



**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *GOOGLE SITES*  
BERBASIS *SUMBANG DUO BALEH* TERHADAP  
KARAKTER KESOPANAN ANAK**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Penyelesaian Studi  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**Nova Yulia  
Nim. 2130109036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAN ISLAM NEGRI MAHMUD YUNUS  
BATUSANGKAR  
2025 M/1446 H**

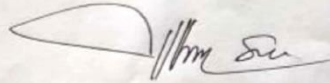
**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Pembimbing skripsi atas nama Nova Yulia, NIM. 2130109036, Judul **"PENGARUH MEDIA GOOGLE SITES BERBASIS SUMBANG DUO BALEH TERHADAP KARAKTER KESOPANAN ANAK"**, memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk agenda Skripsi setelah sidang *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Februari 2025

Pembimbing


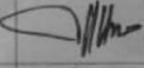
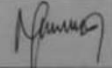


**Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd**  
NIP. 199106142018011003

**PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi atas nama Nova Yulia, NIM: 2130109036, dengan judul skripsi "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *GOOGLE SITES* BERBASIS *SUMBANG DUO BALEH* TERHADAP KARAKTER KESOPANAN ANAK", telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Januari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Demikian Persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.,M.A NIP. 197909162003122003	Ketua Penguji		6/02/2025
2	Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd NIP. 199106142018011003	Sekretaris Penguji		6/02/2025
3	Meliana Sari, M.Pd NIP. 199003142023212046	Anggota Penguji		6/02/2025

Batusangkar, Februari 2025  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Wahidah Fitriani, S.Ag., M.Pd  
10526 199503 1 001

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nova Yulia  
Nim : 2130109036  
Tempat/Tanggal Lahir : Sopo Bawak/ 02 Februari 2003  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia dini

Dengan ini Menyatakan Bahwa SKRIPSI yang berjudul "**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *GOOGLE SITES* BERBASIS *SUMBANG DUO BALEH* TERHADAP KARAKTER KESOPANAN ANAK**" adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat kecuali yang tercantum sumbernya.

Apabila di kemudian Hari karya tulis ilmiah ini terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar,

Yang membuat pernyataan



Nova Yulia  
NIM. 2130109036

## BIODATA PENULIS



Nama : Nova Yulia  
NIM : 2130109036  
Tempat/Tanggal Lahir : Sopo Bawak/ 02 Februari 2003  
Alamat : Jorong Sopo Bawak Kecamatan  
Sungai Aur Kabupaten  
Pasaman Barat  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Golongan Darah : -  
Nama Orangtua : Ayah : Isnan  
Ibu : Enni Nawati  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia  
Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Pendidikan : 1. SDN 12 Sungai Aur (201)  
2. MTS TI Paraman Ampalu  
(2015)  
3. MAS TI Paraman Ampalu  
(2021)  
4. UIN Mahmud Yunus  
Batusangkar  
Organisasi Yang Pernah Di Ikuti : UKM Sanggar Kaligrafi Al-  
Jauhar dan HMPS PIAUD

Pendidikan Terakhir

: S1 Universitas Islam  
Negeri Mahmud Yunus  
Batusangkar (2025)

Motto

: Hidup tidak selalu adil, tapi  
kita bisa membuat pilihan  
untuk tidak menyerah dan terus  
maju.

Jangan biarkan kesulitan  
menghentikanmu, tapi biarkan  
kesulitan itu membuatmu lebih  
kuat

## **KATA PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirobbil Alamin. Rasa syukur berlimpah hanya kepada Allah SWT, Jika bukan karena rahmat, kasih dan sayangnya penulis tidak akan mampu menyelesaikan karya kecil ini. Manjadda wajadda ( siapa yang bersungguh-sunggu pasti dia yang beruntung) kata yang sangat berpengaruh untuk tetap berjuang, meskipun jalan yang ditempuh terjal dan bukan berarti menyurutkan tekat semangatku untuk percaya bahwa janji Alla SWT itu pasti.*

*Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan untuk seorang lelaki sangat luar biasa, penuh cinta dalam kekeluargaan, penuh kasih dalam persaudaraan, penuh sayang dalam kehidupan, Rasulullah Muhammad SAW. “Allahumma sholli’Ala sayyidina Muhammad, Wa’ala’ali Sayyidina Muhammad”.*

