

Menanamkan Konsep Tata Krama Kepada Peserta Didik Melalui Metode Ceramah Dan *Role Play*

Andi Nurul Izzah Ilham¹ Astiti Tenriawaru Ahmad² Nurfariyanti Rasyid³ Syifa Fadhilah⁴ M.Ahkam Alwi⁵ Zahrah Zhafirah Al Mawardi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar, ^{1,2,3}Indonesia

E-mail: izzahilham1212@gmail.com | astiti.tenriawaru@unm.ac.id | nurfajriyantirasyid@unm.ac.id | syifafadhilah65@gmail.com | m.ahkam.a@unm.ac.id | zrahzhafira2@gmail.com

Abstract. Tata krama merupakan salah satu pendidikan dasar yang harus diberikan kepada peserta didik. Tata krama penting untuk diajarkan sebab berkaitan dengan sikap dan perilaku saat berinteraksi dengan orang lain. Salah satu faktor penyebab kurangnya tata krama pada peserta didik adalah minimnya pengetahuan mengenai tata krama seperti perilaku sopan dan santun. Kegiatan dalam pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai tata krama yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah. Adapun manfaat dari kegiatan pengabdian ini yaitu peserta didik mampu mempraktikkan perilaku yang sesuai norma yang berlaku di masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah memberikan pengetahuan melalui pengajaran tata krama di kelas. Metode ceramah dan *role play* dalam kegiatan pengabdian dilakukan berlandaskan pada teori pembelajaran sosial. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan melalui metode ceramah dan *role play* ditemukan bahwa kedua metode tersebut efektif dalam memberikan gambaran, menanamkan, dan membantu peserta didik untuk menerapkan perilaku sesuai dengan tata krama di sekolah. Hal tersebut ditandai oleh terjadinya peningkatan jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan mengenai tata krama yaitu pada *pre-test* terdapat 5 orang peserta didik yang menjawab pertanyaan dan pada *post-test* terjadi peningkatan menjadi 10 orang peserta didik.

Keywords: Peserta didik; Tata krama; Ceramah; *Role play*

Abstract. *Manners is one of the basic education that must be given to students. Manners are important to teach because they are related to behavior towards other people and can be a benchmark for personality possessed, less manners tend to make students have bad habits and are reflected in their behavior. One of the factors causing a lack of manners to students is the lack of education on manners related to politeness and manners. Activities in this service are carried out with the aim of providing an overview, instilling, and helping students to apply behavior that includes manners in the school environment. The benefits of this service activity are that students are able to reflect on positive and normal behavior that applies in everyday life. Method in this study is a qualitative research with literature study and field study approach. Lecture and role play methods in service activities are carried out based on social learning theory. Based on the results of community service activities that have been carried out through the lecture and role play methods, it was found that the two methods were effective in providing an overview, instilling, and helping students to apply behavior that includes manners in the school environment. This was marked by an increase in the number of students who answered questions about manners, namely in the pre-test there were 5 students who raised and answered questions and in the post-test there was an increase to 10 students.*

Keywords: *Students; Manners; Lecture; Role play*



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu sarana yang diimplementasikan kepada anak-anak sebagai wadah dalam menimba ilmu (Putri, Fauziyyah, Dewi, dan Furnamasari, 2021). Melalui pendidikan, banyak urgensi di dalamnya yang mampu mengembangkan karakter peserta didik menjadi lebih baik sehingga mampu membentuk individu yang bermoral sesuai dengan norma (Putri dkk, 2021). Peserta didik merupakan salah satu dari komponen pendidikan yang

menjadi sasaran utama dalam transformasi ilmu pengetahuan . Adapun perkembangan yang terjadi pada peserta didik yaitu mulai dari perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bakat, serta perkembangan sosial (Samio, 2018).

