

## Penggunaan Monopoli Bintang untuk Mengembangkan Sopan Santun Anak usia 5-6 Tahun

**Autor:**

Neng Sri Sinta Asih<sup>1\*</sup>  
Jojo Renta  
Maranatha<sup>2</sup>

**Afiliation**

Universitas Pendidikan  
Indonesia<sup>1,2</sup>

**\*Email:**

sri.sinta@upi.edu

**Dates:**

Submitted: 31/08/2022

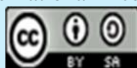
Revised: 09/09/2022

Accepted: 19/09/2022

**DOI :**

[10.53547/real%20kiddos.v1i1.251](https://doi.org/10.53547/real%20kiddos.v1i1.251)

Licensee: Real Kiddos.  
This work is licensed  
under a Creative  
Commons Attribution-  
Share Alike 4.0  
International License



**Abstrak**

Aspek sosial menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini karena akan berdampak pada pembentukan karakter anak agar mampu beradaptasi dengan baik di lingkungan masyarakat. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membahas mengenai media monopoli bintang yang diharapkan dapat mengembangkan sopan santun pada anak usia dini, karena penelitian ini dilatarbelakangi dengan munculnya masalah mengenai sikap sosial anak dalam menerapkan sopan santun di salah satu TK di Kabupaten Purwakarta. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Kemmis* dan *Mc Taggart* yang dilakukan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK MA sebanyak 12 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pra siklus menunjukkan bahwa anak berada dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan nilai persentase 41,75 persen. Persentase pada siklus pertama 55 persen (Berkembang Sesuai Harapan), persentase pada siklus kedua 71,25 persen (Berkembang Sesuai Harapan) dan persentase pada siklus ketiga 83 persen (Berkembang Sangat Baik). Hasil penelitian ini menemukan bahwa, penggunaan media monopoli bintang dapat direkomendasikan bagi pendidik untuk mengembangkan sopan santun pada anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** aspek sosial; media monopoli bintang; sopan santun

**Abstract**

*The social aspect is one of the important aspects that needs to be developed from an early age because it will have an impact on building children's character in order to be able to adapt well in the community environment. The purpose of this study is to discuss the Monopoly Bintang media which is expected to develop manners in early childhood, because this research is motivated by the emergence of problems regarding children's social attitudes in applying manners in one of the kindergartens in Purwakarta Regency. This research method uses Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and Mc Taggart models carried out in three cycles. The subjects of this study were 12 students of group B in TK MA. Data collection techniques using observation and interviews, data analysis techniques are carried out descriptively qualitatively and quantitatively. Based on data obtained from the results of pre-cycle observations, it shows that children are in the category of began to develop with a percentage value of 41.75 percent. The percentage in the first cycle was 55 percent (Developing as Expected), percentage in the second cycle was 71.25 percent (Developing as Expected) and percentage in the third cycle was 83 percent (Developing Very Well). From the results of this study found that, the use of Monopoly Bintang media can be recommended for educators to develop manners in children aged 5-6 years.*

**Keywords:** the social aspect; media of monopoli bintang; the manners

## **PENDAHULUAN**

PAUD berperan penting terhadap pembentukan perilaku anak serta mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya, seperti aspek perkembangan kognitif, fisik-motorik, bahasa, agama, seni, dan sosial-emosional. Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus penelitian ini adalah aspek perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas (Muhyidin, 2014). Permasalahan yang dialami saat ini pada dunia pembelajaran di PAUD ialah minimnya kemampuan anak dalam mempraktikkan sikap atau perilaku pada dirinya, hal ini sesuai dengan pendapat Rita Eka Izzaty (2008) bahwa banyak keluarga dan pendidik anak usia dini menekankan pentingnya perkembangan sosial selama masa kanak-kanak awal atau tahun-tahun pra-sekolah, tetapi pada realitanya pengembangan kemampuan sosial ini tidak serta merta dapat dilakukan dengan mudah.

