

**MENINGKATKAN KARAKTER SOPAN SANTUN  
MELALUI PERMAINAN UALAR TANGGA AKHLAKUL KARIMAH  
UNTUK ANAK KELompOK B DI RA DARUL MAKMUR  
KECAMATAN TEGALDLIMO KABUPATEN BANYUWANGI  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Moh. Anas Syamsudin<sup>1</sup>, Yayuk Habibah Rosadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Ibrahimy (IAI) Genteng Banyuwangi Indonesia,

<sup>2</sup>Raudhatul Athfal Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>[anassyam10@gmail.com](mailto:anassyam10@gmail.com), <sup>2</sup>[tahsinnaja@gmail.com](mailto:tahsinnaja@gmail.com)

**Abstrak**

*Mengajarkan sopan santun kepada anak usia dini sangatlah penting. Dalam peraturan pemerintah Indonesia, karakter sopan santun untuk anak usia dini sudah dimuat dalam bentuk indikator yang harus di kuasai anak pada usia tertentu. Namun sayangnya ada beberapa indikator karakter sopan santun yang belum dikuasai oleh anak kelompok B di RA Darul Makmur, yaitu 1.) anak tidak terbiasa bersalaman dengan guru ataupun teman, 2.) anak masih suka berkata kotor, 3.) anak masih suka mengejek temannya, 4.) anak belum terbiasa dengan ucapan tolong, maaf dan terimakasih, 5.) anak tidak terbiasa meminta izin ketika meminjam 6.) anak masih suka menyela pembicaraan guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan bermain ular tangga akhlakul karimah untuk meningkatkan karakter sopan santun pada anak kelompok B di RA Darul Makmur, sekaligus untuk mengetahui peningkatan karakter sopan santun anak setelah diterapkannya permainan tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan treatment. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 14 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga akhlakul karimah untuk anak kelas B di RA Darul Makmur dilakukan dalam empat tahapan yaitu 1.) persiapan, 2.) pelaksanaan, 3.) evaluasi, 4.) observasi perubahan tingkah laku anak. Melalui penerapan permainan ular tangga akhlakul karimah, karakter sopan santun anak kelompok B di RA Darul Makmur mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah anak yang mencapai ketuntasan pada tahap pra siklus sebanyak 5 anak (35,71%), siklus 1 sebanyak 8 anak (57,14%), dan siklus 2 sebanyak 12 anak (85,71%).*

**Kata Kunci:** Karakter Sopan Santun, Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah.

## Abstract

*Teaching manners to early childhood is very important. In Indonesian government regulations, the character of manners for early childhood has been contained in the form of indicators that must be mastered by children at a certain age. But unfortunately there are several indicators of polite character that have not been mastered by group B children in RA Darul Makmur, namely 1.) Children are not used to shaking hands with teachers or friends, 2.) Children like to swear, 3.) The child likes to mock his friends, 4.) The child is not used to saying please, sorry and thank you, 5.) Children are not used to asking permission when borrowing 6.) The child likes to interrupt the teacher's whispering. The purpose of this study was to determine the application of playing akhlakul karimah snakes and ladder to improve the character of manners in group B children in RA Darul Makmur, as well as to determine the improvement of children's character manners after the implementation of the game. The type of research used is classroom action research. Data collection techniques use observation, documentation, and treatment. Data analysis techniques use descriptive qualitative and descriptive quantitative. The subjects in this study were group B children totaling 14 children. The results of this study show that the application of the snake and ladder game akhlakul karimah for grade B children in RA Darul Makmur is carried out in four stages, namely 1.) preparation, 2.) implementation, 3.) evaluation, 4.) observation of changes in children's behavior. Through the application of the snake and ladder game akhlakul karimah, the character of the manners of group B children in RA Darul Makmur has improved. This can be seen from the number of children who achieved completion in the pre-cycle stage as many as 5 children (35.71%), cycle 1 as many as 8 children (57.14%), and cycle 2 as many as 12 children (85.71%).*

**Keywords:** Character Manners, Akhlakul Karimah Snake and Ladder Game.

Accepted: May 16 2023	Reviewed: May 27 2023	Published: May 31 2023
--------------------------	--------------------------	---------------------------

