya dengan sesama. Hal ini berkenaan dengan cara bersikap, berperilaku dengan orang lain. Sopan santun merupakan suatu sikap atau tingkah laku baik yang menghormati orang lain. Perilaku sopan santun terhadap orang lain sangatlah penting ditumbuhkan, karena saat ini banyak ditemukan kasus di mana siswa berperilaku tidak sopan terhadap orang tuanya, kepada guru di sekolah, kepada orang yang lebih tua, bahkan kepada sesama teman.

Pada dasarnya kesopanan pada anak tidak dapat diukur karena berada dalam ketidakstabilan, bahkan anak pun tidak mengerti apakah yang mereka lakukan mengandung nilai kesopanan atau sebaliknya. Mereka paham bahwa mereka telah berperilaku baik jika mereka tidak ditegur atau dimarahi bahkan mendapat ujian, dan mereka pun paham mereka telah melakukan perilaku yang tidak baik tatkala mendapat teguran atau pun sanksi dari orang dewasa.

Sopan santun merupakan perilaku terpuji yang harus dimiliki oleh seorang siswa. Menurut Rusyan (2012:212) berpendapat bahwa sopan santun itu merupakan tata cara mengatur kehidupan kita sehari-hari dengan baik

sehingga semuanya lancar. Tidak ada gangguan pikiran, maupun gangguan perasaan. Rosita (2013: 64), berpendapat bahwa sopan santun juga dapat diartikan sebagai suatu tingkah laku seseorang dalam kehidupan sehari-hari harus sesuai dengan kodratnya, tempat, waktu dan kondisi lingkungannya dimana siswa itu berada, sehingga membuat siswa itu akan sukses dalam pergaulannya atau dalam hubungan sosialnya dan akan sukses dalam kehidupan keseluruhannya. Perilaku sopan santun haruslah ditanamkan sejak dini kepada siswa agar mereka memiliki kepribadian yang baik.

Perilaku sopan itu sendiri diperoleh anak melalui proses belajar yang terjadi secara berkesinambungan melalui pengamatan, peniruan, dan apresiasi dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar baik keluarga, teman sebaya maupun lingkungan masyarakat. Di mana dalam tumbuh kembangnya anak tidak dapat mengalami perubahan dalam berperilaku, baik ke arah positif maupun negatif yang artinya mengalami penurunan bahkan penyimpangan perilaku. Beberapa penyebabnya kemungkinan disebabkan kurangnya teladan dari keluarga menerapkan nilai kesopanan berperilaku yang sebenarnya menjadi figur dan contoh langsung bagi anak tentang bagaimana cara berperilaku yang baik dan sopan sesuai norma- norma dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan masih adanya beberapa siswa yang kurang memiliki sopan santun. Ada beberapa contoh kasus yang ditemukan diantaranya ketika siswa berbicara kepada gurunya memakai suara tinggi, telah selesai membaca doa pulang ada

beberapa siswa yang langsung berlari keluar tanpa mencium tangan gurunya terlebih dahulu, ketika di luar kelas ada siswa yang berjalan di depan guru atau temannya tidak mengucapkan permisi terdahulu, ada beberapa siswa yang berbicara tidak sopan, dan bertengkar dengan teman sebayanya di kelas. Berdasarkan pengamatan awal kemampuan anak dalam perilaku sopan santun belum maksimal dalam kegiatan proses bermain peran makro, sebelum diberi tindakan diperoleh 1,41 atau 35,29% dari 17 orang anak, 7 anak atau 41,2% kriteria belum berkembang dan ada 10 anak 58,8% kriteria mulai berkembang. Dengan melihat kenyataan yang ada bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan serta menuntut keaktifan dan keterlibatan anak, maka metode yang dipilih sebagai alternatif pemecahan masalah adalah metode bermain peran makro.

Bermain peran makro dalam buku *Didaktik Metodik di Taman Kanak-kanak* adalah memerankan tokoh-tokoh disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal serta penghayatan terhadap bahan pengembangan seperti bagaimana berperilaku yang sopan dengan sesama. Dengan demikian dimaknai bahwa bermain peran makro artinya mendramatisasikan cara tingkah laku dalam berinteraksi dengan lingkungan. Penggunaan metode ini diharapkan dapat membantu anak mempelajari dan memahami lebih dalam mengenai dirinya sendiri, perilakunya, keluarga dan keadaan masyarakat sekitar. Dengan praktik langsung dalam kegiatan bermain peran makro anak dapat memahami secara pasti perilaku sopan santun yang

sebenarnya yang harus diterapkan karena dibutuhkan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Arthur, dalam bukunya berpendapat bahwa ada beberapa yang dapat diberikan oleh pendidik di Taman Kanak-kanak melalui program kegiatan belajar yang dapat mengembangkan perkembangan sosial dan moral diantaranya dengan memberi kesempatan yang beragam tentang arti penting sosial interaksi melalui berbagai macam aktivitas seperti permainan dengan tim, bermain sosio drama (bermain peran) ataupun mendongeng yang bermuatan kisah-kisah moral dalam pergaulan sosial. Bermain peran makro merupakan Dalam hal ini bermain peran makro diarahkan pada pengungkapan ide atau ekspresi anak dalam memainkan suatu peran yang berpusat pada anak (Student Center). Melalui bermain peran makro, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama anak, yang mana metode yang dapat digunakan adalah mengungkapkan berbagai perasaan, sikap dan sifat manusia melalui peran-peran yang terdapat di masyarakat seperti guru, dokter, ayah, ibu, pilot, sopir, petani, simiskin, si kaya dan lain-lain. Bermain peran makro berpengaruh terhadap perilaku moral anak.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna mengetahui keberhasilan penerapan metode bermain peran makro dalam upaya meningkatkan perilaku sopan santun anak kelompok B TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten, peneliti mencoba mengulasnya dalam sebuah penelitian dengan berjudul “UPAYA MENINGKATKAN PERILAKU SOPAN SANTUN MELALUI BERMAIN PERAN MAKRO

KELOMPOK B DI TK PERTIWI 1 SUMBEREJO KLATEN TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak masuk di lembaga sudah ditanamkan perilaku sopan santun, akan tetapi masih ada anak menunjukkan perilaku sopan santun yang masih rendah.
2. Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru
3. Penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Sehubung dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, agar permasalahan tidak terlalu luas maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang ingin diteliti adalah tentang Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro Kelompok B usia 5- 6 di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pembelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah metode bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan atau perilaku anak sikap sopan santun pada

kelompok B usia 5- 6 tahun di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pembelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini untuk Mengetahui Peningkatkan Perilaku Sopan Santun anak dengan Metode Bermain Peran Makro pada Anak kelompok B di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya tentang kemampuan meningkatkan kualitas pendidikan melalui penanaman nilai-nilai santun, moral, dan agama anak usia dini, serta metode bermain peran makro dalam meningkatkan pembelajaran di TK.

b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Praktis

Penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

a. Bagi peserta didik

Dapat memberikan perubahan positif akan pemantapan perilaku sopan santun serta memberikan satu kegiatan untuk menyenangkan dalam pembelajaran.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan nilai-nilai santun, moral, dan agama anak dengan metode bermain peran makro secara terkoordinir dan menyenangkan.

c. Bagi Kepala TK

Sebagai bahan atau metode yang dapat mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak, khususnya santun dan moral agama.

d. Bagi siswa

Meningkatkan perilaku sopan santun pada anak melalui bermain peran makro dan lebih memahami nilai kesopanan pada anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perilaku Sopan Santun Anak Usia Dini

a. Pengertian Perilaku Sopan Santun

Ujiningsih (Niken & Sadiman:2014) berpendapat bahwa perilaku sopan santun adalah perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong, dan berakhlak mulia. Perwujudan dan sopan santun adalah perilaku yang menghormati orang lain melalui komunikasi menggunakan bahasa yang tidak meremehkan merendahkan orang lain. Dalam budaya jawa sikap santun salah satunya ditandai dengan perilaku menghormati kepada orang yang lebih tua, menggunakan bahasa yang sopan dan tidak sombong.

Menurut Kamus Besar Umum Bahasa Indonesia (KBBI), perilaku sopan santun adalah sifat yang baik, tingkah laku tutur yang baik, berkenaan dengan budi pekertiyang baik, tata krama, peradaban, tingkah laku tutur yang baik, kesusilaan. Hal ini sama dengan yang dikatakan oleh (Widayati, 2008:2) mengatakan bahwa “sopan santun terdiri dari 4 kata yaitu: tolong, terima kasih, maaf, dan permisi”.

Menurut (Rusyan, 2012:212) berpendapat bahwa “sopan santun itu merupakan tata cara mengatur kehidupan anak sehari-hari, baik dalam keluarga maupun dilingkungan sekitar anak, supaya nantinya anak mudah bersosialisasi dimanapun anak berada. Anak yang dibiasakan

dari kecil untuk bersikap sopan santun akan lebih mudah bersosialisai. Anak lebih mudah memahami aturan- aturan yang ada di masyarakat. Anak pun relatif mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan baru dan menghargai orang lain, penuh percaya diri, dan memiliki kehidupan sosial yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa perilaku sopan santun adalah sikap yang baik, hormat, dan taat peraturan. Sikap yang lebih menonjolkan pribadi yang baik dan menghormati siapa saja, berperilaku yang baik dan bertutur bicara kepada siapa saja dengan menggunakan bahasa yang baik.

Perilaku sopan santun merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi anak dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku sopan santun merupakan respon atau reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010:65).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku sopan santun anak adalah suatu tindakan atau perilaku anak yang sesuai dan tidak bertentangan dengan nilai, norma atau peraturan yang berlaku dalam masyarakat. Mengingat pentingnya sopan santun, pendidikan atau pembelajaran sopan santun pada anak usia dini hendaknya tidak hanya berlangsung di dalam kelas saja tetapi juga dalam lingkungan seperti keluarga, dengan kelompok teman, dan masyarakat. Oleh karena itu dibutuhkan komunikasi dan kerjasama antara orang tua dan guru,

serta konsistensi dalam memberikan sopan santun anak sehingga dapat meningkat sesuai dengan harapan. Diketahui bahwa perilaku moral merupakan cerminan kepribadian seseorang yang tampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain dalam lingkungan sekitar.

b. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sopan Santun

Perilaku Sopan santun merupakan sebuah perilaku. Untuk dapat mengetahui faktor yang mempengaruhi sopan santun, sama pula dengan mengetahui faktor yang mempengaruhi perilaku. Faktor-faktor yang mempengaruhi sopan santun anak, berikut:

1) Faktor Orang Tua

Orang tua adalah faktor pertama yang Menyebabkan penyimpangan dari diri anak. Karena dari orang tua pendidikan pertama didapat oleh anak. Apa yang sering diucapkan dan dilakukan oleh orang tuanya menjadi panutan atau mempengaruhi pola pikir anak tersebut.

2) Faktor Lingkungan

Lingkungan mempunyai peranan yang besar dalam membentuk karakter dan kepribadian anak jika anak tumbuh dan besar dalam lingkungan yang disharmonis, maka perilaku anak tersebut akan cenderung kepada penyimpangan-penyimpangan pada diri anak.

3) Faktor Sekolah

Perilaku siswa terbentuk dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor lingkungan, keluarga dan sekolah. Tidak dapat

dipungkiri bahwa sekolah merupakan salah satu factor dominan dalam membentuk dan mempengaruhi perilaku siswa. Di sekolah seorang siswa berinteraksi dengan para guru yang mendidik dan mengajarnya. Sikap teladan, perbuatan dan perkataan para guru yang dilihat dan didengar serta dianggap baik oleh siswa dapat meresap masuk begitu dalam ke dalam hati sanubarinya dan dampaknya kadang-kadang melebihi pengaruh dari orang tuanya di rumah. Sikap dan perilaku yang ditampilkan guru tersebut pada dasarnya merupakan bagian dari upaya sopan santun siswa di sekolah. Akan tetapi jika dari lingkungan sekolah misalnya dari guru dan teman sebaya tidak memberikan contoh yang baik bagi anak, tentu anak juga akan terpengaruh pola pikirnya sehingga mudah sekali melakukan penyimpangan seperti telat, kurang sopan dan sering berkata kotor. Secara langsung dan tidak langsung sekolah adalah media belajar yang peranannya sangat besar bagi peserta didik

Dengan demikian perlu adanya penanaman sopan santun supaya anak- anak dapat bersikap sopan dan berkata santun pada semua orang terutama orang yang lebih tua darinya.

c. Contoh Perilaku Sopan Santun

Pada Aspek Perkembangan Moral dan Nilai- nilai Agama usia 5- 6 tahun, diperkembangan dasar anak usia dini untuk terbiasa berperilaku Sopan santun. Sesungguhnya merupakan suatu tingkah laku yang amat baik. Dalam kehidupan sehari-hari perlunya perilaku sopan

santun karena sopan santun juga merupakan nilai yang natural, bukan nilai yang mesti dijabarkan panjang lebar di buku-buku dan bagian dari situasi keseharian. Adapun macam- macam sopan santun itu adalah sebagai berikut:

1) Sopan Santun Berperilaku

Sopan Santun Berperilaku Menurut Chazawi Rusmini berpendapat bahwa “Santun adalah satu kata sederhana yang memiliki arti banyak dan dalam, yang berisi nilai-nilai positif yang dicerminkan dalam perilaku dan perbuatan positif. Perilaku positif lebih dikenal dengan santun yang dapat diimplementasikan pada cara berbicara, cara berpakaian, cara memperlakukan orang lain, cara mengekspresikan diri dimanapun dan kapan pun. Santun yang tercermin dalam perilaku bangsa Indonesia ini tidak tumbuh dengan sendirinya namun juga merupakan suatu proses yang tidak bisa dilepaskan dari sejarah bangsa luhur.

Implementasi sopan santun berperilaku di sekolah menurut (Widayati, 2008:25-27) yaitu:

- 1) Anak dapat menyapa guru dan teman dengan ramah
- 2) Anak mengucapkan permisi didepan orang berkerumunan
- 3) Anak dapat meminta “tolong” ketika meminta bantuan sesuatu
- 4) Anak mengucapkan “Terimakasih” bila mendapatkan sesuatu
- 5) Anak dapat mengucapkan salam ketika bertemu orang lain
- 6) Anak dapat menutup mulutnya ketika bersin dan batuk

- 7) Anak dapat mengucapkan pinjam mainan tanpa merebut milik teman
- 8) Selalu memperhatikan semua pelajaran secara cermat, tekun, dan tenang di tempat duduk masing-masing,
- 9) Tidak berbicara sendiri saat mengikuti pelajaran,
- 10) Tidak mengganggu teman saat mengikuti pelajaran,

d. Bentuk-bentuk Perilaku

Menurut Notoatmodjo (2011:87), dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua.

- 1) Bentuk pasif /Perilaku tertutup (covert behavior) Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.
- 2) Perilaku terbuka (overt behavior) Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain.

e. Manfaat Kesantunan

Manfaat dari nilai-nilai kesantunan sangatlah penting dalam hidup bermasyarakat dan bersosialisasi dengan orang banyak sehingga orang lain juga dapat menghormati kita sebagaimana kita telah menjaga kesantunan dikalangan orang banyak. Dengan menjaga nilai-nilai

kesantunan kita, para remaja yang disebut-sebut sebagai penerus bangsa, juga dapat memajukan bangsa Indonesia dengan menjaga nilai-nilai tradisional yang sudah dibawa dari dulu (Rusmini, 2012).