Tata krama merupakan salah satu pendidikan dasar yang penting dan wajib dimiliki oleh peserta didik dalam berperilaku (Fadhilah, 2021). Tata krama berasal dari bahasa Jawa yang terdiri dari dua kata yaitu tata dan krama. Tata memiliki arti aturan dan krama memiliki arti baik, sehingga dapat dikatakan bahwa tata krama merupakan suatu aturan yang baik dilaksanakan oleh manusia sesuai dengan lingkungan yang ditempatinya (Sugmadani, Widyasari, dan Nisa, 2021). Harianjah menjelaskan bahwa tata krama merupakan perilaku atau sikap yang terdapat pada individu yang sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat (Ellysa, Rusyada, dan Karimah, 2022). Shaula dan Hasyim (2017) menambahkan bahwa tata krama adalah suatu kebiasaan untuk bersikap sopan dan santun sesuai dengan ketentuan sosial atau antar individu dan masyarakat yang ada. Tata krama juga penting untuk diterapkan dalam rangka untuk menjaga hubungan dengan sesama sehingga dapat menjadi rukun harmonis, dan damai (Sugmadani dkk, 2021).

Anak dapat dikenalkan tentang sopan santun yang sederhana, yang nantinya kebiasaan baik perlahan tertanam pada diri anak yang menjadikan kebiasaan terus dilakukan hingga mereka besar. Semakin dini anak diajarkan tata krama maka akan semakin mudah anak menerima pesan-pesan kebaikan yang disampaikan berdasarkan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Tata krama akan menjadi bekal untuk anak ketika nantinya mereka tumbuh dewasa di dalam masyarakat dan lingkungan yang memiliki norma dan sikap sopan santun yang berlaku di kehidupannya sehari-hari.

Tata krama merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan perilaku anak, jika tata krama sudah diajarkan pada anak sejak kecil dan sudah tertanam pada pribadinya maka tata krama dapat membentuk perilaku anak yang lebih baik serta dapat menghormati siapapun sehingga dapat menciptakan kedamaian dalam kehidupan sosial. Namun era globalisasi ini tata krama sudah mulai menurun bahkan banyak pelajar yang kurang memiliki tata krama. Ini dapat dilihat dengan cara bersikap, cara bertutur kata yang tidak sopan, cara berpakaian tidak sesuai dengan nilai bermasyarakat yang semestinya dilakukan (Magpal, Sengkey, dan Tulenan, 2019).

Untuk itu, tata krama penting untuk diajarkan dan diterapkan karena melibatkan individu di sekitar termasuk di dalamnya lingkungan masyarakat antara lain seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan apabila jika ada penyimpangan dari perilaku pada individu maka, individu tersebut tidak menerapkan tata krama dalam hidupnya (Ellysa dkk, 2022). Selain itu, tata krama dapat menjadi tolak ukur untuk menilai kepribadian yang dimiliki seseorang (Rubini, 2018). Tata krama yang kurang baik dapat dilihat melalui bagaimana peserta didik berperilaku kepada teman sebaya, guru, dan orang-orang di sekitarnya. Tata krama yang kurang cenderung membuat peserta didik memiliki kebiasaan yang kurang baik (Shaula dan Hasyim, 2017).

Edukasi mengenai tata krama dapat memberikan gambaran terkait hakikat dari tata krama dan sopan santun secara efisien yang kemudian menjadi kebiasaan positif dalam kesehariannya. Urgensi tata krama sangat mempengaruhi perkembangan anak. Ketika tata krama diajarkan kepada anak sejak usia dini maka secara tidak sadar akan terbentuk dengan sendirinya. Sebagai contoh anak mampu menghormati siapapun serta membentuk perilaku prososial yang dapat menciptakan lingkungan yang positif. Akan tetapi seiring berjalannya zaman, perkembangan era globalisasi saat ini mempengaruhi perilaku anak sehingga tata krama mulai menurun. Hal ini ditandai dengan cara bertutur yang kurang sopan, cara berpakaian dan sebagainya (Magpal dkk, 2019). Berdasarkan dari hasil *need assesment* yang peneliti lakukan, informasi yang didapatkan dari wali kelas 6 SD Rama Sejahtera yaitu