Ida Ayu (2016) mengatakan sikap adalah cara berperilaku yang ditanamkan sejak usia dini yang memiliki perspektif dalam pendidikan, sedangkan menurut Hawi (2014) sikap atau etika adalah suatu perilaku dalam jiwa individu dan menjadi sumber timbulnya perbuatan-perbuatan tertentu dari dirinya tanpa dipikirkan atau direncanakan terlebih dahulu, sehingga dapat diuraikan bahwa sikap merupakan kecenderungan seseorang yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi untuk berperilaku secara positif maupun negatif sehingga menimbulkan suatu kesadaran untuk merespon objek di lingkungan sekitarnya, salah satu jenis sikap atau perilaku adalah sikap sosial. Ahmadi (2016) mengungkapkan bahwa sikap sosial merupakan kesadaran individu yang dapat menentukan perbuatan yang nyata dan dilakukan secara berulang-ulang terhadap objek sosial, sedangkan menurut Gerungan dalam (Ayu, Ida., 2016) sikap sosial dapat diperlihatkan melalui suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang dan sama.

Kurikulum 2013 dalam cakupan sikap sosial salah satunya adalah sopan santun. Mustari (2014) mengemukakan bahwa sopan santun adalah perilaku yang halus dan baik dan dapat dilihat dari perspektif tata bahasa ataupun cara berperilaku terhadap seorang individu. Perilaku sopan mengandung arti rasa hormat dan kesesuaian dengan adat istiadat, sedangkan perilaku santun mengandung

pengertian perilaku interpersonal menurut norma dan adat setempat sehingga menunjukkan perilaku yang berasal dari diri sendiri, dari pengertian tersebut menunjukkan bahwa sopan santun penting untuk dimiliki oleh setiap individu termasuk anak usia dini agar dapat menjadi makhluk sosial yang diakui keberadaannya dan diterima dengan baik di lingkungan sekitarnya, baik saat di rumah, sekolah, ataupun masyarakat luas.

Perkembangan sosial dalam meningkatkan sopan santun siswa di sekolah bisa dengan pemberian stimulasi melalui penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan, salah satu permainan yang cukup terkenal di lingkungan anak-anak adalah permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan papan yang dilakukan menggunakan dadu dan peraturan tertentu yang bertujuan untuk menguasai semua petak. Permainan papan ini dapat membantu anak untuk memperoleh keterampilan, mendapatkan informasi mengenai pembelajaran, memperkuat pengetahuan dan meningkatkan kepercayaan (Casbergue dalam Firdausi, Melisa., 2019).

Permainan monopoli ini pernah dijadikan sebagai media dalam penelitian yang dilakukan oleh Budyawati (2020) dengan judul “Penerapan Media Motif (Monopoli Edukatif) dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember”. Berdasarkan penelitian, kecerdasan jamak siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 21,05% melalui penerapan monopoli edukatif, berbeda dengan hal tersebut maka sebagai kebaruan pada penelitian ini dilakukan modifikasi permainan monopoli yang dikhususkan untuk mengembangkan aspek sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun dengan media yang dinamakan monopoli bintang.

Monopoli bintang adalah permainan yang dimodifikasi dari monopoli pada umumnya sehingga menjadi media pengembangan yang bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan aspek sosial dalam mengembangkan sopan santun anak usia dini. Pada permainan ini, bintang menjadi *reward* sebagai penentu pemenang yang dapat mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya. Setiap pemain bisa mendapatkan bintang ketika ia menempati petak dengan pernyataan perilaku yang baik sebagai cerminan bahwa ketika melakukan hal tersebut maka ia akan dihargai, dan sebaliknya pemain akan kehilangan bintang ketika menempati petak dengan

pernyataan perilaku yang buruk, sehingga tujuan dari permainan ini adalah agar anak mampu membedakan perilaku baik yang harus ditanamkan dan perilaku buruk yang harus dihindari.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model *Kemmis* dan *Mc Taggart* yang terbagi menjadi empat tahap kegiatan dalam setiap siklusnya, yaitu persiapan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan subjek penelitian sebanyak 12 orang yang merupakan siswa kelompok B di TK MA berusia 5-6 tahun, terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati perilaku sopan santun anak melalui instrumen penelitian berupa lembar observasi ceklis yang telah disusun oleh peneliti, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai perilaku sopan santun anak saat di sekolah. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari nilai persentase (Ngalim, 2010) sebagai berikut.

