Journal of Authentic Research
https://journal-center.litpam.com/index.php/jar/index

November 2026 Vol. 5, No. 4
e-ISSN: 2828-3724
pp. 7414-7423

Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Menanamkan Adab Anak Terhadap Orang Tua di TK PGRI 14 Masbagik

[1*] Ru'yal Aini, [1] Mohamad Hatta

[1] Institut Agama Islam Hamzanwadi, Pancor, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat.

*Author e-mail: ruyalaini2013@gmail.com, hattamohamad91@gmail.com

Received: September 2026; Revised: September 2026; Published: October 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi dan dinamika pembentukan adab anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain peran berbasis media visual, serta menganalisis capaian adab anak di sekolah dan rumah. Penelitian kualitatif deskriptif ini dilaksanakan di TK PGRI 14 Masbagik dengan subjek guru Kelompok B, kepala sekolah sebagai informan pendukung, orang tua/wali Kelompok B, dan 11 anak Kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara terbuka, angket orang tua, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara interaktif mengikuti model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi bermain peran dan stimulus gambar visual terindikasi mendukung peniruan perilaku serta membantu menjembatani nilai adab yang abstrak menjadi perilaku yang lebih konkret. Capaian dominan Berkembang Sangat Baik (BSB) tampak pada regulasi emosi, kerja sama, empati, dan adab menyimak tanpa memotong pembicaraan. Sebaliknya, adab prosedural seperti mengucapkan terima kasih, membungkuk saat melintas, mengetuk pintu, dan melepas gawai saat dipanggil masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) hingga Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Di rumah, orang tua melaporkan bahwa anak umumnya sudah menunjukkan adab lisan dan gestur fisik yang baik, tetapi pengucapan terima kasih, permisi saat melintas, dan mengetuk pintu masih memerlukan pengingatan. Oleh karena itu, dorongan lisan, keteladanan berkelanjutan, dan sinergi guru–orang tua menjadi kunci pengkristalan adab menjadi kebiasaan harian. Penelitian ini bersifat kualitatif pada satu lokasi sehingga temuan tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan kausal, melainkan memberikan gambaran mendalam yang dapat menjadi dasar pengembangan praktik dan penelitian lanjutan. Kata kunci: anak usia dini, bermain peran, penanaman adab, adab anak, media visual.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Bermain Peran, Menanamkan Adab, Adab Anak, Media Visual.

Implementation of the Role-Playing Method in Instilling Children's Etiquette Toward Parents at TK PGRI 14 MASBAGIK

Abstract

This study aims to describe the implementation and dynamics of cultivating adab in children aged 5–6 through a visual media-based role-playing method. This descriptive qualitative research was conducted at TK PGRI 14 MASBAGIK involving the classroom teacher, parents/guardians, and 11 Group B children. Data were collected through structured observations, open-ended interviews, parental questionnaires, and documentation, and analyzed interactively using Miles and Huberman's model. Findings indicate that combining role-playing with visual image stimuli effectively facilitates behavioral modeling and bridges abstract adab values into concrete behaviors. Dominant Very Well Developed (BSB) achievements appeared in emotional regulation, cooperation, empathy, and listening etiquette without interrupting. In contrast, procedural etiquette – saying thank you, bowing when passing, knocking on doors, and disengaging from gadgets when called – remained in Starting to Develop (MB) to Developing as Expected (BSH) categories. Therefore, continuous verbal prompting, role modeling, and mesosystemic teacher–parent synergy are key to crystallizing adab into daily habits.

Keywords: *Early Childhood, Role-Playing, Instilling Etiquette, Children's Etiquette, Visual Media.*

How to Cite: Aini, R., & Hatta, M. (2026). Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Menanamkan Adab Anak Terhadap Orang Tua Di Tk Pgri 14 Masbagik. *Journal of Authentic Research, 3(2)*, 156-157. https://doi.org/10.36312/jar.v5i4.6888

https://doi.org/10.36312/jar.v5i4.6888

Copyright© 2026, Aini & Hatta et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase krusial dalam meletakkan fondasi kepribadian, moral, dan karakter sosial individu (Anisyah et al., 2025). Usia dini menjadi fase ketika anak mengalami perkembangan emosional dan kognitif yang sangat pesat, di mana internalisasi nilai-nilai dasar kemanusiaan mulai terbentuk (Nongko & Rohmiati, 2025). Mengembangkan rasa hormat, kepatuhan yang santun, serta kasih sayang kepada orang tua sejak dini bukan sekadar pemenuhan tradisi, melainkan dasar utama agar anak mampu tumbuh menjadi pribadi yang berintegritas tinggi di masa depan (Rahman et al., 2020).