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi setiap manusia, tidak terkecuali anak usia dini. Pada tahap anak usia dini tumbuh kembangnya perlu distimulasi dalam bentuk pendidikan. Menurut (Undang-Undang No.20 tahun 2003) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Usia 0-6 tahun merupakan anak usia dini yang akan menjadi generasi penerus bangsa dan sumber insan bagi pembangunan nasional. Maka dari itu anak usia dini harus diberikan perhatian dan pembinaan

sedini mungkin agar menjadi insan yang berkualitas, berkarakter, bermoral, dan berguna bagi bangsa dan agama (Mansur 2005). Salah satu unsur dari moral yang perlu dikembangkan adalah karakter sopan santun.

Penanaman karakter sopan santun pada anak usia dini sangat penting dan dapat dikatakan yang paling utama untuk diajarkan karena dapat mempengaruhi perilaku anak pada masa-masa selanjutnya. Menurut (Suryani 2017) perilaku sopan santun yaitu komponen fundamental yang hadir pada kehidupan sehari-hari masyarakat yang saling bersosialisasi seperti ketika berbicara dengan orang yang lebih tua. Perilaku sopan santun juga bisa diartikan sebagai tata krama seseorang yang menghargai, menghormati, dan mempunyai budi pekerti yang baik. Perilaku sopan santun harus ditanamkan sejak dini kepada anak agar memiliki kepribadian yang baik (Putrihapsari and Dimyati 2021). Dalam ajaran agama islam, adab sopan santun banyak sekali disebutkan dalam hadist maupun Al-Quran. Salah satunya sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Al Hujurat ayat 2 sebagai berikut:

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَرْفَعُوا أَصْوَاتَكُمْ فَوْقَ صَوْتِ النَّبِيِّ وَلَا تَجْهَرُوا لَهُ بِالْقَوْلِ كَجَهْرٍ بَعْضُكُمْ لِبَعْضٍ  
أَنْ تَحْبَطَ أَعْمَلُكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تَشْعُرُونَ ۚ ۲

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman janganlah kamu meninggikan suaramu melebihi suara Nabi, dan janganlah kamu berkata kepadanya dengan suara keras sebagaimana kerasnya (suara) sebagian kamu terhadap yang lain, nanti (pahala) segala amalmu bisa terhapus sedangkan kamu tidak menyadari.

Berdasarkan ayat di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya menjaga perkataan pada saat berbicara, menjaga tingkah laku dan menjaga adab sopan santun kepada orang lain apalagi yang lebih tua. Kebiasaan baik yang terus diajarkan sejak dini akan dibawa dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari hingga anak tersebut menjadi dewasa, begitu juga sebaliknya. Kebiasaan yang kurang baik jika dibiasakan sejak dini akan dibawa dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari hingga anak tersebut menjadi dewasa.

Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator anak kelompok B yang diacu pada kurikulum 2013, terdapat beberapa karakter yang berhubungan dengan sopan santun yaitu, 1.) memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik, dan teman, 2.) berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya 3.) memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan, 4.) memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain. Jika mengacu pada profil belajar Pancasila yang dirumuskan dalam kurikulum merdeka, karakter sopan santun terdapat dalam dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia. Adapun capaiannya adalah 1.) mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan, 2.) berempati kepada orang lain. Sedangkan

menurut menurut (Imas dan Berlin, 2014) indikator Sopan dan Santun adalah sebagai berikut, 1.) menghormati orang yang lebih tua, 2.) tidak berkata kotor, kasar dan takabur, 3.) tidak meludah di sembarang tempat, 4.) tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat, 5.) mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain, 6.) bersikap 3S (salam, senyum, sapa), 7.) meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang orang lain, 8.) memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat mengajar di kelas B RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi di temukan data bahwa dari 14 terdapat 9 anak yang belum bisa membiasakan diri berprilaku sopan santun. Kasus yang ditemui pada saat pembelajaran yaitu 1.) Anak tidak terbiasa bersalaman dengan guru ataupun teman, 2.) anak masih suka berkata kotor, 3.) anak masih suka mengejek temannya, 4.) belum terbiasa dengan ucapan tolong, maaf dan terimakasih, 5.) tidak terbiasa meminta izin ketika meminjam 6.) anak masih suka menyela pembicaraan guru. Kasus yang di temui tersebut tentunya bertentangan dengan standar keharusan yang dimuat dalam indikator karakter sopan santun yang telah di sebutkan, sehingga perlu adanya sebuah pemecahan masalah agar prilaku yang kurang baik tersebut bisa diminimalisir atau bahkan dirubah menjadi prilaku sopan santun. Pembiasaan sopan santun dapat diterapkan di sekolah dengan cara yang menyenangkan.