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P : nilai persentase

R : skor mentah

SM: skor maksimum

100: bilangan tetap

Menurut Arikunto (2015) data tersebut akan diinterpretasikan dalam kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1.** Persentase Kategori Penilaian

No	Persentase (%)	Kriteria
1	0% – 25%	Belum Berkembang (BB)
2	26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)
3	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK MA yang beralamat di Kecamatan Plered, Kabupaten Purwakarta. Pembahasan hasil penelitian secara rinci dijelaskan seperti berikut: Melihat dari hasil observasi awal yang didapatkan mengenai kondisi sikap sosial dalam mengembangkan sopan santun siswa kelompok B sebelum menggunakan permainan monopoli bintang, pada umumnya kemampuan anak masih rendah, terlihat bahwa nilai persentase dengan kategori MB (Mulai Berkembang) masih sangat tinggi yaitu 83,33% dan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebesar 16,67%, sehingga persentase observasi awal sebesar 41,75% dengan kategori MB (Mulai Berkembang). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sikap sosial anak dalam mengembangkan sopan santun awal masih kurang, hal ini terlihat dari hasil data yang telah didapatkan bahwa pada umumnya siswa mendapatkan nilai sangat rendah pada beberapa indikator penilaian sopan santun anak seperti belum terbiasa mengucapkan tolong saat meminta bantuan, belum terbiasa mengucapkan maaf saat melakukan kesalahan, dan belum terbiasa mengucapkan kata permissi saat melewati orang lain.

Hal yang sejalan dengan hasil wawancara dari guru kelompok B: "Kondisi awal anak terkait sikap sosial dalam menerapkan sopan santun yaitu masih banyak peserta didik yang belum memiliki etika atau sopan santun yang baik. Hal ini terlihat pada perilaku atau kebiasaan mereka saat di sekolah, masih banyak yang mencium tangan dengan keliru, berkata kasar, memberi dan menerima dengan tangan kiri, menyela pembicaraan, dan masih harus diingatkan saat mengucapkan kata tolong, maaf, dan terima kasih. Menurut saya, kebiasaan atau perilaku ini sedikit banyaknya disebabkan oleh faktor lingkungan mereka yang kurang baik sehingga berimbas pada kebiasaannya saat di sekolah" (Wawancara 1, Ibu IM).

Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian sebelumnya, oleh Fitri Wulandari dalam (Kholifatul, 2020) menyatakan bahwa, tidak menutup kemungkinan jika sebuah sekolah yang sudah menerapkan pendidikan karakter sopan santun, namun masih ada anak yang sopan santunnya masih kurang, misalnya anak yang suka merebut mainan temannya, menaiki meja, dan memukul temannya ketika ada kesalahan, tentunya hal ini tidak luput dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seorang anak, seperti faktor lingkungan rumah yang merupakan lingkup terdekat dengan anak, sekolah yang merupakan lingkungan bersama teman dan guru, serta lingkungan masyarakat secara luas. Ketiga faktor ini saling berkaitan dalam membentuk perilaku seseorang karena menjadi tempat berkembangnya individu dalam menerapkan keterampilan sosialnya.