Teori experiential learning (Kolb, 1984) menegaskan bahwa anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, refleksi, dan pengulangan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain merupakan aktivitas utama anak karena memungkinkan eksplorasi sosial, emosi, dan moral secara alamiah (Vygotsky, 1978; Piaget, 1951). Pembentukan karakter dan adab pada anak usia 5–6 tahun memerlukan pendekatan yang selaras dengan fase perkembangan kognitif mereka yang berada pada tahap pra-operasional (Piaget, 1951). Konsep abstrak seperti menghormati tidak dapat dipahami anak secara utuh hanya melalui ceramah satu arah. Hal ini menjadikan metode bermain peran (*role playing*) sebagai landasan ilmiah yang kuat karena memfasilitasi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*) dengan cara meniru serta mensimulasikan situasi sosial secara nyata.

Media visual berfungsi menjembatani konsep abstrak menjadi konkret. Gambar kontras tentang perilaku benar dan salah membantu anak usia dini memahami nilai adab secara lebih mudah karena sesuai dengan cara berpikir mereka yang masih konkret-operasional. Namun, tantangan terbesar saat ini adalah munculnya gejala penurunan kualitas adab anak usia dini terhadap orang tua di lingkungan keluarga (Tamonob, 2025). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa anak usia dini sering mengalami kesulitan meregulasi emosi, mudah merengek berlebihan, dan belum terbiasa menggunakan tutur kata santun saat berinteraksi dengan orang tua (Sukatin et al., 2020; Aprianti & Vitaloka, 2025). Permasalahan terletak pada belum adanya kepastian empiris mengenai perubahan perilaku secara nyata (Asmawulan et al., 2025). Pembelajaran di sekolah sering kali terputus dan tidak berdampak langsung pada tindakan konkret anak saat mereka kembali ke rumah bersama orang tua. Kesenjangan inilah yang memicu perlunya sebuah pembuktian ilmiah untuk menemukan sejauh mana intervensi metode bermain peran dapat memberikan dampak signifikan terhadap pembentukan adab di salah satu TK di Masbagik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial dan empati anak usia dini (Amalia et al., 2023; Ramadhanti et al., 2025; Azzahra et al., 2026; Goldstein & Winner, 2012). Namun, sebagian besar literatur yang ada masih meneliti metode ini dalam ruang lingkup interaksi umum antarteman sebaya di kelas atau pengenalan profesi saja. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada analisis deskriptif terhadap modifikasi skenario bermain peran yang difokuskan langsung pada hubungan vertikal anak terhadap orang tua mereka di rumah dengan penguatan stimulus visual.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, artikel ini dirancang menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memaparkan fenomena implementasi pembelajaran secara mendalam dan natural sesuai kondisi di lapangan (Creswell, 2009). Secara spesifik, penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengevaluasi dan menggambarkan dampak langsung dari implementasi metode bermain peran tersebut terhadap perkembangan perilaku anak dan adab mereka terhadap orang tua secara nyata (Sugiyono, 2023). Selain itu, hasil penelitian ini juga diarahkan untuk menganalisis perspektif dan rencana guru dalam mengintegrasikan model pembelajaran inovatif ini secara berkelanjutan di masa mendatang.

