

**MENINGKATKAN ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK USIA DINI
MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAY***

SKRIPSI



Oleh:

BEATRIX YOKHEBET KODOATIE

NPM. 2286207025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

**MENINGKATKAN ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK USIA DINI
MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAY***

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar

Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru PAUD

Oleh:

BEATRIX YOKHEBET KODOATIE

2286207025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Beatrix Yokhebet Kodoatie

NPM : 2286207025

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui
Penerapan Metode *Role Play*

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang-orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 10 April 2026

Yang menyatakan



Beatrix Yokhebet Kodoatie

NPM. 2286207025

LEMBAR PENGESAHAN

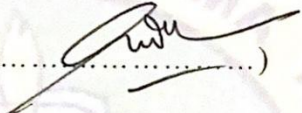
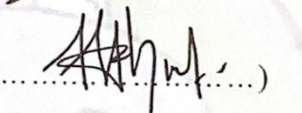
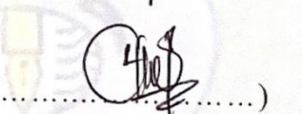
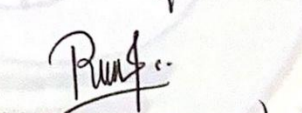
MENINGKATKAN ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK USIA DINI MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAY*

SKRIPSI

BEATRIX YOKHEBET KODOATIE
NPM 2286207025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam
Samarinda
Tanggal 10 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/Sekretaris Tim Penguji		
Dr. Andi Aslindah, M.Pd NIDN. 1101067501	(..... )	(10 April 2026)
Pembimbing 1		
Mahkamah Brantasari, S.E, M.Pd. NIDN. 1119117801	(..... )	(10 April 2026)
Pembimbing 2		
Reni Ardiana, S.Pd. AUD., M.Pd. NIDN. 1127128301	(..... )	(10 April 2026)
Penguji		
Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog NIDN. 1101118501	(..... )	(10 April 2026)

Samarinda, 10 April 2026
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Dekan


Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd
NIK. 2022.084.293

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Menjaga diri dalam Tuhan membawa kita mencapai potensi terbaik.”

“Ucapkanlah hal-hal yang baik dan berhentilah mengutuk diri sendiri”

“Bersungut-sungut tidak akan mengubah apa pun menjadi lebih baik, maka bersyukurlah dalam segala hal”

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan, atas penyertaan dan perlindunganNya yang nyata dalam setiap proses, serta kepada kedua orang tua saya, Papi dan Mami dan juga Kakak, yang selalu mendoakan dan mendukung dalam segala hal kepada penulis.

RIWAYAT HIDUP



Penulis, Beatrix Yokhebet Kodoatie, lahir di Muara Jawa pada tanggal 20 Juni 1996, merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Simon Petrus Kodoatie dan Ibu Welmin Salasa. Saat ini, penulis berdomisili di Muara Jawa. Jenjang Perjalanan pendidikan formal penulis diawali di TK Gelatik II Muara Jawa dengan kelulusan pada tahun 2002. Pendidikan dasar kemudian ditempuh di SD Negeri 018 Muara Jawa hingga tahun 2008, yang dilanjutkan ke tingkat menengah pertama di SMP Negeri 1 Muara Jawa hingga lulus pada tahun 2011. Penulis menyelesaikan Pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Muara Jawa (SMARAJAKU) pada tahun 2014, sebelum akhirnya menempuh pendidikan sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat (jurusan epidemiologi) di Universitas Sam Ratulangi (UNSRAT) Manado, yang kemudian lulus pada tahun 2018 dengan predikat *Cumlaude*. Selanjutnya pada tahun 2022, melalui dukungan program Beasiswa Kukar, penulis kembali menempuh studi sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Muara Jawa Ulu, Kecamatan Muara Jawa, Kabupaten Kutai Kartanegara, pada tanggal 1 Agustus 2025 hingga 30 Agustus 2025. Selanjutnya, penulis melaksanakan Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di KB Gempita Nusantara Muara Jawa, mulai tanggal 22 September 2025 hingga 20 November 2025.

ABSTRAK

Beatrix Yokhebet Kodoatie, 2026. *Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Role Play.* Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Dibimbing oleh Pembimbing I Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd dan Pembimbing II Reni Ardiana, S.Pd. AUD., M.Pd

Penelitian ini berlandaskan pada rendahnya perkembangan etika berkomunikasi pada anak usia 5–6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Hal tersebut terlihat dari perilaku anak yang belum terbiasa mengucapkan salam, meminjam barang tanpa izin, serta sering mengganggu teman saat bermain. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan etika berkomunikasi anak usia 5–6 tahun melalui penerapan metode *role play*. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis data secara kuantitatif. Sebanyak 6 anak usia 5–6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa dilibatkan sebagai subjek dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi etika berkomunikasi yang mencakup tiga indikator, yaitu mengucapkan salam, meminta izin, dan tidak mengganggu teman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* dapat meningkatkan etika berkomunikasi anak. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata pada setiap indikator, yaitu indikator mengucapkan salam sebesar 70%, indikator meminta izin sebesar 72%, dan indikator tidak mengganggu teman sebesar 74%. Secara keseluruhan, capaian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan anak pada ketiga indikator telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan.

Kata Kunci: Anak Usia_Dini, Etika Berkomunikasi, Metode *Role_Play*

ABSTRACT

Beatrix Yokhebet Kodoatie, 2026. *Improving Early Childhood Communication Ethics Through the Implementation of the Role Play Method.* Early Childhood Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University Samarinda. Supervised by Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd (Advisor I) and Reni Ardiana, S.Pd. AUD., M.Pd (Advisor II).

This study is grounded in the low development of communication ethics among children aged 5–6 years at KB Gempita Nusantara Muara Jawa. This condition is reflected in children's behavior, such as not being accustomed to greeting others, borrowing items without permission, and frequently disturbing peers during play. The study aims to improve children's communication ethics through the implementation of the role-play method. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design with quantitative data analysis techniques. A total of six children aged 5–6 years at KB Gempita Nusantara Muara Jawa were involved as research subjects. Data were collected using an observation checklist of communication ethics consisting of three indicators: greeting, asking for permission, and not disturbing peers. The results indicate that the implementation of the role-play method was effective in improving children's communication ethics. This improvement is evidenced by the increase in the average scores across all indicators, namely greeting (70%), asking for permission (72%), and not disturbing peers (74%). Overall, these findings demonstrate that children's development in all three indicators has reached the criterion of "developing as expected."

Keywords: Communication Ethics, Early Childhood, Role Play_Method

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Esa atas tuntunan dan karunia-Nya yang memungkinkan penulis menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: “Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode *Role Play*”.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, arahan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Prof. Dr. Husaini Usman, MT., M.Pd., yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menempuh pendidikan hingga tahap penyusunan skripsi.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd, atas kebijakan dan pengelolaan fakultas yang kondusif.
3. Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Mahkamah Brantasari, S.E, M.Pd., yang sekaligus selaku Dosen Pembimbing 1 peneliti, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan dan motivasi selama masa perkuliahan hingga pada penulisan skripsi.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog, yang sekaligus selaku Penguji Proposal/Skripsi dan Pembimbing Akademik peneliti, yang terus memberikan arahan, motivasi, dan dukungan sepanjang proses perkuliahan hingga penelitian skripsi.
5. Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, sekaligus Dosen Pembimbing 2, Reni Ardiana, S.Pd. AUD., M.Pd, yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan dan motivasi selama penulisan proposal dan skripsi.

6. Kepala Sekolah KB Gempita Nusantara Muara Jawa, Sherly Dumais, S.E., yang telah memberikan izin dan dukungan untuk seluruh proses penelitian yang dilaksanakan di KB Gempita Nusantara Muara Jawa.
7. Bunda-bunda dan Ayahanda KB Gempita Nusantara Muara Jawa yang telah memberikan dukungan untuk seluruh proses penelitian.
8. Orang Tua terkasih, Papi dan Mami, kakak, velo, serta Keluarga besar yang memberikan dukungan maksimal dan memotivasi dalam seluruh proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
9. Teman-teman dekat yang ikut membantu dan memberikan dukungan dalam tersusunnya skripsi
10. Rekan-rekan sejawat angkatan 2022 yang senantiasa memberikan dukungan moral dan penguatan selama masa studi hingga penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis sangat menghargai setiap koreksi dan saran konstruktif yang diberikan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Muara Jawa, 2026

Peneliti

Beatrix Yokhebet Kodoatie

NPM. 2286207025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Kegunaan Penelitian.....	6
F. Ruang Lingkup dan Batasan Kajian.....	7
G. Definisi Operasional Kata Kunci.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Pengertian Etika.....	9
B. Pengertian Komunikasi	10
C. Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini	12
D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Etika Berkomunikasi	16
E. Metode <i>Role Play</i> (Bermain Peran).....	16
F. Tahapan Metode <i>Role Play</i>	18
G. Tujuan dan Fungsi Bermain Peran (<i>Role Play</i>).....	19
H. Hasil Penelitian yang Relevan.....	20
I. Kerangka Berpikir	21

J.	Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
A.	Desain Penelitian Tindakan.....	23
B.	Waktu Penelitian	24
C.	Deskripsi Tempat Penelitian.....	24
D.	Subjek dan Karakteristiknya.....	24
E.	Rencana Tindakan	25
F.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	26
G.	Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		30
A.	Hasil Penelitian.....	30
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian	30
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	32
B.	Pembahasan	66
C.	Temuan Penelitian.....	72
D.	Keterbatasan Penelitian	74
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		75
A.	Simpulan.....	75
B.	Implikasi.....	75
C.	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN.....		80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Definisi Operasional Kata Kunci	8
Tabel 2. Hasil Penelitian Relevan	20
Tabel 3. Kriteria Penilaian Dasar menurut Suharsimi Arikunto	28
Tabel 4. Peserta Didik KB Gempita Nusantara Muara Jawa	31
Tabel 5. Hasil Pra-Siklus pada Indikator Anak Mengucapkan Salam	32
Tabel 6. Hasil Pra-Siklus pada Indikator Anak Meminta Izin	33
Tabel 7. Hasil Pra-Siklus pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman	33
Tabel 8. Hasil Pra-Siklus Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa	34
Tabel 9. Hasil Siklus I Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Mengucapkan Salam.....	37
Tabel 10. Hasil Siklus I Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Meminta Izin	38
Tabel 11. Hasil Siklus I Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman	38
Tabel 12. Hasil Siklus I Pertemuan Pertama Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa.....	39
Tabel 13. Hasil Siklus I Pertemuan Kedua pada Indikator Anak.Mengucapkan Salam	41
Tabel 14. Hasil Siklus I Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Meminta Izin...	42
Tabel 15. Hasil Siklus I Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman	42
Tabel 16. Hasil Siklus I Pertemuan Kedua Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa.....	43
Tabel 17. Hasil Siklus I pada Indikator Anak Mengucapkan Salam	44
Tabel 18. Hasil Siklus I pada Indikator Anak Meminta Izin	44
Tabel 19. Hasil Siklus I pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman	45
Tabel 20. Hasil Siklus II Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Mengucapkan Salam	51
Tabel 21. Hasil Siklus II Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Meminta Izin	51

Tabel 22. Hasil Siklus II Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman.....	52
Tabel 23. Hasil Siklus II Pertemuan Pertama Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa	53
Tabel 24. Hasil Siklus II Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Mengucapkan Salam	55
Tabel 25. Hasil Siklus II Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Meminta Izin .	56
Tabel 26. Hasil Siklus II Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman.....	56
Tabel 27. Hasil Siklus II Pertemuan Kedua Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa.....	57
Tabel 28. Hasil Siklus II pada Indikator Anak Mengucapkan Salam	58
Tabel 29. Hasil Siklus II pada Indikator Anak Meminta Izin	58
Tabel 30. Hasil Siklus II pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman	59
Tabel 31. Hasil Rekapitulasi pada Indikator Anak Mengucapkan Salam.....	61
Tabel 32. Hasil Rekapitulasi pada Indikator Kemampuan Anak Meminta Izin ...	62
Tabel 33. Hasil Rekapitulasi pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman...	63
Tabel 34. Hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II Penelitian Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa	64
Tabel 35. Perbandingan Nilai Anak dan Nilai Rata-Rata Anak pada Ketiga Indikator Etika Berkomunikasi.....	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan.....	25
Gambar 3. Grafik Peningkatan Indikator Pertama Setiap Anak	61
Gambar 4. Grafik Peningkatan Indikator Kedua Setiap Anak.....	63
Gambar 5. Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Anak pada Indikator Ketiga	64
Gambar 6. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Anak Ketiga Indikator	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian Siklus I Pertemuan Pertama	82
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian Siklus I Pertemuan Kedua	85
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian Siklus II Pertemuan Pertama	87
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian Siklus II Pertemuan Kedua.....	90
Lampiran 6. RPPH Siklus I dan II (4 Pertemuan).....	92
Lampiran 7. Lembar Observasi Etika Berkomunikasi Anak	100
Lampiran 8. Rubrik Perkembangan Etika Berkomunikasi Anak.....	101
Lampiran 9. Hasil Observasi Etika Berkomunikasi Anak (Pra-Siklus, Siklus I & Siklus II)	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Etika pada dasarnya merupakan seperangkat norma yang mengarahkan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, komunikasi dipahami sebagai proses penyampaian serta pertukaran informasi, gagasan, dan pikiran yang terjadi melalui hubungan antara dua pribadi atau lebih. Dengan demikian, etika berkomunikasi dapat dimaknai sebagai pedoman moral yang mengatur cara individu berinteraksi dengan orang lain, yang mencakup nilai kejujuran, keadilan, serta tanggung jawab dalam menyampaikan pesan (Naingolan, 2024).

Dalam lingkup edukasi anak usia dini, etika berkomunikasi bersinggungan erat dengan perkembangan nilai agama dan moral dan perkembangan sosial-emosional anak. Pada usia 5–6 tahun, perkembangan nilai agama dan moral tercermin dari kemampuan anak dalam mengenali ajaran agama yang dianut, melaksanakan kegiatan ibadah, serta menampilkan perilaku positif seperti jujur, suka menolong, sopan, menghargai, dan bersikap sportif. Lebih lanjut, pada fase ini peserta didik mulai mengembangkan kepekaan terhadap higienitas personal maupun area sekitarnya. Pemahaman mereka juga meluas pada pengenalan momen-momen perayaan agama, yang dibarengi dengan tumbuhnya nilai tenggang rasa di tengah keberagaman (Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini, 2020).

Pada aspek perkembangan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun mulai menunjukkan kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai situasi yang dihadapinya. Anak tidak hanya memahami hak dirinya, tetapi juga mulai mematuhi aturan yang berlaku di lingkungan kelas, serta mampu mengendalikan diri dan bertanggung jawab terhadap perilakunya. Pada aspek dinamika sosialnya, peserta didik mulai menunjukkan kecakapan dalam membangun relasi dengan teman sepiantaran. Mereka juga memperlihatkan kepekaan emosional melalui kemampuannya mengidentifikasi serta memberikan tanggapan positif terhadap emosi orang di sekitarnya. Lebih lanjut, fase ini ditandai dengan munculnya kesediaan untuk meminjamkan barang, menghormati perspektif individu lain, dan memilih pendekatan yang sesuai dengan norma masyarakat ketika menghadapi sebuah konflik. Sikap kooperatif, toleransi, serta kemampuan mengekspresikan emosi sesuai situasi juga mulai berkembang, disertai dengan pemahaman terhadap norma kesopanan dan tata krama yang berlaku dalam lingkungan sosial budaya. Dengan demikian, pada usia ini anak diharapkan telah memiliki dasar kemampuan dalam beretika berkomunikasi sesuai dengan norma yang berlaku (Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini, 2020).

Namun, dalam praktiknya masih banyak anak usia dini yang menunjukkan perilaku komunikasi yang belum mencerminkan etika dan sopan santun. Di berbagai lembaga PAUD, guru sering menghadapi situasi di mana anak berbicara tanpa menyapa, meminjam barang tanpa izin, atau menggunakan kata-kata kasar saat bermain bersama teman. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh kurangnya

stimulasi sosial yang tepat, pengaruh lingkungan digital, serta lemahnya keteladanan dalam komunikasi sehari-hari.

Fenomena ini semakin relevan pada era pascapandemi. Pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) telah mendorong terjadinya perubahan besar dalam dunia pendidikan, baik di perkotaan maupun di daerah. Kondisi tersebut membuat sekolah dan lembaga pendidikan harus memanfaatkan teknologi sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Dampaknya adalah berkurangnya intensitas interaksi sosial secara tatap muka. Fenomena ini juga berdampak secara tidak langsung pada komunikasi anak. Kebiasaan berkomunikasi melalui media digital berpotensi menurunkan keterampilan sosial, melemahkan empati, serta mengikis nilai kebersamaan yang seharusnya terbentuk melalui interaksi nyata. Kurangnya intensitas pertemuan fisik secara nyata dapat membatasi efektivitas penanaman nilai moral primer, termasuk di antaranya aspek tata krama, semangat kolaborasi, serta prinsip apresiasi terhadap sesama (Arifin, 2025).

Besarnya pengaruh arus digitalisasi terhadap anak usia dini menciptakan urgensi bagi pendidik maupun orang tua untuk memberikan pengawasan khusus terhadap proses tumbuh kembang mereka secara komprehensif. Langkah ini penting untuk mencegah dampak negatif sekaligus menanamkan nilai-nilai positif sejak usia dini. Hal tersebut didasarkan pada kenyataan bahwa anak dengan mudah mengadaptasi kebiasaan yang berkembang di lingkungannya. Apabila lingkungan sekitar anak kurang kondusif, maka anak berpotensi terdampak oleh pengaruh yang tidak baik.

Urgensi pengamatan terhadap fenomena ini didasari oleh fakta bahwa rentang usia 5–6 tahun merupakan fase krusial atau tahapan fundamental dalam pertumbuhan anak. Pada periode tersebut, kapasitas penyerapan anak terhadap beragam rangsangan serta pengaruh eksternal berada pada level yang sangat signifikan. Perkembangan psikologis yang terjadi pada masa tersebut berperan besar dalam membentuk karakter dan perilaku anak di masa mendatang. Oleh sebab itu, kualitas pembelajaran di periode ini dipandang sebagai basis utama yang secara signifikan menentukan keberlanjutan progresivitas anak pada fase pertumbuhan mendatang (Syafaruddin dkk., 2016).

Menjawab tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual seperti metode *role play* (bermain peran) menjadi salah satu alternatif yang tepat. Melalui metode ini, anak dapat berlatih berkomunikasi dalam berbagai situasi sosial secara langsung, misalnya saat berperan menjadi polisi, pedagang dan pembeli, guru dan murid, ataupun dokter dan pasien. Dalam kegiatan bermain peran tersebut, anak bukan hanya belajar berbicara, tetapi juga belajar menyapa, meminta izin, bersikap sopan, dan memahami giliran berbicara secara alami.

Temuan dari studi yang dilakukan oleh Konadi dan Rambe (2022) menegaskan bahwa metode *Role play* berdampak positif dan signifikan dalam peningkatan etika berkomunikasi pada anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat pada beberapa indikator, seperti kebiasaan mengucapkan salam, meminta izin sebelum melakukan sesuatu, serta tidak mengganggu teman selama kegiatan berlangsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang menekankan

keterlibatan aktif melalui peran dan interaksi sosial secara langsung mampu membentuk perilaku komunikasi anak ke arah yang lebih baik (Konadi & Rambe, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu penelitian yang mengkaji efektivitas penerapan metode bermain peran (*role play*) dalam upaya meningkatkan etika berkomunikasi pada anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi langkah konkret dalam mendukung perkembangan karakter serta kompetensi sosial anak sejak usia dini.

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Selaras dengan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti melakukan identifikasi permasalahan kelas yang memiliki relevansi kuat terhadap perkembangan etika berkomunikasi pada anak usia 5-6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Adapun permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Beberapa anak masih perlu diingatkan untuk memberi salam, baik saat memasuki ruangan kelas, maupun saat bertemu dengan guru, orang tua, dan temannya.
2. Beberapa anak masih suka meminjam barang tanpa izin, atau bahkan merampas milik temannya.
3. Beberapa anak masih suka mengganggu temannya saat sedang bermain.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada gambaran kondisi yang telah dipaparkan di atas, maka fokus masalah dalam penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana meningkatkan etika berkomunikasi anak usia dini di KB Gempita Nusantara Muara Jawa melalui penerapan metode *role play*? ”.

D. Tujuan Penelitian

Adapun sasaran dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan etika berkomunikasi anak usia dini di KB Gempita Nusantara Muara Jawa melalui penerapan metode *role play*.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil kajian ini diproyeksikan mampu memberikan nilai guna yang signifikan, baik dalam pengembangan keilmuan maupun secara aplikatif di lapangan. Adapun uraian mengenai manfaat tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teori

Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya yang berfokus pada inovasi model pembelajaran untuk menstimulasi pembentukan karakter dan kompetensi sosial anak.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini ditujukan untuk memberikan manfaat bagi guru, orang tua, dan peneliti selanjutnya.