### **Untuk Orangtua Tercinta**

#### **Sebuah Karya Kecil Dari Anakmu**

*Teruntuk ayah yang seharusnya menjadi cinta pertama, panutan, penopang dalam hidup anaknya tapi terhalang oleh takdir yang tidak membuat kita hidup bersama lebih lama. Beliau memang sudah tidak ada dan penulis memang tidak pernah merasakan bagaimana mempunyai seorang ayah yang benar sayang dan tulus pada anaknya. Namun apapun yang terjadi bagi penulis ayah adalah ayah yang terbaik. Lihat lah ayah anakmu sudah tumbuh besar dan menjalani beratnya ujian dunia tanpa*

*rangkulannya seorang ayah. Terimakasih penulis ucapkan kepada ayah Karena telah mengajarkan penulis untuk menjadi sosok anak yang kuat, dan mandiri. Semoga Allah SWT mengampuni dosa-dosa ayah dan menempatkan ayah ditempat yang terbaik disisi Allah.*

*Dan teruntuk ibu tercinta sebagai pintu surgaku yaitu umak Enni Nawati. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, tapi beliau adalah donatur terbesar dalam hidup penulis. Beliau mampu berperan menjadi umak sekaligus ayah buat penulis. Beliau rela banting tulang untuk memberikan pendidikan yang terbaik untuk anaknya, walaupun dia merasa kesulitan mengeluh dengan takdir yang tak jarang berpihak padanya namun beliau tidak sedikitpun berhenti. Beliau rela makan seadanya untuk bisa mengirim uang belanja anaknya. Terimakasih sebesar-besarnya umak. Maaf kan anakmu belum bisa membahagiakanmu, namun penulis berharap karya kecil ini dapat mengurangi sedikit rasa lelahmu. Dimata orang lain beliau adalah wanita yang lemah tapi dimataku beliau adalah wanita tangguh. Terimakasih telah hadir dihidupku dan terimakasih karena tidak henti memberi semangat, serta do'a yang selalu mengiringi langkah penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan program studi sampai selesai.*

*Teruntuk nenek (nur mina) terimakasih telah menjadi tempat pulang ternyaman setelah umak ku. Terimakasih telah membantu umak merawat penulis dari kecil sampai sebesar ini seperti anak sendiri. Beliau adalah tempat penulis bercerita dan berkeluh kesah, tidak jarang*

*penulis membuat beliau marah tapi itu hanya bertahan sebentar, beliau telah memberi penulis semangat, nasehat serta do'a yang mengiringi langkah penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan program studi sampai selesai. **"Sehat Selalu Dan Semoga Panjang Umur Wanita Hebatku"***

#### ***Teruntuk keluargaku***

*Teruntuk tulang, uci, dan adik adik penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu pada skripsi ini, namun penulis sangat berterimakasih sebesar- besarnya karena tanpa motivasi, nasehat dan bantuan kalian juga penulis tidak akan bisa sampai dititik ini. Dan teruntuk abang dan uni terimakasih juga telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, terimakasih sudah menganggap penulis seperti saudara kandung walaupun beda pabrik. Dan tidak lupa juga ucapan terimakasih kepada saudara abang dan uni yang di siligawan gadang yang telah memberi motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.*

#### ***Teruntuk pembimbing***

*Kepada pembimbing penulis Dr. Jhoni Warmansyah selaku pembimbing penulis terimakasih telah membantu, memberi arahan, masehat dan motivasi bagi penulis. Penyelesaian skripsi ini tak lain berkat bimbingan bapak selaku dosen pembimbing saya yang selalu memberikan saran, masukan, dan arahan selama ini. Mulai dari menentukan judul, selanjutnya membantu dalam penelitian hingga kesimpulan dari skripsi saya hingga selesai bapak. Saya juga meminta maaf sebesar-besarnya, untuk perkataan*

*dan perbuatan yang disengaja maupun yang tidak sengaja selama saya menjadi mahasiswa bimbingan bapak.*

### ***Keluarga besar Tk islam harapan ibu lima kaum***

*Teruntuk seluruh keluarga besar Keluarga besar Tk islam harapan ibu lima kaum Penulis sangat berterimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan penulis nasehat, motivasi, arahan dan sekaligus kesempatan untuk melakukan penelitian di Tk islam harapan ibu lima kaum. Terutama kepada kakak nur hafifah s. pd yang telah memotivasi dan membantu peneliti untuk mengolah data dalam pembuatan skripsi tanpa bantuan kakak mungkin penulis tidak akan bisa melangkah sejauh ini.*