Urgensi dari penelitian ini sangat mendesak mengingat tantangan pengasuhan di era digital saat ini semakin kompleks, di mana paparan gawai sering kali mendistorsi pola komunikasi anak (Ulfah, 2020; Kucirkova, 2019). Jika penurunan kualitas adab lisan dan gestur fisik anak usia dini dibiarkan tanpa adanya model pengajaran yang konkret di sekolah, maka dikhawatirkan akan terjadi degradasi moral jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian kualitatif ini menjadi sangat penting sebagai dokumen deskriptif dan panduan praktis bagi pendidik untuk merumuskan strategi pembelajaran karakter yang interaktif, aplikatif, dan berdampak langsung pada penguatan ekosistem keluarga.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memahami secara holistik, mendalam, dan naturalistik implementasi metode bermain peran berbasis media visual dalam menanamkan adab anak usia 5–6 tahun, tanpa rekayasa atau manipulasi variabel. Penelitian dilaksanakan di TK PGRI 14 MASBAGIK. Subjek ditentukan secara purposive sampling dengan kriteria: guru Kelompok B sebagai pelaksana utama pembelajaran, orang tua/wali Kelompok B sebagai pengamat independen di rumah, dan 11 anak Kelompok B usia 5–6 tahun sebagai subjek amatan utama. Wawancara terbuka juga ditujukan kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk menggali perencanaan, strategi penyisipan pesan moral, tahapan eksekusi peran, serta kendala pedagogis.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara kronologis: (1) tahap persiapan, meliputi observasi awal, izin penelitian, dan penyusunan instrumen; (2) tahap pelaksanaan, meliputi penerapan skenario bermain peran berbasis media visual; (3) tahap pengumpulan data, meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi; serta (4) tahap analisis data, meliputi reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data menggunakan empat instrumen: wawancara terbuka, angket orang tua, lembar observasi terstruktur, dan studi dokumentasi. Observasi terstruktur mengamati adab lisan, gestur fisik, serta regulasi emosi anak selama simulasi role playing. Angket orang tua menggunakan daftar cek dan pertanyaan deskriptif terstruktur untuk merekam capaian adab anak di rumah. Dokumentasi meliputi Modul Ajar/RPPH, rubrik penilaian perkembangan anak, dan dokumentasi kegiatan.

Analisis data mengacu pada model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang dilaksanakan secara berkesinambungan: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diuji melalui triangulasi

sumber dan triangulasi teknik serta member checking dengan mengonfirmasi kembali transkrip wawancara kepada subjek utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Bermain Peran Berbasis Visual dalam Pembentukan Adab

Proses pembelajaran di TK PGRI 14 MASBAGIK mengombinasikan metode bermain peran melalui penguatan stimulus visual berupa gambar kontras terkait perilaku benar dan salah. Penggunaan media visual ini berfungsi sebagai jembatan kognitif untuk membuat nilai adab yang bersifat abstrak menjadi bentuk perilaku yang konkret, sehingga mudah dipahami oleh anak usia 5–6 tahun. Pengamatan lapangan dan wawancara dengan Guru Kelompok B menunjukkan bahwa sebelum intervensi, anak-anak cenderung sulit meregulasi emosi, memotong pembicaraan, serta belum terbiasa mengucapkan kata-kata santun. Namun, melalui simulasi lakon yang dibantu gambar visual, anak dapat menangkap pesan moral secara langsung.

Guru Kelompok B menyatakan bahwa "anak usia dini berpikir secara nyata. Jika hanya melalui tutur kata, anak sulit mengerti. Tetapi, setelah melihat gambar dan mencontohkan secara langsung, anak menjadi lebih mudah memahami mana perbuatan yang benar dan salah. Pengalaman nyata secara langsung mampu membentuk perasaan empati, sehingga secara alami mampu membentuk adab anak". Kondisi ketertarikan dan kepatuhan anak saat proses pemberian instruksi ini terekam dalam dokumentasi lapangan. Anak-anak duduk secara rapi, menjaga fokus pandangan, dan menyimak dengan saksama saat guru memaparkan aturan main serta peran yang akan disimulasikan.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menempatkan anak usia 5–6 tahun pada tahap pra-operasional. Pada fase ini, anak belum mampu mencerna konsep moral abstrak hanya melalui ceramah verbal satu arah (Piaget, 1951). Paduan antara bermain peran dan media visual memfasilitasi proses belajar melalui pengalaman langsung. Melalui peniruan tokoh, anak melakukan peniruan perilaku. Anak tidak hanya menghafal aturan, melainkan merasakan pengalaman emosional saat memerankan sosok anak maupun orang tua. Temuan ini juga sejalan dengan teori sosio-kultural Vygotsky (1978) bahwa bermain adalah *leading activity* yang membantu anak masuk ke *Zone of Proximal Development* (ZPD) untuk melatih fungsi eksekutif, regulasi diri, dan empati.