Adapun manfaat kesantunan menurut Widyastuti “manfaat perilaku sopan santun yaitu untuk menjaga hubungan antar sesama manusia tanpa mempunyai perasaan bahwa dirinya lebih di bandingkan dengan yang lain”. Selain itu adapun manfaat sopan santun menurut (Widayati, 2008:3) “manfaat perilaku sopan santun yaitu untuk melancarkan anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat dari sopan santun yaitu untuk menjaga hubungan antar sesama manusia agar dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Lunturnya Nilai-Nilai Kesantunan

Menurut Mahfudz dalam (Rusmini, 2012) berpendapat bahwa kurangnya sopan santun pada anak disebabkan oleh beberapa hal yaitu:

- 1) Anak-anak tidak mengerti aturan yang ada, atau ekspektasi yang diharapkan dari dirinya jauh melebihi apa yang dapat mereka cerna pada tingkatan pertumbuhan mereka saat itu.
- 2) Anak-anak ingin melakukan hal-hal yang diinginkan dan kebebasannya.
- 3) Anak-anak meniru perbuatan orang tua.
- 4) Adanya perbedaan perlakuan disekolah dan dirumah.

- 5) Kurangnya pembiasaan sopan santun yang sudah diajarkan oleh orang tua sejak dini.

g. Tata Cara Sopan Santun

Menurut Rusyan (2012:213) menyatakan beberapa contoh tata cara bersopan santun dalam kehidupan kita yang patut diperhatikan adalah sebagai berikut:

- 1) Menghargai orang lain yang telah berbuat baik kepada kita
- 2) Dapat menahan marah atau emosi dan tidak dapat tersinggung.
- 3) Memiliki toleransi dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dimanapun kita berada.
- 4) Tidak mementingkan diri sendiri.
- 5) Selalu berusaha menyenangkan hati orang lain.
- 6) Tidak menyalahgunakan kedudukan, jabatan, ilmu pengetahuan, atau kekayaan pada hal-hal yang tidak terpuji dan tidak sesuai dengan aturan agama dan adat-istadat.
- 7) Tidak menonjol-menonjolkan kehebatan, kekayaan, kegagahan, atau kecantikan.
- 8) Tidak membeda-bedakan manusia berdasarkan pangkat, kedudukan, kekayaan, keturunan, dan warna kulit.
- 9) Tidak berbicara bohong.
- 10) Mau menyimak atau mendengarkan pembicaraan orang lain.
- 11) Mau berbicara dan mengeluarkan pendapat secara jujur dan dengan cara yang baik dan benar.

Beberapa contoh mengenai dasar-dasar sopan santun dalam pergaulan dan hidup berdampingan dalam masyarakat yang harus diperhatikan. Hal-hal yang menyangkut sopan santun itu macam-macam dan tidak terhingga jumlahnya. Di dalam hidup kita, dan lebih khusus lagi di dalam agama kita, diatur berbagai hal seperti cara mandi, makan, berpakaian, mencari nafkah yang halal, menghormati orang tua, menyayangi orang yang lebih muda, berbicara menyimak, beribadat, dan lain-lain. Semua pengaturan itu dimaksudkan agar kita dapat menjalani dengan baik untuk kehidupan di dunia fana ini, maupun kehidupan di akhirat nanti.

Kebiasaan bersosial dan berkomunikasi di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat haruslah memperhatikan dengan siapa kita berbicara, dan di mana sedang berbicara, sehingga sebagai makhluk sosial dapat menjaga sopan santun dimana berada. Kurangnya sopan santun dalam bertutur, bertindak di lingkungan sekolah antara siswa dengan guru haruslah menjadi perhatian kita. Karena sopan santun haruslah dimiliki dan jangan sampai kita tidak mengenal lagi dengan kesantunan. Sebagai anak yang berbudi pekerti baik, mempunyai perilaku sopan santun baik, dalam berbahasa, bertindak, bergaul dan belajar di lingkungan masyarakat dan sekolah sangatlah penting, karenadengan bertutur dan berkomunikasi dengan santun dapat menjaga nilai diri sebagai makhluk sosial, pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain.

Menurut Mustari (2014:131) berpendapat santun kepada guru kita adalah kita harus memuliakan dirinya, menghargai kesediaannya untuk mengajari kita, menyimak dengan baik kata-katanya, memerhatikan ajaran-ajaran yang diberikannya, menunjukkan kesungguhan kita dengan memusatkan pikiran kita hanya kepada dirinya, menunjukkan kepada dirinya kepahaman kita atas ajaran-ajarannya, memurnikan hati kita dan mengosongkan pikiran kita dari keinginan-keinginan kita yang tidak ada hubungan dengan ajarannya, serta menatapnya dengan penuh perhatian.

Mustari menyatakan bahwa “Santun kepada orang yang lebih tua usianya dari kita adalah kita harus bersikap bersahabat dengan dirinya”. Janganlah melawannya jika ada perselisihan dengannya, janganlah berjalan membelakanginya, dan janganlah membodohi dirinya. Jika dirinya membodohi kita, maka bersabarlah kita dan hormatilah dirinya sebagai yang lebih tua. Mustari menjelaskan bahwa “Santun kepada orang yang lebih muda usianya dari kita adalah kita harus bersikap bersahabat dengan dirinya”. Kita harus mengajarnya, melatihnya, memaafkan dan menutupi kesalahan akibat kenakalannya, sehingga ia akan dapat menyesali perbuatannya. Perlakukanlah ia dengan sabar dan hentikan perselisihan kita dengannya, sehingga ia dapat terarahkan untuk berkelakuan yang lebih bijaksana.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa cara atau teknik dalam pembentukan perilaku sopan santun anak usia dini sangatlah

penting karena hal tersebut akan membentuk anak menjadi anak yang berakhlak baik dan mengerti tentang moral baik itu moral negatif maupun moral positif, anak bisa membedakannya dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Disamping itu, anak juga mengembangkan pengetahuan tentang moral pada teman-temannya baik itu dalam bentuk permainan, pembiasaan ataupun pembelajaran.

h. Indikator Kesantunan

Menurut Kurniasih dan Sani (2014:66) berpendapat bahwa “acuan penilaian adalah indikator, karena indikator merupakan tanda tercapainya suatu kompetensi. Indikator harus terukur. Dalam konteks penilaian sikap, indikator merupakan tanda-tanda yang dimunculkan oleh peserta didik, yang dapat diamati atau di observasi oleh guru sebagai representasi dari sikap yang dinilai”.

Mulyasa berpendapat bahwa “penilaian karakter sopan santun yaitu Menerima nasihat guru, Menghindari permusuhan dengan teman, Menjaga perasaan orang lain, Menjaga ketertiban. Berbicara dengan tenang. Pembentukan karakter memang tidak bisa semalaman atau terbentuk dalam waktu yang singkat, tapi indikator perilaku dapat dideteksi secara dini oleh setiap guru (Mulyasa, 2007:146).

Menurut Kurniasih dan Sani contoh indikator sopan santun adalah sebagai berikut:

- 1) Menghormati orang yang lebih tua,
- 2) Tidak berkata-kata kotor, kasar dan takabur.

- 3) Tidak meludah disembarang tempat,
- 4) Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat,
- 5) Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain,
- 6) Bersikap 3S (salam, senyum, sapa),
- 7) Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang orang lain,
- 8) Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan.

Beberapa pendapat di atas, indikator karakter sopan santun yang akan di bahas adalah Menerima nasihat guru, Menghindari permusuhan dengan teman, Menjaga perasaan orang lain, Menjaga ketertiban, dan Berbicara dengan tenang. Kemudian indikator-indikator tersebut akan dijabarkan menjadi kisi-kisi untuk digunakan sebagai instrumen penilai.

2. Bermain Peran Makro

a. Pengertian Bermain Peran Makro

Permainan peran makro itu nyata dan nyata menjadi seseorang atau sesuatu. Ketika anak- anak memiliki pengalaman mereka bermain peran makro setiap hari (melalui tema yang ada sekitar kehidupan nyata) dan kemudian mereka belajar banyak keterampilan pendidikan pra-sekolah dasar seperti: mendengarkan, fokus pada tugas, pemecahan masalah dan bermain melalui kerjasama lainnya (Vygotsky, Erikson, dalam Mutiah, 2010:145).

Bermain peran adalah semacam proses pengajaran adalah metode simulasi. Menurut Dawson (Mulyono, 2012:44) bahwa simulasi adalah istilah umum yang terkait dengan kompilasi dan manipulasi model yang meniru proses perilaku. Saat ini menurut Ali (Mulyono, 2012:44), metode simulasi adalah suatu metode mengajar dengan melakukan suatu proses perilaku meniru..

Bermain peran makro menggunakan alat peran sesungguhnya anak dapat menggunakan alat tersebut pada kegiatannya. Di sentra ini anak mengekspresikan ide –idinya dengan “gesture” memerankan seseorang atau sesuatu (anak memberikan makanan untuk temannya, pura- pura atau dengan objek menggunakan makanan). Bermain peran makro yaitu kegiatan bermain khayal atau pura- pura yang melihatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa. Misalnya, bermain dokter- dokteran, masak- masakan, sekolah- sekolahan, polisi- polisian dan lain- lain.

Menurut Mutiah (2010: 115) jenis bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak- kanak. Anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran- peran tertentu sesuai dengan tema. Menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya. Misalnya peran sebagai guru, teman- teman, orang tua dalam sebuah sekolahan.

Berdasar definisi yang sudah diuraikan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah suatu permainan yang

menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan berbagai ide dan mengembangkan berbagai bentuk pengekspresian yang sedang diperankan misal memainkan sebagai ibu, bapak, guru dan lain sebagainya dengan menggunakan alat- alat yang berukuran sesungguhnya atau alat- alat yang ada di sekitar mereka.

Bermain peran makro juga dapat disimpulkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah- masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik.

b. Tujuan Bermain Peran Makro

Ali (2000:84) menyatakan tujuan bermain peran makro adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Anak melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya imajinasi tentang pokok yang diperankannya.

Menurut pendapat Vygotsky (Gunarti, Suryani, Muis, 2010:10.11) bahwa tujuan bermain peran makro sebagai berikut:

1) Anak dapat mengeksplorasi perasaan- perasaan

Artinya bahwa anak mampu mengolah perasaannya sesuai kemampuan yang dimilikinya, contohnya bagaimana anak tersebut bersikap sopan, rasa marah, berkuasa dan sedih.

- 2) Memperoleh wawasan (insight) tentang sikap- sikap, nilai- nilai dan persepsinya.

Dalam hal ini si anak mendapatkan banyak wawasan dari peran- peran yang dimainkannya contohnya bagaimana cara menyikapi jika ada teman yang berkelahi, jatuh dan kena musibah.

- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi

Anak belajar untuk bisa memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari- hari, belajar untuk mengambil keputusan contohnya : jika dia tidak bisa mengerjakan kegiatan apa yang harus anak lakukan mungkin bisa dengan bertany kepada guru, jika ada teman yang jatuh apa yang harus anak lakukan.

- 4) Melatih daya tangkap

Dengankegiatan bermain peran makro anak belajar melatih daya tangkap dalam bermian contohnya: dengan mendengarkan dialog teman si anak bisa langsung bagaimana cara menanggapi.

- 5) Melatih daya konsentrasi

Dalam kegiatan bermain peran makro si anak juga melatih daya konsentrasi, si anak harus fokus total dalam perannya supaya dapat memerankan dengan baik.

- 6) Melatih membuat kesimpulan

Setelah melakukan kegiatan bermain peran makro anak dapat membuat kesimpulan tentang tokoh peran yang sedang ia perankan apakah si tokoh ini orang yang baik atau jahat.

7) Membantu pengembangan kognitif

Kegiatan bermain peran makro juga bisa membantu mengembangkan kognitif anak contohnya: tokoh yang ia perankan sebagai guru apa saja yang dibawa oleh seorang guru, ada berapakah jumlah alat- alat yang ia bawa dalam tas.

8) Membantu pengembangan fantasi

Kegiatan bermain peran makro juga mengembangkan dunia fantasi anak, mereka bisa seakan- akan menjadi hidup seperti tokoh yang diperankannya contoh : jadi polisi, dokter, dan lain sebagainya.

9) Menciptakan suasana yang menyenangkan

Dengan bermain peran makro anak bisa menciptakan situasi atau suasana yang menyenangkan, karena mereka bebas dalam bermain bersama teman.

10) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar.

Bermain peran makro bisa juga mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak dengan spontan bisa berbicara lancar maksudnya tanpa disadari si anak akan bebas berbicara sesuai peran yang dimainkan dan sesuai apa yang pernah dia liat dan alami serta ia dengar.

11) Membangun pemikiran yang analitis dan kritis

Kegiatan bermain peran makro juga dapat membangun pemikiran yang analitis dan kritis, dari kegiatan ini anak dapat menerapkan

dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya: si anak sedang memerankan sebagai guru tetapi tingkah lakunya tidak sama seperti guru lalu temannya menegur untuk belajar menjadi seperti guru contohnya harus membantu jika ada murid yang tidak bisa jangan ditinggalkan.

12) Membangun sikap positif dalam diri anak

Dalam kegiatan bermain peran makro dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri anak contohnya: anak akan melakukan hal-hal yang baik, dan hal-hal yang buruk akan mereka hindari.

13) Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita

Dalam kegiatan bermain peran makro potensi anak berlatih untuk menumbuhkan sikap afektif melalui penghayatan isi cerita. Contohnya: peran sebagai dokter si anak hatinya iba melihat pasiennya kesakitan untuk segera ditolong dia harus berbuat sesuatu.

14) Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi/miniatur kehidupan

Dalam kegiatan ini si anak harus pintar-pintar membawa situasi sebenarnya dalam bentuk simulasi/miniatur kehidupan. Contohnya: sebagai ibu mengerjakan di dapur untuk memasak, bagaimana cara memasak.

15) Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan

Kegiatan bermain peran makro juga membuat variasi menarik dalam kegiatan pengembangan artinya bermain peran makro dalam

cerita apapun untuk mengembangkan kegiatan perilaku sopan santun si anak (Gunarti, Suryani dan Muis, 2010:10.11)

Tujuan bermain peran makro sesuai dengan jenis belajar menurut Hamalik (2008:199) adalah sebagai berikut:

1) Belajar dengan berbuat

Para anak melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.

2) Belajar melalui peniruan (imitasi)

Para anak pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. Peran yang dimainkan oleh seorang aktor akan dijadikan model oleh si pengantar dalam kehidupan sehari-hari.

3) Belajar melalui balikan

Para pengamat mengomentari atau menanggapi perilaku para pemain atau pemegang peranan yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. Maksudnya bahwa pengamat setelah melihat peran dari masing-masing tokoh mereka akan bisa berkomentar dan menanggapi atau membedakan baik buruk perilaku yang dimainkan sehingga mereka dapat mengambil hikmah atau menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman hidup.

4) Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan

Para peserta dapat memperbaiki keterampilan- keterampilan mereka dapat mengulangnya dalam penampilan berikutnya. Maksudnya bahwa penampilan awal yang masih kurang atau belum sempurna dapat diperbaiki di penampilan berikutnya sehingga sesuai dengan apa yang diperankan (Hamalik, 2008:199).

Hamalik (2002: 138) juga mengatakan bahwa tujuan bermain peran adalah menciptakan kembali gambaran historis masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa- peristiwa sekarang yang berarti atau situasi- situasi bayangkan pada suatu tempat dan waktu tertentu.

Menurut Geldard (2011:312) bermain peran makro (role playing) dapat digunakan untuk beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Untuk mendapatkan sebuah pemahaman tentang peran dan hubungan.

Bermain peran makro dapat membantu seseorang mengeksplorasi hubungan mereka dengan orang lain dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai persoalan yang terkandung dalam sebuah hubungan, baik dari perspektif mereka sendiri maupun dari sudut pandang orang lain. Dengan memainkan peran sebagai orang lain dalam situasi bermain peran makro seseorang akan mampu untuk mengamati perilaku mereka sendiri secara lebih objektif dan memahami perilaku orang lain.

2) Untuk dapat bersentuhan dengan perasaan

Bermain peran makro bisa melatih perasaan anak yang sedang memerankan suatu cerita mereka mencoba memahami jalannya cerita yang diperankan sesuai apa yang mereka dengar, lihat dan rasakan.

3) Untuk mengeksplorasi berbagai bagian diri

Kegiatan bermain peran makro juga dapat mengembangkan anak untuk bereksplorasi dalam perannya menggali potensi anak yang dimiliki untuk dikeluarkan dalam kegiatan bermain peran makro sehingga guru dapat mengembangkannya dan mengarahkan.

4) Untuk menetapkan pilihan

Setelah melakukan bermain peran makro, anak akan mengalami perilaku sesuai peran yang dimainkan sehingga anak berusaha untuk mencoba mengubah sesuai perannya.

5) Untuk menginternalisasi kepercayaan atau perasaan

Kepercayaan atau perasaan terhadap teman atau orang lain juga harus diarahkan dengan benar si anak dilatih untuk itu.

6) Untuk mempraktikkan dan melakukan eksperimen pada perilaku baru

Bermain peran dapat membantu seseorang untuk mendapatkan pengendalian yang lebih atau hidup mereka dengan mempelajari perilaku baru.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain peran makro atau (*role playing*), para anak didik mencoba

mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Juga bertujuan sebagai model pembelajaran yaitu bahwa bermain peran makro berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu anak didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, anak didik juga diajak untuk memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Model ini juga memberikan kesempatan pada anak didik untuk melatih kerja sama dan melatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

c. Manfaat Bermain Peran Makro

Bermain peran makro merupakan permainan seperti dalam kehidupan nyata dalam kegiatan sehari-hari. Dengan bermain peran makro anak belajar memainkan sebuah peran yang dilakoninya dan ketika anak bermain peran makro dengan anak lain maka permainan berubah menjadi permainan sosiodrama. Manfaat dari bermain sosiodrama didukung oleh pengamatan yang baik.

Menurut Gowen (dalam Latif, dkk, 2013:208) menyebutkan bahwa bermain peran makro memiliki manfaat sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan

mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi. Sementara Haenilah (2015: 125) mengatakan bahwa melalui bermain peran makro anak diajak untuk berfikir memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Melalui bermain peran makro, anak mencoba mengeksplotasi masalah-masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Papalia, et al (2009:400) menyebutkan bahwa permainan dramatisasi/bermain peran makro memberikan banyak kesempatan untuk melatih keterampilan antar pribadi serta mengeksplorasi berbagai peran dan konvensi sosial, memperoleh pemahaman mengenai sudut pandang orang lain, dan membangun citra dunia sosial. Selain itu melalui permainan ini anak dapat mengembangkan pemecahan masalah bersama, perencanaan, dan berbagai keterampilan mencapai tujuan.

Bermain peran makro juga bermanfaat bagi keseimbangan otak kanan dan otak kiri. Manfaat bagi otak kiri antara lain adalah membaca, mempelajari proses atau alur cerita dalam mengerjakan sesuatu, maupun mengenal tata tertib disuatu tempat. Manfaat bagi otak kanan yaitu anak belajar cara sopan santun, anak dapat menyelami perasaan apa yang diperankan dan belajar berekspresi serta berimajinasi.

Manfaat bermain peran makro menurut Frank & Goldenson sebagaimana dikutip oleh Moeslichatoen (2004: 42) sebagai berikut:

1) Memainkan apa yang dilakukan oleh orang dewasa

Anak memerankan apa yang bisa dilakukan oleh orang dewasa seperti cara membawa koran, cara makan dan minum, cara belajar, cara berbicara dan lain sebagainya.

2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata

Maksudnya adalah melakukan peran sebagai orang tua contoh: sebagai ayah dan ibu, memerankan profesi sebagai dokter, petani, guru, dan lain sebagainya.

3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan menjadi pengalaman hidup yang nyata

Dari peran yang sudah dimainkan anak, anak dapat mengambil hikmahnya dan dapat diterapkan dalam kehidupannya sampai dewasa nanti contohnya kehidupan yang harmonis, rukun dalam keluarga.

4) Untuk menyakinkan perasaan yang kuat

Bagaimana memerankan perasaan seperti sedih, senang dan susah.

5) Untuk melepaskan dorongan- dorongan yang tidak dapat diterima

Contohnya dalam hal ini memerankan perbuatan yang tidak baik seperti mencuri, bermusuhan dengan teman, berkelahi, berebut dan lain sebagainya.

6) Untuk kilas balik peran- peran yang biasa dilakukan

Mengulang peran- peran yang sudah biasa dilakukan anak karena anak sudah pernah melakukannya.

7) Mencerminkan pertumbuhan

Dari peran- peran tersebut kita bisa melihat perkembangan pada diri anak, kemajuan yang didapat contohnya anak bisa lebih dewasa, mandiri, bisa mengontrol emosi, bisa membedakan mana yang baik dan buruk dan lain sebagainya.

8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah

Dengan bermain peran makro anak dilatih untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dalam kehidupannya dan bagaimana cara untuk menyelesaikannya sehingga merangsang anak untuk berpikir.

Menurut Fledman (Dalam Gunarti, 2010: 10:11) berpendapat bahwa di dalam area drama anak- anak memiliki kesempatan untuk bermain peran makro dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Manfaat bermain peran makro menurut Dirdjosoemarto (2008: 56) adalah sebagai berikut:

1) Kreativitas

Dengan bermain peran makro kreativitas peserta didik dapat lebih terasah karena dalam dunia khayalan, anak bisa jadi apa saja dan melakukan apa saja sesuai dengan peran yang dimainkannya.

2) Disiplin

Saat bermain peran makro, biasanya ia mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari-hari. Misalnya, saat ia bermain peran makro sebagai orang tua yang menidurkan anaknya, ia akan bersikap dan mengatakan seperti apa yang ia sering dilakukan dan dikatakan oleh orang tuanya sehingga secara tak langsung ia pun membangun kedisiplinan dan keteraturan pada dirinya sendiri.

3) Keluwesan

Saat bermain peran makro secara tidak langsung anak-anak mulai belajar untuk mengatasi rasa takut dan hal-hal yang sebelumnya berbeda bagi mereka dengan bimbingan dan perumpamaan ini, diharapkan rasa takut atau trauma akan lebih berkurang.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain peran makro atau (*role playing*) untuk anak adalah sebagai berikut :

1) Anak mampu menyelesaikan masalah

Ketika bermain peran makro dimungkinkan ada beberapa anak dalam satu tempat menghendaki alat main yang sama sehingga mereka harus tahu bagaimana cara agar semua anak dapat menggunakan mainan tersebut, berbagi tempat main dan saling berkomunikasi tentang apa yang dilakukan.

2) Mampu bekerja sama

Anak akan mampu menyelesaikan suatu pekerjaan yang membutuhkan kerjasama, anak akan belajar bertanggung jawab atas

tugas yang harus dilakukan. Anak diajarkan untuk bersosialisasi dengan teman untuk memecahkan suatu masalah dengan cara bekerja sama sehingga bisa cepat terselesaikan. Contohnya dalam membersihkan halaman sekolah biar cepat selesai mereka harus bekerja sama dengan teman untuk membersihkannya.

3) Anak lebih memahami orang lain

Anak akan mempertimbangkan perasaan orang lain mengenai diterima tidaknya apa yang dia lakukan. Setiap tindakan yang dilakukan anak meminjam pensil atau pewarna pada temannya saat temannya tidak menggunakannya.

4) Belajar berekspresi dan berimajinasi tentang tokoh yang diperankan.

Anak belajar berekspresi sesuai tokoh yang diperankannya contohnya: menjadi guru bagaimana yang harus anak lakukan pasti anak akan meniru atau memodel seperti gurunya.

5) Anak belajar berperilaku sabar untuk menunggu giliran bermain.

Dalam bermain peran makro anak belajar melatih kesabaran menunggu giliran untuk mengikuti kegiatan bermain peran makro, karena dengan melatih kesabaran anak juga memerankan sebagai anak yang baik.

d. Langkah- langkah Bermain Peran Makro

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran makro, maka terlebih dahulu perlu diketahui langkah- langkah dalam bermain agar kegiatan bermain yang dilakukan menjadi lebih terarah. Menurut Moeslichatoen (2004:63) langkah- langkah kegiatan bermain melalui

urutan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

Secara rinci langkah- langkah bermain peran makro menurut Nuraini (2010: 82) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengumpulkan anak- anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain. Contoh pengarahan dan aturan tata tertib dalam bermain seperti anak harus mengenakan kostum sesuai perannya, anak hafal dialog, anak harus serius dalam bermain peran makro, tidak boleh berebut.
- 2) Guru membicarakan alat- alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain. Alat- alat contohnya peran sebagai pak tani ada cangkul dan lain sebagainya
- 3) Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama. Sebelum melakukan kegiatan anak terlebih dahulu diabsen satu persatu untuk mengetahui apakah jumlah anak mencukupi untuk kegiatan bermain peran.
- 4) Guru membagikan tugas kepala anak- anak sebelum bermain
Menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebutan dalam bermain, tujuannya supaya adil semua bisa ikut dalam kegiatan bermain peran. Anak diberikan penjelasan mengenai alat- alat bermain yang sudah disediakan. Guru menerangkan satu persatu alat- alat yang digunakan fungsinya.

- 5) Guru sudah menyiapkan alat- alat permainan yang akan digunakan sebelum mulai bermain.

Anak- anak yang ikut dalam kegiatan bermain peran makro sudah diberitahu sebelumnya alat apa yang mereka pakai sehingga menghindari adanya saling berebut alat dengan temannya.

- 6) Anak bermain sesuai dengan perannya

Anak meletakkan posisinya masing- masing sesuai perannya, peran ini sudah dibagi secara adil oleh guru.

- 7) Guru hanya mengawasi anak mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guna membantunya.

Dalam kegiatan ini peran guru hanya mengawasi proses kegiatan berlangsung serta melihat potensi anak- anak dalam bermain peran, jika ada kesulitan guru siap membantu.

- 8) Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita. Sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak (Nuraini, 2010:82).

Hal serupa juga diungkapkan oleh Djamarah (2005:238) bahwa terdapat lima langkah dalam bermain peran yaitu:

- 1) Penentuan topik

Sebelum memulai kegiatan bermain peran makro guru menentukan topik cerita yang akan diperankan anak, contohnya wisata dipantai, membantu orang tua disawah, mengajar anak didik di sekolah dan lain sebagainya.

2) Penentuan anggota pemeran

Guru mempersiapkan peran- peran yang akan dibawakan anak contohnya dalam topik membantu orang tua disawah ada peran sebagai bapak, peran sebagai ibu dan peran sebagai anak dan teman. Jadi beberapa anak yang dibutuhkan dalam cerita tersebut harus dipersiapkan sebelumnya.

3) Mempersiapkan peranan

Peran- peran yang tadi sudah dipersiapkan di cerita membantu orang tua di sawah dilengkapi dengan kostum dan alat sesuai perannya.

4) Latihan singkat dialog,

Guru melatih anak anak terlebih dahulu dialo- dialog yang akan diucapkan, guru juga memperbolehkan anak untuk mengembangkannya.

5) Pelaksanaan permainan peran makro

Setelah semuanya siap kegiatan bermain peran makro bisa dilaksanakan.

Prosedur pelaksanaan bermain peran makro menurut Arriyani & Wismiarti (2010:55-66) yaitu:

1) Persiapan guru

Guru mempersiapkan tempat, mempersiapkan alat yang digunakan, mempersiapkan kostum yang akan digunakan kemudian dialog atau teks drama untuk bermain peran.

2) Penataan lingkungan

Menata atau setting tempat sesuai tema contoh : waktu di kelas, dirumah, di taman, dipantai dan lain sebagainya.

3) Pijakan awal main

Guru menyeting tempat duduk anak agar mereka bisa melihat temannya bermain peran makro kemudian guru menerapkan cara bermain peran makro atau mencontohkan salah satu peran, mengenalkan kostum yang akan dipakai, judul permainan, kemudian membagi peran. Guru memberikan aturan- aturan saat bermain seperti harus sabar menunggu giliran.

4) Saat main

Guru memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi dalam memerankan perannya.

5) Beres- beres

Setelah melakukan bermain peran makro guru mengajak anak- anak untuk membereskan semuanya.

6) Recalling

Guru mengajak anak untuk mengingat kembali kegiatan yang sudah dilakukan, guru memberikan pertanyaan- pertanyaan tentang kegiatan yang sudah dilakukan.

Pengelolaan kegiatan bermain peran makro menurut Dhieni (2009:27-30) adalah sebagai berikut:

1) Menata lingkungan main

Sebelum mulai bermain, pendidik perlu menata lingkungan main, baik lingkungan didalam maupun diluar ruangan. Hal- hal yang perlu diperhatikan dalam menata lingkungan main adalah sebagai berikut:

- a) Bahan dan alat yang disediakan dapat sebaiknya mendukung tema bermain peran makro. Misalnya alat bermain peran makro tema rumah sakit seperti baju dokter, topi perawat, stetoskop dan lain-lain. Alat bermain barang dagangannya, uang kertas, kalkulator dan lain-lain.
- b) Bahan dan alat main mendukung munculnya keaksaraan seperti buku- buku, majalah, gambar- gambar, CD, DVD/VCD dan lain-lain.
- c) Setiap anak memiliki kesempatan main yang cukup sesuai dengan alat cerita yang dimainkan.
- d) Mendukung perkembangan sosial anak dengan menata lingkungan main dengan cara main berdmpingan, main bersama dan main bekerjasama.
- e) Alat- alat ditata sesuai dengan fungsi alat misalnya stetoskop, termometer, alat suntik dikelompokkan menjadi satu karena termasuk alat kedokteran.
- f) Dalam menata alat hendaknya tidak berdesakan.