Bermain merupakan kebiasaan yang dilakukan anak setiap hari. Menurut (Sujiono 2009) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Berdasarkan pejelasan tersebut maka penanaman karakter sopan santun pada anak usia dini bisa diarahkan pada kegiatan yang menyenangkan salah satunya dengan bermain. Dalam hal bermain tentunya membutuhkan alat main. Salah satu permainan yang mengajarkan konsep *reward and punishment* adalah ular tangga. Permainan ini memiliki kecocokan jika dikaitkan dengan kasus permasalahan karakter sopan santun yang terjadi.

Menurut (Melsi 2015) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan dengan kotak-kotak lainnya. Sedangkan menurut Ratnaningsih ular tangga adalah permainan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani. Permainan ular tangga ini bersifat ringan dibawa kemana-mana, sederhana, mendidik, menghibur, dan peraturan permainannya mudah untuk dipahami sehingga anak-anak mudah untuk memainkannya. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang mempunyai kotak berjumlah 100, yang terbagi dalam 10 baris dann 10 kolom. Ular

tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar-gambar yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga maupun gambar yang lainnya sesuai dengan tema ular tangga tersebut. Gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi (Setiawati, Desri, and Solihatulmilah, 2019). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mencoba menerapkan sebuah permainan ular tangga *akhlakul karimah* untuk meningkatkan karakter sopan santun anak kelas B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang dilakukan oleh seorang pengajar atau guru terhadap permasalahan pembelajaran yang ada di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan guna memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilakukan secara sistematis, terencana, serta sikap mawas diri. Kemmis dan Taggart dalam (Muslich 2011). Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keberhasilan anak di dalam pembelajaran yang lebih sukses dibandingkan dengan pembelajaran sehari-hari yang sama sekali tidak menggunakan tindakan (Arikunto, Suhadsono, and Supardi 2015).

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi dengan subjek penelitian anak kelas B yang berjumlah anak sebanyak 14 anak dan terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif akan memberikan gambaran kualitas hasil tindakan (treatment) yang dilakukan. Analisis data ini dilakukan bukan hanya menunjukkan tentang jumlah angka-angka saja, akan tetapi angka-angka tersebut juga menunjukkan makna atau simbol kualitas dari hasil tindakan yang dilakukan (Masyhud 2015).

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data tentang permainan ular tangga *akhlakul karimah* untuk meningkatkan karakter sopan santun pada anak usia dini kelas B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi yang dilakukan pada saat siklus 1 berlangsung dan pada siklus selanjutnya. Pencapaian karakter sopan santun anak melalui permainan ular tangga dapat dianalisis melalui dua rumus yaitu analisis data individu dan analisis data rata-rata kelas.

### a. Analisis Data Individu

Rumus untuk mencari data individu sebagai berikut;

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

$Pi$  : Prestasi individu

$Srt$  : Skor riil tercapai individu

$Si$  : Skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : Konstanta

b. Analisis Data Rata-rata Kelas

Rumus untuk mencari data rata-rata kelas sebagai berikut;

$$M : \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$M$  : Mean yang dicari

$\sum X$  : Jumlah keseluruhan angka atau bilangan atau skor atau nilai yang ada

$N$  : Number of cass (banyaknya angka atau bilangan atau skor atau nilai itu sendiri)

c. Analisis data presentase ketuntasan belajar anak

Rumus untuk menghitung presentase ketuntasan belajar anak sebagai berikut.