Peningkatan Regulasi Emosi dan Adab Menyimak Anak di Sekolah

Berdasarkan lembar observasi kelas terhadap 11 anak Kelompok B, data kualitatif mengenai ketercapaian 15 indikator adab disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Adab Anak di Sekolah

Aspek	Indikator	Sebaran Tingkat Perkembangan Anak	Kategori Dominan
Adab Lisan	Penggunaan Kata Tolong	MB : A2, A7, A8 BSH: A4, A6, A9, A10, A11 BSB : A1, A3, A5	BSH
	Penggunaan Kata Terima Kasih	MB : A2, A8 BSH: A4, A6, A7, A9, A10, A11 BSB : A1, A3, A5	BSH

Aspek	Indikator	Sebaran Tingkat Perkembangan Anak	Kategori Dominan
	Penggunaan Kata Maaf dan Tutur Kata Santun	MB : A7, A8 BSH: A1, A2, A3, A4, A11 BSB : A6, A9, A10,	BSH
Regulasi Emosi dan Sikap Sosial	Kemampuan Kontrol Emosi	MB : - BSH: A8, A9, A11 BSB : A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A10	BSB
	Berbagi Peran dan Kerja Sama Kelompok	MB : - BSH: A6, A9, BSB : A1, A2, A3, A4, A5, A7, A8, A10, A11	BSB
	Empati Terhadap Sosok Orang Tua	MB : A7 BSH: A6, A8, A11 BSB : A1, A2, A3, A4, A5, A7, A9, A10	BSB
Gestur Fisik dan Kepatuhan Norma	Bersalaman dan Cium Tangan Guru/Orang Tua	MB : A2, A7, A8 BSH: A4, A6, A9, A10, A11 BSB : A1, A3, A5	BSH
	Gestur Merendahkan Badan Sedikit Ketika Melintas	MB : - BSH: A1, A3, A5, A6, A7, A8, A11 BSB : A2, A4, A9, A10	BSH
	Menerima/Memberi dengan Tangan Kanan	MB : A6 BSH: A7, A10 BSB : A1, A2, A3, A4, A5, A8, A9, A11	BSB
	Berinisiatif Merapikan Alat Belajar ataupun Sepatu	MB : A7 BSH: A3, A5, A6, A8 BSB : A1, A2, A4, A9, A10, A11	BSB
	Mengetuk Pintu dan Meminta Izin Saat Masuk Kelas	MB : A2, A5, A6, A8, A9 BSH: A1, A3, A4, A10 BSB : A7, A11	MB
	Sabar dalam mengantre	MB : A2, A5, A6, A8, A11 BSH : A1, A3, A7, A10 BSB : A4, A9	MB
Adab Mendengarkan dan Menyimak	Memerhatikan dengan saksama saat dijelaskan	MB : A3 BSH: A4, A6, A7 BSB: A1, A2, A5, A8, A9, A10, A11	BSB
	Menghentikan Kegiatan Lainnya dan Fokus Menyimak	MB: A3, A8 BSH: A2, A4, A6, A11 BSB: A1, A5, A7, A9, A10	BSB
	Mendengarkan Nasihan Tanpa Memotong Pembicaraan Orang Lain	MB: - BSH: A2, A3, A7 BSB: A1, A4, A5, A6, A8, A9, A10, A11	BSB

Tabel 1 menunjukkan bahwa capaian adab anak terbagi menjadi dua pola. Pertama, aspek afektif-relasional seperti kontrol emosi, kerja sama, empati, dan menyimak cenderung tinggi karena anak terlibat langsung dalam pengalaman bermain peran yang menyenangkan. Kedua, aspek prosedural seperti mengetuk pintu, meminta izin, mengantre, dan mengucapkan terima kasih masih rendah karena membutuhkan penahanan impuls, habituasi lebih panjang, serta konsistensi lintas konteks rumah–sekolah.