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi strategi instruksional yang kreatif dan inovatif, untuk membentuk etika berkomunikasi anak melalui kegiatan bermain peran, yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

- b. Bagi orang tua, hasil penelitian ini diproyeksikan mampu menjadi inspirasi dalam memberikan stimulasi sosial dan pembiasaan etika komunikasi di rumah melalui kegiatan bermain peran sederhana.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai data empiris dan rujukan awal serta informasi pendukung yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan kajian lebih lanjut terkait peningkatan karakter, komunikasi, serta pembelajaran aktif pada usia dini.

F. Ruang Lingkup dan Batasan Kajian

Penelitian menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diselenggarakan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tepatnya di KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan etika berkomunikasi anak usia dini melalui penerapan metode pembelajaran yang aktif dan kontekstual, yaitu metode *role play* (bermain peran). Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 6 orang anak kelompok usia 5–6 tahun. Guna menjaga fokus dan kejelasan ruang lingkup penelitian, maka batasan kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada anak usia 5–6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa.
2. Aspek perkembangan yang diteliti terbatas pada etika berkomunikasi anak usia dini.
3. Indikator etika berkomunikasi yang dikaji meliputi kemampuan anak dalam mengucapkan salam, meminta izin sebelum meminjam barang, dan tidak mengganggu teman saat bermain.

4. Metode *role play* (bermain peran) merupakan Teknik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.
5. Penelitian dirancang dalam dua siklus tindakan, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

G. Definisi Operasional Kata Kunci

Pada penelitian ini, definisi operasional disusun untuk memberikan kejelasan makna terhadap setiap istilah kunci yang digunakan. Penjelasan tersebut disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Definisi Operasional Kata Kunci

No	Kata Kunci	Definisi Operasional
1.	Metode <i>Role Play</i>	Metode pembelajaran aktif dimana anak memainkan peran tertentu dalam situasi sosial yang diskenarioikan oleh guru, guna melatih komunikasi dan etika sosial.
2.	Etika Berkomunikasi	Sikap dan perilaku sopan dalam berinteraksi verbal dan nonverbal, seperti menyapa, meminta izin, dan tidak mengganggu teman saat bermain
3.	Anak Usia Dini	Anak pada rentang usia 5–6 tahun (kelompok B) yang mengikuti pendidikan pada satuan PAUD, sesuai dengan ketentuan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Etika

Istilah etika berasal dari bahasa Yunani, yaitu *ethikos*, yang merujuk pada konsep yang berkaitan dengan akhlak, karakter, kebiasaan, adat istiadat, perasaan, sikap, serta pola pikir individu. Sejak masa Aristoteles (384–322 SM), etika digunakan untuk merujuk pada filsafat moral yang mengkaji bagaimana manusia berinteraksi dengan sesamanya, dengan menekankan sikap yang tidak egois, melainkan mempertimbangkan kepentingan orang lain (Cangara, 2023).

Pengertian etika menurut beberapa ahli dipaparkan sebagai berikut.

1. Dalam pandangan Aristoteles (384-322 SM) dalam (Tumagor, 2023), etika berhubungan dengan karakter, sifat, dan watak individu. Ia menyebutkan bahwa manusia bermoral ditandai oleh nilai-nilai seperti keadilan, kejujuran, persahabatan, amanah, sikap bijaksana, kemurahan hati, serta keberanian.
2. Magnis-Suseno (1996) dalam (Kistanto dkk., 2014) etika tidak diposisikan sebagai sekadar pelengkap dalam pembahasan moralitas, melainkan sebagai cabang filsafat yang mengkaji secara reflektif berbagai ajaran moral. Kajian tersebut memiliki karakter rasional, kritis, mendasar, sistematis, serta bersifat normatif.
3. Menurut K. Bartens (1993) dalam (Abidin, 2013), etika memiliki tiga arti, yaitu sebagai berikut. Pertama, kata “etika” bisa diartikan sebagai nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu

kelompok. Kedua, sebagai kumpulan asas moral atau kode etik. Ketiga, sebagai ilmu yang membahas konsep baik dan buruk.

Dengan mengacu uraian di atas, etika dapat disimpulkan sebagai kumpulan nilai dan norma moral tentang baik dan buruk yang mengarahkan perilaku individu maupun kelompok, serta terkait erat dengan sifat, watak, dan kepribadian.

B. Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi secara etimologis berasal dari kata *communico* yang berarti berbagi, serta dari bahasa Latin, *communis* yang mengandung makna membangun kebersamaan. Dengan demikian, komunikasi mencakup unsur berbagi, kebersamaan, pemahaman, dan pesan. Secara etimologis, komunikasi terjadi ketika suatu pesan disampaikan kepada orang lain dengan tujuan mencapai kesamaan pemahaman. Dalam praktiknya, komunikasi selalu melibatkan pesan sebagai sarana pertukaran informasi sekaligus untuk menciptakan kebersamaan antara komunikator dan komunikan (Nurudin, 2017).

Proses komunikasi digambarkan oleh Frank Dance (1967) dalam (West & Turner, 2008), melalui metafora spiral. Model ini menegaskan bahwa pengalaman komunikasi bersifat akumulatif dan senantiasa dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya. Selain itu, pengalaman komunikasi pada masa kini dipandang memiliki peran penting dalam membentuk pola komunikasi individu di masa mendatang. Artinya bahwa, pengalaman komunikasi sejak dini akan mempengaruhi komunikasinya di masa depan.

Terdapat pengertian komunikasi menurut para ahli, yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Wahlstrom (1992) dalam (Dyatmika, 2020), komunikasi suatu proses penyampaian informasi, ide, dan perasaan yang tidak terbatas pada bentuk verbal maupun tulisan, tetapi juga melibatkan unsur nonverbal, seperti penampilan diri, gerak tubuh, ekspresi, serta berbagai unsur kontekstual lain yang berperan dalam memperjelas makna yang disampaikan.
2. Menurut Littlejohn & Foss (2008) dalam (Dyatmika, 2020), bahwa komunikasi merupakan konsep yang tidak mudah dirumuskan secara definitif karena sifatnya yang abstrak. Sebagaimana banyak istilah konseptual lainnya, komunikasi memiliki beragam makna yang bergantung pada sudut pandang dan konteks penggunaannya.
3. Menurut Michael Motley dalam (Dyatmika, 2020), bahwa Komunikasi dipandang berlangsung apabila suatu pesan secara sadar ditujukan kepada pihak lain dan dapat diterima oleh individu yang menjadi sasaran penyampaian tersebut.
4. Menurut Peter Anderson dalam (Dyatmika, 2020), komunikasi mencakup berbagai bentuk sikap atau perilaku yang berpotensi menimbulkan makna bagi penerima, terlepas dari ada atau tidaknya perhatian terhadap makna tersebut. Selain itu, komunikasi tetap dianggap berlangsung apabila pesan disampaikan secara sengaja oleh sumber, meskipun tidak diikuti oleh respons dari pihak penerima.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, maka komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses terjadinya pemberian pesan yang berupa informasi, gagasan dan

perasaan kepada penerima, yang hanya dapat terjadi apabila pesan tersebut diarahkan dengan sengaja kepada sang penerima pesan, yang disampaikan melalui bentuk verbal, tulisan, maupun isyarat nonverbal seperti bahasa tubuh.

Richard West dalam bukunya menuliskan bahwa terdapat 4 jenis gangguan dalam proses komunikasi, yaitu sebagai berikut. Pertama, gangguan semantik merupakan hambatan dalam komunikasi yang berkaitan dengan penggunaan bahasa-bahasa spesialisasi, slang maupun jargon yang digunakan secara perseorangan maupun kelompok, yang tidak dimengerti oleh orang lain. Kedua, gangguan fisik/eksternal, yaitu yang berhubungan dengan gangguan di luar penerima. Ketiga, gangguan psikologis merupakan hambatan komunikasi yang timbul akibat adanya prasangka, bias, dan kecenderungan dari komunikator terhadap pihak lain atau terhadap isi pesan. Keempat, gangguan fisiologis yaitu yang berhubungan dengan kondisi biologis dari komunikator, seperti sedang sakit, lapar, ataupun Lelah. Gangguan-gangguan ini dapat mempengaruhi proses terjadinya komunikasi, dan dapat memberikan efek pesan tidak dapat tersampaikan dan diterima dengan baik (West & Turner, 2008).

C. Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini

Etika dan komunikasi sebaiknya tidak terpisahkan. Hal itu dikarenakan komunikasi tanpa etika akan menghasilkan komunikasi negatif yang akan sangat merugikan. Kan Andersen (2003) dalam (West & Turner, 2008) berpendapat bahwa ketiadaan pemahaman serta penghayatan terhadap nilai-nilai etika dapat menimbulkan dampak merugikan bagi masyarakat. Pelanggaran terhadap norma-

norma komunikasi yang etis berpotensi mendorong individu-individu untuk menjauh dan menarik diri dari kehidupan budaya bersama.

Etika berkomunikasi menjadi dasar penting untuk membangun komunikasi yang bermoral, jujur, dan bertanggung jawab, yang dapat menuntun kita dalam berinteraksi dan bertukar informasi dengan orang lain secara etis dan professional (Fuadin dkk., 2025). Selanjutnya, etika berkomunikasi oleh Johannesen dkk. (2008) didefinisikan sebagai penerapan prinsip-prinsip moral dalam proses interaksi antarindividu. Melalui etika, ditentukan standar perilaku yang mengarahkan seseorang untuk menyampaikan pesan secara bertanggung jawab, jujur, dan adil (Johannesen dkk., 2008). Berdasarkan pengertian tersebut, maka etika berkomunikasi mencerminkan nilai-nilai moral yang menjadi pedoman dalam proses interaksi dan penyampaian pesan kepada pihak lain.

Dalam konteks perkembangan anak usia dini, maka etika berkomunikasi merupakan pedoman tentang cara berbicara, mendengarkan, dan bersikap yang baik saat berinteraksi, baik interaksi dengan guru, teman, maupun orang tua, agar sesuai dengan norma kesopanan dan nilai-nilai positif. Penanaman nilai etika dan moral sejak usia dini menjadi landasan utama dalam membentuk perilaku anak yang baik pada tahap perkembangan selanjutnya. Nilai-nilai seperti empati, kejujuran, sopan santun, dan tanggung jawab perlu ditanamkan sejak dini.

Menurut Teori Piaget dalam teorinya mengenai perkembangan moral, proses tersebut terbagi ke dalam dua tahap, yaitu moralitas heteronom dan moralitas otonom. Tahap moralitas heteronom umumnya terjadi pada masa awal perkembangan anak, yakni sekitar usia 4 hingga 7 tahun. Pada fase ini, anak

cenderung berada di bawah pengaruh aturan serta arahan dari orang tua atau orang dewasa lainnya yang memperkenalkan konsep benar dan salah. Anak memandang aturan sebagai sesuatu yang bersifat tetap dan harus ditaati, serta meyakini bahwa setiap pelanggaran akan berakibat pada hukuman, di mana individu yang berbuat salah pada akhirnya akan menerima konsekuensi tersebut. Tahap moralitas kedua yaitu tahap moralitas otonom. Tahap ini umumnya muncul pada anak usia di atas 6 tahun, terutama pada periode pertengahan hingga akhir masa kanak-kanak. Pada usia sekitar 10 hingga 12 tahun, anak tidak lagi mematuhi aturan secara kaku, tetapi mulai memahami serta menilai aturan berdasarkan kesadaran dan pemikiran internalnya. Oleh karena itu, tahap ini juga dikenal sebagai moralitas kerja sama. Perkembangan tersebut sejalan dengan meluasnya lingkungan sosial anak, terutama melalui interaksi dengan teman sebaya. Melalui proses interaksi dan kerja sama tersebut, anak mulai membangun pemahaman baru mengenai aturan, sehingga terjadi perubahan dalam cara pandang dan penalaran moralnya. Artinya bahwa pada tahap moralitas otonom, anak akan memahami aturan sebagai hasil kesepakatan sosial, berbasis keadilan dan empati (Piaget, 2013).

Solehudin dalam (Fitriah dkk., 2025) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh, sejalan dengan berbagai nilai sosial dan aturan yang berlaku di masyarakat. Melalui penyelenggaraannya, anak diharapkan mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki, mencakup aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan halus, serta kemandirian. Selain itu, anak diharapkan memiliki landasan nilai

spiritual sesuai dengan keyakinannya, mampu mengembangkan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari, serta memiliki keterampilan dasar yang sejalan dengan tahap perkembangannya. Anak juga perlu menunjukkan motivasi belajar yang baik disertai sikap yang konstruktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Pendidikan Anak Usia Dini diarahkan untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak secara holistik (*the whole child*), sehingga anak dapat berkembang menjadi individu yang utuh dan mampu beradaptasi dengan nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks ini, anak dipandang sebagai individu yang berada pada fase awal dalam mengenali dan memahami lingkungan sekitarnya.

Menurut Husrin (2022), masih ditemukan beberapa anak usia dini yang belum mampu menunjukkan kemampuan komunikasi yang efektif dan sesuai norma. Hal ini tercermin dari perilaku seperti belum terbiasa mengucapkan salam ketika memasuki ruangan, tidak izin saat meminjam barang milik teman, cenderung mengganggu teman dalam kegiatan bermain, serta menggunakan ungkapan atau panggilan yang kurang santun terhadap teman sebaya (Konadi & Rambe, 2022). Hal itu sesuai dengan observasi awal peneliti di KB Gempita Nusantara, dimana guru menyatakan bahwa hanya sedikit anak yang memberi salam dengan inisiatif sendiri saat masuk ke dalam kelas, selebihnya masih harus diberi stimulasi atau semacam pemantik agar anak memberikan salam. Lalu dalam hal meminjam barang, juga kebanyakan anak tidak meminta izin untuk meminjam barang ataupun mainan dari teman lainnya. Selanjutnya, dalam hal mengganggu teman saat bermain, sebagian anak masih suka mengganggu teman lain saat bermain.

Kenyataan tersebut menunjukkan perlunya meningkatkan etika berkomunikasi anak sejak dini, dengan memanfaatkan masa keemasan anak (Konadi & Rambe, 2022).

Adapun indikator etika berkomunikasi dalam penelitian ini merujuk pada artikel yang ditulis oleh Husrin & Syarifah (2022). Dalam artikelnya, Husrin & Syarifah menggunakan tiga indikator etika berkomunikasi anak usia dini yaitu:

1. Anak mampu mengucapkan salam saat masuk kelas
2. Anak meminjam barang teman dengan izin pemiliknya
3. Anak tidak mengganggu teman saat bermain

D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Etika Berkomunikasi

Etika berkomunikasi tidak terlepas dari pengaruh faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal) dan faktor yang berasal dari lingkungan (eksternal) (Hasan dkk., 2024).

1. Faktor internal yang mempengaruhi etika berkomunikasi, yaitu pemahaman keagamaan, tingkat kecerdasan, motivasi, minat, sikap, konsep diri, serta kemandirian individu.
2. Faktor eksternal yang mempengaruhi etika berkomunikasi, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan Masyarakat.

E. Metode *Role Play* (Bermain Peran)

Role play atau bermain peran dapat dipahami sebagai metode pembelajaran yang bersifat partisipatif, di mana anak terlibat langsung dalam memerankan situasi yang menggambarkan kondisi kehidupan sehari-hari dan memungkinkan mereka berekspresi, berkolaborasi, dan mengelola emosi. Bermain peran (*role play*)

merupakan salah satu pendekatan yang melibatkan anak untuk menirukan atau memerankan suatu peran tertentu dalam situasi tertentu, baik yang nyata maupun direkayasa. Anak-anak diajak untuk "bermain" sambil belajar mengenali peran sosial, mengekspresikan emosi, dan mempraktikkan komunikasi secara aktif. Metode bermain peran (*role play*) dapat diterapkan dengan mensimulasikan suatu situasi tertentu, sehingga peserta didik seolah-olah berada dalam kondisi tersebut guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu konsep (Hernawati, 2024).

Menurut Bodrova dalam (Syafaruddin dkk., 2016), bermain peran merupakan sarana kreasi dunia imajiner anak yang memfasilitasi proses komunikasi dan pengembangan kompetensi sosial. Oleh sebab itu, metode ini memiliki peran penting sebagai dasar dalam strategi pendidikan anak usia dini. Brodrova menjelaskan terdapat 6 elemen penting dalam metode *role play*, yaitu sebagai berikut.

1. Perencanaan (*planning*), yaitu berkaitan dengan kemampuan anak untuk berpikir tentang permainan sebelum bermain.
2. Peran (*Roles*), yaitu berkaitan dengan tindakan, bahasa, dan ekspresi emosional yang terkait dengan peran tertentu.
3. Benda/alat peraga (*Props*), yaitu objek (nyata, simbolis, dan imajiner) yang digunakan anak dalam bermain.
4. Rentang waktu pelaksanaan (*Extended Time Frame*)

5. Bahasa (*Language*), yaitu berkaitan dengan apa yang dikatakan anak untuk mengembangkan skenario atau mengoordinasikan tindakan pemain yang berbeda, serta ucapan yang terkait dengan peran tertentu.
6. Skenario (*Scenario*), yaitu berkaitan dengan apa yang diperankan anak, termasuk urutan skrip dan interaksi antar peran.

F. Tahapan Metode *Role Play*

Adapun tahapan pelaksanaan metode bermain peran menurut (Mulyatiningsih, 2015), yaitu sebagai berikut:

1. Guru memaparkan maksud pembelajaran serta indikator kompetensi yang hendak diraih oleh semua peserta didik.
2. Penyediaan naskah atau skenario oleh guru sebagai panduan literasi yang wajib dipelajari oleh setiap anak.
3. Penentuan sejumlah peserta didik oleh guru untuk mengemban tanggung jawab sebagai tokoh tertentu berdasarkan alur cerita yang sudah disiapkan.
4. Peserta didik yang terpilih kemudian menampilkan perannya sesuai skenario yang ada.
5. Anak yang tidak terlibat dalam peran aktif diarahkan untuk memantau jalannya kegiatan serta melakukan evaluasi terhadap performa setiap pemeran.
6. Guru beserta seluruh peserta didik meninjau kembali kegiatan yang telah berlangsung sebagai bentuk refleksi bersama.

Kemudian menurut (Uno, 2008), prosedur penerapan metode *role play* terdiri atas sembilan langkah sistematis, antara lain:

1. Melakukan fase pemanasan (*warming up*);
2. Menentukan partisipan atau pemeran;
3. Menyiapkan pengamat atau *observer*;
4. Mengatur dekorasi panggung atau kondisi latar;
5. Pelaksanaan aksi bermain peran;
6. Melakukan sesi ulasan dan penilaian awal;
7. Melakukan pengulangan peran;
8. Melanjutkan tahap evaluasi dan diskusi tahap dua;
9. Diakhiri dengan pertukaran pengalaman dan perumusan simpulan.

G. Tujuan dan Fungsi Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut Monorom dan Pollok, metode bermain peran (*role play*) efektif dalam membantu anak memahami kerumitan realitas kehidupan harian, sekaligus mengasah beragam kompetensi dan keterampilan bernegosiasi. Hal itu sejalan dengan Rogers dan Evans, yang menegaskan bahwa metode *role play* berkontribusi dalam pengembangan berbagai aspek pada anak. Melalui kegiatan ini, kemampuan komunikasi dapat ditingkatkan, imajinasi dan fantasi anak berkembang, serta keterlibatan anak dalam beragam konteks, termasuk penggunaan benda, angka, dan simbol Bahasa, menjadi lebih optimal. Selain itu, bermain peran mendorong munculnya motivasi untuk berinteraksi, memperkuat kemampuan anak dalam memahami dan memelihara nilai budaya, serta membangun relasi sosial yang berkelanjutan hingga tahap perkembangan selanjutnya. Kegiatan ini juga berperan dalam meningkatkan kemampuan ekspresi, mempererat hubungan antar anak, serta

menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap berbagai tema pembelajaran (Syafaruddin dkk., 2016).

Adapun orientasi utama dan nilai manfaat dari penggunaan metode bermain peran, antara lain:

1. Membantu anak memahami peran sosial dalam kehidupan sehari-hari
2. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi (verbal dan nonverbal)
3. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan bekerja sama
4. Membentuk nilai moral dan etika dalam bertindak dan berbicara
5. Meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik sosial secara sehat

H. Hasil Penelitian yang Relevan

Guna memperkuat landasan empiris, berikut dipaparkan sejumlah studi sebelumnya yang memiliki relevansi dengan fokus penelitian. Penelitian relevan disajikan pada tabel 2.