Di bawah ini merupakan hasil penelitian selama penerapan tindakan sebanyak 3 siklus:

**Tabel 2.** Persentase Pengembangan Sopan Santun pada Siklus 1

No	Nama Anak	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
1	AS	32	53%	BSH
2	DAL	28	47%	MB
3	DA	33	55%	BSH
4	HF	37	62%	BSH
5	IZ	28	47%	MB
6	LN	32	53%	BSH
7	MR	37	62%	BSH
8	MRR	32	53%	BSH
9	MSP	30	50%	MB
10	PN	35	58%	BSH
11	RF	32	53%	BSH
12	SAR	40	67%	BSH
Persentase Siklus 1			55%	BSH

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 terdapat tiga siswa yang masih berada pada kategori MB (Masih Berkembang) yaitu DAL, IZ, dan MSP. Berdasarkan pengamatan, sikap ketiga siswa ini masih sangat kurang pada aspek sulit tersenyum saat bertemu guru, sulitnya fokus saat mendengarkan penjelasan dari guru, tidak terbiasa berkata tolong saat meminta bantuan, tidak berkata permisi saat berjalan melewati orang lain, dan tidak berkata maaf saat melakukan kesalahan, sementara sembilan anak lainnya AS, DA, HF, LN, MR, MRR, PN, RF, dan SAR pada siklus 1 terlihat sudah mencapai kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) namun

dengan nilai persentase yang masih rendah. Rata-rata persentase pada siklus 1 ini sebesar 55% (Berkembang Sesuai Harapan).

**Tabel 3.** Persentase Pengembangan Sopan Santun pada Siklus 2

No	Nama Anak	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
1	AS	39	65%	BSH
2	DAL	36	60%	BSH
3	DA	44	73%	BSH
4	HF	49	82%	BSB
5	IZ	37	62%	BSH
6	LN	41	68%	BSH
7	MR	43	72%	BSH
8	MRR	44	73%	BSH
9	MSP	40	67%	BSH
10	PN	44	73%	BSH
11	RF	44	73%	BSH
12	SAR	52	87%	BSB
Persentase Siklus 2			71.25%	BSH

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2 terdapat sepuluh siswa yang berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan dua siswa yang sudah masuk pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu HF dan SAR. Pada tahapan penelitian ini HF mampu mengingatkan temannya yang berkata kasar/jorok sedangkan SAR mampu berkata maaf dengan sopan ketika tidak sengaja menginjak kaki temannya saat berjalan dan mampu mengingatkan teman lainnya ketika berbuat salah. Sesuai dengan data tersebut, maka terlihat peningkatan dari siklus sebelumnya yakni semakin banyak yang masuk kategori BSH bahkan ada yang masuk ke dalam kategori BSB. Nilai persentase pada siklus 2 ini sebesar 71,25% (Berkembang Sangat Baik).

**Tabel 4.** Persentase Pengembangan Sopan Santun pada Siklus 3

No	Nama Anak	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
1	AS	48	80%	BSB
2	DAL	47	78%	BSB
3	DA	47	78%	BSB
4	HF	55	92%	BSB
5	IZ	47	78%	BSB
6	LN	48	80%	BSB
7	MR	54	90%	BSB
8	MRR	50	83%	BSB
9	MSP	48	80%	BSB
10	PN	51	85%	BSB
11	RF	48	80%	BSB
12	SAR	55	92%	BSB
Persentase Siklus 3			83%	BSB

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 3 ini terjadi peningkatan yang sangat signifikan, karena persentase semua siswa dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) sehingga nilai persentase siklus 3 ini mampu mencapai nilai minimum yang ditentukan oleh peneliti (80%) pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), dengan demikian maka sikap sosial dalam menerapkan sopan santun anak melalui penggunaan media monopoli bintang dikatakan masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena telah mencapai tujuan yang diharapkan peneliti yaitu 83% sehingga tidak akan dilakukan penilaian tindakan lagi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli bintang telah berhasil mengembangkan sopan santun anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di TK MA.