2) Memberi dukungan sebelum main

Sebelum permainan dimulai pendidik mengajak anak duduk membentuk lingkaran. Pendidik menjelaskan tema hari itu. Pendidik membacakan buku cerita atau mendatangkan narasumber yang berhubungan dengan tema. Kegiatan tersebut bertujuan agar anak memiliki pengalaman dan pengetahuan yang sama. Anak- anak yang belum pernah pergi ke pasar akan sulit bermain peran tentang pasar, akan tetapi melalui cerita tentang pasar maka anak- anak akan bisa membayangkan bagaimana kegiatan dipasar dan dapat pengenalan kosa kata baru.

Pendidik mengenalkan alat- alat dan bahan main yang sudah disiapkan dan memberikan gagasan pada anak, kemudian mendiskusikan tentang aturan- aturan yang harus dipatuhi anak selama dan sesudah main, selanjutnya anak dipersilahkan bermain peran.

3) Memberi dukungan saat main

Pemberian dukungan ini dilakukan pada setiap anak ketika sedang bermain di sentra. Pendidik memberikan waktu yang cukup pada anak untuk mengembangkan pengalaman bermain peran makro. Selain itu pendidik juga mengamati dan mencatat perkembangan main anak. Pendidik juga memberikan dukungan pada anak yang membutuhkan bantuan.

4) Memberi dukungan sesudah main

Pemberian dukungan sesudah main peran makro dilakukan setelah anak selesai bermain di sentra. Sebelum anak dan pendidik

duduk melingkar, terlebih dahulu mengajak anak membereskan mainan dan meletakkan pada tempat semula. Kemudian pendidik memberi dukungan yaitu meminta anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan penagalan mainnya di sentra. Dengan tujuan agar anak dapat mengingat apa yang sudah dilakukan dan anak dapat bercerita secara runtut.

Dari beberapa cara yang sudah diuraikan tersebut dapat disimpulkan bahwa cara bermain peran makro yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan persiapan sebelumnya yang meliputi pengaturan waktu, penataan lingkungan main serta rencana pembelajaran.
- 2) Guru mengajak anak untuk berkumpul di tempat yang telah dipersiapkan, mengucapkan salam dan berdiskusi tentang aturan main, mengenalkan peran- peran yang akan diperankan serta alat- alat yang akan digunakan.
- 3) Anak memilih peran dan bermain sesuai peran yang dipilih.
- 4) Guru mendampingi anak dan mengamati serta mencatat perkembangan anak.
- 5) Setelah selesai guru mengajak anak untuk membereskan alat bermain.
- 6) Setelah beres- beres guru meengajak anak untuk berkumpul dan mengingat kembali kegiatan dan menceritakan pengalaman main anak.

e. Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Sopan Santun

Bermain peran makro adalah kegiatan yang sangat disukai anak dan sesuai karakter anak usia dini. Pada saat bermain peran makro

penataan, pengorganisasian alat dan kegiatan main memberikan pengalaman bagi anak agar dapat menempatkan dirinya dengan teman-temannya. Seperti pada penataan ruang dapur memungkinkan beberapa anak untuk berinteraksi. Mereka akan menemukan tingkat kesulitan dalam berinteraksi diantara pemain. Anak akan mengkomunikasikan tindakan yang akan dilakukan, diskusi, bergantian menggunakan alat main, berbagi tempat dan alat main (Arriyani & Wismiarti, 2010:33).

Melalui permainan ini anak dapat belajar berteman, bekerjasama dengan anak lain, belajar berbagi, sabar menunggu giliran serta mau membantu teman yang lain. Metode bermain peran makro merupakan suatu metode yang dapat mengembangkan perilaku sopan santun yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang sudah diutarakan oleh Cristie (dalam Hartati, 2005: 1255) yang telah melakukan penelitian terhadap anak yang kurang mampu, menemukan bahwa membaca cerita kemungkinan melakonkannya mendukung pengembangan cerita yaang membuat mereka lebih paham. Hetzer, Freeman dan Munandar (dalam Wantah 2005: 117) mengemukakan beberapa jenis permainan perlu dipertimbangkan dalam perancangan aktivitas bermain sebagai strategi meningkatkan sopan santu anak diantaranya bermain peran makro. Pellegrini & Galda (dalam Hartati, 2005: 125) menentukan bahwa pada saat anak melakukan cerita, mereka harus terlibat secara fisik dan mental dan membangun karakter utama, kejadian utama dan bagian-

bagian dari kejadian. Meningkatkan pemahaman cerita meningkatkan seiring dengan keterlibatan aktifnya dan pengembangan verbal sebaik interaksi dengan teman sebayanya.

f. Aspek- aspek yang Dikembangkan Melalui Bermain Peran

Aspek- aspek yang dapat dikembangkan melalui bermain peran makro ada beberapa macam. Menurut Wiwid D Wijaya (dalam Rahmalina, 2017:29) melalui main peran diharapkan dapat mengembangkan aspek- aspek berikut:

- 1) Kemampuan sosial emosional, ketika main peran makro anak- anak mendiskusikan peran- perannya atau naskah cerita, yang memungkinkan anak untuk belajar saling menghargai pendapat teman, bekerjasama dan mengendalikan keinginan- keinginannya sendiri karena harus saling berbagi dengan teman.
- 2) Kemampuan motorik, ketika main peran, anak- anak belajar mengembangkan keterampilan otot- otot kecilnya, misalnya ketika anak mengancingkan baju boneka.
- 3) Kemampuan kognisi, ketika main peran, anak membuat gambar atau coretan di dalam otaknya tentang pengalaman- pengalaman masalahnya dan gambar atau coretan tentang keadaan yang anak bayangkan.

- 4) Kemampuan bahasa, ketika main peran, anak- anak menggunakan bahasa untuk menjelaskan suatu yang sedang mereka kerjakan dan mendiskusikan peran- perannya.

Dari pendapat di atas bahwa aspek- aspek yang dikembangkan melalui metode bermain peran makro adalah sebagai pendidik orang dewasa perlu menyediakan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman dalam bermain peran, karena melalui bermain peran makro diharapkan dapat mengembangkan aspek- aspek seperti: kemampuan sosial emosional, kemampuan motorik, kemampuan kognisi dan kemampuan bahasa.

3. Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk keseriusan pemerintah dalam menghadapi degradasi nilai- nilai moral yang menimpa sikap dan perilaku para pemuda dewasa ini. Pemerintah menyadari bahwa pembentukan perilaku perlu dilakukan sejak dini karena jika terlambat menjadi para generasi penerus yang tidak beretika. Untuk itu Pendidikan Anak Usia Dini difungsikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, bertanggung jawab dan berkepribadian luhur sebagaimana ciri khas bangsa Indonesia yaitu ramah dan menjunjung tinggi nilai- nilai kebudayaan bangsa.

Bermain peran makro dalam buku Didatik Metodik di Taman Kanak-kanak (2006: 34) adalah memerankan tokoh- tokoh di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal serta penghayatan terhadap bahan pengembangan seperti bagaimana berperilaku yang sopan dengan sesama. Dengan demikian dimaknai bahwa bermain peran makro artinya mendramatisasikan cara tingkah laku dalam berinteraksi dengan lingkungan. Penggunaan metode ini diharapkan dapat membantu anak mempelajari dan memahami lebih dalam mengenai dirinya sendiri, perilakunya, keluarga dan keadaan masyarakat sekitar. Dengan praktik langsung dalam kegiatan bermain peran makro anak dapat memahami secara pasti perilaku sopan santun yang sebenarnya yang harus diterapkan karena dibutuhkan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Pada dasarnya kesopanan pada anak tidak dapat diukur karena berada dalam ketidakstabilan, bahkan anak pun tidak mengerti apakah yang mereka lakukan mengandung nilai kesopanan atau sebaliknya. Mereka paham bahwa mereka telah berperilaku baik jika mereka tidak di tegur atau dimarahi bahkan mendapat pujian, dan mereka pun paham telah melakukan perilaku yang tidak baik tatkala mendapat teguran atau pun sanksi dari orang dewasa.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam mendukung kajian teoritik. Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hariwati dan Nurul Khotimah Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dengan judul Penggunaan Metode Bermain Peran makro Untuk Meningkatkan kemampuan pemahaman mengenai sopan santun Pada Anak Kelompok B. Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah anak didik kelompok B TK Bhudi Dharma Surabaya yang berjumlah 20 anak terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Hasil penelitian rata-rata kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B TK Bhudi Dharma pada siklus 1 pertemuan 2 mencapai 73% dan menjadi 83% pada siklus ke II pertemuan 2. Berdasarkan hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat Meningkatkan kemampuan pemahaman mengenai sopan santun pada anak kelompok B TK Budhi Dharma Surabaya.
2. Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh Engga, Atti Yudiernawati, Neni Jurusan Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang dengan judul Pengaruh Bermain makro Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun) di TK Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat. Penelitian ini menggunakan desain pre experimental design dengan rancangan one group Pre-Post Test Design. Penelitian dilaksanakan di TK Tunas Bangsa Bonti sebanyak 38 orang. Hasil penelitian membuktikan bahwa sebelum pemberian tindakan bermain peran lebih dari separuh (53,4%) yaitu 8 orang dengan perkembangan sosial kurang. Setelah pemberian tindakan bermain

peran sebagian besar yaitu 13 orang (86,7%) dengan perkembangan sosial baik, sedangkan hasil uji wicoxon sign rank test membuktikan bahwa nilai $p\text{-value} = (0,002 < 0,050)$ H_0 di tolak, artinya pada pengaruh tindakan bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun di Tk Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat.

3. Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh Khairun Nisa Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan dengan judul Pembentukan Perilaku Berbicara Santun Pada Anak Dalam Keluarga di Dusun II Desa Tanjung Selamat Kecamatan Percut sei Tuan. Penelitian ini menggunakan desain model spiral. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah anak usia 5- 6 tahun di Dusun II Desa Tanjung Selamat. Hasil penelitian pelaksanaan permainan peran makro dengan cara guru memberikan contoh terlebih dahulu cara bermain peran makro dengan jarak tertentu kemudian guru memerintah, mengamati dan mengobsevasi aktivitas anak bermaian egrang bathok kelapa. Peningkatan perkembangan anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 9,36%, sedangkan pada Siklus I 9,89%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 0,53%, dan pada Siklus II perkembangan sebesar 18,13%, jadi dari Siklus I menuju Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 8,24%, sedangkan dari pra tindakan menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,77%. Berdasarkan hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan pemahaman

mengenai berbicara santun pada anak usia 5- 6 tahun di Dusun II Desa Tanjung Selamat Kecamatan Percut sei Tuan.

Berdasarkan dari beberapa peneliti di atas, diperoleh hasil bahwa metode bermain peran makro dapat Meningkatkan Sopan Santun pada Anak Usia Dini, khususnya perilaku sopan santun anak. Peningkatan Perilaku Sopan Santun Anak dapat dilihat dari perubahan angka kenaikan pada siklus I ke siklus II. Dengan demikian penggunaa metode bermain peran makro dapat meningkatkan perilaku sopan santun anak, sesuai dengan penelitian- penelitian yang dilakukan sebelumnya. Untuk membedakan antara peneliti ini dengan peneliti tersebut diatas, maka peneliti lebih tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro Kelompok B DI TK Pratiwi 1 Sumberejo Klaten Selatan Tahun Pelajaran 2023/ 2024.

C. Kerangka Berpikir

Sopan santun yang sejatinya merupakan salah satu sikap yang harus ditanamkan kepada anak-anak, di segala kondisi masih belum maksimal. Peneliti menemukan masih adanya beberapa siswa yang kurang memiliki sopan santun dengan bukti kasus seperti tidak mencium tangan gurunya terlebih dahulu sebelum pulang, ketika di luar kelas ada siswa yang berjalan di depan guru atau temannya tidak mengucapkan permisi terdahulu, ada beberapa siswa yang berbicara tidak sopan, dan bertengkar dengan sesame teman sebayanya di kelas yang tidak sesuai dengan aturan masyarakat. Dalam

menghadapi hal ini dibutuhkan strategi untuk membentuk perilaku sopan santun anak.

Sopan santun dari individu sangat erat kaitannya dengan karakter dari individu itu sendiri, yang dengan jelas tidak terbentuk dengan sendirinya. Karakter terbentuk atas kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Pembentukan karakter religius akan maksimal bila prosesnya dilakukan mulai dari usia dini dimulai dari lingkungan keluarga, kemudian jenjang lembaga pendidikan yaitu sekolah *Playgroup*, TK dan RA dan lingkungan tempat tinggal anak.

Oleh karena itu, jenjang lembaga pendidikan sekolah TK khususnya di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten menggunakan istilah pembentukan karakter religius, akan tetapi sudah menggunakan istilah pengembangan karakter religius dan lingkungan sekolah sangat berpengaruh karena sekolah merupakan rumah kedua bagi anak-anak. Salah satu karakter religius adalah menanamkan perilaku sopan santun.

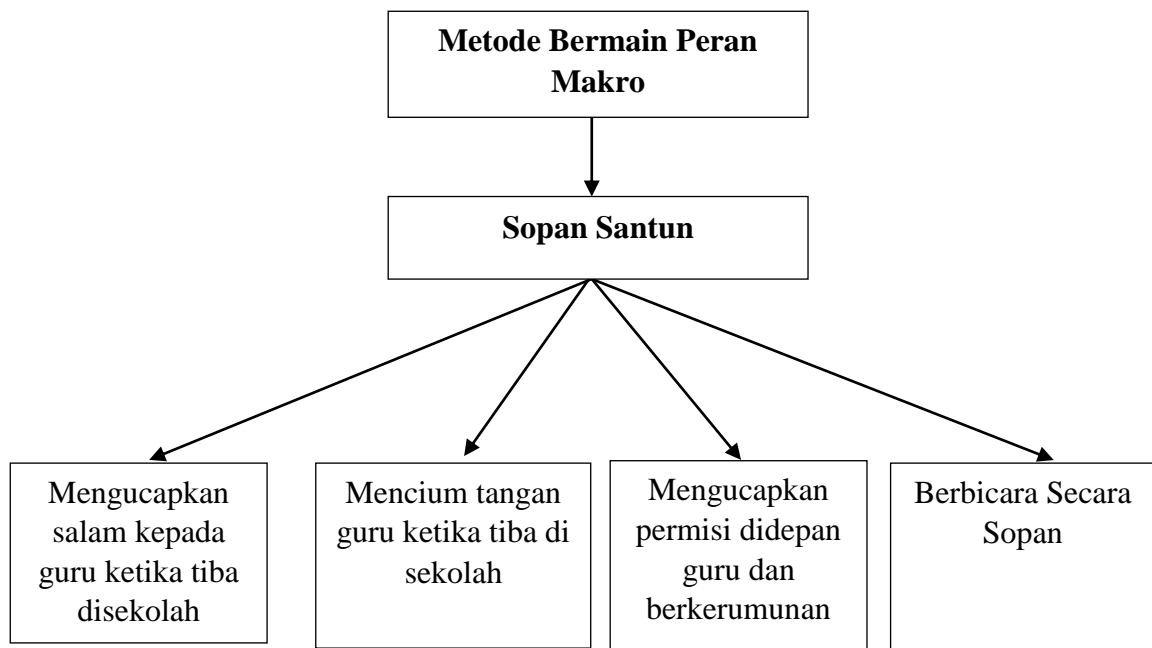
Tujuan dari perilaku sopan santun adalah agar bisa bertutur kata yang santun apabila sedang berbicara dengan yang lebih tua. Manfaat perilaku sopan santun bagi diri sendiri adalah dapat menjaga nilai persaudaraan, sedangkan manfaat bagi orang lain adalah menghormati dan menghargai keberadaannya (orang lain).