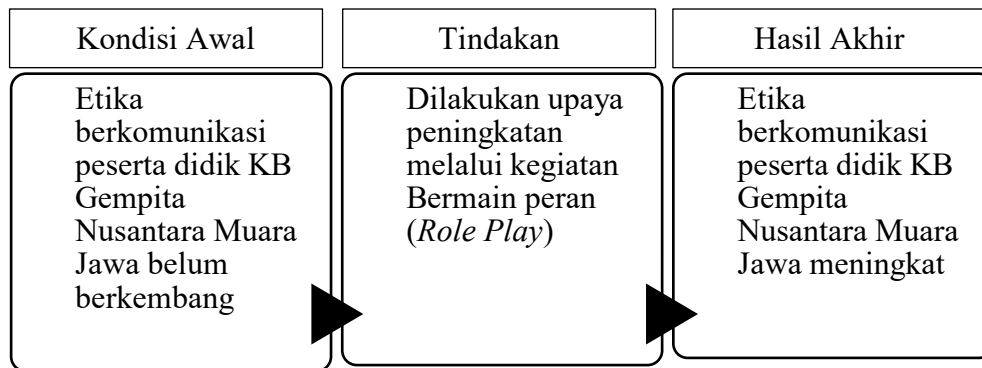
Tabel 2. Hasil Penelitian Relevan

Judul	Persamaan	Perbedaan
1. (Konadi & Rambe, 2022) Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode <i>Role Playing</i> Link Artikel: https://smartpaud.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/9	Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Metode: Metode <i>Role Play</i> Variabel: Etika berkomunikasi	Subjek penelitian: anak usia 4-5 tahun
2. (Nugroho & Wijaya, 2025) Penerapan Teknik <i>Role Play</i> untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Anak Usia Dini Link Artikel: https://ejournal.aspirasi.or.id/index.php/ju-penbaud/article/view/44	Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Metode: Metode <i>Role Play</i>	Variabel: Meningkatkan keterampilan komunikasi

Judul	Persamaan	Perbedaan
3. (Taufiq & Fadjar, 2025) Pengembangan Karakter Sopan Santun (Adab) Dengan Metode Bermain Peran Di Sekolah Dasar Link Artikel: https://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/7308/4594	Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Metode: Metode Bermain peran Variabel: Karakter sopan santun	Subjek penelitian: Siswa Sekolah Dasar
4. (Nuryati & Rangganis, 2022) Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Link Artikel: https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/seulanga/article/view/939	Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Metode: Metode Bermain Peran	Variabel: keterampilan komunikasi
5. (Adelia, 2025) Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Link Artikel: https://mail.rumahjurnal.or.id/index.php/cerdas/article/view/590	Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Metode: Metode Bermain Peran	Variabel: Kemampuan bahasa

I. Kerangka Berpikir

Penelitian ini diawali dengan identifikasi masalah mengenai rendahnya tingkat etika berkomunikasi anak usia 5-6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Fenomena ini memerlukan perhatian khusus karena anak pada fase tersebut idealnya telah menginternalisasi nilai-nilai sopan santun. Untuk mengatasi persoalan tersebut, dilakukan tindakan perbaikan melalui teknik *role play* selama dua siklus pembelajaran (dua pertemuan per siklus). Fokus utama dari rangkaian tindakan ini adalah untuk menstimulasi perkembangan etika berbicara anak sehingga menunjukkan capaian peningkatan sesuai dengan target yang ditentukan pada akhir siklus II. Hasil akhir yang diharapkan yaitu terjadinya peningkatan pada etika berkomunikasi anak usia 5-6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

J. Hipotesis Tindakan

Mengacu pada kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan hipotesis tindakan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian, yaitu penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan etika berkomunikasi peserta didik KB Gempita Nusantara Muara Jawa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Implementasi metode *role play* dalam riset ini diintegrasikan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya sistematis dalam menstimulasi perkembangan etika komunikasi anak. Secara esensial, PTK merupakan metodologi yang berorientasi pada implementasi aksi nyata di ruang kelas, di mana praktisi pendidikan bertindak secara simultan sebagai pengajar sekaligus peneliti. Sari dkk., (2024) menekankan bahwa tujuan fundamental dari PTK adalah restrukturisasi kualitas instruksional dan capaian belajar siswa melalui rangkaian evaluasi mandiri yang sistematis untuk menanggulangi hambatan dalam proses pembelajaran. Tahapan PTK melibatkan beberapa tahapan, yaitu:

1. Identifikasi masalah, yaitu tahap di mana guru menentukan permasalahan atau aspek yang perlu diperbaiki dalam praktik pembelajaran.
2. Perencanaan tindakan, yaitu proses merancang langkah-langkah strategis yang akan diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi.
3. Tahap pelaksanaan tindakan, merupakan fase dimana seluruh rancangan yang telah dipersiapkan sebelumnya diaplikasikan secara nyata dalam dinamika pembelajaran di kelas.
4. Observasi, yaitu kegiatan mengamati serta mengumpulkan data terkait pelaksanaan tindakan beserta dampak yang ditimbulkannya.

5. Refleksi, yaitu kegiatan menganalisis data dan merefleksikan hasil tindakan untuk perencanaan siklus berikutnya

B. Waktu Penelitian

Seluruh rangkaian aktivitas penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu 3 bulan, terhitung sejak bulan Januari 2026 hingga bulan Maret 2026. Periode tersebut mencakup seluruh tahapan penelitian mulai dari persiapan rencana pelaksanaan, implementasi di lapangan, observasi, evaluasi reflektif, sampai pada tahap finalisasi laporan penelitian.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penetapan lokasi penelitian difokuskan pada KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Secara geografis, lembaga ini berada di Kelurahan Muara Jawa Ulu Kecamatan Muara Jawa, di bawah naungan wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. KB Gempita Nusantara Muara Jawa menyelenggarakan layanan pendidikan bagi kelompok usia 2-6 tahun dengan mengimplementasikan kurikulum merdeka, berbasis tema. Fasilitas yang tersedia di KB Gempita Nusantara antara lain ruang kelas yang luas, area bermain yang ada diluar ruangan seperti ayunan dan tempat duduk lingkaran. Fasilitas permainan yang ada di KB Gempita Nusantara masih minim karena belum mendapat bantuan berupa APE dalam dan luar ruangan dari pemerintah setempat. Permainan yang ada saat ini, merupakan bantuan dari individu per individu kepada KB. Gempita Nusantara Muara Jawa.

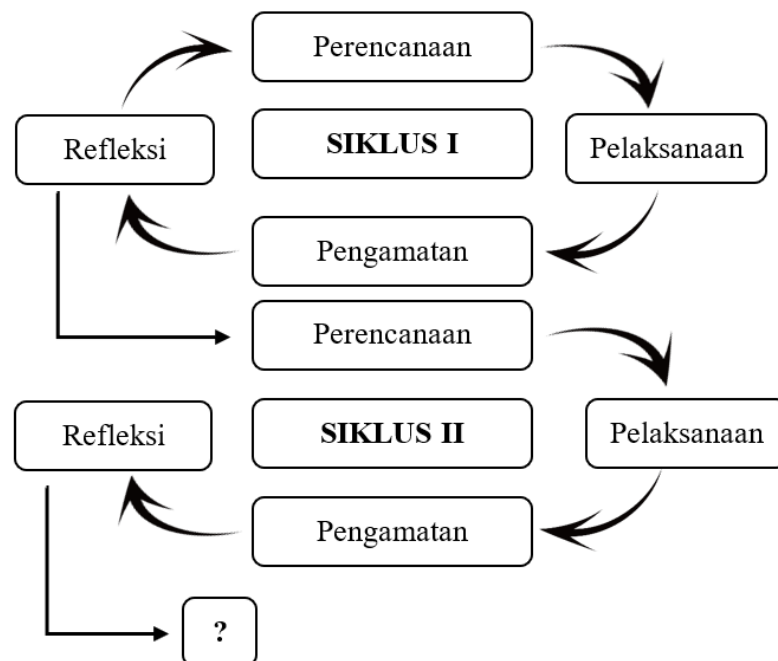
D. Subjek dan Karakteristiknya

Partisipan dalam penelitian ini melibatkan 6 orang anak dalam kategori usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Jumlah subjek tersebut merujuk pada

data administratif lembaga per periode November 2025, terutama peserta didik yang aktif bersekolah.

E. Rencana Tindakan

Studi ini mengadopsi desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan sasaran subjek didik pada rentang usia 5-6 tahun KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Orientasi utama riset ini ditujukan untuk mengoptimalkan kualitas etika anak dalam berkomunikasi melalui implementasi *role play*. Secara metodologis, intervensi ini dirancang dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali tatap muka. Setiap tahapan dalam siklus tersebut mengacu pada kerangka kerja sistematis yang meliputi fase perencanaan, aplikasi tindakan, observasi, hingga refleksi. Adapun model siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipaparkan dalam ilustrasi berikut (Arikunto dkk., 2015) :



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan (dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto dalam Buku Penelitian Tindakan Kelas, 2015)

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Studi ini mengekstraksi informasi melalui dua sumber utama, yakni data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dihimpun secara observasional di lapangan, mencakup hasil pengisian lembar observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran. Sementara itu, pemenuhan data sekunder merupakan himpunan informasi dari arsip dokumenter yang telah eksis di lokasi penelitian, yakni dokumen atau arsip yang relevan dengan kebutuhan penelitian.

1. Teknik observasi dipilih guna mendapatkan data primer di lapangan dengan cara mengamati secara saksama setiap aktivitas atau fenomena yang sedang dikaji, sehingga dapat memperkaya pemahaman peneliti terhadap kondisi yang terjadi di lapangan.
2. Lembar Observasi berfungsi sebagai alat penunjang penelitian yang memfasilitasi penghimpunan data langsung dari partisipan yang diteliti. Instrumen ini digunakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas, khususnya dalam kegiatan *role play* (bermain peran). Adapun lembar observasi dan rubrik penilaian perkembangan etika berkomunikasi disajikan pada Lampiran 7 dan Lampiran 8.
3. Teknik pengumpulan data juga didukung melalui dokumentasi, yaitu proses penghimpunan beragam referensi baik dalam format tulisan maupun visual, seperti catatan resmi, arsip, data numerik, serta gambar yang relevan. Pada penelitian ini, dokumentasi diwujudkan dalam bentuk rekaman foto yang memotret seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran selama tindakan kelas berlangsung di KB Gempita Nusantara Muara Jawa.

G. Teknik Analisis Data

Tahapan analisis data dalam riset ini merujuk pada pengolahan data temuan penelitian secara terstruktur, yang berfokus pada statistik deskriptif. Tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi interpretasi temuan sehingga dapat menguji hipotesis tindakan dari peneliti. Dalam studi ini, pendekatan kuantitatif diterapkan untuk memetakan tren peningkatan pada setiap indikator di tiap siklus, sekaligus memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas metode *role play* dalam mencapai target penelitian.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian perkembangan etika berkomunikasi anak melalui lembar observasi dengan rubrik penilaian berskala 1-4, yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk nilai persentase. Langkah-langkah perhitungannya diuraikan sebagai berikut:

1. Perhitungan Skor perkembangan etika berkomunikasi anak

Terdapat 3 indikator dalam menilai perkembangan etika berkomunikasi anak, yang dimana setiap indikator memiliki 4 poin indikator perilaku. Nilai maksimal dari setiap indikator yaitu 16. Skor ini diperoleh dengan cara 4 poin indikator perilaku x skor maksimal yaitu 4.

Nilai akhir setiap peserta didik dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Penentuan Kriteria Penilaian

Setelah didapatkan nilai setiap anak dari ketiga indikator, maka yang masuk dalam kategori BSH dan BSB akan masuk dalam perhitungan anak yang mengalami peningkatan etika berkomunikasi.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Dasar menurut Suharsimi Arikunto

Interval (%)	Kategori
21-40	BB
41-60	MB
61-80	BSH
81-100	BSB

3. Perhitungan Rata-Rata Peningkatan Etika Berkomunikasi

Untuk mengetahui rata-rata peningkatan etika berkomunikasi anak, dapat menggunakan perhitungan nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mx = Mean atau nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai anak

N = Jumlah anak

Keberhasilan penelitian ini ditetapkan berdasarkan pencapaian nilai rata-rata kemampuan anak yang melampaui ambang batas 70%. Pencapaian tersebut mengindikasikan bahwa subjek didik telah mencapai kualifikasi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

4. Interpretasi Hasil Analisis

Interpretasi terhadap hasil olah data kuantitatif dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana metode bermain peran berkontribusi pada peningkatan etika berbicara subjek penelitian. Peneliti menetapkan standar keberhasilan tindakan pada angka 70% ke atas, yang merujuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terlampauinya parameter tersebut menjadi bukti bahwa penerapan bermain peran mampu memberikan dampak

positif terhadap etika berkomunikasi anak di KB Gempita Nusantara Muara Jawa, sehingga hipotesis tindakan dapat diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat KB Gempita Nusantara Muara Jawa

KB Gempita Nusantara Muara Jawa merupakan satu-satunya cabang di Muara Jawa dari Yayasan Gerakan Masyarakat Peduli Kita (Gempita) Mandiri Sejahtera yang terletak di Tenggarong. Pendirian yayasan ini didorong oleh aspirasi untuk menyediakan layanan pendidikan yang layak bagi kelompok masyarakat prasejahtera. Melalui inisiatif ini, diharapkan anak-anak dari latar belakang ekonomi tersebut dapat memperoleh hak pendidikan yang setara dan bermutu demi menunjang perkembangan mereka secara optimal. Yayasan ini merupakan satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memberikan peluang bagi anak-anak yang ada di Muara Jawa untuk mendapatkan pendidikan yang layak, sehingga terbentuklah KB Gempita Nusantara yang terletak di Jalan Jalur pipa Gang Shalom RT 011, Kelurahan Muara Jawa Ulu, Kecamatan Muara Jawa Kabupaten Kutai Kartanegara.

b. Visi dan Misi KB Gempita Nusantara Muara Jawa

Adapun Visi KB Gempita Nusantara Muara Jawa, yaitu menjadi Pusat pengembangan beragam seluruh potensi anak dalam hal kreativitas, seni budaya, agama, olahraga yang didukung oleh lingkungan yang ramah, hijau, sehat, bersih serta bebas asap rokok dan polusi.

Demi mencapai Visi tersebut, maka Misi KB Gempita Nusantara Muara Jawa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses KBM yang menyenangkan, sistem pembelajaran yang dikemas sesuai kebutuhan anak, guru, orang tua sehingga tercipta komunitas yang menyenangkan tanpa disadari itu sebagai pembelajaran.
- 2) Mengembangkan seluruh potensi anak usia dini dengan proses KBM yang aktif, kreatif, inovatif secara terpadu serta terintegrasikan dengan pemanfaatan lingkungan alam perkebunan sebagai sumber belajar dan selalu mengaitkannya dengan kemahakuasaan Tuhan.
- 3) Melakukan aktivitas yang melibatkan dan memberi manfaat bagi lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial.

c. Keadaan Peserta Didik KB Gempita Nusantara Muara Jawa

Berdasarkan data peserta didik periode November 2025, jumlah peserta didik yang ada di KB Gempita Nusantara yaitu sebanyak 24 anak. Rincian peserta didik yang ada di KB Gempita Nusantara Muara Jawa dapat dilihat dalam tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Peserta Didik KB Gempita Nusantara Muara Jawa

No.	Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	2-4 Tahun	9	7	16
2	5-6 Tahun	1	7	8
Jumlah		10	14	24

Sumber: Dokumen KB Gempita Nusantara Muara Jawa (2025)

Adapun subjek dalam penelitian ini Adalah anak usia 5-6 tahun. Namun, dikarenakan terdapat 2 anak yang hanya terdaftar dan kurang aktif masuk sekolah, maka peneliti hanya meneliti pada 6 anak yang aktif bersekolah.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal

Sebelum melakukan intervensi Tindakan Siklus I dan II, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan mendalam pada fase pra-siklus untuk memetakan perkembangan etika berkomunikasi peserta didik di KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Temuan empiris dari observasi yang dilakukan pada tanggal 03 Februari 2026, teridentifikasi bahwa perkembangan etika berkomunikasi anak di KB Gempita Nusantara Muara Jawa pada kelompok usia 5-6 tahun masih belum berkembang sesuai harapan. Data Pra-siklus dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pra-Siklus pada Indikator Anak Mengucapkan Salam

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	7	44%	MB
2	DB	8	50%	MB
3	BMC	10	63%	BSH
4	VG	6	38%	BB
5	TJ	5	31%	BB
6	JBS	7	44%	MB
Nilai Rata-Rata			45%	MB

Berdasarkan data tabel 5 mengenai indikator kemampuan peserta didik dalam mengucapkan salam saat memasuki ruang kelas, pada fase pra-siklus teridentifikasi bahwa 2 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), dan 3 anak pada kategori Mulai Berkembang (MB). Artinya bahwa, 5 dari 6 anak yang belum mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan nilai rata-rata anak sebesar 45%.

Tabel 6. Hasil Pra-Siklus pada Indikator Anak Meminta Izin

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	7	44%	MB
2	DB	9	56%	MB
3	BMC	7	44%	MB
4	VG	6	38%	BB
5	TJ	8	50%	MB
6	JBS	10	63%	BSH
Nilai Rata-Rata			49%	MB

Berdasarkan data tabel 6 mengenai indikator kemampuan peserta didik dalam meminta izin terlebih dahulu sebelum meminjam barang teman, pada fase pra-siklus, mayoritas subjek (5 dari 6 anak) belum memenuhi kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan rincian 1 anak pada kategori BB dan 4 anak pada kategori MB. Kondisi objektif ini diperkuat oleh nilai rata-rata perkembangan kelompok yang hanya sebesar 49%, sehingga secara kategoris masih berada dalam kriteria Mulai Berkembang (MB).

Tabel 7. Hasil Pra-Siklus pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	8	50%	MB
2	DB	7	44%	MB
3	BMC	8	50%	MB
4	VG	7	44%	MB
5	TJ	8	50%	MB
6	JBS	10	63%	BSH
Nilai Rata-Rata			50%	MB

Berdasarkan data tabel 7 mengenai indikator kemampuan peserta didik untuk tidak mengganggu teman saat bermain, pada fase pra-siklus, mengonfirmasi bahwa 5 dari 6 subjek penelitian diklasifikasikan ke dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dengan perolehan nilai rata-rata kelompok sebesar 50%.

Berikut ini data hasil Pra-Siklus disajikan dalam bentuk perbandingan antara ketiga indikator, dengan pencapaian dan nilai rata-rata yang didapatkan.

Tabel 8. Hasil Pra-Siklus Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa

No.	Indikator Kemampuan Anak	Hasil Pra-Siklus				
		BB	MB	BSH	BSB	Nilai Rata-Rata
		Jumlah Anak				
1	Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas	2	3	1	0	45%
2	Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman	1	4	1	0	49%
3	Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain	0	5	1	0	50%

Tabel 8 menunjukkan bahwa ketiga indikator etika berkomunikasi pada anak usia 5-6 tahun yang ada di KB Gempita Nusantara Muara Jawa masih tergolong Mulai Berkembang. Hal itu terlihat pada nilai rata-rata ketiga indikator, yaitu masing-masing indikator sebesar 45%, 49%, dan 50%.

b. Siklus I

Siklus I dilakukan sebagai upaya untuk mengoptimalkan etika berkomunikasi pada anak usia 5-6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa melalui metode *role play*. Rangkaian tindakan siklus I mencakup 2 sesi pertemuan, yang masing-masing diselenggarakan pada tanggal 27 Februari 2026 serta 06 Maret 2026. Berikut gambaran penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus I (pertemuan pertama dan kedua).

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Rancangan intervensi yang dipersiapkan untuk fase Siklus I dijabarkan melalui poin-poin sebagai berikut:

- a) Menetapkan waktu pelaksanaan siklus I, dengan cara berkoordinasi dengan guru pendidik yang terjadwal dengan sepengetahuan dari Kepala Sekolah.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menggunakan metode *role play*, yang disesuaikan dengan topik dan sub topik pembelajaran kelas.
- c) Menyusun lembar observasi yang berisi tentang indikator dan poin-poin perilaku dari setiap indikator etika berkomunikasi anak
- d) Menyiapkan media yang diperlukan untuk fase siklus I

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan penelitian diawali dengan berdoa dan menyanyikan lagu-lagu. Kemudian dilakukan penyampaian mengenai topik yang akan dipelajari, serta melakukan diskusi tanya jawab mengenai sub topik pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik. Dalam hal ini, pemberian penjelasan tentang sub topik pembelajaran, dibarengi dengan penjelasan fungsi dan peran dari orang-orang yang terlibat dalam sub topik pembelajaran yang ada, yang kemudian dapat menjadi pengetahuan dasar anak untuk memenuhi perannya saat melakukan kegiatan *role play*.

a) Siklus I Pertemuan Pertama

Siklus I pertemuan pertama diselenggarakan pada tanggal 27 Februari 2026. Dalam tahap ini, kolaborasi antara peneliti dan pendidik diwujudkan melalui penyiapan berbagai instrumen serta media instruksional yang menunjang efektivitas aktivitas *role play*. Pembelajaran kelas mengangkat Topik Gejala Alam, dengan Sub Topik Tanah Longsor, sehingga kegiatan *role play* mengangkat tema tentang Simulasi Tanah Longsor.