Permainan monopoli bintang dipilih oleh peneliti sebagai upaya untuk mengembangkan sopan santun pada siswa kelompok B karena melalui permainan ini dapat menciptakan suasana permainan dan pembelajaran yang menarik serta dapat membangun keakraban antar siswa, serta guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih interaktif, selain itu peneliti tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran guna mengembangkan sopan santun dalam bentuk media monopoli bintang agar terjadi hubungan antara belajar dan kesenangan siswa yang gemar bermain. Hal tersebut diperjelas oleh pendapat Husna (2009) bahwasannya alasan monopoli dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran yaitu karena monopoli berisi pengetahuan umum, strategi, ketekunan, kedisiplinan, dan kerja sama antar kelompok. Pemanfaatan media ini mampu menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan serta menumbuhkan motivasi anak untuk belajar, seperti yang disampaikan oleh Muhyidin (2014) bahwa media pembelajaran yang menarik akan menambah motivasi murid untuk belajar sehingga diharapkan akan berujung pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan media monopoli bintang ini bukan hanya sebatas permainan saja, lebih dari itu tujuan utama permainan ini adalah mengembangkan aspek perkembangan anak di sekolah yaitu perkembangan sosial berupa sikap sopan santun agar anak menjadi makhluk sosial yang diterima dengan baik di lingkungan masyarakat. Sejalan dengan pendapat Dewey dalam (Muhyidin, 2014) bahwa sekolah merupakan tempat belajar siswa dalam bentuk yang sempit dengan

mempelajari konsep keterampilan hidup untuk memahami kondisi lingkungan sekitar secara nyata di kemudian hari.

Pembuatan media monopoli bintang ini disesuaikan dengan indikator sopan santun yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dapat mengembangkan sikap sosial anak yaitu sopan santun. Pembuatan media ini pun sesuai dengan perancangan berbagai permainan yang menunjang perkembangan sosial emosional anak menurut Arthur dalam (Muhyidin, 2014) yang menyarankan beberapa hal sebagai berikut: 1) memberikan kesempatan memandangi orang lain, 2) berinteraksi dengan anak lain, 3) menghargai elemen sosial, 4) memberikan variasi permainan yang bersumber pada pengalaman, 5) menyediakan berbagai jenis fasilitas dalam permainan interaksi sosial, 6) mengembangkan otonomi dan inisiatif, 7) menghargai pendapat anak atas interaksinya dengan yang lain, 8) memberikan *feedback* yang realistis, jujur, dan seimbang pada perkembangan mereka, 9) membantu anak dalam usaha mengembangkan diri mereka, 10) mengobservasi pola-pola interaksi mereka, 11) mendorong anak untuk saling berunding/bernegosiasi antarkelompok, dan 12) memahami dan menghormati emosi mereka, dengan demikian perkembangan sosial akan terbentuk melalui ragam permainan sosial yang melibatkan anak usia dini dalam umur sebaya.

Selama penelitian berlangsung, peneliti dibantu oleh observer (peneliti lainnya yaitu guru kelompok B) untuk menilai sopan santun anak berdasarkan format observasi yang berisi indikator sopan santun yang telah dibuat oleh peneliti. Pengamatan ini dilakukan dari awal masuk sekolah, proses pembelajaran, saat menggunakan permainan monopoli bintang, hingga akhir pembelajaran selesai. Selama observasi, ketika siswa melakukan hal yang bertentangan dengan indikator sopan santun maka peneliti sebagai guru memberikan teguran secara halus kepada siswa dengan memberikan senyuman, sentuhan pada kepalanya, dan melakukan kontak mata hanya berdua (tidak di depan teman-temannya).