Bermain peran makro merupakan salah satu kegiatan yang dapat membentuk perilaku sopan santun anak usia dini. Ketika bermain peran moral anak akan melakukan peran-peran sesuai dalam kehidupan bersosialisasi

dalam masyarakat sesuai sopan santun yang diterapkan dalam lingkungan masyarakat.

Setelah dilakukan kegiatan melalui bermain peran makro pembentukan perilaku sopan santun anak menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dari perilaku anak yang sudah mulai berubah yaitu anak mau mengucapkan salam kepada guru ketika tiba disekolah, kemudian anak sudah bisa membedakan mana perilaku yang baik dan mana yang buruk jika bermain dengan temannya, anak sudah mau berbicara dengan sopan santun terhadap guru dan temannya, Kemudian saat melaksanakan doa dengan suara lembut tidak berteriak, anak tahu cara menyanyangi temannya dan mau memelihara ciptaan Tuhan.

Maka dari itu, melalui peran bermain makro dan didikan dari pengajar maupun wali murid dalam menanamkan perilaku sopan santun pada anak, agar tumbuh dengan kepriadian yang baik. Adapun kerangka pemikiran yang digunakan penulis dalam merumuskan masalah ini sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang sebenarnya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari (Nazir, 2009:151). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah Bermain peran makro dapat Meningkatkan Perilaku Sopan Santun pada anak kelompok B usia 5- 6 tahun di TK Pratiwi 1 Sumberejo Klaten.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipatif bersama-sama dengan mitra peneliti ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006:51-52).

Peneliti ini merupakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Peneliti terlibat langsung dalam proses sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan. Dengan demikian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll, secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007:6). Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2007:4), penelitian tindakan kelas sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama (2010:9), menyatakan bahwa penelitian

tindakan kelas termasuk dalam penelitian kualitatif walaupun data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Suharsimi Arikunto (2010:42) bahwa penelitian tindakan ini merupakan penelitian kualitatif karena menunjuk pada suatu proses tindakan, hasil penelitiannya hanya berlaku bagi subjek yang diteliti atau tidak untuk digeneralisasikan. Penelitian ini bertujuan untuk Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun melalui Bermain Peran pada Kelompok B di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pelajaran 2022/ 2023.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Selatan, Jalan Sumberejo Raya, Bendogantungan, Sumberejo, Kecamatan Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, 57426. Secara garis besar TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten cukup strategis karena dekat dengan toko atau swalayan, bengkel dan perkantoran. Alasannya adalah peneliti ingin Meningkatkan perilaku sopan santun melalui bermain peran makro di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten. Secara spesifik yang akan menjadi tempat penelitian kelompok B di TK Pertiwi 1 Sumberejo.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 6 bulan yaitu bulan Juni 2022–November 2022, yang dilaksanakan pukul 08.00 sampai pukul 10.30.

C. Subjek dan Informan Penelitian

1. Subjek yang Melaksanakan Tindakan

Subyek yang melaksanakan tindakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif antara peneliti, Kepala TK dan guru kelas kelompok B usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Selatan.

2. Subjek yang Menerima Tindakan

Subjek penelitian ini semua anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK PERTIWI 1 Sumberejo Klaten. Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 17 anak, yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan metode pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan penulis untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi (pengamatan), metode wawancara dan metode dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fathoni, 2006: 104). Observasi merupakan pencatatan yang sistematis dan pengamatan peristiwa mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas yang ditunjukkan anak didik pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan serta berupa catatan

lapangan (terlampir). Dalam penelitian ini metode observasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data mengenai Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Anak melalui Bermain Peran Makro Kelompok B usia 5- 6 Tahun di TK Pratiwi Sumberejo Klaten.

2. Wawancara

Metode wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai (Sugiyono, 2016:320). Wawancara merupakan pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai (Juliansyah, 2011:138).

Metode ini digunakan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui bermain peran makro pada anak Kelompok B Usia 5- 6 Tahun di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten. Wawancara dilakukan dengan Kepala sekolah, Guru Kelas dan Siswa.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental

seseorang. Studi dokumen ini menjadi pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara (Sugiyono, 2013: 203). Dokumen- dokumen tersebut berupa RPPH, Foto dan evaluasi. RPPH merupakan acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari, dibuat sebelum pelajaran dimulai, dengan begitu peneliti dapat mendesain metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa pembelajaran akan lebih bermakna. Sedangkan Foto yang memberikan gambaran nyata mengenai kegiatan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Foto tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan tentang partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan "Upaya Meningkatkan Perilaku sopan santun melalui Bermain Peran Makro Kelompok B Di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun 2022/ 2023".

4. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Paizaluddin & Ermalinda (2014;136) data yang diperoleh agar objektif, validitas dan reliabel maka dilakukan teknik triangulasi yaitu dengan melakukan beberapa tindakan. Trianggulasi adalah membandingkan persepsi berbagai sumber data atau informan yang satu dengan yang lain dalam/ mengenai situasi yang sama. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data oleh peneliti sesuai dengan variabel yang telah diterapkan. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Penelitian ini menggunakan lembar observasi. Instrumen Observasi penelitian ini akan menggunakan *check list*. Daftar cek atau *check list* adalah pedoman observasi yang berisikan daftar semua aspek yang akan di observasi, sehingga observasi tinggal memberi tanda atau tidak adanya dengan tanda cek (V) tentang aspek yang diobservasi Wina Sanjaya (2011:93). Check list merupakan observasi yang praktis karena semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

Adapun kisi- kisi instrumen observasi yaitu panduan observasi dalam kegiatan bermain peran makro. Dari permainan tersebut dapat mengungkapkan kemampuan, keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam melakukan kegiatan bermain peran makro pada anak kelompok B di TK PERTIWI 1 Sumberejo Klaten. Lembar observasi diuraikan dengan tabel di bawah ini.

Tabel. 3.1 Kisi- kisi instrumen lembar observasi perkembangan perilaku sopan santun anak usia dini

No	Indikator Pengembangan	BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu memberi sapaan, senyum atau salam ketika bertemu dengan guru	Anak belum mampu Memberi sapaan, salam	Anak mulai mampu Memberi sapaan, senyum	Anak mampu Memberi sapaan, senyum atau salam	Anak sudah sangat mampu memberi sapaan, senyum atau

		ketika bertemu dengan guru	atau salam ketika bertemu dengan guru	ketika bertemu dengan guru	salam ketika bertemu dengan guru
2	Mencium tangan guru ketika tiba sekolahan atau pulang sekolah	Anak belum mampu mencium tangan guru ketika tiba sekolahan atau pulang sekolah	Anak mulai mampu mencium tangan guru ketika tiba sekolahan atau pulang sekolah	Anak mampu memberi mencium tangan guru ketika tiba sekolahan atau pulang sekolah	Anak sudah sangat mampu mencium tangan guru ketika tiba sekolahan atau pulang sekolah
3	Berbicara sopan santun dengan suara lembut tidak berteriak	Anak belum mampu berbicara sopan santun dengan suara lembut tidak berteriak	Anak mulai mampu berbicara sopan santun dengan suara lembut tidak berteriak	Anak mampu berbicara sopan santun dengan suara lembut tidak berteriak	Anak sudah sangat mampu mencium tangan guru ketika tiba sekolahan atau pulang sekolah
4	Mengucapkan permisi didepan guru dan	Anak belum mampu	Anak mulai mampu	Anak mampu mengucapk	Anak sudah sangat mampu

	berkerumunan	mengucapkan permisi didepan guru dan berkerumunan	mengucapkan permisi didepan guru dan berkerumunan	an permisi didepan guru dan berkerumunan	mengucapkan permisi didepan guru dan berkerumunan
5	Menutup mulutnya ketika bersin dan batuk	Anak-anak belum mampu menutup mulutnya ketika bersin dan batuk	Anak mulai mampu menutup mulutnya ketika bersin dan batuk	Anak mampu menutup mulutnya ketika bersin dan batuk	Anak sudah sangat mampu menutup mulutnya ketika bersin dan batuk
6	Meminta tolong saat anak kesulitan	Anak belum mampu meminta tolong saat anak kesulitan	Anak mulai mampu meminta tolong saat anak kesulitan	Anak mampu meminta tolong saat anak kesulitan	Anak sudah sangat mampu meminta tolong saat anak kesulitan

Skala Penilaian :

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan kriteria penilaian diatas diperoleh:

- Nilai tertinggi adalah 4
- Nilai tertinggi adalah 1

2. Pedoman Wawancara

Peneliti ini akan menggunakan pedoman wawancara terstruktur. Karena itu peneliti menyiapkan instrumen berupa beberapa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative jawabannya telah disajikan. Menurut Moleong dalam Herdiansyah (2013:29) wawancara merupakan sebuah percakapan yang didalamnya terdapat maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh beberapa pihak yaitu pewawancara sebagai pengajuan pertanyaan dan terwawancara yakni orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan dari pewawancara. Adapun instrumen yang akan digunakan dalam pedoman wawancara dapat dilihat di lembar lampiran.

E. Indikator Kinerja

Menurut Ermalinda (2014; 138) indikator kinerja merupakan tolak ukur atau standar keberhasilan dan tingkat ketercapaian atau kondisi akhir yang dihadapkan dari satu tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini di anggap berhasil apabila terjadi peningkatan anak yang memiliki perilaku sopan santun yang memenuhi standar BSH dan BSB dari kondisi awal 35,29% menjadi 76,47% dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan akan kelihatan apabila perilaku sopan santun meningkat melalui bermain peran makro. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Sebelum diadakan bermain peran makro anak belum aktif melakukan kegiatan bermain peran makro dengan lincah dan terampil. Setelah adanya bermain peran makro anak selalu aktif dalam bermain menggunakan pijakan-pijakan yang telah disediakan oleh sekolah.

F. Prosedur Tindakan

Dalam penelitian ini menggunakan model spiral dari kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2006: 53). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang masing-masing memiliki berbagai langkah, yaitu pada Permainan, yang terdiri dari masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti bersama kolaboran, guru kelas menyiapkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema dan sub- sub tema yang akan diajarkan
- 2) RPPH dengan tema yang sudah di pilih dan bermain peran makro.
- 3) Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu
- 4) Mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kalaboran dengan guru kelas melakukan pembelajaran secara kelas sesuai penjadwalan sebagai berikut:

- 1) Guru mengumpulkan anak- anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain. Contoh pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain seperti anak harus mengenakan kostum sesuai perannya, anak hafal dialog, anak harus serius dalam bermain peran makro, tidak boleh berebut.
- 2) Guru membicarakan alat- alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain. Alat- alat contohnya peran sebagai pak tani ada cangkul dan lain sebagainya.
- 3) Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama. Sebelum melakukan kegiatan anak terlebih dahulu diabsen satu persatu untuk mengetahui apakah jumlah anak mencukupi untuk kegiatan bermain peran.
- 4) Guru membagikan tugas kepala anak- anak sebelum bermain Menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebutan dalam bermain, tujuannya supaya adil semua bisa ikut dalam kegiatan bermain peran. Anak diberikan penjelasan mengenai alat- alat bermain yang sudah disediakan. Guru menerangkan satu persatu alat- alat yang digunakan fungsinya.
- 5) Guru sudah menyiapkan alat- alat permainan yang akan digunakan sebelum mulai bermain.

Anak- anak yang ikut dalam kegiatan bermain peran makro sudah diberitahu sebelumnya alat apa yang mereka pakai sehingga menghindari adanya saling berebut alat dengan temannya.

- 6) Anak bermain sesuai dengan perannya Anak meletakkan posisinya masing- masing sesuai perannya, peran ini sudah dibagi secara adil oleh guru.
- 7) Guru hanya mengawasi anak mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guna membantunya. Dalam kegiatan ini peran guru hanya mengawasi proses kegiatan berlangsung serta melihat potensi anak- anak dalam bermain peran, jika ada kesulitan guru siap membantu.
- 8) Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita. Sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak (Nuraini, 2010:82).

c. Observasi

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengobservasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Hasilnya langsung dicatat di lembar observasi.

d. Refleksi

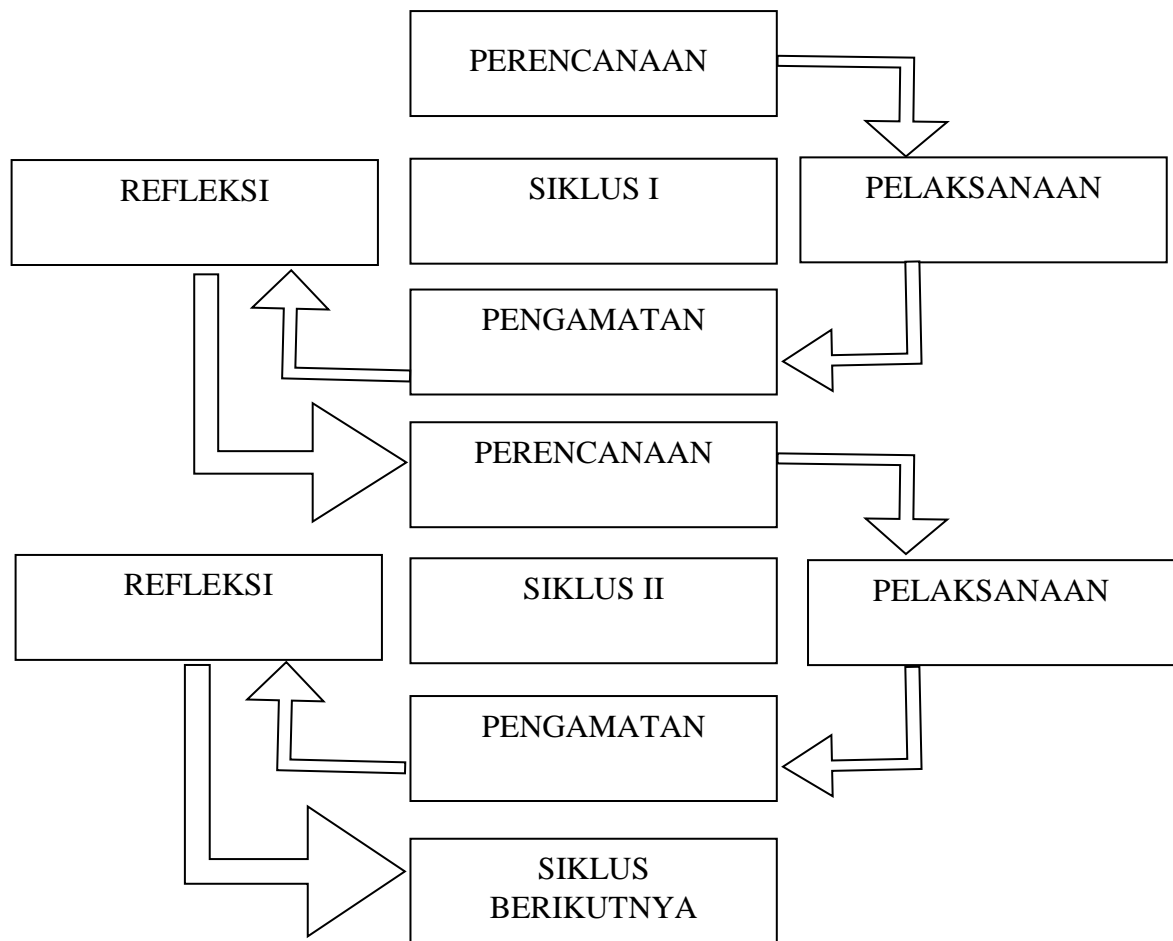
Setelah peneliti dan kolaboran memperoleh data pada lembar observasi kemudian dilakukan analisis serta melakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas atau berkolaborasi yang bersangkutan. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penelitian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

Anak yang belum bisa melakukan bermain peran terus dipantau dan diberikan semangat agar bisa berkembang sesuai dengan kemampuan. Anak yang sudah bisa melakukan bermain peran makro dilatih kelincahan agar bisa berjalan jauh dan tidak terjatuh lagi.