terdapat hambatan dalam proses pembelajaran di kelas berupa minimnya perilaku yang baik atau tertib pada peserta didik kelas 6 SD Rama Sejahtera. Wali kelas 6 SD Rama Sejahtera menuturkan bahwa peserta didik yang dimiliki cenderung menampilkan perilaku kurang baik seperti suka berteriak, kurang menghargai guru ketika di kelas atau lingkup sekolah lainnya, berbicara kasar, dan banyak lagi. Shaula dan Hasyim (2017) mengemukakan bahwa salah satu faktor penyebab kurangnya tata krama pada peserta didik adalah minimnya pendidikan tata krama yang berkaitan sopan dan santun, sehingga hal tersebut menjadi landasan peneliti untuk merancang edukasi yang kemudian diharapkan mampu memperbaiki dan memberikan pembelajaran terkait dasar-dasar tata krama, tata krama dengan guru dan teman, tata krama berpakaian, tata krama belajar, dan manfaat tata krama.

Tujuan dari pemberian edukasi tata krama dalam kegiatan pengabdian ini yaitu untuk memberikan gambaran, menanamkan, dan membantu peserta didik untuk menerapkan perilaku yang memuat tata krama di lingkungan sekolah. Adapun manfaat dari kegiatan pengabdian ini yaitu peserta didik mampu merefleksikan perilaku yang positif dan sesuai norma yang berlaku di kehidupan sehari-hari.

Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah memberikan pengajaran dengan metode ceramah dan roleplay. Metode ceramah merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan atau menyampaikan suatu materi secara lisan kepada peserta didik di depan kelas (Savira, Fatmawati, Rozin, dan Eko, 2018). Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang efektif digunakan untuk menyampaikan dan menanamkan informasi kepada peserta didik sehingga peserta didik mendapatkan gambaran dan penjelasan mengenai informasi yang disampaikan (Besare dan Mutji, 2021). Sedangkan, *role play* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara berpura-pura melakukan suatu tingkah laku tertentu untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mendalam mengenai apa yang dilakukan melalui peran atau keberpura-puraan tersebut (Akollo, Wattilete, dan Lesbatta, 2020). Metode pembelajaran *role play* efektif bagi peserta didik untuk menguasai bahan-bahan ajar melalui pengembangan imajinasi sehingga memahami implemtasi pembelajaran lebih nyata (Besare dan Mutji, 2021).

Kegiatan pembelajaran dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan teori pembelajaran sosial. Teori belajar sosial ini merupakan teori yang lebih mengedepankan terkait bagaimana individu mampu meniru, mecontoh, mengamati atas sikap, perilaku, serta emosi terhadap individu lainnya (Lesilolo, 2018).

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Rama Sejahtera yang diawali dengan melakukan *need assessment* melalui wawancara dengan salah satu wali kelas di SD Rama Sejahtera untuk mendapatkan gambaran permasalahan dan dari hasil wawancara *need assessment* tersebut didapatkan sasaran dalam kegiatan ini berupa peserta didik Kelas 6 SD Rama Sejahtera yang terdiri dari 14 orang yang dengan rincian peserta didik adalah 10 orang berjenis kelamin perempuan dan 4 orang berjenis kelamin laki-laki. Setelah melakukan *need assessment*, maka dilakukan kegiatan berupa pemberian edukasi melalui metode ceramah menggunakan bantuan PPT Presentasi dan *role play* mengenai tata krama kepada peserta didik untuk meminimalisasi permasalahan yang ada di lapangan.



Gambar 1. PPT presentasi materi edukasi

Hasil dan Pembahasan

Rangkaian kegiatan pengabdian terdiri atas *need assessment* berupa wawancara kepada wali kelas 6 SD Rama Sejahtera dan pelaksanaan edukasi kepada peserta didik. *Need assesment* dilakukan pada tanggal 14 November 2022 dengan melakukan wawancara kepada wali kelas terkait edukasi yang dibutuhkan peserta didik. Berdasarkan *need assessment* yang telah dilakukan, wali kelas menjelaskan bahwa peserta didik sangat kurang dari segi tata krama. Oleh karena itu, dilakukan edukasi mengenai tata krama.