Hal ini dilakukan oleh guru sesuai dengan pendapat Sujiono (2017) bahwa guru harus memiliki inisiatif untuk membentuk komunikasi lebih beragam baik pada komunikasi verbal secara lisan ataupun non verbal dengan cara menyentuh atau memeluk anak, melakukan tatapan secara dekat atau duduk di sampingnya agar ia merasa disayangi dan dihormati, dengan cara ini siswa akan merasa nyaman dan

tidak merasa malu terhadap teman-temannya ketika ditegur langsung atas kesalahannya. Selain menegur secara halus, untuk dapat mengembangkan sopan santun pada siswa dapat dilakukan dengan upaya berupa peniruan sikap dari seorang guru, sehingga siswa dapat mencontoh dari setiap perilaku guru, termasuk saat menerapkan sopan santun seperti terbiasa tersenyum, mendengarkan anak berbicara sampai selesai, terbiasa berkata maaf dan terima kasih kepada siswa, dan perilaku terpuji lainnya.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati, dkk dalam (Pertiwi, 2020) bahwa peranan guru sebagai seorang inspirator dalam menanamkan perilaku sopan santun yang selalu berupaya memperlihatkan perilaku sopan santun dirinya di depan siswa. Peranan guru sebagai motivator dalam mengajarkan perilaku sopan santun adalah dengan memotivasi siswa untuk berprestasi lebih baik dengan memuji siswa yang memiliki perilaku baik, dan memberi motivasi atau penguatan kepada siswa yang berperilaku kurang baik dengan cara memberikan penjelasan dan nasihat yang membuat perasaan siswa nyaman, namun guru juga jangan terlalu melakukan peneguran secara berlebihan atau sering kepada siswa karena ini akan berdampak pada kemampuannya dalam mengelola perasaan, seperti yang dikemukakan oleh Putri Wulandari dalam (Muhyidin, 2014) bahwa jika siswa terlalu banyak dilarang dan ditegur, maka anak akan diliputi perasaan serba salah dan berdosa.

Saat peneliti mengamati setiap siswa ketika bermain monopoli bintang, siswa terlihat berantusias ketika diberikan kesempatan untuk memberikan contoh perilaku yang baik atau mengemukakan pendapatnya atas pertanyaan dari peneliti terkait pengembangan sopan santun, terkadang siswa juga berunding bersama temannya untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan, hal ini sesuai dengan teori Dewey dalam (Muhyidin, 2014) bahwa a) siswa tertarik pada media yang dirancang, b) siswa mendapatkan solusi terhadap permasalahannya sendiri, c) siswa perlu menyusun strategi untuk mendapatkan solusi terkait permasalahannya, dan d) siswa mampu mendapatkan solusi ketika mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Setelah penelitian selesai dilakukan, terdapat peningkatan dari siklus ke siklus yang dapat terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.** Perbandingan Hasil Prasiklus, Siklus 1, 2, dan 3

Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB	Rata-rata	Kategori
Observasi Awal	0,00%	83,33%	16,67%	0,00%	41,75%	MB
Siklus 1	0,00%	25%	75%	0,00%	55%	BSH
Siklus 2	0,00%	16,67%	83,33%	0,00%	71,25%	BSH
Siklus 3	0,00%	0,00%	0,00%	100%	83%	BSB

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat peningkatan dari awal sebelum pemberian tindakan sampai pada siklus ketiga yang merupakan siklus terakhir. Melihat dari hasil observasi awal yang didapatkan, pada umumnya kemampuan anak masih rendah terlihat bahwa nilai persentase dengan kategori MB (Mulai Berkembang) masih sangat tinggi yaitu 83,33% dan pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebesar 16,67% sehingga rata-rata persentase observasi awal sebesar 41,75% yang masuk pada kategori MB (Mulai Berkembang).

Setelah observasi awal dilakukan, maka peneliti melanjutkan penelitian dengan menggunakan monopoli bintang sebagai media dalam mengembangkan sopan santun pada siswa kelompok B selama 3 siklus dengan 2 tindakan di setiap siklusnya. Pada siklus 1, nilai persentase sebesar 55% yang masuk pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan masih belum mencapai nilai minimum yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80% pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) sehingga diperlukan tindakan selanjutnya. Pada siklus 2 ini, nilai persentase sebesar 71,25% (Berkembang Sangat Baik) namun masih kurang dari nilai minimum yang telah ditentukan sehingga diperlukan tindakan selanjutnya pada siklus 3 agar mencapai nilai minimum yang ditentukan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus 3, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, karena persentase semua siswa dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) sehingga nilai persentase siklus 3 ini (83%) mampu mencapai nilai minimum yang ditentukan oleh peneliti (80%) pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).