### ***Sahabat terbaik***

*Kepada Nurbisma, Nabila Zahara, Sri Murni, Salsya Iffana Syaharra Dan Zakiah Zalzabila selaku sahabat saya di dunia perkuliahan yang telah kebersamai, mendukung, memberikan saran dan menyemangati dalam suka maupun duka, terimakasih untuk kenangan indah dan tak terlupakan yang kita lalui selama menempuh pendidikan dan selalu merangkul satu sama lain. Terimakasih telah membantu penulis semasa kerja, terimakasih telah menerima keadaan, dan terimakasih telah melengkapi kekurangan penulis. Semoga persahabatan kita tetap kokoh walaupun dengan kehidupan kita masing- masing. Terimakasih telah menjadi support system untuk penulis terus begini hingga akhir. Saling menjadi obat satu sama lain.*

*Kepada Zakiah Zalzabila, selaku sahabat saya di dunia perkuliahan dan satu kos yang telah kebersamai,*

*mendukung, memberikan saran dan menyemangati dalam suka maupun duka. Terimakasih telah menjadi tempat nyaman untuk berbagi keluh kesah, terimakasih karena tetap bertahan dengan hidup manusia rumit seperti penulis, terimakasih telah menerima penulis apa adanya dan terimakasih karena selalu ada saat penulis butuh. Terimakasih telah menjadi support system untuk penulis terus begini hingga akhir. Saling menjadi obat satu sama lain.*

*Kepada Nur Bisma sahabat saya sedari menempuh Pendidikan MTS sampai sekarang. Beliau adalah bagian terpenting dalam semua hal yang penulis lalui baik itu senang maupun sedih. Terimakasih sudah menjadi penambah energi, tempat bercerita, tempat berkeluh kesah, dan bersedia menjadi rumah kedua untuk penulis. Terimakasih telah menjadi support system untuk penulis terus begini hingga akhir. Saling menjadi obat satu sama lain.*

*Kepada para wanita hebat dan tangguh selli resnita dan mawaddah hasibuan , kedua sahabat saya di kampung sampai sekarang. Kalian adalah bagian terpenting dalam semua hal yang penulis lalui baik itu senang maupun sedih. Terimakasih sudah menjadi penambah energi, tempat bercerita, tempat berkeluh kesah, dan bersedia menjadi rumah kedua untuk penulis. Terimakasih telah menjadi support system untuk penulis terus begini hingga akhir. Saling menjadi obat satu sama lain.*

*Teruntuk seluruh sahabat ku. Kalian adalah bagian terpenting dalam semua hal yang penulis lalui baik itu*

*senang maupun sedih. Terimakasih sudah menjadi penambah energi, tempat bercerita, tempat berkeluh kesah, dan bersedia menjadi rumah kedua untuk penulis. Terimakasih telah menjadi support system untuk penulis*

### ***Teruntuk Teman-Teman***

*Kepada Nadia Monika, Hanifaturrahma, Werda, Yusuf Pratama, Khalisyah Arsy, Nuradha Karim, Ojak Mimit, Arsy Syahmawita selaku teman saya di dunia perkuliahan yang telah kebersamai, mendukung, memberikan saran dan menyemangati dalam suka maupun duka, terimakasih untuk kenangan indah dan tak terlupakan untuk penulis, terimakasih sudah sering membantu penulis dalam perkuliahan ataupun hal lainnya.*

### ***PIAUD ANGKATAN 2021***

*Terimakasih kepada teman-teman angkatan 21 yang tidak dapat disebut namanya satu persatu terutama PIAUD B yang selama perkuliahan lebih kita bersama menjadi keluarga dalam ikatan mahasiswa yang selalu kompak dalam hal apapun. Dan disini lebih sudah cukup bagi kita mengenali sifat masing-masing. Bersama kalian aku menikmati beragam karakter, bahasa yang berbeda. Terima kasih banyak yang telah mengenalkan Inun tentang kebersamaan, keseruan, keragaman, memberikan semangat walaupun terkadang sedikit lebih banyak ego dalam pertemanan kita selama ini dan pastilah jalan diantara kita berbeda, tetap semangat dan jangan pernah putus asa untuk mencapai bahagia.*

### ***Teruntuk UKM Sanggar Kalighrafi Al- Jauhar***

*Keluarga besar UKM Sanggar Kalighrafi Al-Jauhar sebagai organisasi yang terbaik bagi penulis, satu-satunya ukm yang penulis ikuti dari semester pertama sampai akhir. Terimakasih telah menemani disela-sela waktu luang dalam perkuliahan penulis. Dakwah bil qalam*