Gambar 1 menunjukkan hasil perkembangan anak di sekolah yang sangat positif, terutama pada dimensi regulasi emosi, sikap sosial, dan kemampuan menyimak. Tiga indikator dalam aspek regulasi emosi dan sikap sosial seperti

kontrol emosi, kerja sama kelompok, serta empati terhadap orang tua keseluruhan didominasi oleh kriteria berkembang sangat baik tanpa ada satu pun anak berada di kategori mulai berkembang. Hal ini selaras dengan aspek adab mendengarkan dan menyimak yang mayoritas berada pada kriteria BSB, dengan sebagian besar anak mampu fokus memperhatikan penjelasan, tidak memotong pembicaraan, dan mendengarkan nasihat dengan baik. Sedangkan pada dimensi adab lisan seperti penggunaan kata terima kasih, tolong, dan maaf, seluruh indikator berada pada kategori dominan BSH hingga BSB, yang menandakan sikap sopan-santun anak sudah terbentuk secara alami dalam interaksi harian.

Sebaliknya, pada dimensi gestur fisik dan kepatuhan norma, terlihat adanya pemisahan capaian yang cukup jelas antara perilaku pembiasaan langsung dengan aturan prosedural abstrak. Keterampilan fisik-motorik yang melibatkan kemandirian seperti memberi atau menerima dengan tangan kanan dan inisiatif merapikan alat belajar didominasi oleh kategori BSB, sedangkan perilaku bersalaman dan membungkuk saat melintas dominan berada pada kategori BSH. Sementara itu, dua indikator lainnya seperti kesabaran dalam mengantre serta kebiasaan mengetuk pintu dan meminta izin sebelum masuk kelas justru menjadi titik lemah dengan kategori dominan MB yang dialami oleh hampir sebagian anak di kelas. Fenomena ini mengindikasikan bahwa perilaku yang membutuhkan penahanan impuls fisik dan kepatuhan terhadap aturan prosedur formal memerlukan waktu habituasi yang lebih panjang dibanding respons emosional atau verbal spontan.

Mengapa adab prosedural rendah? Ada tiga alasan utama. Pertama, anak usia 5–6 tahun masih berada pada tahap pra-operasional sehingga aturan prosedural yang abstrak sulit dipahami tanpa contoh konkret berulang. Kedua, mengetuk pintu, mengantre, dan melepas gawai menuntut kontrol impuls yang lebih tinggi daripada sekadar meniru gerakan. Ketiga, pembiasaan di rumah belum selalu selaras dengan pembiasaan di sekolah, sehingga perilaku belum terkunci menjadi kebiasaan harian.

Keberhasilan dan dinamika temuan data tersebut dapat dijelaskan secara komprehensif melalui perpaduan teori perkembangan anak. Tingginya capaian regulasi emosi, empati, dan pemfokusan perhatian sangat relevan dengan teori sosio-kultural Lev Vygotsky. Teori ini menyebutkan bahwa metode bermain peran bertindak sebagai *leading activity* yang membawa anak masuk ke dalam *Zone of Proximal Development* untuk melatih fungsi eksekutif otak dalam mengendalikan diri (Purba *et al*., 2022).

Resonansi dan Ekstrapolasi Adab Anak di Lingkungan Keluarga

Dampak positif penerapan bermain peran di sekolah terbukti hingga ke lingkungan rumah tangga berdasarkan hasil angket orang tua. Pada aspek pemahaman dan respons terhadap media visual, seluruh indikator menunjukkan capaian dominan BSH. Anak-anak aktif menceritakan kembali skenario drama, membedakan perbuatan baik dan buruk, berkeinginan meniru tokoh baik, serta semangat mempraktikan adab baik di rumah. Sedangkan pada aspek adab lisan, sebagian besar indikator telah mencapai kategori BSH, namun pada indikator pengucapan kata terima kasih, sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai MB karena kebanyakan anak masih perlu diingatkan oleh orang tua mereka.