2. Siklus II

Pada siklus II sama seperti siklus I, pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I, siklus II merupakan hasil kesatuan dan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi seperti yang dilakukan pada siklus I, permainan yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali di siklus II sebelum masuk materi berikutnya.

Bagan perencanaan tindakan kelas menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (dalam Suwarsih Madya, 1994: 25) seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.1. Proses Tindakan Kelas

Keterangan : tindakan kelas menurut Kemmis dan McTaggart adalah model PTK yang paling banyak digunakan oleh praktisi pendidikan di Indonesia (guru dan kepala sekolah). Kalau diamati secara seksama, maka alur model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan McTaggart tampak sangat sederhana. Dalam model PTK menurut Kemmis

dan McTaggart ini ditunjukkan secara tegas 4 tahap siklus PTK yang terdiri dari plan → bertindak → memerhatikan → *reflect* lalu kembali lagi ke merancang (*plan*) → bertindak → memerhatikan → *reflect*. Bentuk skema pelaksanaan siklus-siklusnya seperti spiral.

Stephen Kemmis mendefinisikan PTK sebagai sebuah bentuk inkuiri yang dilakukan secara reflektif oleh orang-orang atau partisipan yang terlibat di dalam penelitian pada suatu masalah sosial (termasuk pendidikan) dengan maksud untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara rasional dan dapat dipertanggungjawabkan.

G. Teknik Analisis Data

Analisi data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data yang telah diperoleh secara kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif persentase. Tingkat perubahan yang terjadi diukur dengan persen. Jumlah anak yang mampu mencapai indikator keberhasilan dibagi jumlah seluruh anak yang diteliti dikalikan seratus persen, maka diketahui persentase dari tingkat keberhasilan tindakan. Hal tersebut dapat diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase : } \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\%$$

$$\text{Yaitu : } P_i = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P_i : hasil pengamatan

N : jumlah skor yang diperoleh anak

A : jumlah anak

Definisi pemahaman menurut Anas Sudijono adalah kemampuan seseorang untuk mengerti, mengetahui atau memahami sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Peserta didik dikatakan paham jika peserta didik tersebut mampu memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.

Tabel. 3.2 Skala penilaian instrumen lembar observasi meningkatkan perilaku sopan santun melalui bermain peran makro

Kriteria	Singkatan	Bintang
Berkembang Sangat Baik	BSB	4
Berkembang Sesuai Harapan	BSH	3
Mulai Berkembang	MB	2
Belum Bisa	BB	1

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penulis melakukan pengamatan terhadap tingkat perilaku sopan santun melalui bermain peran makro, sebagai langkah awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan metode bermain peran makro. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah melakukan tindakan.

Langkah awal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal anak. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus 1, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus 1. Observasi awal dilakukan untuk melihat perilaku sopan santun anak kelas B usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten tentang perilaku anak yang berhubungan dengan sopan santun, diantaranya mampu memberi sapaan, senyum atau salam ketika bertemu dengan guru, mencium tangan guru ketika tiba sekolahan atau pulang sekolah, berbicara sopan santun dengan suara lembut tidak berteriak, mengucapkan permisi didepan guru dan berkerumunan, menutup mulutnya ketika bersin dan batuk, dan meminta tolong saat anak kesulitan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Instrumen Penilaian dan Observasi Kondisi Awal

No	Nama Anak	Mampu memberi sapaan, senyum atau salam ketika bertemu dengan guru	Mencium tangan guru ketika tiba sekolah atau pulang sekolah	Berbicara sopan santun dengan suara lembut tidak berteriak	Mengucapkan permissi didepan guru dan berkerumunan	Menutup mulutnya ketika bersin dan batuk	Meminat menolong saat anak kesulitan
1	Genta Arditya Nugroho	2	2	2	1	2	2
2	Yolanda Hafizah Putri	2	2	2	2	2	2
3	Radit Arya Pratama	1	1	2	2	1	1
4	Alfaro Raka Bumi. S	1	1	1	1	2	3
5	Aluisia Kinanti FH	3	3	3	2	3	3
6	Anindi Dwi Agustin	3	3	3	3	3	2
7	Azzahra Kahirunisa	2	2	1	1	1	1
8	Farhan Rizky Hasan	2	2	2	2	2	2
9	Langit Jayakarta	1	1	1	1	1	2
10	Novita Intan Rahmawati	2	2	1	2	3	1
11	Seruni Dianing Titisari	2	2	1	1	1	1
12	Abillene Jizanara Samandha	1	1	1	2	1	1
13	Kiyomi Shahia Putri. N	3	2	3	2	2	2
14	Uwais Abdurrahman	1	1	1	1	1	1

15	Bima Galih Pamungkas	1	1	1	1	1	3
16	Cintia Laura Maharani	2	2	2	2	3	2
17	Galih	1	1	1	1	2	2
		30	29	28	27	31	31
	Prosentase Pencapaian	44.12%	42.65%	41.18%	39.71%	45.59%	45.59%
	Rata-rata	1.76	1.71	1.65	1.59	1.82	1.82

Persentase : $\frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\%$

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

Selanjutnya data disajikan dengan menggunakan rumus:

$$P_i = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P_i : hasil pengamatan

f : jumlah skor yang diperoleh anak

n : jumlah anak

Hasil Observasi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus I. Hasil observasi peningkatan perilaku sopan santunanak kelas B usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten, sebagai subjek penelitian yang berjumlah 17 anak dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2022.

Tabel 4.2
Kondisi Awal Perilaku Sopan Santun Anak

No	Nama Anak	Bintang	Kriteria
1	Genta Arditya Nugroho	1	BB
2	Yolanda Hafizah Putri	2	MB
3	Radit Arya Pratama	1	BB
4	Alfaro Raka Bumi. S	1	BB
5	Aluisia Kinanti FH	1	MB
6	Anindi Dwi Agustin	1	MB
7	Azzahra Kahirunisa	2	MB
8	Farhan Rizky Hasan	2	MB
9	Langit Jayakarta	2	MB
10	Novita Intan Rahmawati	1	BB
11	Seruni Dianing Titisari	2	MB
12	Abillene Jizanara Samandha	1	MB
13	Kiyomi Shahia Putri. N	2	MB
14	Uwais Abdurrahman	1	BB
15	Bima Galih Pamungkas	1	BB
16	Cintia Laura Maharani	1	BB
17	Galih	2	MB
		24	
Prosentase Pencapaian		35.29%	
Rata-rata		1.41	BB

Rumus Prosentase Pencapaian :

$$\frac{\text{Jumlah SKor}}{\text{Skor Maks (Jumlah Anak X 4)}} \times 100\%$$

Keterangan Nilai Rerata:

Belum Berkembang (BB) : 7

Mulai Berkembang (MB) : 10

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0

Berkembang Sangat Baik (BSB) : 0

Rumus Prosentase Pencapaian berdasar kriteria nilai :

a. Prosentase anak yang belum berkembang

$$\begin{aligned} \text{BB} &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{(Jumlah Anak Keseluruhan)}} \times 100\% \\ &= \frac{7}{17} \times 100\% \\ &= 41,2\% \end{aligned}$$

b. Prosentase anak yang mulai berkembang

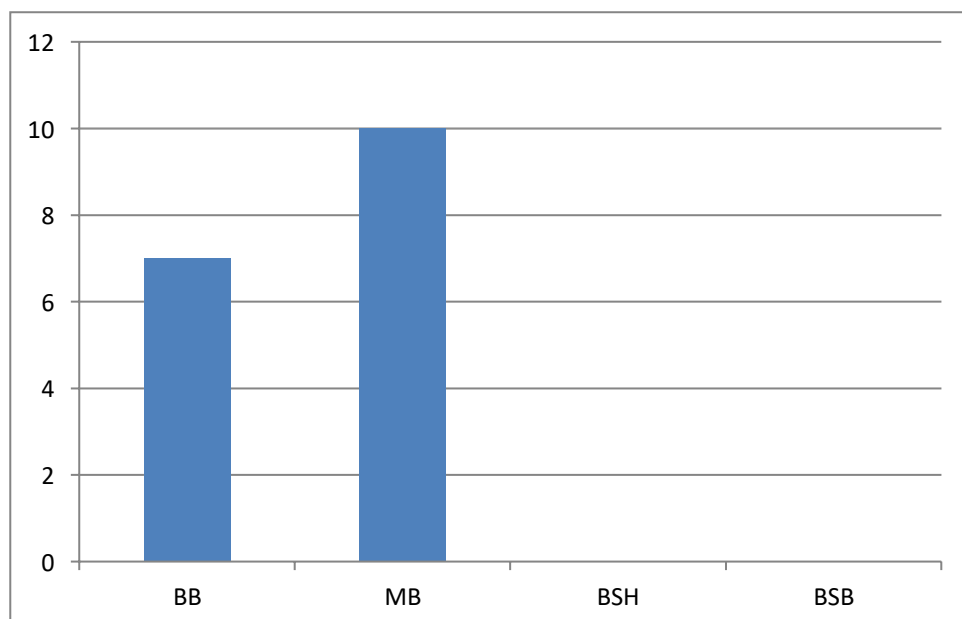
$$\begin{aligned} \text{MB} &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{(Jumlah Anak Keseluruhan)}} \times 100\% \\ &= \frac{10}{17} \times 100\% \\ &= 58,8\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan diperoleh prosentase pencapaian 35,29% dengan rata-rata nilai : 1,14 dari 17 anak, dan dikategorikan mulai berkembang. Kondisi ini menunjukkan bahwa perilaku sopan santun anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya metode dalam proses

pembelajaran, sehingga anak merasa jenuh dan kurang mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan kegiatan yang menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran agar perilaku sopan santun anak meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan data pada kondisi awal penulis melihat bahwa perilaku sopan santun anak mulai berkembang sehingga bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.1
Grafik Peningkatan Perilaku sopan santun Anak pada Kondisi awal



Pada grafik dapat diketahui bahwa perilaku sopan santun anak belum ada yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sedangkan kategori MB (Mulai Berkembang) 58,8%, dan kategori BB (Belum Berkembang) 41,2%. Dari diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku sopan santun anak masih dalam kategori mulai berkembang.

Berdasarkan observasi kondisi awal, peningkatan perilaku sopan santun kemungkinan dikarenakan oleh faktor yang mempengaruhi seperti jaranganya dilakukan metode bermain peran makro dan kurang menariknya saat menggunakan metode bermain peran makro yang dilakukan, sehingga perilaku sopan santun anak rata-rata masih dalam kategori mulai berkembang.

B. Deskripsi Hasil Tiap Siklus

1. Siklus I

Peneliti memperoleh data hasil penelitian melalui observasi dan catatan peneliti selama proses kegiatan. Adapun hasil data penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklu dilaksanakan pada tanggal 2 Nopember 2022 sampai dengan tanggal 4 Nopember 2022 dengan tema Tanaman Ciptaan Allah SWT sub tema Tanaman Buah.

a. Perencanaan Siklus I

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu menetapkan rencana tindakan. Hal-hal yang dipersiapkan dalam perencanaan dalah sebagai berikut:

- 1) Membuats cenario perbaikan
- 2) Menentukan tema dan subtema yang akan dilakukan dalam penelitian.
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).

- 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH).
- 5) Mempersiapkan media pembelajaran.
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selain kegiatan belajar disekolah.
- 7) Mempersiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi

b. Pelaksanaan Siklus I

Dalam penelitian tindakan kelas, aktivitas kegiatan pembelajaran direncanakan secara sistematis untuk melihat hasil adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam menyusun tindakan pelaksanaan pembelajaran adalah:

1) RPPH hari ke 1

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Nopember 2022

**Tema/Subtema : Tanaman Ciptaan Allah SWT /
Tanamah Buah-buahan**

Sub-subtema :Pisang

Pelaksanaan kegiatan:

- a) Setelah bel, anak membuat barisan dengan dipimpin oleh guru dan peneliti kemudian anak masuk kedalam ke kelas dengan bersalaman dan menyapa guru serta peneliti terlebih dahulu.
- b) Berdo'a untuk membuka kegiatan.
- c) Mewarnai pohon pisang

- d) Menghitung gambar buah pisang
- e) Kolase gambar pisang
- f) Menawarkan pisang kepada anak dan mengamati respon anak ketika berbicara untuk menjawab.

2) RPPH hari ke 2

Hari/Tanggal : Kamis, 3 Nopember 2022
Tema/Subtema : Tanaman Ciptaan Allah SWT /
Tanaman Buah-buahan
Sub-subtema : Salak

Pelaksanaan kegiatan:

- a) Setelah bel, anak membuat barisan dengan dipimpin oleh guru dan peneliti kemudian anak masuk kedalam ke kelas dengan bersalaman dan menyapa guru serta peneliti terlebih dahulu.
- b) Berdo'a untuk membuka kegiatan.
- c) Mewarnai buah salak
- d) Kolase buah salak
- e) Menjumlahkan gambar buah salak
- f) Meminta anak mengambil sendiri buah salak yang ada di depan kelas sambil mengucapkan permisi saat melewati guru dan peneliti.
- g) Anak disuruh mengupas salak, dan bila kesulitan agar minta tolong kepada orang lain.

2)RPPH hari ke 3

Hari/Tanggal :Jum'at, 4 Nopember 2022
Tema/Subtema : Tanaman Ciptaan Allah SWT / Tanaman
Buah-buahan
Sub-subtema :Jeruk

Pelaksanaan kegiatan:

- a) Setelah bel, anak membuat barisan dengan dipimpin oleh guru dan peneliti kemudian anak masuk kedalam ke kelas dengan bersalaman dan menyapa guru serta peneliti terlebih dahulu.
- b) Berdo'a untuk membuka kegiatan.
- c) Melengkapi kata“jeruk”
- d) Menebalkankata“jeruk”
- e) Berhitungbuah jeruk
- f) Mengambil jerukdengantangan kanan.
- g) Menutup mulut ketika bersin dan batuk

c. Observasi Siklus I

Proses pembelajaran siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak sangat antusias saat mengetahui akan dilaksanakannya metode bermain peran makro. Tetapi saat dilakukannya metode bermain peran makro pertama kalinya masih banyak anak yang asik dengan mainannya, ada yang menjaili temannya. Penulis harus membuat

anak tenang dengan berbagai ekspresi dan tepuk diam, mengalihkan pandangan anak ke depan. Dalam pelaksanaan metode bermain peran makro tersebut ada sebagian anak yang tidak mendengarkan, tidak memperhatikan, ada yang mengganggu temannya, ada yang serius mendengarkan dan ada pula anak yang ketawa-ketawa.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan metode bermain peran makro pada awal siklus I, sebagian anak tidak bisa mengulang kembali cerita seperti yang dilakukan penulis di depan. Sebagian anak yang terlihat malu saat di suruh mengekspresikan tokoh yang ada dalam cerita tersebut, dan ada pula yang terlalu aktif sehingga ia maju sendiri kedepan tanpa harus di suruh oleh guru.