Kegiatan diawali dengan pengenalan gejala alam tanah longsor, disertai dengan penyebab terjadinya tanah longsor. Kemudian dilanjutkan dengan siapa saja yang terlibat saat terjadinya bencana tanah longsor. Ada yang menjadi korban bencana tanah longsor, ada yang menjadi polisi, ada yang menjadi Tim SAR untuk membantu evakuasi atau menyelamatkan korban dari Lokasi bencana, ada yang menjadi dokter dan perawat untuk mengobati dan merawat korban dari bencana tanah longsor. Tahapan berikutnya melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memilih karakter yang akan dimainkan. Guna menjaga kondusivitas pembelajaran, anak didik diberikan pemahaman mengenai kesepakatan atau peraturan dalam bermain peran, serta jalan cerita atau skenario dari simulasi tanah longsor. Juga peneliti dengan bantuan pendidik yang lain, memberi contoh setiap peran yang akan dimainkan, sehingga setiap anak tahu akan apa yang harus dilakukan. Selama kegiatan berlangsung, anak akan dihibau dan diingatkan untuk tetap pada tujuan utama yaitu berkaitan dengan peningkatan etika berkomunikasi anak, seperti jangan lupa untuk mengucapkan salam, menunjukkan sikap sopan

santun, tidak merebut media yang digunakan temannya, melainkan mau bergantian, dan tidak mengganggu teman lainnya, melainkan tetap bermain sesuai perannya masing-masing. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran, anak diingatkan untuk mengembalikan media yang digunakan.

Sebagai sesi penutup, peneliti mengimplementasikan evaluasi formatif yang berfokus pada kilas balik pelaksanaan simulasi. Proses ini melibatkan upaya stimulasi ingatan anak terhadap lakon yang telah dimainkan, sekaligus memberikan penghargaan berupa pujian afirmatif sebagai bentuk validasi atas partisipasi mereka.

Data yang dihimpun melalui observasi pada intervensi Siklus I pertemuan pertama dipaparkan secara mendetail dalam tabel di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Siklus I Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Mengucapkan Salam

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	9	56%	MB
2	DB	9	56%	MB
3	BMC	11	69%	BSH
4	VG	7	44%	MB
5	TJ	7	44%	MB
6	JBS	10	63%	BSH
Nilai Rata-Rata			55%	MB

Data pada Tabel 9 memaparkan hasil intervensi Siklus I pertemuan pertama terkait etika pengucapan salam. Secara statistik deskriptif, teridentifikasi 4 anak didik yang masih menempati kualifikasi Mulai Berkembang (MB), yang mengindikasikan bahwa mayoritas subjek belum memenuhi standar Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan perolehan rata-rata kemampuan kelompok yang baru mencapai angka 55%.

Tabel 10. Hasil Siklus I Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Meminta Izin

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	9	56%	MB
2	DB	10	63%	BSH
3	BMC	8	50%	MB
4	VG	8	50%	MB
5	TJ	9	56%	MB
6	JBS	11	69%	BSH
		Nilai Rata-Rata	57%	MB

Data pada Tabel 10 memaparkan hasil intervensi Siklus I pertemuan pertama pada indikator kemampuan anak dalam meminta izin terlebih dahulu sebelum meminjam barang teman. Secara statistik deskriptif, teridentifikasi 4 anak didik yang masih menempati kualifikasi Mulai Berkembang (MB), yang mengindikasikan bahwa mayoritas subjek (4 dari 6 anak) belum memenuhi standar Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan perolehan rata-rata kemampuan kelompok yang baru mencapai angka 57%.

Tabel 11. Hasil Siklus I Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	10	63%	BSH
2	DB	9	56%	MB
3	BMC	10	63%	BSH
4	VG	8	50%	MB
5	TJ	8	50%	MB
6	JBS	11	69%	BSH
		Nilai Rata-Rata	58%	MB

Data pada Tabel 11 memaparkan hasil intervensi Siklus I pertemuan pertama pada indikator kemampuan anak untuk tidak mengganggu teman saat bermain. Secara statistik deskriptif, teridentifikasi sebanyak 3 anak masih pada fase Mulai Berkembang (MB) dan 3 anak lainnya telah berada pada

kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang ditandai dengan nilai rata-rata kelompok yang baru mencapai angka 58%.

Berikut ini data hasil tindakan siklus I pertemuan pertama yang disajikan dalam bentuk perbandingan antara ketiga indikator, dengan pencapaian dan nilai rata-rata yang didapatkan.

Tabel 12. Hasil Siklus I Pertemuan Pertama Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa

No	Indikator Kemampuan Anak	Hasil Pertemuan Pertama Siklus I				
		BB	MB	BSH	BSB	Nilai Rata-Rata
		Jumlah Anak				
1	Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas	0	4	2	0	55%
2	Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman	0	4	2	0	57%
3	Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain	0	3	3	0	58%

Tabel 12 menunjukkan bahwa pasca-implementasi tindakan pada siklus I pertemuan pertama, tingkat kemampuan anak pada ketiga indikator etika berkomunikasi masih tergolong dalam kriteria Mulai Berkembang. Hal itu tercermin pada nilai rata-rata kelompok dari ketiga indikator tersebut, yang masing-masing baru menunjukkan angka sebesar 55%, 57%, dan 58%.

b) Siklus I Pertemuan Kedua

Pelaksanaan siklus I pertemuan kedua dilangsungkan pada hari Jumat, 06 Maret 2026. Peneliti berkoordinasi dengan guru pendidik untuk menyiapkan berbagai media pendukung guna memfasilitasi kegiatan *role play*. Pembelajaran kelas mengangkat Topik Gejala Alam, dengan Sub Topik

Banjir, sehingga kegiatan *role play* mengangkat tema tentang Simulasi Mencegah Banjir.

Kegiatan diawali dengan pengenalan gejala alam banjir, disertai dengan pembahasan bagaimana cara mencegah terjadinya bencana banjir. Dalam sesi ini, peneliti berkolaborasi dengan guru pendidik untuk menguraikan deskripsi mengenai fungsi dan tanggung jawab tiap karakter dalam simulasi, yang meliputi peran warga masyarakat dengan perilaku membuang sampah tidak pada tempatnya, serta peran aparat kepolisian yang bertugas memberikan edukasi dan teguran terkait pentingnya manajemen limbah yang benar. Selanjutnya, setiap peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan peran masing-masing. Sebelum aktivitas *role play* dieksekusi, anak diberi pemaparan dan penjelasan sederhana tentang kesepakatan atau peraturan dalam bermain peran. Anak juga dijelaskan jalan cerita atau skenario dari simulasi mencegah banjir. Peneliti bersama dengan pendidik yang lain, memberi contoh setiap peran yang akan dimainkan, sehingga setiap anak tahu akan apa yang harus dilakukan.

Selama kegiatan bermain peran berlangsung, anak akan diingatkan untuk tetap pada tujuan utama yaitu berkaitan dengan peningkatan etika berkomunikasi anak, seperti jangan lupa untuk mengucapkan salam, menunjukkan sikap sopan santun, tidak merebut media yang digunakan temannya, melainkan mau bergantian, dan tidak mengganggu teman lainnya, melainkan tetap bermain sesuai perannya masing-masing. Setelah selesai

melakukan kegiatan bermain peran, anak diingatkan untuk mengembalikan media yang digunakan.

Kegiatan ditutup dengan melakukan evaluasi mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan, mengingat kembali peran-peran yang telah dimainkan bersama, serta memberikan apresiasi berupa pujian kepada setiap anak atas partisipasi mereka.

Merujuk pada hasil pengamatan lapangan dalam implementasi siklus I pertemuan kedua, diperoleh paparan data sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Siklus I Pertemuan Kedua pada Indikator Anak.Mengucapkan Salam

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	9	56%	MB
2	DB	9	56%	MB
3	BMC	11	69%	BSH
4	VG	7	44%	MB
5	TJ	7	44%	MB
6	JBS	10	63%	BSH
Nilai Rata-Rata			55%	MB

Data yang tersaji dalam tabel 13 merepresentasikan capaian indikator kemampuan anak dalam mengucapkan salam pada siklus I pertemuan kedua. Temuan menunjukkan bahwa sebanyak 4 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sementara 2 anak lainnya telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelompok pada indikator ini adalah sebesar 55%.

Tabel 14. Hasil Siklus I Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Meminta Izin

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	9	56%	MB
2	DB	10	63%	BSH
3	BMC	8	50%	MB
4	VG	8	50%	MB
5	TJ	9	56%	MB
6	JBS	11	69%	BSH
Nilai Rata-Rata			57%	MB

Data tabel 14 menunjukkan capaian indikator kemampuan Anak dalam meminta izin terlebih dahulu sebelum meminjam barang teman, pada implementasi Siklus I pertemuan kedua. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 4 anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), sementara 2 anak lainnya telah Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini tercermin pada nilai rata-rata anak, yakni sebesar 57%.

Tabel 15. Hasil Siklus I Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	8	50%	MB
2	DB	9	56%	MB
3	BMC	10	63%	BSH
4	VG	8	50%	MB
5	TJ	8	50%	MB
6	JBS	11	69%	BSH
Nilai Rata-Rata			56%	MB

Tabel di atas menunjukkan capaian indikator kemampuan anak untuk tidak mengganggu teman saat bermain pada implementasi Siklus I pertemuan kedua. Hasil pengamatan pada fase ini memperoleh sebanyak 4 anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sementara 2 anak lainnya telah Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Nilai rata-rata anak adalah sebesar 56%.

Berikut ini data hasil tindakan Siklus I pertemuan kedua yang disajikan dalam bentuk perbandingan antara ketiga indikator dengan nilai rata-rata yang didapatkan.

Tabel 16. Hasil Siklus I Pertemuan Kedua Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa

No	Indikator Kemampuan Anak	Hasil Siklus I Pertemuan Kedua				
		BB	MB	BSH	BSB	Nilai Rata-Rata
		Jumlah Anak				
1	Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruangan Kelas	0	4	2	0	55%
2	Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman	0	4	2	0	57%
3	Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain	0	4	2	0	56%

Tabel 16 menunjukkan bahwa capaian kolektif anak usia 5-6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa dalam aspek etika berkomunikasi pada siklus I pertemuan kedua masih berada pada kriteria Mulai Berkembang. Secara kuantitatif, kondisi ini teridentifikasi melalui perolehan nilai rata-rata pada ketiga indikator penilaian yang masing-masing menunjukkan angka 55%, 57%, serta 56%.

3) Observasi

Implementasi riset ini dilakukan secara terintegrasi dengan dinamika pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan pemantauan sistematis menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Adapun akumulasi temuan yang dihimpun selama dua kali pertemuan pada siklus I dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Siklus I pada Indikator Anak Mengucapkan Salam

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Nilai anak	Kriteria
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria		
1	GM	56%	MB	56%	MB	56%	MB
2	DB	56%	MB	56%	MB	56%	MB
3	BMC	69%	BSH	69%	BSH	69%	BSH
4	VG	44%	MB	44%	MB	44%	MB
5	TJ	44%	MB	44%	MB	44%	MB
6	JBS	63%	BSH	63%	BSH	63%	BSH
Nilai Rata-Rata		55%		55%		55%	

Berdasarkan komparasi hasil tindakan antara pertemuan awal dan lanjutan di siklus I, ditemukan bahwa nilai rata-rata pada indikator kemampuan anak dalam mengucapkan salam menetap di angka 55%. Merujuk pada data Tabel 17, kondisi ini memperlihatkan tidak terdapat fluktuasi penurunan nilai kemampuan anak, di mana setiap anak mampu memelihara skor perkembangannya tanpa mengalami degradasi, meskipun belum terlihat peningkatan signifikan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Tabel 18. Hasil Siklus I pada Indikator Anak Meminta Izin

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Nilai Anak	Kriteria
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria		
1	GM	56%	MB	56%	MB	56%	MB
2	DB	63%	BSH	63%	BSH	63%	BSH
3	BMC	50%	MB	50%	MB	50%	MB
4	VG	50%	MB	50%	MB	50%	MB
5	TJ	56%	MB	56%	MB	56%	MB
6	JBS	69%	BSH	69%	BSH	69%	BSH
Nilai Rata-Rata		57%		57%		57%	

Data yang tersaji dalam Tabel 18 memperlihatkan hasil pengamatan tindakan Siklus I pada indikator kemampuan anak dalam meminta izin. Capaian nilai

rata-rata sebesar 57% tersebut menunjukkan bahwa tidak terjadi fluktuasi kemampuan anak dari pertemuan awal hingga pertemuan kedua, sehingga tren perkembangan pada tahap ini tergolong konstan.

Tabel 19. Hasil Siklus I pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Nilai Anak	Kriteria
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria		
1	GM	63%	BSH	50%	MB	56%	MB
2	DB	56%	MB	56%	BSH	56%	MB
3	BMC	63%	BSH	63%	MB	63%	BSH
4	VG	50%	MB	50%	MB	50%	MB
5	TJ	50%	MB	50%	MB	50%	MB
6	JBS	69%	BSH	69%	BSH	69%	BSH
Nilai Rata-Rata		58%		56%		57%	

Merujuk pada tabel 19, terlihat adanya penurunan performa subjek penelitian pada indikator kemampuan anak untuk tidak mengganggu teman. Hal itu terlihat dari penurunan nilai rata-rata anak, dari 58% pada pertemuan awal menjadi 56% pada pertemuan berikutnya di Siklus I, sehingga perolehan nilai rata-rata kumulatif anak pada tahapan Siklus I adalah sebesar 57%.

4) Refleksi

Pasca-kegiatan pengamatan dan penilaian, peneliti melakukan tahapan refleksi guna mengidentifikasi berbagai aspek perubahan serta penyempurnaan yang diperlukan bagi pelaksanaan Siklus II. Berikut disajikan hasil asesmen selama Siklus I.

- a) Pada Siklus I, anak-anak menunjukkan kesukaan mereka dalam menggunakan media pendukung pada saat memainkan peran, dan hal

tersebut memicu anak satu sama lain merebut media yang dipakai temannya.

- b) Beberapa anak mengalami kesulitan untuk fokus hingga akhir kegiatan. Hal ini berdampak pada kurangnya peningkatan perkembangan indikator perilaku etika berkomunikasi anak, seperti pada perilaku “mengembalikan barang yang dipinjam”, karena anak akan segera meninggalkan media yang dipakai begitu saja dan fokus pada bermain sendiri.
- c) Pada siklus I, terlihat bahwa anak lebih suka bermain di luar ruangan.
- d) Terdapat beberapa anak yang pendiam dan pemalu. Sifat dan kepribadian anak yang pendiam dan pemalu juga menjadi salah satu tantangan dalam meningkatkan etika berkomunikasi anak, terutama pada indikator memberikan salam atau menyapa.
- e) Ritme bermain peran yang terlalu cepat. Hal ini juga berpeluang bagi anak untuk melewatkan beberapa kesempatan atau situasi untuk bisa diisi dengan indikator perilaku etika berkomunikasi.

Meskipun hasil tindakan siklus I masih belum maksimal, tetapi setidaknya mampu memberikan sedikit peningkatan terhadap perkembangan etika berkomunikasi anak. Berdasarkan hasil tersebut, maka peneliti mempertimbangkan perbaikan-perbaikan untuk tindakan siklus II sebagai berikut.

- a) Perlunya penggunaan media yang belum pernah atau jarang anak mainkan. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian dan minat anak

untuk berpartisipasi dengan baik dalam bermain peran. Hal ini juga memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memfokuskan aturan sebelum kegiatan dimulai, agar anak dapat bergantian memakai media saat kegiatan *role play* berlangsung.

- b) Pemberian apresiasi dan *reward* bukan hanya dalam bentuk pujian, tetapi anak juga diberikan makanan ringan seperti jeli. Hal tersebut dilakukan agar anak bisa fokus hingga akhir kegiatan, dan menyelesaikan perannya dengan baik. Syarat dan ketentuan juga diberitahukan kepada anak agar bisa mendapatkan *reward* sehingga anak dapat antusias dan fokus hingga kegiatan berakhir.
- c) Pelaksanaan bermain peran dilakukan di luar ruangan, menyesuaikan dengan topik dan sub topik pembelajaran yang berlaku, Hal tersebut dipertimbangkan untuk menarik minat anak.
- d) Memberikan perhatian lebih kepada anak yang pendiam dan pemalu, agar dapat dengan mudah untuk memahami dan mempraktikkan hal-hal yang diinstruksikan selama kegiatan *role play* berlangsung.
- e) Melakukan penyesuaian ritme selama bermain peran bagi setiap anak, khususnya pada anak yang membutuhkan perhatian lebih. Hal ini dilakukan agar semua anak mampu mengikuti kegiatan *role play* dengan efektif, dan mencapai pada peningkatan etika berkomunikasi anak.

c. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II diorientasikan untuk mengoptimalkan etika berkomunikasi anak usia 5-6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa

melalui pengimplementasian metode *role play*. Tindakan ini mengintegrasikan berbagai skema perbaikan yang dirumuskan berdasarkan hasil refleksi pada tahapan sebelumnya. Intervensi pada siklus ini dijadwalkan ke dalam dua sesi pertemuan, yang masing-masing diselenggarakan pada tanggal 11 dan 12 Maret 2026. Gambaran mengenai kegiatan penelitian pada Siklus II disajikan sebagai berikut.

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Rancangan intervensi yang dipersiapkan untuk fase Siklus I dijabarkan melalui poin-poin sebagai berikut:

- a) Menetapkan waktu pelaksanaan siklus II, dengan cara berkoordinasi dengan guru pendidik yang terjadwal dengan sepengetahuan dari Kepala KB Gempita Nusantara Muara Jawa.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menggunakan metode *role play*, yang disesuaikan dengan topik dan sub topik pembelajaran kelas.
- c) Menyusun lembar observasi yang berisi tentang indikator dan poin-poin perilaku dari setiap indikator etika berkomunikasi anak
- d) Menyiapkan media yang diperlukan selama pelaksanaan Tindakan siklus II

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Rangkaian aktivitas pembelajaran dalam penelitian diawali dengan sesi doa bersama dan menyanyikan lagu-lagu. Kemudian dilakukan penyampaian mengenai topik yang akan dipelajari, serta melakukan

diskusi tanya jawab mengenai sub topik pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik. Dalam hal ini, pemberian penjelasan tentang sub topik pembelajaran, dibarengi dengan penjelasan fungsi dan peran dari orang-orang yang terlibat dalam sub topik pembelajaran yang ada, yang kemudian dapat menjadi pengetahuan dasar anak untuk memenuhi perannya saat melakukan kegiatan *role play*.

a) Siklus II Pertemuan Pertama

Implementasi tindakan Siklus II sesi pertama diselenggarakan pada Rabu, 11 Maret 2026. Pada tahap awal, peneliti bersama guru kelas melakukan koordinasi dalam menyiapkan berbagai instrumen media pendukung guna menunjang efektivitas metode *role play*. Pembelajaran kali ini mengacu pada topik Gejala Alam dengan sub-topik "Aku Sayang Bumi". Sebagai aplikasi praktisnya, maka peneliti mengangkat tema *role play* tentang simulasi sebagai tukang kebun.

Kegiatan diawali dengan pengenalan bagaimana merawat bumi dengan menanam pohon. Kemudian penjelasan tentang bagaimana cara menanam pohon, serta jenis-jenis pohon. Dilanjutkan pengenalan peralatan Perkebunan. Media yang digunakan yaitu sekop dan garpu tanah mainan. Semua anak berperan menjadi tukang kebun yang menanam pohon. Tindakan siklus II pada pertemuan pertama dilakukan di luar ruangan untuk bermain peran sebagai tukang kebun yang menanam pohon. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, anak diberitahukan tentang kesepakatan dan peraturan dalam bermain peran,

serta jalan cerita atau skenario dari simulasi sebagai tukang kebun. Juga peneliti dengan bantuan pendidik yang lain, memberi contoh setiap peran yang akan dimainkan, sehingga setiap anak tahu akan apa yang harus dilakukan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama dengan pendidik lain membantu berjalannya simulasi sebagai tukang kebun. Anak diberi arahan untuk berbicara sopan, menunggu bergantian, dan mengembalikan media atau alat yang digunakan setelah selesai melakukan kegiatan. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran, peneliti dan pendidik segera mengarahkan anak untuk mencuci tangan dan kaki mereka, serta membersihkan media atau alat yang telah digunakan.

Rangkaian kegiatan ditutup dengan mengevaluasi pengalaman bermain peran yang telah dilaksanakan. Sebagai bentuk penguatan positif (*positive reinforcement*), peneliti memberikan apresiasi berupa jeli kepada seluruh anak atas partisipasi aktif mereka. Selain itu, penghargaan tambahan diberikan secara selektif bagi individu yang berhasil mengikuti aturan kelas serta memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Data yang dihimpun melalui observasi pada intervensi Siklus II pertemuan pertama dipaparkan dalam tabel di berikut ini.

Tabel 20. Hasil Siklus II Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Mengucapkan Salam

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	11	69%	BSH
2	DB	12	75%	BSH
3	BMC	12	75%	BSH
4	VG	9	56%	MB
5	TJ	10	63%	BSH
6	JBS	12	75%	BSH
Nilai Rata-Rata			69%	BSH

Berdasarkan paparan data pada tabel 20, hasil observasi Siklus II pertemuan pertama menunjukkan capaian positif pada indikator kemampuan anak dalam mengucapkan salam saat memasuki ruang kelas. Tercatat bahwa mayoritas subjek penelitian, yakni 5 dari 6 anak, telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Secara akumulatif, perolehan nilai rata-rata pada tahapan ini berada pada angka 69%.