Selama penelitian berlangsung, guru melihat antusias atau ketertarikan siswa saat bermain monopoli bintang. Terlihat dari beberapa siswa seperti MSP, DA, MRR, RF, LN, MRR dan SAR sangat aktif ketika diberikan kesempatan untuk mendapatkan bintang sebagai *reward* dengan mencontohkan sikap atau perilaku baik sesuai yang ditanyakan oleh guru, hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman dalam (Putri, 2013) yang menyatakan bahwa untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar salah

satunya yaitu dengan pemberian *reward*, selain itu cara yang efektif untuk mengubah dan mengontrol perilaku adalah dengan memberikan penguatan (*reinforcement*), suatu kegiatan yang membuat sikap tertentu untuk terjadi atau berpeluang untuk tidak terjadi pada masa berikutnya, sehingga tujuan dari pemberian *reward* ini agar memotivasi siswa untuk membentuk perilaku yang baik (Hapsari, 2015), selain itu dalam beberapa pekan pun terdapat siswa yang melontarkan kalimat, “Ibu, ayo main monopoli lagi bu” saat di awal masuk kelas, bahkan ketika pulang sekolah ada siswa yang berkata “Besok, aku mau main lagi ya bu”, hal ini terlihat bahwa siswa tertarik pada permainan monopoli bintang bahkan di luar waktu penelitian.

Sejalan dengan pendapat Montessori dalam (Muhyidin, 2014) bahwa terdapat masa-masa sensitif atau masa peka dalam perkembangan seorang anak yang dicirikan oleh kebahagiaan anak dengan objek-objek dan ciri-ciri tertentu sehingga menimbulkan kecenderungan untuk mengabaikan yang lain, karena masa peka setiap anak berbeda-beda, masa peka ini bersifat spontan dan tidak dipaksakan sehingga tidak bisa ditentukan kapan terjadi pada anak. Berdasarkan hasil observasi tersebut, hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan setelah penggunaan monopoli bintang bersama guru kelompok B, yaitu “Setelah bermain monopoli bintang ini, terlihat perkembangan sopan santun siswa seperti terbiasa bersalaman dengan tepat, terbiasa mengucapkan kata tolong, maaf, terima kasih, dan permisi saat melewati orang lain, dan perilaku sopan santun lainnya, ini terbukti saya lihat sendiri saat siswa menginjak salah satu temannya, ia langsung meminta maaf. Saya melihat ada siswa yang mengingatkan teman lainnya seperti menegur saat melakukan kesalahan dan ada siswa yang bicara bahwa “kamu harus ingat apa kata yang di permainan monopoli bintang itu” jadi saya pikir mereka mendapatkan pesan atau nilai baik dari permainan tersebut, selain itu siswa sekarang sudah terbiasa untuk tersenyum dan menyapa” (Wawancara 3, Ibu IM).

Pendapat di atas, sejalan dengan pendapat Pranowo (2009), bahwa salah satu perilaku sopan santun seorang individu adalah tersenyum yang termasuk pada komunikasi non verbal. Pembiasaan dalam pembentukan karakter siswa dapat dilakukan dengan mengajarkan cara untuk meminta tolong, mengatakan maaf, dan berterimakasih dalam kondisi tertentu, terbiasa mengucapkan salam, berkata yang baik dan tidak mengucapkan kata kasar, serta perilaku sopan santun lainnya,

dengan demikian maka sikap sosial dalam menerapkan sopan santun anak melalui penggunaan media monopoli bintang dikatakan masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena telah mencapai tujuan yang diharapkan peneliti yaitu 83%, sehingga tidak akan dilakukan penilaian tindakan lagi. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli bintang telah berhasil mengembangkan sopan santun anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di TK MA.