Pada aspek sikap dan sopan santun fisik seperti kebiasaan bersalaman, mencium tangan, menerima atau memberi barang menggunakan tangan kanan, serta berinisiatif merapikan mainan didominasi kategori BSH. Hal ini menunjukan anak secara mandiri sadar kewajiban mereka terhadap orang tua dan mainan mereka. Namun, perilaku permisi saat melintas di depan orang tua serta kebiasaan mengetuk pintu sebelum masuk kamar masih berada pada kategori MB karena memerlukan pembiasaan yang lebih berkesinambungan. Selanjutnya, pada aspek pengendalian emosi dan kepatuhan, anak-anak menunjukkan regulasi emosi yang baik, tercermin dari kemampuan berbicara dengan nada lembut, tidak tantrum saat keinginannya ditolak, dan sabar mendengarkan nasihat. Selain itu, anak-anak juga mampu menjaga kontak mata saat diajak bicara, meskipun kebiasaan menghentikan penggunaan gawai atau TV saat dipanggil masih perlu adanya bimbingan lanjutan.

Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa bermain peran efektif meningkatkan empati, keterampilan sosial, dan pemahaman moral anak usia dini (Goldstein & Winner, 2012; Manurung et al., 2025; Ramadhanti et al., 2025). Perbedaannya, penelitian ini menekankan sinergi sekolah-keluarga dan penggunaan media visual dalam konteks adab kepada orang tua.

Sinergi sekolah dan keluarga menjadi faktor kunci. Jika adab yang dilatihkan melalui simulasi di sekolah mendapat apresiasi, pengulangan, dan penguatan secara konsisten dari orang tua di rumah, skema perilaku anak akan terkunci menjadi kebiasaan harian yang permanen (Fauzi, 2025; Hidayati et al., 2026; Epstein, 2018). Sebaliknya, jika sekolah dan rumah memberi pesan yang berbeda, adab prosedural akan sulit menjadi kebiasaan.

Peran media visual juga terbukti membantu anak memahami adab secara konkret. Media visual tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga jembatan kognitif yang menghubungkan nilai abstrak dengan tindakan nyata. Oleh karena itu, guru perlu memilih gambar yang kontekstual, kontras, dan dekat dengan kehidupan anak sehari-hari.

KESIMPULAN

Pertama, implementasi metode bermain peran berbasis media visual di TK PGRI 14 MASBAGIK dilaksanakan melalui skenario simulasi, gambar kontras, keteladanan guru, dan penguatan verbal. Kedua, capaian adab anak dominan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) untuk regulasi emosi, kerja sama, empati, dan adab menyimak, sedangkan adab prosedural seperti mengucapkan terima kasih, membungkuk saat melintas, mengetuk pintu, dan melepas gawai saat dipanggil masih pada kategori Mulai Berkembang (MB) hingga Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Ketiga, faktor pendukung utama adalah keteladanan guru, media visual, dan sinergi sekolah-keluarga; faktor penghambatnya adalah keterputusan pembiasaan di rumah, tingginya paparan gawai, dan kebutuhan habituasi yang lebih panjang.

Dengan demikian, metode bermain peran berbasis media visual terbukti efektif untuk menanamkan adab anak terhadap orang tua, terutama pada aspek afektif-relasional. Efektivitas ini akan lebih optimal apabila adab prosedural juga dilatih secara konsisten melalui dorongan lisan dan keteladanan berkelanjutan di sekolah dan rumah.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menguji efektivitas modul bermain peran berbasis media visual dengan desain eksperimen atau penelitian tindakan kelas, melibatkan sampel yang lebih luas, serta meneliti ketahanan kebiasaan adab anak saat bertransisi ke jenjang Sekolah Dasar.

REKOMENDASI

Bagi pendidik dan orang tua, disarankan untuk mengintegrasikan metode bermain peran berbasis media visual secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun kebiasaan di rumah, khususnya untuk mengasah adab prosedural seperti pengucapan kata terima kasih, gestur sedikit membungkuk, dan mengetuk pintu melalui dorongan lisan serta keteladanan yang konsisten. Sinergi antara sekolah dan rumah perlu diperkuat melalui program kelas orang tua guna menyelaraskan pembiasaan adab sekaligus mendampingi penggunaan gawai anak, sehingga peka sosial dan adab menyimak anak tetap terjaga optimal di lingkungan domestik.