Tabel 21. Hasil Siklus II Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Meminta Izin

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	12	75%	BSH
2	DB	12	75%	BSH
3	BMC	11	69%	BSH
4	VG	10	63%	BSH
5	TJ	11	69%	BSH
6	JBS	13	81%	BSB
Nilai Rata-Rata			72%	BSH

Data pada Tabel 21 memaparkan hasil pengamatan Siklus II pertemuan pertama terkait indikator kemampuan anak dalam meminta izin sebelum menggunakan barang milik teman. Hasil penelitian menunjukkan distribusi capaian yang positif, di mana 5 anak dikategorikan

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak telah mencapai tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB). Secara akumulatif, perolehan nilai rata-rata pada aspek ini tercatat sebesar 72%.

Tabel 22. Hasil Siklus II Pertemuan Pertama pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	12	75%	BSH
2	DB	11	69%	BSH
3	BMC	13	81%	BSB
4	VG	11	69%	BSH
5	TJ	11	69%	BSH
6	JBS	13	81%	BSB
Nilai Rata-Rata			74%	BSH

Melalui tindakan yang diimplementasikan pada Siklus II pertemuan pertama, terlihat peningkatan pada kemampuan anak untuk tidak mengganggu teman selama aktivitas bermain. Sebagaimana termuat dalam tabel 22, mayoritas subjek (4 anak) berada pada level BSH, sementara sisanya (2 anak) telah mencapai kriteria BSB. Secara keseluruhan, efektivitas tindakan pada pertemuan ini tercermin dari nilai rata-rata perkembangan yang menyentuh angka 74%.

Rangkuman hasil tindakan pada Siklus II pertemuan pertama diuraikan pada tabel berikut, yang mencakup perbandingan antara ketiga indikator dan nilai rata-rata yang dicapai peserta didik.

Tabel 23. Hasil Siklus II Pertemuan Pertama Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa

No	Indikator Kemampuan Anak	Hasil Pertemuan Pertama Siklus II				
		BB	MB	BSH	BSB	Nilai Rata-Rata
		Jumlah Anak				
1	Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas	0	1	5	0	69%
2	Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman	0	0	5	1	72%
3	Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain	0	0	4	2	74%

Visualisasi data pada Tabel 23 mengonfirmasi bahwa pasca-implementasi tindakan Siklus II pertemuan pertama, kompetensi anak dalam ketiga indikator etika berkomunikasi telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Capaian ini terefleksi dari perolehan skor rerata pada masing-masing indikator yang secara berturut-turut mencatatkan angka 69%, 72%, dan 74%.

b) Siklus II Pertemuan Kedua

Implementasi tindakan pada Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada Kamis, 12 Maret 2026. Tahap awal kegiatan difokuskan pada penyiapan media pendukung oleh peneliti dan guru guna menunjang efektivitas metode *role play*. Selaras dengan kurikulum yang berjalan, pembelajaran masih mengusung topik Gejala Alam dengan subtopik "Aku Sayang Bumi". Dalam konteks tersebut, simulasi peran sebagai Tukang Kebun diaplikasikan kembali, namun dengan pengembangan tugas yang berbeda dari intervensi pada pertemuan pertama.

Kegiatan diawali dengan mengingat Kembali materi pembelajaran di hari sebelumnya, tentang bagaimana merawat bumi dengan menanam pohon. Kemudian penjelasan tentang bagaimana cara merawat pohon yang sudah ditanam, dan dilanjutkan pengenalan peralatan Perkebunan. Media yang digunakan yaitu garpu tanah mainan (membersihkan tanaman yang sudah ditanam), sekop kecil dan ember mainan (untuk pemberian pupuk), dan gembor (untuk menyiram tanaman). Semua anak berperan menjadi tukang kebun untuk merawat pohon yang sudah ditanam. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II pertemuan kedua kembali diselenggarakan di luar ruang kelas (*outdoor*). Aktivitas diawali dengan pemaparan mengenai regulasi serta alur skenario simulasi profesi tukang kebun kepada peserta didik. Guna mengoptimalkan pemahaman anak terhadap tugas yang akan dijalankan, peneliti beserta guru pendamping melakukan demonstrasi peran sebagai referensi visual konkret bagi setiap anak. Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama dengan pendidik lain membantu berjalannya simulasi sebagai tukang kebun. Anak diberi arahan untuk berbicara sopan, menunggu bergantian, dan mengembalikan media atau alat yang digunakan setelah selesai melakukan kegiatan. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran, peneliti dan pendidik segera mengarahkan anak untuk mencuci tangan dan kaki mereka, serta membersihkan media atau alat yang telah digunakan.

Sesi akhir pembelajaran diisi dengan evaluasi dan refleksi atas peran-peran simulasi yang telah diperagakan. Sebagai bentuk penguatan positif (*positive reinforcement*), peneliti memberikan apresiasi dan *reward* berupa kudapan jeli kepada seluruh anak atas partisipasi aktif mereka. Selain itu, *reward* tambahan diberikan secara selektif kepada peserta didik yang mampu menunjukkan kepatuhan terhadap kesepakatan yang ada dan memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Data yang dihimpun melalui pengamatan pada intervensi Siklus II pertemuan kedua dipaparkan dalam tabel di berikut ini.

Tabel 24. Hasil Siklus II Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Mengucapkan Salam

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	12	75%	BSH
2	DB	14	88%	BSB
3	BMC	12	75%	BSH
4	VG	9	56%	MB
5	TJ	10	63%	BSH
6	JBS	12	75%	BSH
Nilai Rata-Rata			72%	BSH

Berdasarkan representasi data pada Tabel 24, implementasi tindakan Siklus II pertemuan kedua menunjukkan peningkatan pada indikator kemampuan anak dalam memberikan salam saat memasuki ruang kelas. Tercatat bahwa nilai rata-rata anak mencapai 72%, dengan distribusi capaian perkembangan yang mencakup 5 peserta didik pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), di mana 1 di antaranya telah menunjukkan progres pada taraf Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 25. Hasil Siklus II Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Meminta Izin

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	12	75%	BSH
2	DB	12	75%	BSH
3	BMC	11	69%	BSH
4	VG	10	63%	BSH
5	TJ	11	69%	BSH
6	JBS	13	81%	BSB
Nilai Rata-Rata			72%	BSH

Merujuk pada data yang tersaji dalam tabel 25, pengamatan pada Siklus II pertemuan kedua menunjukkan stabilitas capaian pada indikator kemampuan anak untuk meminta izin sebelum menggunakan barang milik teman. Hasil evaluasi mencatat bahwa perolehan nilai rata-rata perkembangan anak berada pada angka yang konsisten, yakni sebesar 72%.

Tabel 26. Hasil Siklus II Pertemuan Kedua pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	12	75%	BSH
2	DB	11	69%	BSH
3	BMC	13	81%	BSB
4	VG	11	69%	BSH
5	TJ	11	69%	BSH
6	JBS	13	81%	BSB
Nilai Rata-Rata			74%	BSH

Berdasarkan sajian data pada tabel di atas, capaian perkembangan anak pada indikator kemampuan untuk tidak mengganggu teman, menunjukkan tren yang stabil. Setelah pelaksanaan intervensi Siklus II pertemuan kedua, perolehan nilai rata-rata anak bertahan secara konsisten di angka 74%.

Guna memaparkan hasil evaluasi, paparan berikut mengilustrasikan komparasi capaian antar ketiga indikator penelitian, yang disandingkan dengan perolehan nilai rata-rata anak pada implementasi Siklus II pertemuan kedua.

Tabel 27. Hasil Siklus II Pertemuan Kedua Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa

No	Indikator Kemampuan Anak	Hasil Siklus II Pertemuan Kedua				
		BB	MB	BSH	BSB	Nilai Rata-Rata
		Jumlah Anak				
1	Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas	0	1	4	1	72%
2	Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman	0	0	5	1	72%
3	Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain	0	0	4	2	74%

Tabel 27 menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan siklus II pertemuan kedua, kemampuan anak pada ketiga indikator etika berkomunikasi tergolong dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Hal itu terlihat pada rata-rata nilai anak dari ketiga indikator tersebut, yaitu masing-masing sebesar 72%, 72%, dan 74%.

3) Observasi

Dalam mengimplementasikan tindakan pada Siklus II, baik pada sesi pertama maupun kedua, peneliti melakukan pemantauan sistematis menggunakan instrumen lembar observasi etika berkomunikasi. Sinergi data yang dihimpun melalui observasi langsung selama rangkaian tindakan tersebut menghasilkan temuan perkembangan yang dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 28. Hasil Siklus II pada Indikator Anak Mengucapkan Salam

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Nilai Anak	Kriteria
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria		
1	GM	69%	BSH	75%	BSH	72%	BSH
2	DB	75%	BSH	88%	BSB	81%	BSB
3	BMC	75%	BSH	75%	BSH	75%	BSH
4	VG	56%	MB	56%	MB	56%	MB
5	TJ	63%	BSH	63%	BSH	63%	BSH
6	JBS	75%	BSH	75%	BSH	75%	BSH
Nilai Rata-Rata		69%		72%		70%	

Data pada tabel 28, mencerminkan hasil pengamatan intervensi Siklus II pertemuan pertama dan kedua, pada indikator kemampuan anak dalam mengucapkan salam. Merujuk pada data tersebut teridentifikasi adanya peningkatan rerata nilai kemampuan anak, yang meningkat dari 69% pada pertemuan awal siklus II, menjadi 72% pada pertemuan kedua. Sehingga, pada siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak yakni sebesar 70%.

Tabel 29. Hasil Siklus II pada Indikator Anak Meminta Izin

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Nilai Anak	Kriteria
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria		
1	GM	75%	BSH	75%	BSH	75%	BSH
2	DB	75%	BSH	75%	BSH	75%	BSH
3	BMC	69%	BSH	69%	BSH	69%	BSH
4	VG	63%	BSH	63%	BSH	63%	BSH
5	TJ	69%	BSH	69%	BSH	69%	BSH
6	JBS	81%	BSB	81%	BSB	81%	BSB
Nilai Rata-Rata		72%		72%		72%	

Merujuk pada Tabel 29, pemantauan terhadap pelaksanaan Siklus II (pertemuan I dan II) mengindikasikan adanya retensi kemampuan anak yang stabil, yakni pada indikator kemampuan anak meminta izin. Konsistensi

kemampuan ini dibuktikan dengan perolehan rerata nilai anak, yakni sebesar 72%, di mana angka tersebut terklasifikasi ke dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 30. Hasil Siklus II pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Nilai Anak	Kriteria
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria		
1	GM	75%	BSH	75%	BSH	75%	BSH
2	DB	69%	BSH	69%	BSH	69%	BSH
3	BMC	81%	BSB	81%	BSB	81%	BSB
4	VG	69%	BSH	69%	BSH	69%	BSH
5	TJ	69%	BSH	69%	BSH	69%	BSH
6	JBS	81%	BSB	81%	BSB	81%	BSB
Nilai Rata-Rata		74%		74%		74%	

Data yang tersaji di dalam tabel 30 mencerminkan hasil evaluasi dari dua pertemuan di Siklus II pada indikator kemampuan anak tidak mengganggu teman. Melalui tindakan tersebut, terlihat bahwa rerata kompetensi anak berhasil menyentuh angka 74%, yang menempatkan mereka pada tingkatan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

4) Refleksi

Peningkatan yang nyata terkait aspek perkembangan etika komunikasi peserta didik usia 5-6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa, secara empiris berhasil direkam melalui intervensi pada Siklus II. Dimana anak mulai terbiasa mengucapkan salam saat memasuki ruangan bahkan saat bertemu dengan guru maupun dengan orang yang lebih tua. Anak juga sudah menunjukkan kesopan santunannya saat akan menggunakan media yang dipakai saat bermain peran. Anak juga menunjukkan sikap yang tidak

mengganggu teman lainnya. Mereka berusaha mengikuti peraturan yang disepakati yaitu menunggu giliran untuk melakukan perannya. Bahkan mereka berinisiatif untuk mengembalikan setiap media yang digunakan, dan membersihkannya.

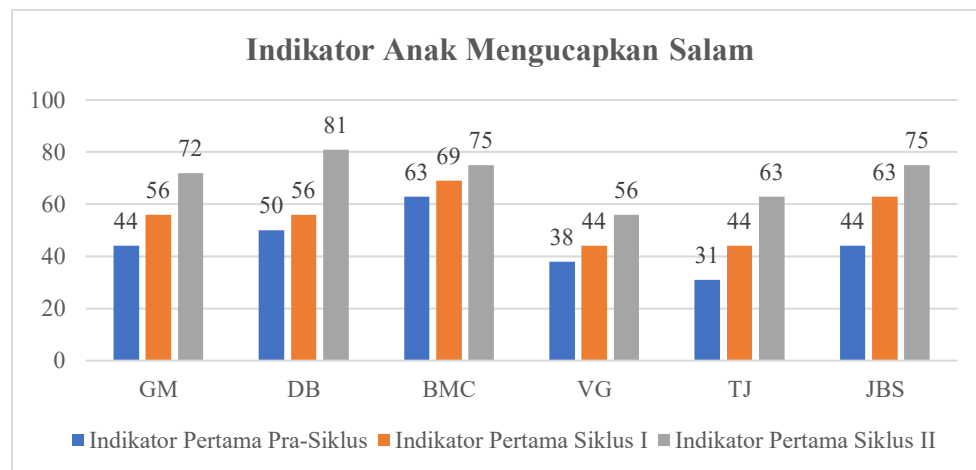
Walaupun masih ada beberapa poin indikator perilaku etika berkomunikasi yang masih sulit dicapai dengan maksimal oleh beberapa anak, seperti mengucapkan salam kepada teman. Hal itu dikarenakan, anak tersebut pendiam dan pemalu, sehingga jarang berbicara dan perlu dorongan dari luar untuk bisa mendengar suara anak tersebut. Walaupun telah diberikan perlakuan khusus kepada anak yang pendiam dan pemalu, tetapi anak masih belum mampu dengan inisiatif sendiri memberikan salam. Meskipun demikian, sikap sopan santun anak dan cara anak meresponi setiap guru menunjukkan adanya peningkatan, dimana anak lebih mudah untuk tersenyum dan sikapnya seperti menunjukkan respon yang positif ketika anak disapa.

Rangkuman hasil pengamatan dari tiap tahapan siklus penelitian, mulai dari kondisi awal hingga Siklus II, secara sistematis tersaji pada tabel berikut ini.

Tabel 31. Hasil Rekapitulasi pada Indikator Anak Mengucapkan Salam

No	Nama	Pra-Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	44%	MB	56%	MB	72%	BSH
2	DB	50%	MB	56%	MB	81%	BSB
3	BMC	63%	BSH	69%	BSH	75%	BSH
4	VG	38%	BB	44%	MB	56%	MB
5	TJ	31%	BB	44%	MB	63%	BSH
6	JBS	44%	MB	63%	BSH	75%	BSH
Nilai Rata-rata		45%		55%		70%	

Merujuk pada Tabel 31, terlihat bahwa intervensi yang diberikan berhasil menstimulasi perkembangan etika salam pada peserta didik secara nyata. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rerata nilai anak, yakni sebesar 45% pada awal, meningkat menjadi 55% pada siklus I, dan meningkat menjadi 70% setelah diberikan intervensi siklus II. Gambaran mendalam mengenai progresivitas setiap partisipan pada indikator ini tersaji dalam grafik berikut.

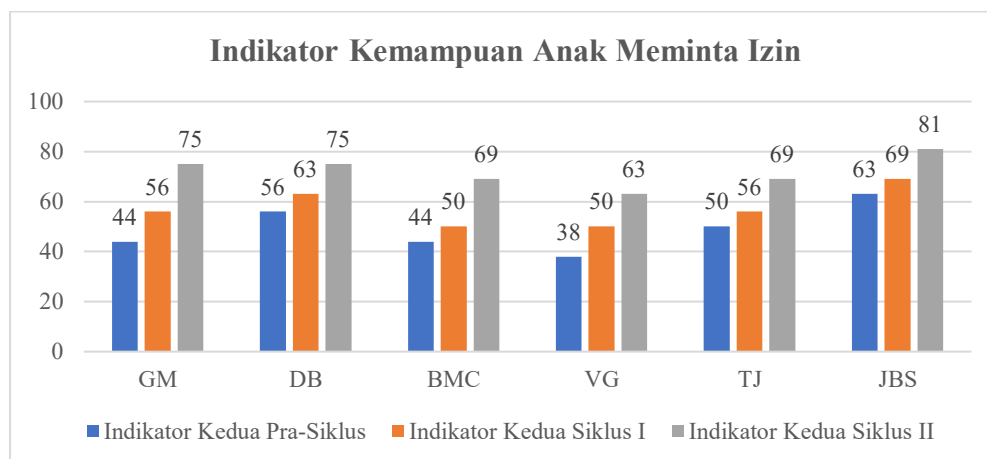


Gambar 3. Grafik Peningkatan Indikator Pertama Setiap Anak

Tabel 32. Hasil Rekapitulasi pada Indikator Kemampuan Anak Meminta Izin

No	Nama	Pra-Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	44%	MB	56%	MB	75%	BSH
2	DB	56%	MB	63%	BSH	75%	BSH
3	BMC	44%	MB	50%	MB	69%	BSH
4	VG	38%	BB	50%	MB	63%	BSH
5	TJ	50%	MB	56%	MB	69%	BSH
6	JBS	63%	BSH	69%	BSH	81%	BSB
Nilai Rata-rata		49%		57%		72%	

Data yang disajikan pada tabel 32 merepresentasikan progres capaian subjek penelitian secara bertahap, mulai dari fase Pra-Siklus hingga Siklus II, dengan fokus pada indikator kemampuan anak memohon izin sebelum meminjam barang milik teman. Analisis terhadap data tersebut memperlihatkan adanya peningkatan rerata nilai anak secara konsisten. Kondisi awal menunjukkan capaian persentase sebesar 45%, yang kemudian meningkat menjadi 57% setelah implementasi tindakan Siklus I. Intervensi yang dilanjutkan pada tahap Siklus II menghasilkan peningkatan yang signifikan, dengan rerata nilai anak menyentuh angka 72%. Signifikansi peningkatan ini menjadi indikator bahwa rerata kemampuan anak telah berkembang selaras dengan standar capaian yang diharapkan. Adapun dinamika peningkatan capaian masing-masing individu pada indikator ini divisualisasikan pada grafik berikut.



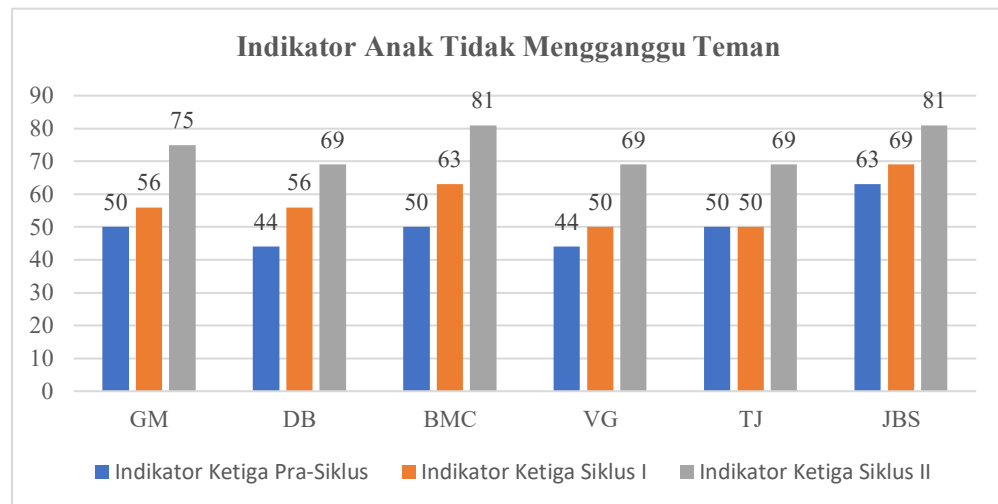
Gambar 4. Grafik Peningkatan Indikator Kedua Setiap Anak

Tabel 33. Hasil Rekapitulasi pada Indikator Anak Tidak Mengganggu Teman

No	Nama	Pra-Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria	Nilai Anak	Kriteria
1	GM	50%	MB	56%	MB	75%	BSH
2	DB	44%	MB	56%	MB	69%	BSH
3	BMC	50%	MB	63%	BSH	81%	BSB
4	VG	44%	MB	50%	MB	69%	BSH
5	TJ	50%	MB	50%	MB	69%	BSH
6	JBS	63%	BSH	69%	BSH	81%	BSB
Nilai Rata-rata		50%		57%		74%	

Berdasarkan rekapitulasi data yang tertera pada Tabel 33, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode penelitian secara bertahap telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak dalam meminta izin sebelum meminjam barang. Secara statistik, terjadi kenaikan yang konsisten dari tahap Pra-Siklus hingga Siklus II. Kondisi awal yang mencatatkan angka 50% mengalami pertumbuhan menjadi 57% sebagai konsekuensi dari tindakan di Siklus I. Lebih lanjut, melalui penguatan intervensi di Siklus II, rerata perolehan anak meningkat secara hingga mencapai 74%. Capaian ini merepresentasikan bahwa kemampuan subjek penelitian telah berkembang

sesuai dengan harapan. Dinamika peningkatan pada ketiga indikator tersebut divisualisasikan dalam grafik berikut.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Anak pada Indikator Ketiga

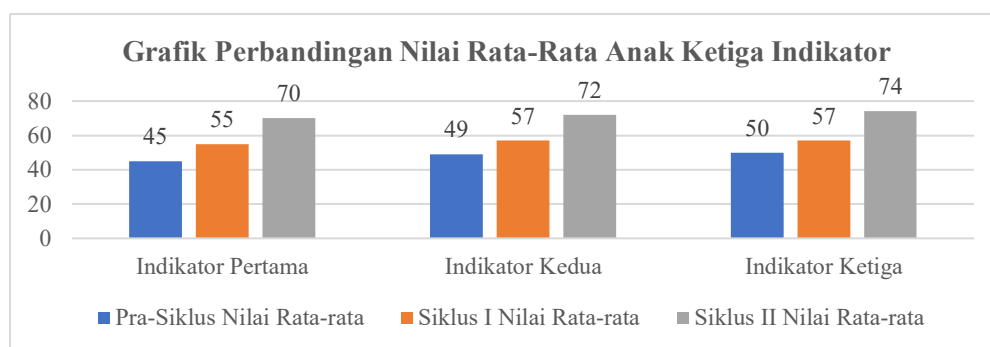
Berikut ini data hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan dalam bentuk perbandingan antara ketiga indikator, dengan pencapaian dan nilai rata-rata yang didapatkan setiap anak.