Indikator yang diteliti yaitu mampu mempertahankan diri tidak memukul teman, mampu melihat orang senang, mampu menyapa, mampu mendengarkan, mampu ikut serta bermain peran makro. Terlihat pada siklus I ini bahwa anak sudah mengalami peningkatan dari awal pelaksanaan kegiatan. Anak yang awalnya benar-benar malu kini sudah mulai berani maju ke depan, anak yang tadinya sulit untuk mendengarkan dan memperhatikan kini sudah mulai mau mendengarkan dan memperhatikan ke depan, dan anak yang tadinya terlalu aktif dan mengganggu temannya kini sudah mulai sedikit tidak mengganggu temannya dan mulai terfokus

dengan metode bermain peran makro yang telah disampaikan oleh peneliti dan guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perilaku sopan santun anak setelah melaksanakan metode bermain peran makro. Hasil observasi Siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah berikutini: Tabel 4.2

Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus I

No	Nama Anak	Bintang	Kriteria
1	Genta Arditya Nugroho	2	MB
2	Yolanda Hafizah Putri	3	BSH
3	Radit Arya Pratama	2	BSB
4	Alfaro Raka Bumi. S	2	BSH
5	Aluisia Kinanti FH	2	BSH
6	Anindi Dwi Agustin	2	BSH
7	Azzahra Kahirunisa	3	BSH
8	Farhan Rizky Hasan	3	BSH
9	Langit Jayakarta	3	MB
10	Novita Intan Rahmawati	2	BSH
11	Seruni Dianing Titisari	2	BSB
12	Abillene Jizanara Samandha	2	BSH
13	Kiyomi Shahia Putri. N	4	BSH
14	Uwais Abdurrahman	2	MB
15	Bima Galih Pamungkas	2	MB
16	Cintia Laura Maharani	2	BSH
17	Galih	3	BSH
	41	41	
Prosentase Pencapaian		60.29%	
Rata-rata		2.41	MB

Rumus Prosentase Pencapaian :

$$\frac{\text{Jumlah SKor}}{\text{Skor Maks (Jumlah Anak X 4)}} \times 100\%$$

Keterangan Nilai Rerata:

Belum Berkembang (BB) : 0

Mulai Berkembang (MB) : 11

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 5

Berkembang Sangat Baik (BSB) : 1

Rumus Prosentase Pencapaian berdasar kriteria nilai:

1) Prosentase anak yang mulai berkembang

$$\begin{aligned} MB &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{(Jumlah Anak Keseluruhan)}} \times 100\% \\ &= \frac{11}{17} \times 100\% \\ &= 64,7\% \end{aligned}$$

2) Prosentase anak yang berkembang sesuai harapan

$$\begin{aligned} BSH &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{(Jumlah Anak Keseluruhan)}} \times 100\% \\ &= \frac{5}{17} \times 100\% \\ &= 29,4\% \end{aligned}$$

3) Prosentase anak yang berkembang sangat baik

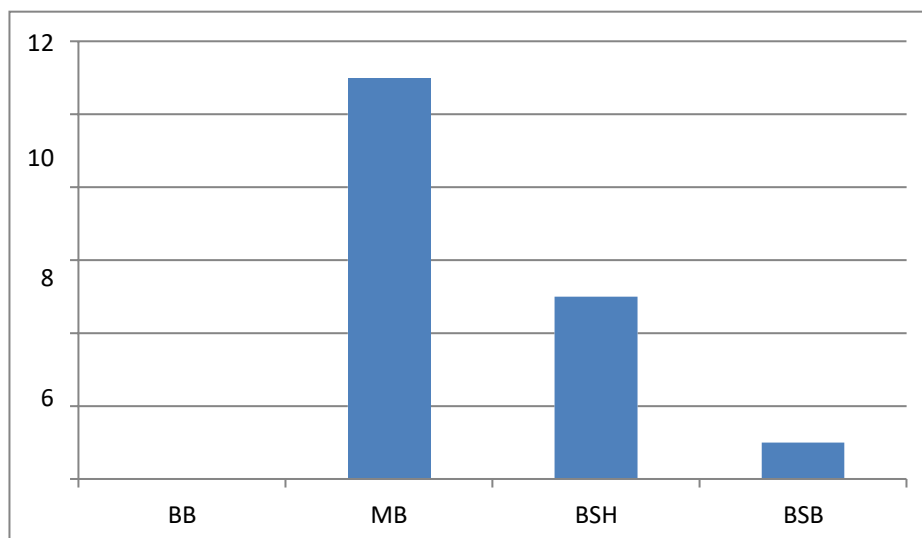
$$\begin{aligned} BSB &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{(Jumlah Anak Keseluruhan)}} \times 100\% \\ &= \frac{1}{17} \times 100\% \\ &= 5,9\% \end{aligned}$$

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada Siklus I diperoleh prosentase pencapaian 60,29%, dengan nilai rata-rata anak 2,41 dengan kategori mulai berkembang. Pada tabel di atas

terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik ada 1 anak, atau 5,9 %, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak, atau 29,4%, anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 11 anak atau 64,7%, dan anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada.

Dari hasil observasi perilaku sopan santun anak pada Siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.2
Grafik Peningkatan Perilaku Sopan Santun Anak Pada Siklus I



Pada grafik dapat diketahui bahwa perilaku sopan santun anak mencapai BSB (Berkembang Sangat Baik) berjumlah 1 anak, yang mencapai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) berjumlah 5 anak, yang mencapai kategori MB (Mulai Berkembang) berjumlah 11 anak, dan tidak ada anak yang memperoleh kategori BB (Belum

Berkembang). Dari diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku sopan santun anak masih dalam kategori mulai berkembang, masih belum mencapai target dalam penelitian ini atau dalam kategori berkembang sesuai harapan.

Peningkatan perilaku sopan santun anak pada Siklus I tersebut sesuai dengan observasi aktivitas penulis yaitu dalam keberlangsungan penelitian Siklus I penulis menyiapkan metode bermain peran makro dalam proses pembelajaran yang membuat anak semakin antusias saat melaksanakan metode bermain peran makro. Namun pada Siklus I anak masih terdapat malu-malu dalam sikap sopan santun. Dan masih ada yang terlihat mengganggu temannya, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II agar perilaku sopan santun anak rata-rata mencapai kategori berkembang sesuai harapan.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi yang penulis lakukan dan guru pada akhir Siklus I, secara umum perilaku sopan santun anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai 75% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus II.

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan yaitu anak belum mampu mempertahankan diri tidak

memukul teman, anak belum mampu mendengarkan saat guru bermain peran makro dan menjelaskan pembelajaran, anak belum mampu ikut serta bermain peran makro seperti anak masih malu-malu, anak masih mengganggu temannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hal yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- 1) Guru menstimulasi anak agar terangsang perilaku sopan santun anak dalam melaksanakan metode bermain peran makro.
- 2) Pada Siklus II guru memberikan motivasi kepada anak dengan cara memberikan *reward* berupa sticker gambar bintang sebanyak mungkin kepada anak yang dapat melakukan mengekspresikan dan mengulang kembali cerita tersebut.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai target keberhasilan 75% dari jumlah anak, sehingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus II, Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II penulis berkolaborasi dengan guru untuk mengamati dan menilai kegiatan yang akan dilakukan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan Siklus II

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menentukan tema dan subtema yang akan dilakukan dalam peneliti.
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru
- 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 5) Mempersiapkan media pembelajaran
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selain kegiatan pembelajaran.
- 7) Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi.
- 8) Menyiapkan *reward* untuk anak

b. Pelaksanaan Siklus II

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam menyusun tindakan pelaksanaan pembelajaran adalah:

1) RPPH hari ke 1

Hari/Tanggal : Rabu, 8 Nopember 2022

Tema/Subtema : Tanaman Ciptaan Allah SWT / Tanamah
Buah-buahan

Sub-subtema :Rambutan

Pelaksanaan kegiatan:

- a) Setelah bel, anak membuat barisan dengan dipimpin oleh

guru dan peneliti kemudian anak masuk kedalam ke kelas dengan bersalaman dan menyapa guru serta peneliti terlebih dahulu.

- b) Berdo'a untuk membuka kegiatan.
- c) Melengkapi kata“rambutan”
- d) Berhitunggambar buahrambutan
- e) Menebalkankata“rambutan”
- f) Menawarkan rambutan kepada anak dan mengamati respon anak ketika berbicara untuk menjawab

• **RPPH hari ke 2**

Hari/Tanggal : Kamis, 9 Nopember 2022

Tema/Subtema : Tanaman Ciptaan Allah SWT / Tanamah
Buah-buahan

Sub-subtema :Semangka

Pelaksanaan kegiatan:

- a) Setelah bel, anak membuat barisan dengan dipimpin oleh guru dan peneliti kemudian anak masuk kedalam ke kelas dengan bersalaman dan menyapa guru serta peneliti terlebih dahulu.
- a) Berdo'a untuk membuka kegiatan
- b) Membuat sate buah semangka
- c) Menempel bentuk semangka
- d) Kolase gambar buah semangka

- h) Anak disuruh memotong, dan bila kesulitan agar minta tolong kepada orang lain.
- i) Meminta anak mengambil sendiri potongan buah semangkayang ada di depan kelas sambil mengucapkan permisi saat melewati guru dan peneliti.

• **RPPH hari ke 3**

Hari/Tanggal : Jum'at, 10 Nopember 2022

Tema/Subtema : Tanaman Ciptaan Allah SWT / Tanamah
Buah-buahan

Sub-subtema : Apel

Pelaksanaan kegiatan:

- a) Setelah bel, anak membuat barisan dengan dipimpin oleh guru dan peneliti kemudian anak masuk kedalam ke kelas dengan bersalaman dan menyapa guru serta peneliti terlebih dahulu.
- b) Berdo'a untuk membuka kegiatan Mewarnai gambar apel
- c) Mengunting bentuk apel
- d) Menempel bentu kapel
- e) Memberi potongan apel dengan menggunakan tangan kanan
- f) Menutup mulut ketika bersin dan batuk

c. Observasi Siklus II

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak melakukan metode

bermain peran makro. Seluruh anak mengikuti metode bermain peran makro yang dirancang oleh penulis dan guru. Antusias anak yang bersemangat dan ceria terlihat pada Siklus II karena mereka sudah mengenali, memahami emosional mereka masing-masing. Ditambah lagi mereka akan mendapatkan banyak sticker bintang bila mereka dengan semangat melaksanakan metode bermain peran makro.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui kecerdasana emosional anak setelah melaksanakan metode bermain peran makro. Berikut ini hasil observasi SiklusII:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

No	Nama Anak	Bintang	Kriteria
1	Genta Arditya Nugroho	3	BSH
2	Yolanda Hafizah Putri	4	BSB
3	Radit Arya Pratama	3	BSH
4	Alfaro Raka Bumi. S	3	BSH
5	Aluisia Kinanti FH	3	BSH
6	Anindi Dwi Agustin	3	BSH
7	Azzahra Kahirunisa	3	BSH
8	Farhan Rizky Hasan	3	BSH
9	Langit Jayakarta	3	BSH
10	Novita Intan Rahmawati	3	BSH
11	Seruni Dianing Titisari	3	BSH
12	Abillene Jizanara Samandha	3	BSH
13	Kiyomi Shahia Putri. N	4	BSB
14	Uwais Abdurrahman	3	BSH

15	Bima Galih Pamungkas	3	BSH
16	Cintia Laura Maharani	2	MB
17	Galih	3	BSH
		52	
Prosentase Pencapaian		76.47%	
Rata-rata		3.06	BSH

Rumus Prosentase Pencapaian :

$$\frac{\text{Jumlah SKor}}{\text{Skor Maks (Jumlah Anak X 4)}} \times 100\%$$

Keterangan Nilai Rerata:

Belum Berkembang (BB) : 0

Mulai Berkembang (MB) : 1

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 14

Berkembang Sangat Baik (BSB) : 2

Rumus Prosentase Pencapaian berdasar nilai rerata:

1) Prosentase anak yang mulai berkembang

$$MB = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{(Jumlah Anak Keseluruhan)}} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{17} \times 100\%$$

$$= 5,9\%$$

2) Prosentase anak yang berkembang sesuai harapan

$$BSH = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{(Jumlah Anak Keseluruhan)}} \times 100\%$$

$$= \frac{14}{17} \times 100\%$$

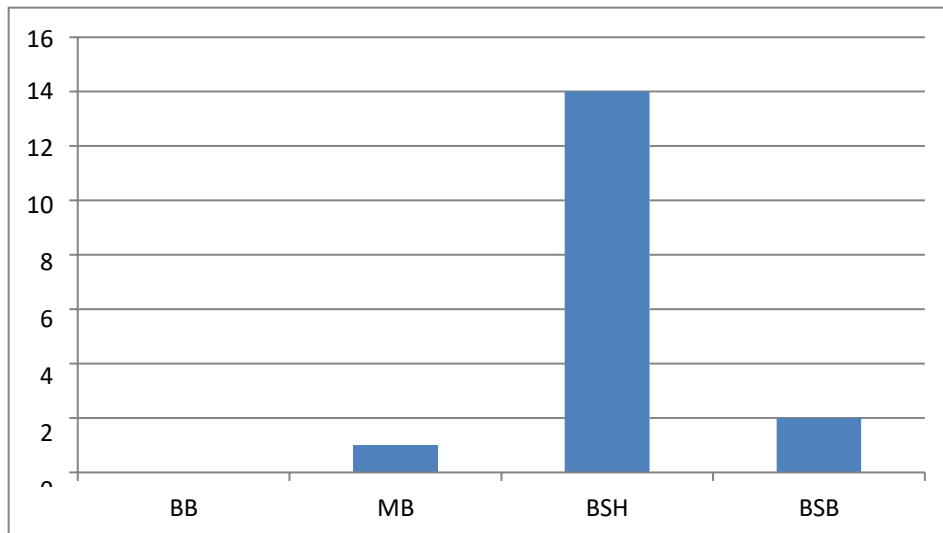
$$= 82,3\%$$

3) Prosentase anak yang berkembang sangat baik

$$\begin{aligned} \text{BSB} &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{(\text{Jumlah Anak Keseluruhan})} \times 100\% \\ &= \frac{2}{17} \times 100\% \\ &= 11,8\% \end{aligned}$$

Dari tabel di atas terlihat Siklus II diperoleh prosentase pencapaian 76,47%, dengan nilai rata-rata anak sebesar 3,06. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada perilaku sopan santun anak, sehingga dapat dikatakan perilaku sopan santun anak tergolong sudah sangat baik. Dari 17 anak terdapat 2 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik atau 11,8%, sedangkan anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan berjumlah 14 anak, atau 82,3%, dan anak dengan kriteria mulai berkembang berjumlah 1 anak, atau 5,9%, dan tidak ada anak yang kriteria belum berkembang. Dari hasil observasi perilaku sopan santun anak pada Siklus II maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.3
Grafik Peningkatan Perilaku sopan santun
anak Pada Siklus II



Pada grafik dapat diketahui bahwa perilaku sopan santun anak mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan persentase 58,8% dengan jumlah anak 10, dan 7 anak yang termasuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan persentase 41,2%, dan tidak ada anak yang dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan BB (Belum Berkembang).