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

$fr$  : Frekuensi relatif

$f$  : Frekuensi yang didapatkan

$ft$  : Frekuensi total

100% : Konstanta

Adapun kriteria penilaian karakter sopan santun pada anak dinilai dengan kriteria sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang. Rentang skor untuk setiap klasifikasi hasil belajar anak dapat dilihat pada halaman berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Penilaian Sopan Santun Pada Anak

Kriteria Sopan Santun	Rentang Skor
Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Sedang/Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

sumber: (Masyhud 2014)

Tingkat keberhasilan sopan santun pada anak kelas B melalui media permainan ular tangga di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi dapat diidentifikasi jika;

- 1.) nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil unjuk kerja mencapai  $\geq 61$ , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam meningkatkan sopan santun pada anak melalui permainan ular tangga.
- 2.) nilai rata-rata yang diperoleh dalam satu-satu kelas berdasarkan hasil unjuk kerja mencapai  $\geq 61$ , maka pembelajaran di kelas bisa dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam meningkatkan sopan santun pada anak usia dini melalui permainan ular tangga.

#### e. Kriteria penilaian

Terdapat kriteria penilaian yang digunakan dalam mengukur tingkat perkembangan karakter sopan santun pada anak kelas B di RA Darul Makmur. Kriteria tersebut mengacu pada penilaian harian di RA Darul Makmur yaitu menggunakan BB=1, MB=2, BHS=3 dan BSB=4. Masing-masing nilai 1 hingga 4 tersebut harus memiliki kriteria. Adapun kriteria pada 6 indikator yang ditentukan terkait karakter sopan santun yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran halaman 26.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. *Penerapan Kegiatan Bermain Ular Tangga Akhlakul karimah untuk Meningkatkan Karakter Sopan Santun pada Anak Kelompok B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi.*

Semua jenis permainan pada anak usia dini memiliki tahapan dalam pelaksanaannya. Terdapat tiga tahap dalam penerapan permainan ular tangga *akhlakul karimah* yaitu dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan observasi perubahan tingkah laku anak. Tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut

##### 1. Tahap Persiapan

Persiapan merupakan tahap awal dari kegiatan bermain ini. Persiapan yang dilakukan dalam permainan ular tangga *akhlakul karimah* yaitu dengan menentukan lokasi dilakukannya kegiatan bermain. Dalam memilih lokasi bermain hendaknya memilih tempat yang nyaman dan aman bagi anak. Setelah lokasi kegiatan bermain ditentukan, langkah berikutnya adalah mempersiapkan alat untuk bermian. Alat yang digunakan untuk bermain ular tangga *akhlakul karimah* yaitu papan main yang terbuat dari bahan banner dengan ukuran 2,7x2,7 meter. Selain itu alat lain yang dibutuhkan adalah dadu yang dibuat sendiri dengan ukuran besar.

Setelah alat dan bahan selesai di pasang atau dipersiapkan, langkah berikutnya yaitu pelaksanaan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap utama dalam penerapan permainan ular tangga *akhlakul karimah*. Dalam tahap pelaksanaan anak akan mencoba bermain secara bergantian. Kegiatan diawali dengan berdoa bersama-sama. Setelah kegiatan berdoa selesai, anak diajak untuk membuat peraturan main. Tujuan pembuatan aturan main adalah agar anak mengerti hal apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama kegiatan main berjalan. Setelah membuat aturan bermain, peneliti/guru mencontohkan cara bermain ular tangga *akhlakul karimah*. Dalam memberikan contoh guru/peneliti juga memberikan penjelasan terkait cara bermain, misal ketika pemain berhenti diangka yang berisi tulisan dan gambar tentang prilaku sopan santun tertentu, guru/peneliti menceritakan kepada anak apa maksud dari tulisan dan gambar tersebut. Setelah menjelaskan maksud dari gambar atau tulisan, guru kemudian memberikan pertanyaan kepada anak apakah perbuatan tersebut baik atau buruk, jika baik maka boleh naik, apabila buruk maka harus turun.

Guru/peneliti harus memastikan bahwa semua anak mengerti dan faham tentang cara bermain ular tangga *akhlakul karimah*. Ketika ada anak yang belum faham guru/peneliti harus menjelaskan ulang hingga semua anak benar-benar faham. Setelah itu guru meminta anak untuk duduk memutari area bermain. Guru harus memberi jarak antara tempat duduk anak-anak dengan tempat bermain agar tidak mengganggu jalannya permainan. Setelah itu guru memanggil satu persatu anak untuk mencoba bermain ular tangga *akhlakul karimah* secara bergantian. Setelah semua anak mencoba guru melakukan penguatan kepada anak tentang karakter sopan-santun yang dimuat dalam permainan ular tangga akhlakul akrimah. Setelah penguatan selesai, kemudian guru mengajak anak untuk merapikan permainan ular tangga *akhlakul karimah* kemudian diakhiri dengan berdoa bersama-sama.