Tabel 34. Hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II Penelitian Etika Berkomunikasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa

No	Indikator Kemampuan Anak	Nilai Rata-Rata Anak		
		Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas	45%	55%	70%
2	Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman	49%	57%	72%
3	Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain	50%	57%	74%

Berdasarkan rekapitulasi data pada Tabel 34, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketiga indikator etika berkomunikasi pada subjek usia 5–6 tahun di KB Gempita Nusantara Muara Jawa menunjukkan tren yang positif. Progresivitas

ini dibuktikan secara kuantitatif melalui persentase capaian yang konsisten meningkat, dihitung sejak fase Pra-Siklus, berlanjut ke Siklus I, hingga pada pengukuran Siklus II. Secara empiris, temuan ini mengonfirmasi bahwa penerapan metode bermain peran berfungsi sebagai salah satu pendekatan pedagogis yang berdaya guna dan efektif untuk menstimulasi serta mengoptimalkan etika berkomunikasi pada anak usia dini.



Gambar 6. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Anak Ketiga Indikator

Berikut ini adalah perbandingan nilai anak dan nilai rata-rata anak pada ketiga indikator mulai dari tahap awal hingga Siklus II.

Tabel 35. Perbandingan Nilai Anak dan Nilai Rata-Rata Anak pada Ketiga Indikator Etika Berkomunikasi

No	Nama	Indikator Pertama: Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas			Indikator Kedua: Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman			Indikator Ketiga: Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain		
		Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	GM	44%	56%	72%	44%	56%	75%	50%	56%	75%
2	DB	50%	56%	81%	56%	63%	75%	44%	56%	69%
3	BMC	63%	69%	75%	44%	50%	69%	50%	63%	81%
4	VG	38%	44%	56%	38%	50%	63%	44%	50%	69%
5	TJ	31%	44%	63%	50%	56%	69%	50%	50%	69%
6	JBS	44%	63%	75%	63%	69%	81%	63%	69%	81%
Nilai Rata-Rata		45%	55%	70%	49%	57%	72%	50%	57%	74%

Analisis kuantitatif pada Tabel 35 mendeskripsikan dinamika perkembangan kemampuan anak secara bertahap pada tiga fokus indikator. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan persentase rerata yang berkesinambungan sejak fase Pra-Siklus hingga Siklus II. Pada indikator pertama, yakni kemampuan mengucapkan salam tat kala memasuki ruang kelas, persentase rerata kelompok bergerak dari 45% pada tahap Pra-Siklus, menjadi 55% pasca intervensi Siklus I, dan kembali melonjak hingga 70% pada Siklus II. Pola pertumbuhan serupa termanifestasi pada indikator kedua terkait etika memohon izin sebelum menggunakan barang teman. Kondisi awal yang mencatatkan rerata 49% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), terakselerasi menjadi 57% pada Siklus I, dan memuncak di angka 72% pada akhir Siklus II. Hal senada juga terlihat pada indikator ketiga mengenai sikap tidak mengganggu teman bermain. Indikator ini bermula pada angka 50% di tahap observasi awal, kemudian mengalami eskalasi menjadi 57% usai implementasi Siklus I, dan memvalidasi peningkatan akhir di angka 74% pasca Siklus II.

B. Pembahasan

Penelitian ini mengadopsi model penelitian tindakan kelas di KB Gempita Nusantara Muara Jawa, yang menitikberatkan pada peningkatan etika berkomunikasi anak usia dini melalui strategi *role play*. Terdapat tiga parameter yang digunakan untuk mengevaluasi perkembangan etika anak dalam berkomunikasi tersebut, di antaranya adalah kemampuan anak dalam memberikan salam saat masuk kelas, kebiasaan meminta izin sebelum meminjam barang teman, serta sikap menghargai orang lain dengan tidak mengganggu teman yang sedang bermain.

1. Indikator Pertama

Indikator pertama yaitu kemampuan anak dalam mengucapkan salam saat masuk ruangan kelas. Identifikasi awal pada fase pra-siklus memperoleh nilai rata-rata anak hanya sebesar 45%, dimana anak kemampuan anak dalam mengucapkan salam tergolong Mulai Berkembang (MB). Hal tersebut tercermin pada saat anak datang kesekolah dan masuk ruangan kelas, masih selalu diingatkan untuk mengucapkan salam. Atau bahkan anak pemalu dan pendiam sehingga saat datang hanya diam dan berekspresi tersenyum ataupun malah memalingkan wajah dikarenakan malu. Setelah dilakukan tindakan siklus I dengan penerapan metode *role play*, maka indikator pertama mengalami peningkatan nilai rata-rata anak menjadi 55%. Peningkatan ini tentu belum maksimal dimana anak masih tergolong dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), sehingga memerlukan perubahan dan perbaikan pada pada metode bermain peran, sebelum dilaksanakannya Tindakan siklus II. Selanjutnya, setelah intervensi tindakan siklus II, hasil observasi memperlihatkan bahwa telah terjadi eskalasi nilai rata-rata anak menjadi 70%. Adapun nilai rata-rata 70% mengartikan bahwa rata-rata kemampuan anak telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan indikator perilaku anak mampu mengucapkan salam saat masuk ruangan kelas.

Temuan dalam penelitian ini diperkuat dengan studi yang dipublikasikan oleh Konadi dan Rambe (2022), yang menegaskan bahwa implementasi

metode *role playing* memiliki kontribusi signifikan terhadap eskalasi etika komunikasi anak usia dini. Fokus utama dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui simulasi peran, anak mampu menginternalisasi kebiasaan mengucap salam serta berinteraksi menggunakan diksi yang santun (Konadi & Rambe, 2022). Afirmasi serupa dikemukakan oleh Nuryati dan Rangganis (2022), yang membuktikan efikasi teknik bermain peran dalam mengakselerasi kompetensi verbal anak kelompok usia 5–6 tahun di lingkungan PAUD (Nuryati & Rangganis, 2022). Lebih lanjut, Taufiq dan Fadjar (2025) menggarisbawahi bahwa strategi ini tidak hanya bersifat aplikatif dan efektif, namun juga menciptakan suasana pembelajaran yang rekreatif dalam menanamkan nilai-nilai kesantunan, khususnya pada indikator perilaku pemberian salam (Taufiq & Fadjar, 2025).

2. Indikator Kedua

Indikator kedua yakni kemampuan anak dalam meminta izin sebelum meminjam barang teman. Identifikasi awal pada fase pra-Siklus memperlihatkan bahwa rerata nilai anak hanya sebesar 49%, yang masih tergolong dalam kriteria Mulai Berkembang (MB). Hasil ini tercermin pada perilaku anak-anak yang masih suka mengambil barang atau mainan milik teman tanpa izin terlebih dahulu. Bahkan masih sering beberapa suka merebut milik temannya, bahkan tidak mengembalikan barang yang dipinjam sebelumnya.

Kemudian, setelah dilakukan Tindakan siklus I dengan penerapan metode *role play*, didapati peningkatan nilai rata-rata anak menjadi sebesar

57%, yang juga masih tergolong dalam kriteria Mulai Berkembang (MB). Berlandaskan pada temuan reflektif dari siklus I, peneliti melakukan penyesuaian dan modifikasi tindakan pada siklus II guna menghasilkan peningkatan yang lebih besar pada tahapan siklus berikutnya.

Selanjutnya, setelah melakukan tindakan siklus II dengan penerapan metode *role play*, maka hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada indikator kemampuan anak dalam meminta izin sebelum meminjam barang teman. Nilai rata-rata anak meningkat menjadi sebesar 72%. Adapun nilai tersebut sudah masuk pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang mengartikan bahwa rata-rata perkembangan etika berkomunikasi anak pada indikator meminta izin terlebih dahulu sebelum meminjam barang, sudah berkembang sesuai harapan. Hasil ini diperkuat dengan kondisi anak yang antusias dan berkemauan tinggi saat mengikuti kegiatan bermain peran pada siklus II, anak rela menunggu bergantian dan tidak merebut media yang dipakai temannya saat bermain peran, untuk dapat memainkan peran sebagai tukang kebun. Anak menunjukkan etikanya saat meminta izin untuk menggunakan media yang digunakan saat bermain peran, bahkan berinisiatif untuk mengembalikan media tersebut. Hal ini mencerminkan bahwa, penerapan metode *role play* efektif meningkatkan etika anak dalam berkomunikasi, yakni pada indikator kemampuan anak dalam meminta izin sebelum meminjam barang teman.

Selaras dengan itu, Konadi dan Rambe (2022) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan etika

berkomunikasi pada indikator anak meminjam barang teman dengan izin pemiliknya (Konadi & Rambe, 2022).

3. Indikator Ketiga

Indikator ketiga dalam penelitian ini berfokus pada kemampuan subjek dalam hal tidak mengganggu teman saat bermain. Fase pra-Siklus, mengidentifikasi rerata capaian perkembangan anak hanya menyentuh angka 50%, yang dikategorikan dalam kriteria Mulai Berkembang (MB). Rendahnya skor ini berkorelasi dengan fenomena di lapangan di mana mayoritas anak masih tidak bermain sesuai aturan bersama, mengganggu temannya saat sedang bermain sehingga temannya menangis, dan belum sabar untuk menunggu giliran saat harus bergantian. Pasca implementasi di Siklus I, terjadi kenaikan nilai rata-rata kelompok menjadi 57%. Meskipun demikian, status perkembangan anak masih tertahan pada level MB. Hal tersebut dikarenakan, dalam pelaksanaan bermain peran, anak terlalu fokus dengan perannya sehingga tidak menonjolkan indikator-indikator perilaku etika berkomunikasi. Fokus anak menggunakan media atau alat pendukung, juga turut memberikan kontribusi sebagai elemen pemicu kurangnya peningkatan anak saat mempraktikkan indikator perilaku etika berkomunikasi. Ritme bermain peran yang terlalu cepat juga seringkali melewatkan beberapa kesempatan untuk bisa diisi dengan indikator perilaku etika berkomunikasi. Guna mengatasi kendala yang teridentifikasi sebelumnya, peneliti mengintegrasikan hasil evaluasi Siklus I ke dalam

pengembangan skenario tindakan pada Siklus II sebagai bentuk perbaikan yang berkelanjutan.

Setelah implementasi siklus II, hasil penelitian memperlihatkan terjadinya peningkatan yang signifikan pada indikator kemampuan anak untuk tidak mengganggu teman saat bermain, dimana nilai rata-rata anak menjadi sebesar 74%. Angka tersebut memperlihatkan nilai rata-rata anak telah melebihi kriteria 70% dari standar yang ada, yang mengartikan bahwa rata-rata anak telah berkembang sesuai harapan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *role play* berhasil dan efektif meningkatkan etika anak dalam berkomunikasi, terutama pada indikator kemampuan peserta didik dalam perilaku tidak mengganggu teman.

Temuan ini memperkuat studi yang dipaparkan oleh Konadi & Rambe tahun 2022, yang dalam konklusinya menyebutkan bahwa implementasi teknik *role playing* efektif sebagai sarana untuk mengoptimalkan etika berkomunikasi pada anak usia dini (Konadi & Rambe, 2022). Penelitian lain yang sejalan dengan itu juga dikemukakan oleh M. Imam Taufiq dan Dien Nurmarina N.F. tahun 2025, yang menyatakan melalui skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, anak dapat memahami konsep sopan santun seperti sikap hormat kepada guru atau teman (Taufiq & Fadjar, 2025). Selaras dengan itu, Bodrova berpendapat bahwa bermain peran merupakan sarana kreasi dunia imajiner anak yang memfasilitasi proses komunikasi dan pengembangan kompetensi sosial (Syafaruddin dkk., 2016).

Secara keseluruhan, ketiga indikator yang diteliti telah berhasil ditingkatkan melalui penerapan metode *role play*. Temuan tersebut diperkuat oleh proposisi Hasan, dkk, tahun 2024, yang mengidentifikasi bahwa variabel eksternal memberikan kontribusi sebesar 81,20% terhadap pembentukan etika komunikasi, sementara faktor internal menyumbang sebesar 76,17%. Unsur eksternal tersebut mencakup spektrum lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Hasan dkk., 2024). Penerapan metode *role play* di lingkungan sekolah berfungsi sebagai stimulasi lingkungan yang konstruktif bagi anak agar terpapar dengan lingkungan yang menanamkan etika berkomunikasi yang benar kepada anak, yang pada akhirnya mempengaruhi perkembangan etika berkomunikasi anak.

Dengan demikian, peningkatan perkembangan etika berkomunikasi pada anak di lingkungan sekolah, akan lebih dipahami anak apabila pembelajaran diterapkan dengan metode *role play*, dimana anak akan mendapatkan pengalaman nyata untuk bisa memahami dan mengingat, setiap pembelajaran yang diberikan, khususnya pada aspek etika berkomunikasi.

C. Temuan Penelitian

Merujuk pada hasil tindakan dalam dua siklus, temuan penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi temuan positif dan temuan kendala yang diperoleh selama proses tindakan berlangsung.

1. Temuan Positif (Keberhasilan Tindakan)
 - a. Penerapan metode *role play* terbukti mampu meningkatkan etika berkomunikasi anak usia dini, yang ditunjukkan melalui peningkatan

pada setiap indikator, yaitu mengucapkan salam, meminta izin, dan tidak mengganggu teman saat bermain.

- b. Data penelitian memperlihatkan adanya tren eskalasi capaian subjek yang terekam sejak tahap pra-siklus, berlanjut pada Siklus I, dan mencapai optimalisasi pada Siklus II. Fenomena ini membuktikan bahwa intervensi yang diberikan berdampak positif terhadap perkembangan etika berkomunikasi anak.
- c. Metode *role play* mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak lebih mudah memahami dan mempraktikkan perilaku etika berkomunikasi secara langsung.
- d. Anak menunjukkan perubahan perilaku yang lebih baik, seperti mulai terbiasa mengucapkan salam, lebih sadar untuk meminta izin sebelum meminjam barang, serta lebih mampu mengontrol diri agar tidak mengganggu teman.

2. Temuan Kendala dalam Pelaksanaan Tindakan

Selain temuan positif, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama proses penelitian, antara lain:

- a. Hasil evaluasi pada Siklus I, memperlihatkan sebagian anak yang belum konsisten dalam menerapkan etika berkomunikasi, seperti masih perlunya dorongan untuk mengucapkan salam, tidak meminta izin saat meminjam barang, dan mengganggu temannya, sehingga memerlukan bimbingan dan penguatan secara berkesinambungan.

- b. Pada siklus I, beberapa anak masih kesulitan fokus hingga akhir kegiatan bermain peran, yang berdampak pada kurangnya peningkatan perkembangan indikator perilaku etika berkomunikasi anak, seperti pada perilaku “mengembalikan barang yang dipinjam”, karena anak akan segera meninggalkan media yang dipakai begitu saja dan fokus pada bermain sendiri.
- c. Ritme bermain peran yang terlalu cepat. Hal ini menyebabkan belum semua anak dapat menunjukkan perkembangan secara maksimal pada tahap awal.
- d. Perbedaan karakteristik anak menyebabkan tingkat pencapaian yang tidak merata, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih individual.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan dalam ruang lingkup dan implementasi dari penelitian ini. Pertama, keterbatasan subyek penelitian yang hanya dilakukan di satu tempat sedangkan variasi hasil sangat memungkinkan terjadi antar beberapa tempat lain atau daerah dengan berbagai faktor yang mungkin terjadi. Kedua, keterbatasan pengambilan dokumentasi dikarenakan beberapa situasi mengharuskan peneliti ikut dalam kegiatan bermain peran bersama peserta didik lainnya. Ketiga, penyesuaian waktu pelaksanaan siklus dengan tema dan jadwal pembelajaran yang sedang berlangsung, membuat peneliti membutuhkan waktu lebih lama untuk merencanakan skenario yang sesuai dengan tema pembelajaran. Keempat, keterbatasan dana dalam penyediaan media yang lebih lengkap untuk kegiatan *role play*.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlokasi di KB Gempita Nusantara Muara Jawa bagi kelompok usia 5–6 tahun telah membuahkan progresivitas yang signifikan pada tiga indikator etika berkomunikasi. Merujuk pada hasil evaluasi Siklus II, indikator pertama terkait kemampuan anak mengucapkan salam mencatatkan rerata sebesar 70%, disusul oleh indikator kedua mengenai kemampuan anak dalam meminta izin dengan perolehan 72%, serta indikator ketiga tentang kemampuan anak untuk tidak mengganggu teman yang mencapai 74%. Mengingat seluruh capaian pada akhir siklus ini telah melampaui ambang batas keberhasilan minimal (70%), maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role play* secara empiris berhasil meningkatkan etika berkomunikasi pada subjek penelitian tersebut.