Bagi pengelola lembaga PAUD dan peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk menyusun modul pembiasaan adab yang terintegrasi dalam kurikulum operasional satuan pendidikan. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk mengeksplorasi strategi intervensi pedagogik yang secara spesifik dirancang untuk menuntaskan hambatan peka sosial akibat pemakaian gawai pada anak usia dini, serta meneliti ketahanan kebiasaan adab ini saat anak bertransisi ke jenjang Sekolah Dasar (SD).

REFERENSI

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif.* Makassar: Syakir Media Press.

Amalia, R., Mulyani, P. K., Hayati, I. R., Yusi, A., & Sa, N. (2023). Kajian perkembangan sosial emosional anak usia dini (Systematic Literature Review). *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 456-461. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.565

Anisyah, N., Aghnaita, A., Novalina, S., Mawaddah, M., Hadianti, A. N., Wahyuni, A., Sahidun, N., Nurlaila, N., Hidayati, S., Hartati, M., Ertati, E., & Rahayu, P. D. (2025). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jambi: CV.RA-Media Publishing.

Aprianti, W. P., & Vitaloka, W. (2025). Mengurai Kekacauan Emosional: Analisis Mendalam Cara Orang Tua Untuk Menghadapi Tantrum Pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *8*(1), 78-89. https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8(1).21175

Asmawulan, T., Fitriyah, Q. F., Azzahroh, F. (2025). Tantangan Digital Parenting pada Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 6(1), 1244-1256.

Azzahra, N. L., Putri, A. S., Aulianti, D., Maulida, N. R., Hermawan, N. A., Ardiyanti, D., ... & Putri, H. E. (2026). Efektivitas metode bermain dalam mengoptimalkan perkembangan sosial emosional di PAUD. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, *7*(1), 45-52. https://doi.org/10.55583/jkip.v7i1.1849

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). New York: Sage Publications.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Los Angeles: SAGE Publications.

Epstein, J. L. (2018). *School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools* (3rd ed.). New York: Routledge.

Fauzi, A. (2025). *Guruku Orang Tuaku*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., ... & Ambarwati, K. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. *Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi*, *56*.

Goldstein, T. R., & Winner, E. (2012). Enhancing empathy and theory of mind. *Journal of Cognition and Development, 13*(1), 19–37. https://doi.org/10.1080/15248372.2011.573514

Hidayati, B., *Muti'ah*, S., Syafiuddin, F. A. (2026). Sinergi Sekolah dan Keluarga dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(4), 23762-23678. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6118

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Kucirkova, N. (2019). Digital parenting: How parents mediate children's digital lives. *Journal of Children and Media, 13*(2), 240–244. https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1581002

Manurung, T., Fitriani, F., Marsiah, A., Zulaiha, Z., Wati, W., & Hidayah, N. (2025). Analisis Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Empati Siswa dalam Pembelajaran Sosial. *Jurnal Penelitian, Pengembangan Pembelajaran dan Teknologi (JP3T)*, *3*(3). https://doi.org/10.61116/jp3t.v3i3.579

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). California: SAGE Publications.

Nongko, P. A., & Rohmiati, R. (2025). *Menanamkan Nilai-Nilai Luhur dalam Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Star Digital Publishing.

Piaget, J. (*1951*). *Play, Dreams And Imitation In Childhood*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315009698

Purba, H., Bestia, A., Nurlaili, N. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai. *Jurnal Raudhah, 10*(1). http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1654

Rahman, M. H., Kencana, R., & Faizah, N. (2020). *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini* (Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD). Tasikmalaya: Edu Publisher.

Ramadhanti, F. T. A. V., Anggrayani, H., Sari, T. K., Juwita, I. R., & Fauziah, N. (2025). Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *6*(3), 86–94. https://doi.org/10.59059/tarim.v6i3.2826

Sugiyono, S. (2018). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, S. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R. ., Azkia, M. ., & Ummah, S. N. . (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal*

Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, *5*(2), 77-90. https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05

Tamonob, P. (2025). Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen,* (2), 94-108. https://doi.org/10.53687/sjtpk.v6i2.259

Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting (Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital)*. Yogyakarta: Edu Publisher.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.