## 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan yang penting bagi guru/peneliti. Dalam tahap ini guru menilai kekurangan atau kelebihan pada permainan ular tangga *akhlakul karimah*. Apabila guru menemukan kekurangan, maka guru harus memperbaiki kekurangan tersebut agar pada pelaksanaan kegiatan bermain berikutnya bisa lebih baik. Tahap evaluasi ini juga yang digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan siklus selanjutnya.

## 4. Tahap observasi tingkah laku

Permainan ular tangga *akhlakul karimah* merupakan sarana untuk meningkatkan karakter sopan santun yang kurang pada anak kelas B di RA Darul Makmur. Untuk melihat peningkatan karakter sopan santun setelah diterapkannya permainan ular tangga *akhlakul karimah*, guru/peneliti melakukan observasi kepada anak saat mereka di sekolah. Sekecil apapun perubahan karakter sopan santun anak harus tetap di catat oleh guru sebagai acuan dalam memasukan ke lembar rekapitulasi penilaian.

**2. *Peningkatan Karakter Sopan Santun Anak Kelompok B di RA Makmur Tegaldlimo Banyuwangi Setelah Diterapkan Permainan Ular Tangga Akhlakul karimah***

1. Hasil pra siklus

Hasil karakter sopan santun 6 indikator yang ditentukan pada tahap pra siklus diperoleh dari kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan. Berikut adalah tabel nilai rata-rata 6 indikator perkembangan sopan santun anak kelompok B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi pada tahap pra siklus.

Tabel 2. Hasil Pra Siklus

No	Kualifikasi	F	%
1	Sangat Baik	3	21,43
2	Baik	2	14,29
3	Cukup	4	28,57
4	Kurang	5	35,71
5	Sangat Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100</b>

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai perkembangan sopan santun anak kelompok B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi pada pra siklus menunjukkan kriteria sangat baik sebanyak 3 anak, Baik sebanyak 2 anak, Cukup sebanyak 4 anak, kurang sebanyak 5 anak dan tidak ada yang mendapat nilai sangat kurang. Rincian data perolehan nilai tersebut dapat dilihat pada lampiran halaman 29.

2. Hasil Siklus 1

Hasil nilai perkembangan sopan santun anak kelas B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi pada siklus 1 diperoleh dari hasil pengamatan karakter sopan santun setelah dilakukannya siklus 1. Rincian jumlah pencapaian anak pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel dihalaman berikut.

Tabel 3. Hasil Siklus 1

No	Kualifikasi	f	%
1	Sangat Baik	4	28,57
2	Baik	4	28,57
3	Cukup	5	35,71
4	Kurang	1	7,15
5	Sangat Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100</b>

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai perkembangan sopan santun anak kelompok B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi pada siklus 1 menunjukkan kriteria sangat baik sebanyak 4 anak, baik sebanyak 4 anak, cukup sebanyak 5 anak, kurang 1 anak dan sangat kurang sebanyak 0. Rincian data perolehan nilai tersebut dapat dilihat pada lampiran halaman 32.

### 3. Hasil Siklus 2

Tindakan pada siklus 2 merupakan suatu pemantapan agar karakter sopan santun anak dapat meningkat hingga mencapai kualifikasi ketuntasan yang optimal. Rincian jumlah pencapaian anak pada siklus 2 dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Siklus 2

No	Kualifikasi	f	%
1	Sangat Baik	4	28,57
2	Baik	8	57,14
3	Cukup	2	14,29
4	Kurang	0	0
5	Sangat Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai perkembangan sopan santun anak kelompok B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi pada siklus 2 menunjukkan kriteria sangat baik sebanyak 4 anak, baik sebanyak 8 anak, cukup sebanyak 2 anak, kurang dan sangat kurang sebanyak 0. Rincian data perolehan nilai tersebut dapat dilihat pada lampiran halaman 35.