Tabel 1. *Timeline* pelaksanaan kegiatan

No	Kegiatan	Pelaksanaan
1.	<i>Need assesment</i>	14 November 2022
2.	<i>Pre-test</i>	29 November 2022
3.	Edukasi (Ceramah dan <i>role play</i>)	29 November 2022
4.	<i>Post-test</i>	29 November 2022



Gambar 2. Pelaksanaan *need assessment*

Kegiatan edukasi dilaksanakan pada tanggal 29 November 2022 dimulai pukul 11.00 – 12.30 WITA di ruang kelas 6 SD Rama Sejahtera. Partisipan berjumlah 14 orang peserta didik kelas 6 SD dengan rentang usia 11-13 tahun, Partisipan terdiri dari 4 orang berjenis kelamin laki-laki dan 10 orang berjenis kelamin perempuan. Berikut penjabaran kegiatan pengabdian yang dilakukan :

1. *Pre-test*

Pelaksanaan *Pre-test* dipandu oleh Syifa Fadhillah yang merupakan mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Pre-test* dilakukan dengan memberikan 5 pertanyaan terkait tata krama. Peneliti mengajukan pertanyaan secara langsung kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengangkat tangan jika mengetahui jawabannya. Hasil yang diperoleh dalam *pre-test* ini adalah hanya sebanyak 5 orang peserta didik yang mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan.



Gambar 3. *Pre Test*

2. *Ice breaking*

Pelaksanaan *Ice breaking* dipandu oleh Zahrah Zhafirah Al Mawardi. *Ice breaking* yang dilakukan berupa menyanyi sambil melakukan tepuk tata krama. *Ice breaking* dilakukan guna membuat suasana kelas menjadi menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik untuk belajar tata krama. Berikut lirik tepuk tata krama yang diberikan.

Kalau berbuat salah bilang maaf, maaf
Kalau butuh bantuan bilang tolong, tolong
Kalau dapat hadiah, ucap terimakasih
Kalau mau lewat bilang tabe',tabe



Gambar 4. *Ice Breaking*

3. Pemberian materi

Pemberian materi dilakukan oleh Zahrah Zhafirah Al Mawardi yang merupakan mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Pemberian materi dilakukan dengan menggunakan alat bantu *power point* agar peserta didik mampu menangkap materi dengan baik. *Power point* yang ditampilkan juga disertai animasi menarik sehingga lebih menarik perhatian peserta didik. Cakupan materi yang diberikan yaitu pengertian tata krama, dasar-dasar tata krama, penerapan tata krama saat berpakaian dan belajar, penerapan tata krama kepada guru, dan penerapan tata krama kepada teman sebaya. Di sela pemberian materi terdapat *mini quiz* guna melihat sejauh mana peserta didik memahami materi.



Gambar 5. Pemberian materi

4. *Role play*

Pelaksanaan *Role play* dipandu oleh Andi Nurul Izzah Ilham yang merupakan mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Role play* yang ditampilkan adalah mengenai tata krama dengan guru dan teman, serta tata krama dalam berpakaian. Peneliti memberikan contoh kasus yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari mengenai tata krama dan mempersilahkan peserta didik untuk maju ke depan untuk mempraktikkan contoh kasus yang diberikan. Terdapat 6 orang peserta didik yang unjuk diri dalam melakukan *role play*. Dalam sesi *role play* ini masih terdapat beberapa peserta didik yang terlihat tidak serius dan malu-malu.



Gambar 6. Pelaksanaan *Role play*

5. *Post-test*

Pelaksanaan *Post-test* dipandu oleh Syifa Fadhillah yang merupakan mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Pre-test* dilakukan dengan memberikan 5 pertanyaan terkait tata krama. Peneliti mengajukan pertanyaan secara langsung kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengangkat tangan jika mengetahui jawabannya. Hasil yang

diperoleh dalam *post-test* ini adalah sebanyak 10 orang peserta didik yang mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan



Gambar 7. Pelaksanaan *post-test*

Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, ditemukan peningkatan yang terjadi sebagai berikut.

