

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tata krama merupakan salah satu hal penting yang harus selalu diterapkan ketika berinteraksi dengan orang lain di mayoritas lingkungan masyarakat penduduk Indonesia. Tata krama merupakan kebiasaan sopan santun yang telah disepakati dalam lingkungan pergaulan antar manusia setempat (Shaula dan Hasyim, 2017). Tata krama berperan penting di dalam sebuah adat istiadat dan sikap masyarakat terhadap orang lain. Ketika seseorang bisa bersikap baik dan menerapkan tata krama yang sesuai, maka ia akan lebih mudah diterima dan berbaur dengan masyarakat lain.

Tata krama tentu sangat penting dipelajari oleh anak sejak usia dini, Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, telah dijelaskan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) yang harus diberikan kepada anak usia dini yang berupa stimulus salah satunya adalah Sosial Emosional. Untuk tata krama sendiri merupakan dasar dari perkembangan sosial, sehingga sangat penting untuk memberikan stimulus mengenai tata krama pada anak usia dini karena ini termasuk ke dalam perkembangan social emosional. Mengajarkan anak mengenai tata krama sederhana seperti sikap sopan santun dasar mengucapkan “permisi”, “tolong”, “maaf” dan “terimakasih” yang dimana menurut Kusumohadi, dkk (2013) “dewasa ini, orang-orang jarang mengucapkan terima kasih dan tidak santun kepada orang lain. Berterima kasih merupakan pembiasaan dan jika tidak dibiasakan untuk mengucapkannya dari kecil, maka jika sudah dewasa orang tersebut akan susah mengucapkan kata terima kasih karena terasa aneh jika mengucapkannya.” Semakin dini seorang anak diajarkan tata krama, maka akan semakin mudah anak bisa menerima dan menerapkan hal tersebut di dalam kehidupan sehari-hari hingga kelak anak menjadi dewasa.

Tata krama merupakan sebuah pandangan untuk berperilaku baik dan sebagai panutan bagi seseorang atau sekelompok untuk bertindak (Raodah, 2019). Dapat disimpulkan bahwa tata krama merupakan suatu perilaku positif yang dilakukan

berdasarkan pandangan yang telah disetujui oleh lingkungan sekitar yang bisa menciptakan kesan positif dan membuat orang di sekitar merasa nyaman. Dalam hal ini tata krama diartikan lebih khusus berhubungan dengan lingkungan sosial.

Berdasarkan pengamatan peneliti, permasalahan yang terjadi di salah satu TK di Cibiru, terlihat beberapa anak belum menunjukkan dan terbiasa menunjukkan tata krama seperti anak yang belum terbiasa mengucapkan “permisi” ketika berjalan di depan orang yang lebih tua (kepada guru dan staff sekolah), mengucapkan “tolong” ketika butuh bantuan guru saat mengerjakan tugas, belum terbiasa mengucapkan “maaf” ketika tidak sengaja “menyakiti” temannya, dan belum terbiasa mengucapkan “terimakasih” ketika sudah diberi bantuan. Melihat masalah tersebut, pengenalan dan pembiasaan tata krama pada anak penting dilakukan, karena anak akan berhubungan dengan orang lain dan melakukan interaksi dengan lingkungan sosial semasa hidupnya. Sesuai dengan pendapat Islam, Alhaqqa dan Supriyono (2021) bahwasanya pengajaran tata krama sangat penting untuk diajarkan pada anak sedini mungkin, agar menjadi kebiasaan dan karakter yang tertanam kuat hingga kelak dewasa nanti. Menyesuaikan dengan ciri khas anak dengan dunia mereka yaitu bermain, maka metode bermain peran tepat digunakan dan bisa menjadi salah satu metode yang bisa diterapkan dalam pengenalan tata krama pada anak.

Metode bermain peran diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sehingga anak dapat terbiasa dengan tata krama yang nantinya akan terus dipakai dan diterapkan dalam kehidupan bersosial semasa hidupnya. Menurut Rahmawati (2014) “pelaksanaan metode bermain peran dapat dilaksanakan dalam berbagai situasi termasuk di dalam kelas, namun pelaksanaan bermain peran pada anak usia dini harus selalu didampingi oleh guru”. Di dalam bermain peran, guru meminta anak untuk memainkan peran tertentu dan anak-anak lain melihat serta mengamatinya. Bermain peran dilakukan secara bergantian dan dengan berbagai macam peran yang berbeda. Menurut Nurhasanah, dkk (2016) metode bermain peran memiliki manfaat yaitu peserta didik akan mampu mengidentifikasi situasi-situasi di dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Untuk itu, dalam pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran, anak sangat penting untuk terlibat

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara langsung, karena melalui metode bermain peran, anak diharapkan bisa belajar mengidentifikasi dan memahami peran yang dimainkannya yang meliputi penjiwaan atau penghayatan peran dan perasaan yang harus dijalani dan diterapkan seseorang dalam kehidupan yang sebenarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, penerapan yang akan diteliti mengenai pengenalan tata krama melalui metode bermain peran. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap tata krama pada anak usia dini usia 5-6 tahun?
- 1.2.2 Bagaimana hasil peningkatan sikap tata krama anak usia 5-6 tahun melalui penerapan metode bermain peran?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap tata krama pada anak usia dini usia 5-6 tahun?
- 1.3.2 Untuk mengetahui bagaimana hasil peningkatan sikap tata krama anak usia 5-6 tahun melalui penerapan metode bermain peran?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Untuk menambah pengetahuan mengenai urgensi pengenalan tata krama pada anak usia dini.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai penerapan metode bermain peran dalam pengenalan tata krama pada anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Dapat meningkatkan pengalaman dan pengetahuan dalam memanfaatkan metode bermain peran dalam proses pengenalan tata krama pada anak usia dini.

2) Bagi Siswa

Pengetahuan dan pengalaman dari bermain peran mengenai tata krama akan menjadi bekal untuk anak di kehidupan sehari-hari.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan metode pembelajaran terhadap perkembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini disusun oleh lima bab dengan masing-masing pembahasan yang khusus dan terperinci, bab tersebut diantaranya:

BAB I Pendahuluan

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan Penelitian
- 1.4 Manfaat Penelitian

BAB II Kajian Pustaka

- 2.1 Sikap Tata Krama
- 2.2 Metode Bermain Peran (*role playing*)
- 2.3 Karakteristik Anak Usia Dini
- 2.4 Membelajarkan Sikap Tata Krama dengan Metode Bermain Peran
- 2.5 Kerangka Berpikir
- 2.6 Penelitian Relevan

BAB III Metode Penelitian

- 3.1 Desain Penelitian

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Partisipan Penelitian

3.3 Variabel Penelitian

3.4 Pengumpulan Data

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.6 Teknik Analisis Data

BAB IV Temuan dan Pembahasan

4.1 Temuan Penelitian

4.2 Pembahasan

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

5.1 Simpulan

5.2 Implikasi dan Rekomendasi