### 4. Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Peningkatan kemampuan membaca permulaan dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat dibuat suatu perbandingan. Data rekapitulasi perbandingan antara prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Perbandingan hasil Pra siklus, siklus 1 dan Siklus 2

No	Kualifikasi	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		f	%	F	%	F	%
1	Sangat Baik	3	21,43	4	28,57	4	28,57
2	Baik	2	14,29	4	28,57	8	57,14
3	Cukup	4	28,57	5	35,71	2	14,29
4	Kurang	5	35,71	1	7,15	0	0
5	Sangat Kurang	0	0	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>14</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sopan santun pada anak kelompok B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi mulai dari tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 mengalami peningkatan. Hasil perkembangan sopan santun pada tahap pra siklus dengan kualifikasi sangat baik sebanyak 3 anak (21,43%), baik sebanyak 2 anak (14,29%), cukup sebanyak 4 anak (28,57%), kurang sebanyak 5 anak (35,71%), dan sangat kurang sebanyak 0. Data hasil perkembangan sopan santun anak untuk siklus 1 menunjukan kualifikasi sangat baik 4 anak (28,57%), kriteria baik 4 anak (28,57%), cukup 5 anak (35,71%), kurang 1 anak (7,15%) dan sangat kurang sebesar 0. Data perkembangan sopan santun anak pada siklus 2 diperolah data pada kualifikasi sangat baik 4 anak (28,57%), baik 8 anak (57,14%), cukup 2 anak (14,29%) kurang dan sangat kurang 0. Berdasarkan prolehan data pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga *akhlakul karimah* berhasil dilaksanakan dan terbukti dapat meningkatkan karakter sopan santun pada anak kelompok B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi.

#### D. Simpulan

Penerapan permainan ular tangga *akhlakul karimah* untuk anak kelas B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi dilakukan dalam empat tahapan yaitu 1.) Persiapan. Kegiatan persiapan terdiri dari menyiapkan tempat bermain dan menata alat bermain. 2.) Pelaksanaan. Kegiatan pelaksanaan terdiri dari berdoa bersama-sama, membuat peraturan bermain, mencontohkan cara bermain, meminta anak untuk duduk memutari area bermain, memanggil satu persatu anak untuk mencoba permainan, memberikan penguatan kepada anak tentang karakter sopan-santun yang dimuat dalam permainan, merapikan alat permainan kemudian diakhiri dengan berdoa bersama-sama. 3.) Evaluasi. Dalam tahap ini guru/peneliti menilai kekurangan atau kelebihan pada permainan ular tangga *akhlakul karimah*. 4.) Observasi perubahan tingkah laku anak. Dalam tahap ini guru/peneliti melakukan

observasi terhadap perubahan karakter sopan santun anak setelah dilakukannya permainan ular tangga *akhlakul karimah*.

Melalui penerapan permainan ular tangga *akhlakul karimah*, karakter sopan santun anak kelompok B di RA Darul Makmur Tegaldlimo Banyuwangi mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah anak yang mencapai ketuntasan pada tahap pra siklus sebanyak 5 anak (35,71%) dengan rincian sangat baik sebanyak 3 anak (21,43%) dan baik sebanyak 2 anak (14,29%), siklus 1 sebanyak 8 anak (57,14%) dengan rincian sangat baik 4 anak (28,57%), baik 4 anak (28.57%), dan pada siklus 2 sebanyak 12 anak (85,71%) dengan rincian sangat baik 4 anak (28,57%), baik 8 anak (57,14%).

### **Daftar Rujukan**

- Arikunto, S, Suhadjono, and Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mansur, M. A. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi kependidikan (LPMPK).
- . 2015. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi kependidikan (LPMPK).
- Melsi, A. 2015. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Virus Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016." STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Muslich, M. 2011. *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. jakarta: Bumi Aksara.
- Putrihapsari, Raras, and Dimyati Dimyati. 2021. "Penanaman Sikap Sopan Santun Dalam Budaya Jawa Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2): 2059–70. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1022>.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. jakarta: PT Indeks.
- Suryani, Lilliek. 2017. "Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok." *E-Jurnalmitrapendidikan.Com* 1 (1): 114.
- Undang-Undang No.20 tahun 2003. 2003. "Sistem Pendidikan Nasional." Jakarta.