B. Implikasi

Dampak dari pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan ke dalam dua poin utama. Pertama, riset ini memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan norma komunikasi peserta didik kelompok usia 5–6 tahun, khususnya di lingkungan KB Gempita Nusantara Muara Jawa. Kedua, secara praktis, terbukti bahwa metode *role play* dalam mengoptimalkan etika anak dalam berkomunikasi, menjadi landasan bagi pihak sekolah untuk menerapkan teknik tersebut secara berkesinambungan di dalam kelas. Pendidik juga dapat menerapkan metode *role play* sebagai alternatif utama pada tema pembelajaran yang sulit dipahami oleh anak. Hal tersebut

dikarenakan metode *role play* dapat menarik minat anak untuk belajar karena kesukaan mereka dalam memerankan suatu profesi. Sehingga pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

C. Saran

Merujuk pada temuan riset terkait optimalisasi etika berkomunikasi anak rentang usia 5–6 tahun menggunakan pendekatan bermain peran di KB Gempita Nusantara Muara Jawa, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan mencakup:

1. Bagi Tenaga Pendidik

Guru direkomendasikan untuk mengimplementasikan strategi pedagogis yang memberi pengalaman nyata dan menyenangkan bagi anak seperti metode *role play*, dengan melakukan penyesuaian pada situasi dan kondisi anak, sehingga anak dapat menyerap pembelajaran sesuai capaian yang ditargetkan.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan positif bagi terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan, dengan cara menambah dan melengkapi media atau alat yang dapat digunakan anak pada saat bermain peran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah variabel lain atau menambah indikator perilaku etika berkomunikasi pada penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. K. (2013). *Teori-Teori Etika (Riview Buku Etika Karya K. Bertens)*.
- Adelia, N. A. D. (2025). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *CERDAS - Jurnal Pendidikan*, 4(1), 25–35. <https://doi.org/10.58794/CERDAS.V4I1.590>
- Arifin, D. N., & Pd, M. (2025). Pendidikan Karakter Di Era Digital. *Penerbit Tahta Media*. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/1386>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi* (Revisi). Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Cangara, H. (2023). *Etika Komunikasi (Menjadi Manusia yang Santun Berkomunikasi dalam Era Digital)* (1 ed.). KENCANA. https://www.google.co.id/books/edition/Etika_Komunikasi/k_rYEAQAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=etika+berkomunikasi+anak+usia+dini&pg=PA150&printsec=frontcover
- Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini. (2020). *Modul 2: Perkembangan Anak Usia Dini*. Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini. <https://gurupaudpnf.kemendikdasmen.go.id/repo/modul/6d360522-66ac-4f82-a85e-e36bc9505908>
- Dyatmika, T. (2020). *Ilmu Komunikasi* (S. Bakhri, Ed.). ZAHIR PUBLISHING. <https://books.google.co.id/books?id=YmM0EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Fitriah, Hurin Innihayatus Sa'adah, Dede Kusnandar, Dasep Hanan Mubarak, Abduloh Ridwan, Retnoningsih, Abdul Haris, Isah Asy'ariyah, Supriyanti, Muhammad Mansur, Peri Ramdani, & Ahmad Dini. (2025). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Mukhlisin, Ed.; 1 ed.). CV. Intake Pustaka. https://books.google.co.id/books?id=CppyEQAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA11&dq=etika+berkomunikasi+anak+usia+dini&hl=en&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q=etika%20berkomunikasi%20anak%20usia%20dini&f=false
- Fuadin, A., Syihabuddin, & Mulyati, Y. (2025). *Sikap Berbahasa: Konsep, Teori, Dan Praktik* (Cetakan Pertama). CV Idebuku. https://www.google.co.id/books/edition/SIKAP_BERBAHASA_KONSEP_TEORI_DAN_PRAKTIK/KKVQEQAQBAJ?hl=en&gbpv=1
- Hasan, S. W., Madina, R., & Tuasikal, J. M. S. (2024). Deskripsi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Etika Berkomunikasi Siswa. *Student Journal of Guidance and Counseling*, 3(2), 136–146. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/sjgc/article/view/2970/887>

- Hernawati. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Praktik Langkah Mudah di Lapangan* (D. Mulyani, Ed.; 1 ed.). INDONESIA EMAS GROUP. https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas_Teori_dan_Prak/eplREQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=metode+bermain+peran&pg=PA184&printsec=frontcover
- Johannesen, R. L., Valde, K. S., & Whedbee, K. E. (2008). *Ethics in Human Communication: Sixth Edition* (6 ed.). Waveland Press. https://books.google.co.id/books?id=wXwYAAAAQBAJ&pg=PR3&source=gbv_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false
- Kistanto, N. H., Lestari, N., & Subekti, S. (2014). *Etika Profesi Kearsipan*.
- Konadi, H., & Rambe, S. (2022). Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode *Role Playing*. *Jurnal Smart PAUD*, 5(2), 125–130. <https://smartpaud.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/9>
- Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.; Cetakan 1). UNY Press. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=DCjKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:kYr_zxdYhsUJ:scholar.google.com&ots=z1zKIyn7VI&sig=ae8YF-AnUijhz1OTijFi8zrHOa8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Naingolan, A. E. (2024). Istilah Etika, Pengertian Etika Komunikasi, dan Etika Komunikasi Persuasif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 5004–5013.
- Nugroho, T., & Wijaya, A. (2025). Penerapan Teknik *Role Play* untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Anak Usia Dini*, 1(2), 01–08. <https://doi.org/10.61132/JUPENBAUD.V1I2.44>
- Nurudin. (2017). *Ilmu Komunikasi: Ilmiah dan Populer* (Ed. 1 Cetakan ke 2). Rajawali Pers.
- Nuryati, & Rangganis. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.47766/SEULANGA.V3I2.939>
- Piaget, J. (2013). The moral judgment of the child. Dalam *The Moral Judgment of the Child*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315009681/MORAL-JUDGMENT-CHILD-JEAN-PIAGET/RIGHTS-AND-PERMISSIONS>
- Sari, M. N., Mudrikah, S., Keban, Y. B., Bua, M. T., Apdoludin, Ningsih, P. E. A., Budiyo, A., Ishak, Hanifah, D. P., Dailami, A., & Cuhazriansyah, M. R. (2024). Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development. Dalam D. W. Mulyasari (Ed.), *PRADINA PUSTAKA* (1 ed.). PRADINA PUSTAKA. https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Tindakan

[_Kelas_Res/kYwNEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=metode+penelitian+tindakan+kelas&pg=PA48&printsec=frontcover](#)

- Syafaruddin, Lubis, H. Z., & Sitorus, A. S. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini: Mewujudkan Sumber Daya Manusia Berkeunggulan* (N. Diana & Mesiono, Ed.). <https://www.scribd.com/document/603032191/Dasar-Dasar-Pendidikan-Anak-Usia-Dini-Mewujudkan-Sumber-Daya-Manusia-Berkeunggulan-Prof-Dr-Hj-Nirva-Diana-M-Pd-Dr-Mesiono-etc-z-lib-org>
- Taufiq, M. I., & Fadjar, D. N. N. (2025). Pengembangan Karakter Sopan Santun (Adab) Dengan Metode Bermain Peran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(9). <https://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/7308/4594>
- Tumagor, R. O. (2023). *Buku Ajar: Etika Dalam Psikologi*.
- Uno, H. B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran* (Cetakan 3). Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=2OioEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi* (N. Setyaningsih, Ed.; M. N. D. Maer, Penerj.; 3 ed.). Penerbit Salemba Humanika. https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Teori_Komunikasi_1/XqlOV2TWy4YC?hl=en&gbpv=1&dq=ilmu+komunikasi&pg=PA32&printsec=frontcover

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

BANK :
+ BPD KALTIM
+ BUKOPIN
+ MUAMALAT
+ MANDIRI

Samarinda, 5 Februari 2026

Nomor : 024 / UWGM/FKIP-PAUD / 11 / 2026

Lampiran : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah KB Gempita Nusantara Muara Jawa

Di Tempat

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini :

Nama : Beatrix Yokhebet Kodoatie
NPM : 2286207025
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode *Role Play*

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi

Pendidikan Anak Usia Dini,


Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog
NIK. 2023.085.329

Telp : (0541) 734294 - 737222
Fax : (0541) 736572
Email : uwigama@cbn.net.id

*Kutan yang kuman
Widyagama pilihanku*

Kampus Biru
Gedung UWIGAMA
Jl. K.H. Wahid Hasyim Sempaja
Samarinda 75124

Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian Siklus I Pertemuan Pertama

Tema: Simulasi Tanah Longsor



Gambar 1 (Pertemuan 1 Siklus I)

Gambar 1

Semua Berada pada Posisi Masing-masing. Ada yang Menjadi Dokter dan Perawat, Polisi, Tim SAR, dan Korban

Reka Adegan:

Ada korban yang tertimpa tanah longsor



Gambar 2 (Pertemuan 1 Siklus I)

Gambar 2

Semua Peran Mulai Berfungsi

Reka Adegan:

Proses Penyelamatan Korban Tanah Longsor dan dibawa untuk diobati oleh dokter dan perawat.

Anak-anak bersemangat menyelamatkan korban



Gambar 3 (Pertemuan 1 Siklus I)

Gambar 3

Anak-anak berperan dengan antusias

Reka Adegan:

Proses Penyelamatan Korban Tanah Longsor dan dibawa untuk diobati oleh dokter dan perawat



Gambar 4 (Pertemuan 1 Siklus I)

Gambar 4

Reka adegan:

Ketika semua korban sudah berada di tempat duduk, anak yang berperan sebagai perawat dan dokter langsung berinisiatif mengambil peralatan dokter untuk memeriksa setiap korban



Gambar 5 (Pertemuan 1 Siklus I)

Gambar 5

Peneliti mengingatkan untuk meminta izin sebelum mengambil media dan tidak merebut milik teman

Reka Adegan:

Dokter dan perawat memeriksa korban



Gambar 6 (Pertemuan 1 Siklus I)

Gambar 6

Anak-anak antusias memainkan perannya

Reka Adegan:

Dokter dan perawat memeriksa korban



Gambar 7 (Pertemuan 1 Siklus I)

Gambar 7

Anak-anak antusias memainkan perannya

Reka Adegan:

Dokter dan perawat memeriksa korban



Gambar 8 (Pertemuan 1 Siklus I)

Gambar 8

1. Proses evaluasi dan refleksi
2. Mengingat Kembali peran yang sudah dimainkan

Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian Siklus I Pertemuan Kedua

Tema: Simulasi Mencegah Banjir



Gambar 1 (Pertemuan 2 Siklus I)

Gambar 1

Situasi seolah-olah dalam lingkungan yang kotor, banyak sampah

Anak-anak menjadi Masyarakat yang suka buang sampah sembarangan



Gambar 2 (Pertemuan 2 Siklus I)

Gambar 2

Gulungan kertas karton dijadikan sebagai pohon yang akan ditanam, untuk merawat bumi dan mencegah banjir



Gambar 3 (Pertemuan 2 Siklus I)

Gambar 3

Untuk mencegah banjir, anak-anak selaku Masyarakat yang baik, membuang sampah pada tempatnya.



Gambar 4 (Pertemuan 2 Siklus I)

Gambar 4

Untuk mencegah banjir, anak-anak selaku Masyarakat yang baik, membuang sampah pada tempatnya.



Gambar 5 (Pertemuan 2 Siklus I)

Gambar 5

1. Proses evaluasi dan refleksi
2. Mengingat kembali peran yang sudah dimainkan

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian Siklus II Pertemuan Pertama

Tema : Bermain Peran sebagai Tukang Kebun (Menanam Pohon)



Gambar 1 (Pertemuan 1 Siklus II)

Gambar 1

Berperan sebagai Tukang Kebun

Anak menyepakati aturan untuk bergiliran, agar bisa berperan menjadi tukang kebun.



Gambar 2 (Pertemuan 1 Siklus II)

Gambar 2

Anak diajari cara menggunakan sekop untuk menyekop tanah dan menanam pohon



Gambar 3 (Pertemuan 1 Siklus II)

Gambar 3

Anak mulai mencoba menyekop tanah, sementara anak yang lain menunggu giliran sambil mengamati.



Gambar 4 (Pertemuan 1 Siklus II)

Gambar 4

Anak mulai menanam pohon, sementara yang lain masih sabar menunggu.



Gambar 5 (Pertemuan 1 Siklus II)

Gambar 5

Anak antusias bergantian menanam pohon.



Gambar 6 (Pertemuan 1 Siklus II)

Gambar 6

Anak mulai menanam pohon, sementara yang lain masih sabar menunggu.



Gambar 7 (Pertemuan 1 Siklus II)

Gambar 7

Anak mulai menggunakan garpu tanah untuk membersihkan area sekitar tanaman pohon



Gambar 8 (Pertemuan 1 Siklus II)

Gambar 8

Anak mengembalikan dan membersihkan media yang dipakai saat bermain peran

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian Siklus II Pertemuan Kedua

Tema: Bermain Peran sebagai Tukang Kebun (Merawat Pohon yang ditanam)



Gambar 1 (Pertemuan 2 Siklus II)

Gambar 1

Sebelum kegiatan bermain peran sebagai tukang kebun



Gambar 2 (Pertemuan 2 Siklus II)

Gambar 2

Anak menggunakan garpu tanah untuk membersihkan area sekitar tanaman pohon yang ditanam.



Gambar 3 (Pertemuan 2 Siklus II)

Gambar 3

Anak mulai menggunakan gembor untuk menyiram tanaman secara bergantian



Gambar 4 (Pertemuan 2 Siklus II)

Gambar 4

Anak memberi pupuk ke pohon yang ditanam.



Gambar 5 (Pertemuan 2 Siklus II)

Gambar 5

Diakhir kegiatan, anak-anak mencuci tangan dan kakinya.



Gambar 6 (Pertemuan 2 Siklus II)

Gambar 6

Setelah selesai, semua media yang digunakan dikembalikan dan dibersihkan.

Lampiran 6. RPPH Siklus I dan II (4 Pertemuan)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KB GEMPITA NUSANTARA TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/ Usia : 5-6 Tahun
Topik/Sub Topik : Gejala Alam/Tanah Longsor
Aktivitas : Bermain Peran “Simulasi Tanah Longsor”
Semester : II (Genap)
Hari/Tanggal : 27 Februari 2026
Alokasi Waktu : 150 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti (CP1)

- Anak mengenal Tuhan sebagai pencipta segalanya.
- Anak mampu mengucapkan salam saat memasuki ruang bermain.
- Anak menunjukkan sikap sopan santun saat berbicara dan menunggu giliran.

2. Jati Diri (CP2)

- Anak terlibat dalam kegiatan bermain dan belajar bersama dengan teman sebaya melalui kegiatan bermain peran.
- Anak mampu mengendalikan diri dengan tidak mengganggu teman saat bermain.
- Anak menunjukkan rasa percaya diri saat memainkan peran.

3. Dasar – dasar Literasi dan STEAM (CP3)

- Anak mampu menggunakan kalimat sederhana dan sopan seperti “Boleh saya pinjam...?”
- Anak memahami fungsi alat dokter secara sederhana melalui kegiatan bermain peran.
- Anak memahami fungsi peran sebagai dokter, perawat, tim penyelamat, polisi dan sebagai korban.

B. KEGIATAN SENTRA SENI : -

C. MEDIA DAN ALAT

1. Peralatan dokter mainan
2. Perlengkapan polisi

D. PROSEDUR KEGIATAN:

1. Persiapan (disiapkan sehari sebelum kegiatan dilakukan)
 - a. Guru menyiapkan setting kegiatan
 - b. Guru menyediakan Laptop/tab atau speaker sebagai media pendukung pembelajaran
2. Kegiatan Awal (58 Menit)
 - a. Baris-berbaris

- b. Guru menyapa dan mengabsen anak
 - c. Bersama membaca doa sebelum melakukan kegiatan.
 - d. Bersama menyepakati aturan selama bermain.
 - e. Menyebutkan hari, tanggal, bulan, topik dan sub topik.
 - f. Ice Breaking dengan bernyanyi
 - g. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - h. Menyampaikan topik yang akan di bahas menggunakan video youtube.
 - i. Tanya jawab dan diskusi mengenai apa yang mereka tahu tentang tanah longsor dan bagaimana menyelamatkan orang dari tanah longsor dengan memberikan pertanyaan pemantik.
3. Kegiatan Inti (65 menit)
- a. Guru menjelaskan materi dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.
 - b. Guru memberikan contoh dialog meminta izin
 - c. Anak memilih peran (dokter, perawat, korban, polisi, tim SAR)
 - d. Guru memfasilitasi untuk kegiatan bermain peran (metode *role play*) dengan memberikan contoh peran terlebih dahulu kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan perannya.
 - e. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi pengalaman main anak dalam kegiatan yang dimainkannya.
 - f. Guru memberi pujian untuk anak-anak yang sudah selesai bermain peran.
 - g. Guru membuat dokumentasi kegiatan dan mencatat capaian pembelajaran anak.
 - h. Anak dipersilahkan untuk istirahat makan siang dan bermain di luar.
4. Kegiatan Penutup (27 menit)
- a. Refleksi perasaan dan apresiasi.
 - b. Penguatan konsep pengetahuan yang di dapat anak saat kegiatan bermain sambil belajar.
 - c. Doa penutup
 - d. Berbaris dan tanya jawab.

Muara Jawa, 27 Februari 2026

Mengetahui,
Kepala KB GEMPITA NUSANTARA



SHERLY DUMAIS, SE

Guru Kelas



Beatrix Yokhebet Kodoatie

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB GEMPITA NUSANTARA
TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/ Usia : 5-6 Tahun
Topik/Sub Topik : Gejala Alam/Banjir
Materi : Bermain peran “Simulasi mencegah Banjir”
Semester : II (Genap)
Hari/Tanggal : 06 Maret 2026
Alokasi Waktu : 150 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti (CP1)

- Anak mengenal Tuhan sebagai pencipta segalanya.
- Anak terbiasa memberi salam saat memulai kegiatan.
- Anak menunjukkan sikap menghargai teman dengan meminta izin sebelum meminjam sesuatu

2. Jati Diri (CP2)

- Anak mampu bekerja sama dan tidak mengganggu teman.
- Anak menunjukkan tanggung jawab terhadap perannya sebagai polisi dan masyarakat.

3. Dasar – dasar Literasi dan STEAM (CP3)

- Anak menggunakan kalimat sopan dalam komunikasi.
- Anak mengenal proses mencegah terjadinya Banjir dengan cara yang sederhana

B. KEGIATAN SENTRA SENI : -

C. MEDIA DAN ALAT

1. Perlengkapan polisi mainan
2. Kertas tidak terpakai (sebagai contoh sampah)
3. Tempat sampah

D. PROSEDUR KEGIATAN:

1. Persiapan (disiapkan sehari sebelum kegiatan dilakukan)
 - a. Guru menyiapkan setting kegiatan
 - b. Guru menyediakan Laptop/tab atau speaker sebagai media pendukung pembelajaran
2. Kegiatan Awal (58 Menit)
 - a. Baris-berbaris
 - b. Guru menyapa dan mengabsen anak
 - c. Bersama membaca doa sebelum melakukan kegiatan.
 - d. Bersama menyepakati aturan selama bermain.
 - e. Menyebutkan hari, tanggal, bulan, topik dan sub topik.
 - f. Ice Breaking dengan bernyanyi
 - g. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- h. Menyampaikan topik yang akan dibahas menggunakan video youtube.
 - i. Tanya jawab dan diskusi mengenai apa yang mereka tahu tentang banjir dan penyebabnya dengan memberikan pertanyaan pemantik.
3. Kegiatan Inti (65 menit)
- a. Guru menjelaskan materi dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.
 - b. Pembagian peran, anak-anak memilih peran dan media yang di pakai
 - c. Guru memberikan contoh bagaimana meminta izin sebelum meminjam barang
 - d. Guru memfasilitasi untuk kegiatan bermain peran (metode *role play*) dengan memberikan contoh peran terlebih dahulu kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan perannya.
 - e. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi pengalaman main anak dalam kegiatan yang dimainkannya.
 - f. Guru memberi pujian untuk anak-anak yang sudah selesai bermain peran.
 - g. Guru membuat dokumentasi kegiatan dan mencatat capaian pembelajaran anak.
 - h. Anak dipersilahkan untuk istirahat makan siang dan bermain di luar.
4. Kegiatan Penutup (27 menit)
- a. Refleksi perasaan dan apresiasi.
 - b. Penguatan konsep pengetahuan yang di dapat anak saat kegiatan bermain sambil belajar.
 - c. Doa penutup
 - d. Berbaris dan tanya jawab.

Muara Jawa, 06 Maret 2026

Mengetahui,
Kepala KB GEMPITA NUSANTARA



SHERLY DUMAIS, SE

Guru Kelas



Beatrix Yokhebet Kodoatie

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB GEMPITA NUSANTARA
TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/ Usia : 5-6 Tahun
Topik/Sub Topik : Gejala Alam/ Aku Sayang Bumi
Materi : Bermain peran “Simulasi sebagai Tukang Kebun”
Semester : II (Genap)
Hari/Tanggal : 11 Maret 2026
Alokasi Waktu : 150 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti (CP1)

- Anak mengenal Tuhan sebagai pencipta segalanya.
- Anak mengucapkan salam sebelum memulai kegiatan.
- Anak menunjukkan sikap disiplin dan tertib saat bermain.

2. Jati Diri (CP2)

- Anak mampu mengontrol emosi dan tidak berebut alat.
- Anak menunjukkan keberanian dan percaya diri saat memainkan peran.

3. Dasar – dasar Literasi dan STEAM (CP3)

- Anak menggunakan kalimat sopan saat meminta izin.
- Anak memahami fungsi peralatan perkebunan serta mengetahui nama-nama pohon.

B. KEGIATAN SENTRA SENI : -

C. MEDIA DAN ALAT

1. Sekop mainan
2. Garpu Tanah mainan

D. PROSEDUR KEGIATAN:

1. Persiapan (disiapkan sehari sebelum kegiatan dilakukan)
 - a. Guru menyiapkan setting kegiatan
 - b. Guru menyediakan Laptop/tab atau speaker sebagai media pendukung pembelajaran
2. Kegiatan Awal (58 Menit)
 - a. Baris-berbaris
 - b. Guru menyapa dan mengabsen anak
 - c. Bersama membaca doa sebelum melakukan kegiatan.
 - d. Bersama menyepakati aturan selama bermain.
 - e. Menyebutkan hari, tanggal, bulan, topik dan sub topik.
 - f. Ice Breaking dengan bernyanyi
 - g. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - h. Menyampaikan topik yang akan di bahas menggunakan video youtube.

- i. Tanya jawab dan diskusi mengenai apa yang mereka tahu tentang pohon dan berperan sebagai tukang kebun dengan memberikan pertanyaan pemantik.
3. Kegiatan Inti (65 menit)
 - a. Guru menjelaskan materi dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.
 - b. Guru memberikan contoh bagaimana menunggu giliran tanpa mengganggu teman (saat menggunakan alat perkebunan)
 - c. Guru memfasilitasi untuk kegiatan bermain peran (metode *role play*) dengan memberikan contoh peran terlebih dahulu kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan perannya.
 - d. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi pengalaman main anak dalam kegiatan yang dimainkannya.
 - e. Guru memberi *reward* dan pujian kepada anak-anak saat selesai bermain peran.
 - f. Guru membuat dokumentasi kegiatan dan mencatat capaian pembelajaran anak.
 - g. Anak dipersilahkan untuk istirahat makan siang dan bermain di luar.
 4. Kegiatan Penutup (27 menit)
 - a. Refleksi perasaan dan apresiasi.
 - b. Penguatan konsep pengetahuan yang di dapat anak saat kegiatan bermain sambil belajar.
 - c. Doa penutup
 - d. Berbaris dan tanya jawab.