Dari diagram di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku sopan santun anak dalam kategori berkembang sangat baik, dalam kategori perkembangan ini sudah sesuai dengan target penelitian dengan persentase pencapaian 89,71% dengan nilai rata-rata: 3,59 dengan kriteria berkembang sangat baik.

Peningkatan perilaku sopan santun anak pada Siklus II tersebut sesuai dengan observasi penulis yaitu dalam

keberlangsungan penelitian Siklus II penulis menyiapkan Metode Bermain peran makro dalam proses pembelajaran, juga penerapan materisecara langsung yang menjadi model pembelajaran anak. Guru dan peneliti juga selalu memberi motivasi dan stimulus kepada anak, serta diakhir kegiatan guru dan penulis memberi reward kepada anak yang bersemangat melakukan metode bermain peran makro. Faktor ini lah yang sejalan dengan peningkatan perilaku sopan santun anak berkembang sangat baik.

d. Refleksi Siklus II

Kegiatan refleksi pada Siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran makro untuk meningkatkan perilaku sopan santun anak lebih menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Berdasarkan kenyataan dari bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang perilaku sopan santun anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dengan anak yang dapat meningkatkan perilaku sopan santunnya. Untuk melihat kondisi peningkatan perilaku sopan santun anak pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Kondisi Peningkatan Perilaku Sopan Santun Anak Pada
Kondisi Awal, Siklus I, Dan Siklus II

No	Nama Anak	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Keterangan
		Bintang	Kriteria	Bintang	Kriteria	Bintang	Kriteria	
1	Genta Arditya N	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
2	Yolanda Hafizah Putri	2	MB	3	BSH	4	BSB	Meningkat
3	Radit Arya Pratama	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
4	Alfaro Raka Bumi. S	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
5	Aluisia Kinanti FH	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
6	Anindi Dwi Agustin	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
7	Azzahra Kahirunisa	2	MB	3	BSH	3	BSH	Meningkat
8	Farhan Rizky Hasan	2	MB	3	BSH	3	BSH	Meningkat
9	Langit Jayakarta	2	MB	3	BSH	3	BSH	Meningkat
10	Novita Intan R	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
11	Seruni Dianing Titisari	2	MB	2	MB	3	BSH	Meningkat
12	Abillene Jizanara S	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
13	Kiyomi Shahia Putri. N	2	MB	4	BSB	4	BSB	Meningkat
14	Uwais Abdurrahman	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
15	Bima Galih Pamungkas	1	BB	2	MB	3	BSH	Meningkat
16	Cintia Laura Maharani	1	BB	2	MB	2	MB	Meningkat
17	Galih	2	MB	3	BSH	3	BSH	Meningkat
		24		41		52		
	Prosentase Pencapaian	35.29%		60.29%		76.47%		
	Rata-rata	1.41	BB	2.41	MB	3.06	BSH	

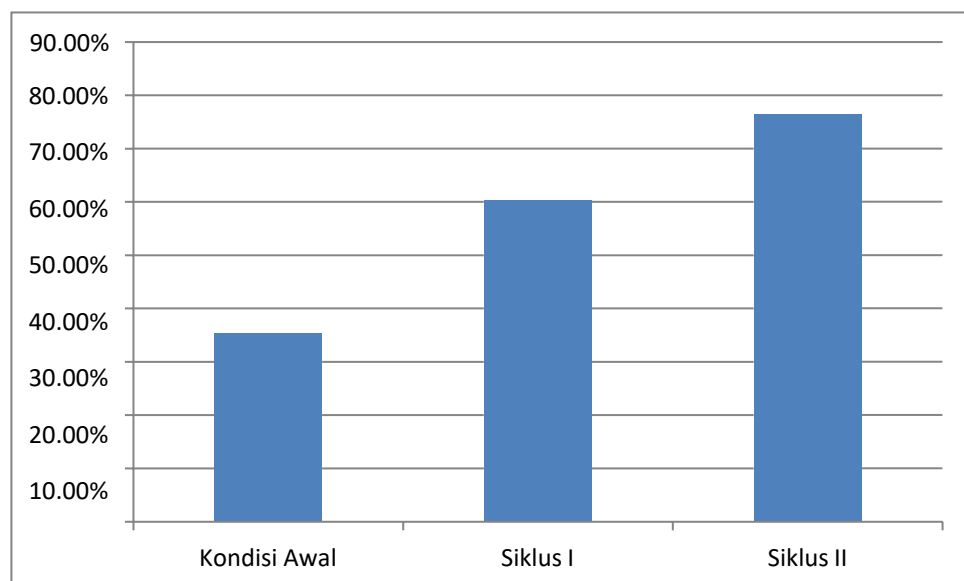
Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan perilaku sopan santun anak mulai dari kondisi awal (35,29%), Siklus I (60,29%), dan Siklus II (76,47%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Peningkatan Perilaku sopan santun Kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	35,29%	60,29%	76,47%

Untuk lebih jelasnya tentang perilaku sopan santunnya anak dari awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.4
Diagram Batang Peningkatan Perilaku sopan santun Anak



Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran makro dapat meningkatkan perilaku sopan santun anak. Hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar penulis dan guru untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku sopan santun anak kelas B usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran makro. Meningkatkan perilaku sopan santun anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 35,29%, sedangkan pada siklus I 60,29%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 25%, dan pada siklus II perkembangan sebesar 76,47% jadi dari siklus I menuju siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 16,18%. Sedangkan dari kondisi awal menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 41,18%.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal dengan cara lebih menstimulus anak dengan memberikan motivasi dan reward kepada anak-anak yang bersemangat melakukan metode bermain peran makro.

Dari penelitian yang dilakukan mulai pada Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan pada perilaku sopan santun anak memperlihatkan bahwa dengan melakukan metode bermain peran makro lebih efektif digunakan dalam meningkatkan perilaku sopan santun anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa perilaku sopan santun dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran makro. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran makro pada anak kelas B usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sumberejo Klaten tahun 2022.

Penggunaan metode bermain peran makro dapat meningkatkan perilaku sopan santun anak pada anak kelas B usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten. Peningkatan perilaku sopan santun anak dapat dilihat dari hal⁹¹ lain yang diperoleh anak pada kondisi awal adalah 35,29%, sedangkan pada siklus I 60,29%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 25%, dan pada siklus II perkembangan sebesar 76,47% jadi dari siklus I menuju siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 16,18%. Sedangkan dari kondisi awal menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 41,18%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, Pelaksanaan proses belajar mengajar hendaknya mempertimbangkan perkembangan peserta didik sebagai acuan dan pemilihan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perilaku sopan santun melalui bermain peran makro, dan memberi motivasi, menghidupkan suasana kelas sehingga siswa bias menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan memberikan pembelajaran bervariasi agar siswa tidak jenuh dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, sekolah dalam mengembangkan program untuk meningkatkan perilaku sopan santun anak seperti menerapkan metode bermain peran makro, serta kegiatan pembelajaran yang lain yang berguna untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak sejak dini.
3. Bagi peneliti berikutnya, penelitian tentang upaya meningkatkan perilaku sopan santun melalui metode bermain peran makro anak, masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti berikutnya harus termotivasi untuk melanjutkan dan melengkapi penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan perilaku sopan santun anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Tabrani Rusyan, dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Karya.
- Abdurrahmat, Fathoni. 2006. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2012. *Pendidikan Karakter Di Sekolah Membangun Karakter Kepribadian Anak*. Bandung: Yrama Widya.
- Beni Ahmad Saebani, 2008, *Metode Penelitian Hukum*, Bandung: Pustaka Setia.
- Daryono dan Suryatri Darmiatun. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media. Hlm. 9.
- Ermalinda, P. &. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Fadillah, Muhammad & Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fathoni, A. (2006). *Metode Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Febriana, Niken. dkk. (2014). *Peningkatan Perilaku Sopan Santun Melalui Cerita Fiksi Modern Pada Anak Kelompok B TK Islam Permata Hati Surakarta*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Gunarti Winda, Lilis Suryani, Azizah Muis. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hadari Nawawi. 1997. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Hartati, S. 2005. *Analisis Faktor Risiko Yang Berhubungan Dengan Kejadian Pneumonia Pada Anak Balita Di RSUD Pasar Rebo Jakarta*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Iskandar. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press (GP Press).
- Ismawati, Esti. 2012. *Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ita. Rosita. 2013. *Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share*. vol. 3 no 1. Jurnal ilmu pendidikan Universitas indraprata PGRI.

- Juliansyah. 2011. *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Junaedi, Mahfud, 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*, Semarang: Rasail.
- Koesoema, Doni, 2010. *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*, Jakarta: Grafindo.
- Kurniasih,Sani.2014. “*Strategi – Strategi Pembelajaran*” Alfabeta: Bandung.
- Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: ARR-RUZZ MEDIA.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.
- Martha, Kresno, E. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Bidang Kesehatan*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*.PT. Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, 2013 *Pengaruh Model Pembelajaran Menulis Terbimbing Terhadap Kreativitas Dan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia*. Jakarta: repository.upi.edu.
- Mustari, Mohammad. 2014. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana. Hlm.138
- Rosita, Dian dan Rochmad. 2016. “Analisis Kesalahan Siswa dalam Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Adversity Quotient pada Pembelajaran Creative Problem Solving.” *Unnes Journal of Mathematics Education Research* 5(2).
- Rusmini.2012 *Peran Guru Dalam Menanamkan Karakter Sopan Santun Siswa Di SD Teluk Dalam 12 Banjarmasin*.Tersedia dalam ejournal.unlam.ac.id/index.php/pkn/article/view/332.Diakses 31 Januari 2022.
- Rusyan, dkk. 2012. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Karya

- Saptono. 2011. *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarsih, Madya. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Wantah. 2005. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Widayati Sri, Utami Widijati. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Yogyakarta: Luna.
- Yamin, Martinis. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Lampiran 1

Lembar Observasi Meningkatnya Sopan Santun Anak Usi Dini

Nama Anak :

Kelompok/Semester :

No	Aspek Pengembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mampu memberi sapaan, senyum atau salam ketika bertemu dengan guru				
2.	Mencium tangan guru ketika tiba sekolahan atau pulang sekolah				
3.	Berbicara sopan santun dengan suara lembut tidak berteriak				
4.	Mengucapkan permisi didepan guru dan berkerumunan				
5.	Menutup mulutnya ketika bersin dan batuk				
6.	Meminta tolong saat anak kesulitan				

Jumlah Sko :

Keterangan :

Skala Penilaian

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Klaten, _____

Guru

Peneliti

Istianah Rosita Dewi

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Nama Anak : _____

Kelompok/ Semester : _____

No	Aspek yang Diamati	Kegiatan yang Dilakukan	
		Ya, Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH		
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai		
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai		
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut		
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema		
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan		
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak		
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai		
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang		

Guru

Klaten, _____
Peneliti

Istianah Rosita Dewi

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENULIS

Nama Sekolah : TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Trunuh
 Materi Pokok : Bermain Permain Makro
 Kelas/Semester : B/Gasal
 Tahun Pelajaran : 2022/2023

Petunjuk: Berilah tanda ceklis sesuai dengan pendapat dan pengamatan andadalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut:

1 = Kurang 2 = Cukup
 3 = Baik 4 = Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
PRA PEMBELAJARAN					
1	Mempersiapkan anak untuk belajar				
2	Melakukan kegiatan apresiasi				
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN					
G. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN					
3	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				
4	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang Relavan				
5	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai hirerki belajar dan karakteristik anak				
6	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				
H. PENDEKATAN /STRATEGI PEMBELAJARAN					
7	Melakukan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai				
8	Melakukan pembelajaran secara runtun				
9	Menguasai kelas				
10	Melaksanakan pembeljaran yang bersifat Konstektual				
11	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif				
12	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
I. PEMANFAATAN SUMBER PEMBELAJARAN					

13	Menggunakan media secara efektif dan efisien				
14	Menghasilkan pesan yang menarik				
15	Melibatkan anak dalam pemanfaatan media				
J. PEMBELAJARAN YANG MEMICU DAN MEMELIHARA KETERLIBATAN ANAK					
16	Menunjukkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran				
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons anak				
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme anak				
	dalam belajar				
K. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR					
19	Memantau kemauan selama proses belajar				
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik dan benar				
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai				
L. PENUTUP					
23	Melaksanakan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan anak				
24	Memberikan arahan, atau kegiatan				

Klaten, _____

Observasi

NIP.

Lampiran 2

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :
NIP/NIPM :
Jabatan :

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa di bawah ini :

Nama : ISTIANAH ROSITA DEWI
NIM : 163131042
Program Studi :
Pendidikan Islam Anak Usia
Dini Fakultas : Tarbiyah

Agar dapat digunakan dalam menempuh Tugas Akhir Skripsi yang berjudul : “Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Bermain Peran Makro Kelompok B di Tk Pertiwi 1 Sumberejo Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Klaten,

Validator

(_____)

Lampiran 3

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN



Pengarahan tata cara bermain peran makro





Mempraktikkan Bermain peran Makro



Saat Observasi penilaian Bermain peran Makro



KEPALA SEKOLAH TK PERTIWI 1 SUMBEREJO



KEPALA SEKOLAH BESERTA GURU KELAS A DAN B





**YAYASAN DIAN DHARMA
TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 1 SUMBEREJO**

Alamat : Jl. Bendosari, Bendigantungan II Sumberejo, Klaten Selatan Kabupaten Klaten

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 10/TKP.1/Sbj/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : SRI WIDATI,S.Pd
Jabatan : Kepala TK Pertiwi 1 Sumberejo
Instansi : TK Pertiwi 1 Sumberejo, Klaten

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Istianah Rosita Dewi
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas : Universitas Islam Anak Usia Dini

Telah selesai melaksanakan penelitian di TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten terhitung mulai 12 Juli 2022 s.d 15 Oktober 2023 dalam rangka penelitian penyusunan skripsi dengan judul “ Upaya Meningkatkan Sopan Santun Melalui Bermain Peran pada anak TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 15 Maret 2023

Kepala TK Pertiwi

Sri Widayati.S. Pd.

10/10/23 Ace J. *[Signature]*
05 *[Signature]*
Sueandji

**UPAYA MENINGKATKAN PERILAKU SOPAN SANTUN MELALUI
BERMAIN PERAN MAKRO KELOMPOK B DI TK PRATIWI 1
SUMBEREJO KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri
Raden Mas Said Surakarta Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh
Istianah Rosita Dewi
NIM. 163131042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2023**