Tabel 2. Peningkatan persentase *pre-test* ke *post-test*

	Persentase
<i>Pre-test</i>	35,71%
<i>Post-test</i>	71,42%

Dari tabel analisis di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 35,71% pada peserta didik mengenai tata krama setelah pemberian edukasi melalui metode ceramah dan *role play*.

Kesimpulan dan Saran

Pemberian edukasi tata krama dalam kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan gambaran, menanamkan, dan membantu peserta didik untuk menerapkan perilaku yang memuat tata krama di lingkungan sekolah. Adapun manfaat dari kegiatan pengabdian ini yaitu peserta didik mampu merefleksikan perilaku yang positif dan sesuai norma yang berlaku di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan melalui metode ceramah dan *role play* ditemukan bahwa kedua metode tersebut efektif dalam memberikan gambaran, menanamkan, dan membantu peserta didik untuk menerapkan perilaku yang memuat tata krama di lingkungan sekolah. Hal tersebut ditandai oleh terjadinya peningkatan jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan mengenai tata krama yaitu pada *pre-test* terdapat 5 orang peserta didik yang mengangkat dan menjawab pertanyaan dan pada *post-test* terjadi peningkatan menjadi 10 orang peserta didik atau peningkatan sebesar 35,71%.

Referensi

- Akollo, J. G., Wattilette, T. A., dan Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun (*Application of role playing method in developing empathes in children aged 5-6 years*). *Didaxei: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41 – 52.
- Besare, S. D., dan Mutji, E. J. (2021). Perbedaan hasil belajar ips menggunakan metode ceramah dan *role playing*. *Laksmi Sari: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 1(2), 29 – 38.

- Ellysa, E., Rusyada, H., & Karimah, S. (2022). Upaya guru dalam membangun tata krama bergaul peserta didik di lingkungan SDN Kebun Sari 1 Amuntai. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(2), 1 – 11.. <https://doi.org/10.35931/pediaqu.v1i2.7>.
- Fadhilah, A. N. (2021). Pendidikan tata kram untuk anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 1-8. <http://dx.doi.org/10.33474/thufuli.v3i2.13695>.
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *Kenosis: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186 – 202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>.
- Magpal, D. F., Sengkey, R., dan Tulenan, V. (2019). Game edukasi pengenalan tata krama untuk membentuk perilaku pada anak berbasis android. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 403 – 412. <https://doi.org/10.35793/jti.14.3.2019.27135>.
- Putri, F. S., Fauziyyah, H., Dewi, D. A., dan Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi sikap sopan santun terhadap karakter dan tata krama siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4987 – 4994. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1616>.
- Rubini, R. (2018). Peningkatan tata krama siswa di sekolah melalui bimbingan kelompok teknik sosiodrama. *Jurnal Ideguru*, 3(1), 61 – 72. ISSN: 2527-5712.
- Samio, S. (2018). Aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. *Best Journal (Biology Education, Sains, and Technology)*, 1(2), 36 – 43. <https://doi.org/10.30743/best.v1i2.791>.
- Savira, A. N., Fatmawati, R., Rozin, M., dan Eko, M. (2018). Peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah interaktif. *Factor M: Journal Action of Research Mathematic*, 1(1), 43 – 56. https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963.
- Shaula, D. F., dan Hasyim, N. (2017). Menanamkan konsep tata krama pada anak melalui perancangan game edukasi. *Jurnal Informatika Upgris*, 3(1), 39 – 44. <https://doi.org/10.26877/jiu.v3i1.1609>.
- Sugmadani, M., Widayari, W., dan Nisa, D. A. (2021). Perancangan animasi edukasi tata krama sikap sopan santun doni seri ucapan sopanku. *Synakarya*, 2(2), 181 – 196.
- Umam, M. K. (2019). Peningkatan mutu pendidikan melalui manajemen peserta didik. *Al-Hikmah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 6(2), 62 – 76.