Muara Jawa, 11 Maret 2026

Mengetahui,
Kepala KB GEMPITA NUSANTARA



SHERLY DUMAIS, SE

Guru Kelas



Beatrix Yokhebet Kodoatie

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB GEMPITA NUSANTARA
TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/ Usia : 5-6 Tahun
Topik/Sub Topik : Gejala Alam/ Aku Sayang Bumi
Materi : Bermain peran “Simulasi sebagai Tukang Kebun”
Semester : II (Genap)
Hari/Tanggal : 12 Maret 2026
Alokasi Waktu : 150 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti (CP1)

- Anak mengenal Tuhan sebagai pencipta segalanya.
- Anak mengucapkan salam sebelum memulai kegiatan.
- Anak menunjukkan sikap disiplin dan tertib saat bermain.

2. Jati Diri (CP2)

- Anak mampu mengontrol emosi dan tidak berebut alat.
- Anak menunjukkan keberanian dan percaya diri saat memainkan peran.

3. Dasar – dasar Literasi dan STEAM (CP3)

- Anak menggunakan kalimat sopan saat meminta izin.
- Anak memahami fungsi peralatan perkebunan serta mengetahui nama-nama pohon.
- Anak mulai belajar merawat pohon/tanaman (memberi pupuk, menyiram dan membersihkan sekitar pohon)

B. KEGIATAN SENTRA SENI : -

C. ALAT DAN BAHAN

1. Sekop kecil dan ember kecil
2. Garpu Tanah mainan
3. Gembor

D. PROSEDUR KEGIATAN:

1. Persiapan (disiapkan sehari sebelum kegiatan dilakukan)
 - a. Guru menyiapkan setting kegiatan
 - b. Guru menyediakan Laptop/tab dan speaker sebagai media pendukung pembelajaran
2. Kegiatan Awal (58 Menit)
 - a. Baris-berbaris
 - b. Guru menyapa dan mengabsen anak
 - c. Bersama membaca doa sebelum melakukan kegiatan.
 - d. Bersama menyepakati aturan selama bermain.
 - e. Menyebutkan hari, tanggal, bulan, topik dan sub topik.
 - f. Ice Breaking dengan bernyanyi
 - g. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- h. Menyampaikan topik yang akan di bahas menggunakan video youtube.
 - i. Tanya jawab dan diskusi tentang merawat pohon dan peran sebagai tukang kebun dengan memberikan pertanyaan pemantik.
3. Kegiatan Inti (65 menit)
- a. Guru menjelaskan materi dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.
 - b. Guru memberikan contoh bagaimana menunggu giliran bicara
 - c. Guru memfasilitasi untuk kegiatan bermain peran (metode *role play*) dengan memberikan contoh peran terlebih dahulu kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan perannya.
 - d. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi pengalaman main anak dalam kegiatan yang dimainkannya.
 - e. Guru memberi *reward* dan pujian kepada anak-anak saat selesai bermain peran.
 - f. Guru membuat dokumentasi kegiatan dan mencatat capaian pembelajaran anak.
 - g. Anak dipersilahkan untuk istirahat makan siang dan bermain di luar.
4. Kegiatan Penutup (27 menit)
- a. Refleksi perasaan dan apresiasi.
 - b. Penguatan konsep pengetahuan yang di dapat anak saat kegiatan bermain sambil belajar.
 - c. Doa penutup
 - d. Berbaris dan tanya jawab.

Muara Jawa, 12 Maret 2026

Mengetahui,
Kepala KB GEMPITA NUSANTARA



SHERLY DUMAIS, SE

Guru Kelas



Beatrix Yokhebet Kodoatie

Lampiran 7. Lembar Observasi Etika Berkomunikasi Anak

Lembar Observasi Etika Berkomunikasi Anak

Nama Orang Tua :
Nama Anak :
Tanggal :
Observer :

Petunjuk: Observer memberi tanda (✓) pada kolom sesuai dengan perkembangan yang ditunjukkan anak.

No.	Pernyataan (indikator)	BSB	BSH	MB	BB
A	Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruangan Kelas				
1	Mengucapkan salam kepada guru saat datang ke kelas				
2	Mengucapkan salam tanpa diingatkan				
3	Menunjukkan sikap sopan saat mengucapkan salam (nada suara dan ekspresi wajah)				
4	Menjawab salam ketika guru atau teman memberi salam				
B	Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman				
1	Meminta izin sebelum meminjam barang milik teman				
2	Menggunakan kata-kata sopan saat meminjam barang				
3	Mengembalikan barang setelah selesai digunakan				
4	Tidak merebut atau mengambil barang teman tanpa izin				
C	Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain				
1	Bermain sesuai aturan yang disepakati bersama				
2	Tidak mengganggu teman yang sedang bermain				
3	Menunggu giliran saat bermain bersama				
4	Menghargai aktivitas bermain teman				

BSB : Berkembang Sangat Baik
BSH: Berkembang Sesuai Harapan
MB: Mulai Berkembang
BB: Belum Berkembang

Lampiran 8. Rubrik Perkembangan Etika Berkomunikasi Anak

Tabel Rubrik Penilaian Perkembangan Etika Berkomunikasi Anak

No.	Pernyataan (indikator)	BSB (4)	BSH (3)	MB (2)	BB (1)
A	Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruangan Kelas				
1	Mengucapkan salam kepada guru saat datang ke kelas	Selalu mengucapkan salam secara mandiri tanpa diingatkan	Mengucapkan salam dengan sedikit arahan	Mengucapkan salam setelah diingatkan	Tidak mengucapkan salam meskipun sudah diingatkan
2	Mengucapkan salam tanpa diingatkan	Selalu spontan memberi salam	Sering memberi salam tanpa diingatkan	Kadang memberi salam tanpa diingatkan	Tidak pernah memberi salam tanpa diingatkan
3	Menunjukkan sikap sopan saat mengucapkan salam (nada suara dan ekspresi wajah)	Suara jelas, ekspresi ramah, dan sopan	Suara cukup jelas dan sikap cukup sopan	Suara kurang jelas atau kurang ekspresi	Tidak menunjukkan sikap sopan
4	Menjawab salam ketika guru atau teman memberi salam	Selalu menjawab salam dengan sopan dan tepat	Menjawab salam dengan sedikit arahan	Kadang menjawab salam	Tidak menjawab salam
B	Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman				
1	Meminta izin sebelum meminjam barang milik teman	Selalu meminta izin sebelum meminjam barang	Meminta izin dengan sedikit arahan	Kadang meminta izin	Tidak meminta izin
2	Menggunakan kata-kata sopan saat meminjam barang	Menggunakan kalimat sopan lengkap (misalnya: "Boleh saya pinjam...?")	Menggunakan kata sopan sederhana	Kadang menggunakan kata sopan	Tidak menggunakan kata sopan
3	Mengembalikan barang setelah selesai digunakan	Selalu mengembalikan tanpa diingatkan	Mengembalikan dengan sedikit arahan	Kadang mengembalikan	Tidak mengembalikan
4	Tidak merebut atau mengambil barang teman tanpa izin	Tidak pernah merebut barang	Jarang merebut barang	Kadang merebut barang	Sering merebut barang

No.	Pernyataan (indikator)	BSB (4)	BSH (3)	MB (2)	BB (1)
C	Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain				
1	Bermain sesuai aturan yang disepakati bersama	Selalu mengikuti aturan bermain	Mengikuti aturan dengan arahan	Kadang melanggar aturan	Tidak mengikuti aturan
2	Tidak mengganggu teman yang sedang bermain	Tidak pernah mengganggu teman	Jarang mengganggu	Kadang mengganggu	Sering mengganggu
3	Menunggu giliran saat bermain bersama	Selalu menunggu giliran dengan sabar	Menunggu dengan arahan	Kadang tidak sabar	Tidak mau menunggu
4	Menghargai aktivitas bermain teman	Selalu menghargai teman	Cukup menghargai	Kurang menghargai	Tidak menghargai

Lampiran 9. Hasil Observasi Etika Berkomunikasi Anak (Pra-Siklus, Siklus I & Siklus II)

**LEMBAR OBSERVASI ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK
PRA-SIKLUS**

PDR-JUKOS																									
Nama Orang Tua				Berthin Elis Putuk				Efa Tobondo				Nelly Priscillasari D.				Yosefina				Fransiska Samuel L.					
No.		Pernyataan (Indikator)		Nama Anak				BMC				VG				TJ				JBS					
				GM		DB		BSB		BSH		BSB		BSH		BSB		BSH		BSB		BSH			
				BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
A Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruangan Kelas																									
1	Mengucapkan salam kepada guru saat datang ke kelas				2							3			2		1					2			
2	Mengucapkan salam tanpa diingatkan			1					2				2			1						1			
3	Menunjukkan sikap sopan saat mengucapkan salam (nada suara dan ekspresi wajah)				2				2			3				2					2				
4	Menjawab salam ketika guru atau teman memberi salam				2				2			2			1		1				2				
				Jumlah Skor Per Individu				7	8	10	6	5	7												
				Kriteria				MB	MB	BSH	BB	BB	MB												
				Persentase Per Individu				44%	50%	63%	38%	31%	44%												
B Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman																									
1	Meminta izin sebelum meminjam barang milik teman				2					3			2			2					2				
2	Menggunakan kata-kata sopan saat meminjam barang				2				3			2			1		2				2		3		
3	Mengembalikan barang setelah selesai digunakan				2			2			2			1		2					2		3		
4	Tidak merebut atau mengambil barang teman tanpa izin				1			1			1			2		2					2				
				Jumlah Skor Per Individu				7	9	7	6	8	10												
				Kriteria				MB	MB	MB	BB	MB	BSH	BB	MB	BSH	BB	BSH							
				Persentase Per Individu				44%	56%	44%	38%	50%	63%												
C Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain																									
1	Bermain sesuai aturan yang disepakati bersama				2						2				2						2				
2	Tidak mengganggu teman yang sedang bermain				2			1			2			1		2					2		3		
3	Menunggu giliran saat bermain bersama				2			2			2			2		2				2		3			
4	Menghargai aktivitas bermain teman				2			2			2			2		2				2		2			
				Jumlah Skor Per Individu				8	7	8	7	8	10												
				Kriteria				MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	BB	BSH								
				Persentase Per Individu				50%	44%	50%	44%	63%	50%	63%											

LEMBAR OBSERVASI ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK

Pertemuan 1 SIKLUS I

Nama Orang Tua		Berthin Elis Putuk		Agustina		Efa Tobondo		Nelly Priscillasari D.		Yosefina		Fransiska Samuel L.	
Nama Anak		GM		DB		BMC		VG		TJ		JBS	
No.	Pernyataan (indikator)	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
A Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruangan Kelas													
1	Mengucapkan salam kepada guru saat datang ke kelas	2			3			3	2		2		2
2	Mengucapkan salam tanpa diingatkan	2			2		2		1	1			2
3	Menunjukkan sikap sopan saat mengucapkan salam (nada suara dan ekspresi wajah)	3			2		2	3	2		2		3
4	Menjawab salam ketika guru atau teman memberi salam	2			2		2	3	2		2		3
Jumlah Skor Per Individu		9		9		11		7		7		10	
Kriteria		MB		MB		BSH		MB		MB		BSH	
Persentase Per Individu		56%		56%		69%		44%		44%		63%	
B Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman													
1	Meminta izin sebelum meminjam barang milik teman	2						2			2		2
2	Menggunakan kata-kata sopan saat meminjam barang	2			3			2	1		2		3
3	Mengembalikan barang setelah selesai digunakan	3			2		2	2	2		2		3
4	Tidak merebut atau mengambil barang teman tanpa izin	2			2		2	2		3		3	3
Jumlah Skor Per Individu		9		10		8		8		9		11	
Kriteria		MB		BSH		MB		MB		MB		BSH	
Persentase Per Individu		56%		63%		50%		50%		56%		69%	
C Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain													
1	Bermain sesuai aturan yang disepakati bersama			3					3		2		3
2	Tidak mengganggu teman yang sedang bermain			3		2			3		2		3
3	Menunggu giliran saat bermain bersama	2			2		2	2			2		3
4	Menghargai aktivitas bermain teman	2			2		2	2			2		2
Jumlah Skor Per Individu		10		9		10		8		8		11	
Kriteria		BSH		MB		BSH		MB		MB		BSH	
Persentase Per Individu		63%		56%		63%		50%		50%		69%	
58%													

LEMBAR OBSERVASI ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK

No.		Nama Orang Tua				Berthin Elis Putuk				Agustina				Efa Tobondo				Nelly Priscillasari D.				Yosefina				Fransiska Semuel L.			
		Nama Anak				DB		BMC		VG		TJ		JBS		%													
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB				
A Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas																													
1	Mengucapkan salam kepada guru saat datang ke kelas		2						3				3				2		2				2						
2	Mengucapkan salam tanpa diingatkan		2				2					2		1								2							
3	Menunjukkan sikap sopan saat mengucapkan salam (nada suara dan ekspresi wajah)			3			2					3			2			2				3							
4	Menjawab salam ketika guru atau teman memberi salam		2				2					3			2			2				3							
Jumlah Skor Per Individu			9				9				11				7							10							
Kriteria			MB				MB				BSH				MB						BSH								
Persentase Per Individu			56%				56%				69%				44%						44%								
B Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman																													
1	Meminta izin sebelum meminjam barang milik teman		2						3			2			2							2							
2	Menggunakan kata-kata sopan saat meminjam barang		2					3			2			1				2				3							
3	Mengembalikan barang setelah selesai digunakan			3			2				2			2				2				3							
4	Tidak merebut atau mengambil barang teman tanpa izin		2				2				2				3							3							
Jumlah Skor Per Individu			9				10				8				8							11							
Kriteria			MB				BSH				MB				MB						BSH								
Persentase Per Individu			56%				63%				50%				50%						69%								
C Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain																													
1	Bermain sesuai aturan yang disepakati bersama		2						3				3				2					3							
2	Tidak mengganggu teman yang sedang bermain		2				2					3			2			2				3							
3	Menunggu giliran saat bermain bersama		2				2				2			2			2					3							
4	Menghargai aktivitas bermain teman		2				2				2			2			2					2							
Jumlah Skor Per Individu			8				9				10				8							11							
Kriteria			MB				MB				BSH				MB						BSH								
Persentase Per Individu			50%				56%				63%				50%						69%								
56%																													

LEMBAR OBSERVASI ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK
SIKLUS I (Pertemuan 1 & 2)

Sintak (Permainan 1 & 2)																													
Nama Orang Tua						Berthin Elis Putuk				Agustina				Efa Tobondo				Nelly Priscillasari D.				Yosefina				Fransiska Semuel L.			
Pernyataan (indikator)						Nama Anak		GM		DB		BMC		VG		TJ		JBS		%									
						BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB			BSH	BSB						
A Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas																													
1	Mengucapkan salam kepada guru saat datang ke kelas																												
2	Mengucapkan salam tanpa diingatkan																												
3	Menunjukkan sikap sopan saat mengucapkan salam (nada suara dan ekspresi wajah)																												
4	Menjawab salam ketika guru atau teman memberi salam																												
	Jumlah Skor Per Individu																												
	Kriteria																												
	Persentase Per Individu																												
	56%																												
	69%																												
	44%																												
	63%																												
55%																													
B Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman																													
1	Meminta izin sebelum meminjam barang milik teman																												
2	Menggunakan kata-kata sopan saat meminjam barang																												
3	Mengembalikan barang setelah selesai digunakan																												
4	Tidak merebut atau mengambil barang teman tanpa izin																												
	Jumlah Skor Per Individu																												
	Kriteria																												
	Persentase Per Individu																												
	56%																												
	63%																												
	50%																												
	56%																												
57%																													
C Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain																													
1	Bermain sesuai aturan yang disepakati bersama																												
2	Tidak mengganggu teman yang sedang bermain																												
3	Menunggu giliran saat bermain bersama																												
4	Menghargai aktivitas bermain teman																												
	Jumlah Skor Per Individu																												
	Kriteria																												
	Persentase Per Individu																												
	56%																												
	69%																												
	50%																												
	63%																												
	11																												
	BSH																												
	69%																												
57%																													
33%																													
33%																													
57%																													

LEMBAR OBSERVASI ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK
Pertemuan 1 SIKLUS II

Nama Orang Tua										Berthin Elis Putuk				Agustina				Efa Tobondo				Nelly Priscillasari D.				Yosefina				Fransiska Semuel L.			
Nama Anak										GM		DB		BSB		BSB		BSB		BSB		BSB		BSB		BSB		BSB		BSB			
Pernyataan (Indikator)										BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB				
No.	Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas																																
A	Mengucapkan salam kepada guru saat datang ke kelas																																
1	Mengucapkan salam tanpa diingatkan											2																					
3	Menunjukkan sikap sopan saat mengucapkan salam (nada suara dan ekspresi wajah)																																
4	Menjawab salam ketika guru atau teman memberi salam																																
Jumlah Skor Per Individu										11		12		12		12		9		10		12											
Kriteria										BSH		BSH		BSH		BSH		MB		BSH		BSH											
Persentase Per Individu										69%		75%		75%		75%		56%		63%		75%											
B	Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman																																
1	Meminta izin sebelum meminjam barang milik teman																																
2	Menggunakan kata-kata sopan saat meminjam barang											2																					
3	Mengembalikan barang setelah selesai digunakan																																
4	Tidak merebut atau mengambil barang teman tanpa izin																																
Jumlah Skor Per Individu										12		12		11		10		11		13													
Kriteria										BSH		BSH		BSH		BSH		BSH		BSB													
Persentase Per Individu										75%		75%		69%		63%		69%		81%													
C	Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain																																
1	Bermain sesuai aturan yang disepakati bersama																																
2	Tidak mengganggu teman yang sedang bermain											2																					
3	Menunggu giliran saat bermain bersama																																
4	Menghargai aktivitas bermain teman																																
Jumlah Skor Per Individu										12		11		13		11		11		13													
Kriteria										BSH		BSH		BSB		BSH		BSH		BSB													
Persentase Per Individu										75%		69%		81%		69%		69%		81%													

LEMBAR OBSERVASI ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK
Pertemuan 2 SIKLUS II

		Nama Orang Tua		Nama Anak		Berthin Elis Putuk		Agustina		Efa Tobondo		Nelly Priscillasari D.		Yosefina		Fransiska Samuel L.	
						GM		DB		BMC		VG		TJ		JBS	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB		BB		MB		BSB	
						BB		MB		BSB							

LEMBAR OBSERVASI ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK
SIKLUS II (Pertemuan 1 & 2)

SMPN 11 Palembang (2021-2022)																																			
No.		Nama Orang Tua				Nama Anak				Berthin Elis Putuk				Agustina				Efa Tobondo				Nelly Priscillasari D.				Yosefina				Fransiska Samuel L.				%	
		GM		BSH		BSB		BSH		DB		BSB		BB		MB		BSH		BSB		BB		BSB		BB		BSB		BB		BSB			BSB
Pernyataan (Indikator)																																			
A Anak Mampu Mengucapkan Salam Saat Memasuki Ruang Kelas																																			
1		Mengucapkan salam kepada guru saat datang ke kelas										3,0		4,0		4,0		2,0		2,0		2,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0	
2		Mengucapkan salam tanpa diingatkan										2,5		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0	
3		Menunjukkan sikap sopan saat mengucapkan salam (nada suara dan ekspresi wajah)										3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0	
4		Menjawab salam ketika guru atau teman memberi salam										3,0		3,0		3,0		3,0		2,0		2,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0	
		Jumlah Skor Per Individu										11,5		13,0		12,0		9,0		12,0		10,0		12,0		10,0		12,0		10,0		12,0		10,0	
		Kriteria										BSH		BSB		BSH		BSB		MB		BSH		BSH		BSH		BSB		BSH		BSB		BSH	
		Persentase Per Individu										72%		81%		75%		56%		63%		75%		63%		75%		63%		75%		75%		70%	
B Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman																																			
1		Meminta izin sebelum meminjam barang milik teman										3,0		3,0		3,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0	
2		Menggunakan kata-kata sopan saat meminjam barang										2,0		3,0		3,0		3,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0	
3		Mengembalikan barang setelah selesai digunakan										4,0		3,0		3,0		3,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0	
4		Tidak merebut atau mengambil barang teman tanpa izin										3,0		3,0		3,0		3,0		4,0		4,0		4,0		4,0		4,0		4,0		4,0		4,0	
		Jumlah Skor Per Individu										12,0		12,0		11		10,0		11		10,0		11		11		11		11		11		13	
		Kriteria										BSH		BSH		BSH		BSH		BSH		BSH		BSH		BSH		BSH		BSB		BSB			
		Persentase Per Individu										75%		75%		69%		63%		69%		63%		69%		81%		81%		81%		72%			
C Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain																																			
1		Bermain sesuai aturan yang disepakati bersama										4,0		4,0		4,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0	
2		Tidak mengganggu teman yang sedang bermain										2,0		2,0		3,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0		2,0	
3		Menunggu giliran saat bermain bersama										3,0		2,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0	
4		Menghargai aktivitas bermain teman										3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		3,0		2,0	
		Jumlah Skor Per Individu										12		11		13		11		11		11		11		11		11		11		13		13	
		Kriteria										BSH		BSH		BSB		BSH		BSH		BSH		BSH		BSB		BSB		BSB		BSB		BSB	
		Persentase Per Individu										75%		69%		81%		69%		69%		69%		69%		69%		69%		69%		69%		74%	