### ***Rekomendasi untuk Penelitian Lanjutan***

Pada penelitian ini membahas mengenai permainan media monopoli bintang untuk mengembangkan sopan santun anak usia 5-6 tahun dengan media berupa monopoli pada umumnya yang sudah dimodifikasi, namun dengan kecanggihan teknologi yang semakin maju, diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat media permainan berbasis literasi teknologi yang dapat menunjang kecerdasan kognitif dan sosial anak usia dini, selain itu peneliti selanjutnya harus lebih memperhatikan waktu pengamatan dan proses evaluasi dan lebih selektif menentukan indikator pengamatan, serta merancang media permainan sebaik mungkin agar setiap indikator yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik melalui media tersebut.

### **KESIMPULAN**

Kondisi sikap sosial dalam menerapkan sopan santun pada siswa kelompok B di TK MA sebelum diberikan tindakan dapat dikatakan belum berkembang dengan baik. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pra siklus menunjukkan bahwa persentase anak berada dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dengan nilai 41,75%. Selama penggunaan monopoli bintang berlangsung, dari siklus ke siklus terlihat peningkatan sopan santun dari setiap anak karena terlihat antusiasnya saat bermain sehingga makna dalam permainan tersebut mudah untuk dicerna atau dipahami ketika anak menyukainya. Penelitian ini dilakukan selama 3 siklus dan secara bertahap terdapat peningkatan sikap sosial anak dalam menerapkan sopan santun dari mulai siklus 1 hingga siklus 3. Perilaku sopan santun siswa kelompok B setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media monopoli bintang menunjukkan pada siklus 1 nilai persentase sebesar 55% (BSH), siklus 2 sebesar 71,25% (BSH) dan siklus 3 dengan persentase 83% (BSB).

## REFERENSI

- Ahmadi. (2016). Psikologi Sosial. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Ayu, Ida., dkk. (2016). Deskripsi Sikap Sosial pada Siswa Kelas IV SDN 4 Penarukan Kecamatan Buleleng. 4(2).
- Budyawati, L. P. (2020). Penerapan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak Pada Anak Kelompok B Di Tk Kartika Ix-35 Patrang, Jember. Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial, 4(2), 373–381.
- Firdausi, Melisa., D. (2019). Pengembangan Media Permainan MONAYA untuk Meningkatkan Pemahaman Multikultural pada Anak Usia 7-8 Tahun. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 127–134.
- Hapsari, I. I. (2015). Psikologi Perkembangan Anak. PT Indeks.
- Hawi, A. (2014). Kompetensi Guru PAI. Rajawali Pers.
- Husna. (2009). 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban. Andi.
- Izzaty, Rita Eka., dkk. (2008). Perkembangan Peserta Didik. UNY Press.
- Kholifatul, M. N. (2020). Manajemen Pendidikan Karakter Sopan Santun pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Raudhatul Athfal (RA) Muslimat Wardatul Muna Mlilir Dolopo Madiun. IAIN Ponorogo.
- Muhyidin, dkk. (2014). Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini. PT Pustaka Insan Madani.
- Mustari. (2014). Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan. PT Raja Grafindo.
- Ngalim, P. (2010). Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Belajar.
- Pertiwi, H. (2020). Menumbuhkan Sikap Sopan Santun dalam Kehidupan Sehari-hari melalui Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling Kelas XI SMA Negeri 3 Sukadana. Jurnal Inovasi BK, 2(2).
- Pranowo. (2009). Berbahasa Secara Santun. Andi.
- Putri, R. (2013). Studi Tentang Pelaksanaan Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok A di TK Islam Al-Azhar 35 Surabaya. Jurnal BK Unesa, 4(1), 274–284.
- Sujiono, Y. N. (2017). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT Indeks.