### ***DIRI SENDIRI***

*Dan tidak kalah pentingnya , Terimakasih yang sangat luar biasa teruntuk diri sendiri nova yulia yang mungkin kata" Terimakasih saja tidak cukup. Terimakasih telah kuat sampai detik ini, Terimakasih Karna memilih untuk tidak menyerah, dan bertanggung jawab menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Maafkan diri ini atas perjalanan skripsi yang tidak selalu sempurna, kadang banyak merasa lelah, merasa ragu akan banyak hal dan banyak ngeluhnya. Tapi, kamu sudah berusaha sebaik mungkin sampai di titik ini, mungkin tidak sempurna orang lain, Tapi itu sudah cukup buat membuktikan bahwa diri ini juga bisa melalui fase skripsi ini, Terimakasih Karna sudah bertahan.*

*Dan untuk seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam hidup penulis dan membantu penulis dalam masa perkuliahan maupun masa skripsi dan lain halnya baik nama yang penulis tuliskan maupun tidak. Tanpa mengurangi rasa hormat penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih. Dimanapun kalian berada semoga baik-baik saja.*

### ***TERIMAKASIH***

## ABSTRAK

Nova Yulia dengan NIM. 2130109036, Judul Skripsi “**Pengaruh Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* Terhadap Karakter Kesopanan Anak**”. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatar belakangi dari adanya anak yang masih kurang dalam bertata kerama seperti suka berkata-kata kasar, anak makan sambil berdiri, masih ada anak yang tidak dapat mengendalikan emosi dengan marah kepada teman, tidak mau berbagi dan tidak mau bekerja sama dengan temannya. Hal ini terjadi karena menurunnya nilai-nilai kesopanan anak, kurangnya media interaktif yang tepat, keterbatasan pemahaman anak tentang nilai kesopanan, kurangnya integrasi antara teknologi dan budaya lokal, dan sarana prasarana masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan disain *pre-eksperimen* dan tipe *one grup pretest-posttes*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak di TK Islam Harapan Ibu yang berjumlah 52 anak dengan sampel 12 orang anak dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan lembar observasi.

Berdasarkan hasil penelitian dilihat dari pengelolaan data hasil dari rata-rata *pretest* yaitu 18,25 dan melakukan *treatment* sebanyak 4 kali *treatment* hasilnya 21,58, *treatment* kedua hasilnya 25,28, *treatment* ketiga hasilnya 28,83, *treatment* keempat hasilnya 34,58 dan hasil rata-rata *posttest* yaitu 40,25. Jadi media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dapat berpengaruh karakter kesopanan pada anak.

**Kata kunci: Karakter Kesopanan, Media Interaktif, *Google Sites* dan *Sumbang Duo Baleh***

## ABSTRAK

Nova Yulia with NIM. 2130109036, Thesis title "**The Influence of Interactive Media Google Sites Based on Duo Baleh's Contribution on Children's Polite Character**". Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD) Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus Batusangkar State Islamic University.

*This research is based on the fact that there are children who still lack manners, such as liking to speak harshly, children eating while standing, there are still children who cannot control their emotions by being angry with their friends, not wanting to share and not wanting to cooperate with their friends. This occurs due to the decline in children's politeness values, lack of appropriate interactive media, limited children's understanding of politeness values, lack of integration between technology and local culture, and poor infrastructure. This research aims to determine the influence of the interactive media Google Sites based on Sumbang Duo Baleh on children's polite character.*

*This research uses an experimental method with a pre-experimental design and one group pretest-posttest type. The population of this study was all children at the Harapan Ibu Islamic Kindergarten, totaling 52 children with a sample of 12 children using a purposive sampling technique. The data collection technique used is an observation sheet.*

*Based on the research results seen from data management, the results of the pretest average were 18.25 and after carrying out 4 treatments the result was 21.58, the second treatment the result was 25.28, the third treatment the result was 28.83, the fourth treatment the result was 34.58 and The average posttest result is 40.25. So the interactive media Google Sites based on Sumbang Duo Baleh can influence the character of politeness in children.*

**Keywords: politeness character, interactive media, Google sites and sumbang duo baleh**

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. yang melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga dapat menyusun skripsi ini. Shalawat beriringkan salam kepada Nabi Muhammad Saw selaku penutup segala Nabi dan Rasul yang diutus dengan sebaik-baiknya agama, sebagai rahmat untuk seluruh manusia, sebagai personifikasi yang utuh dari ajaran islam dan sebagai tumpuan harapan pemberi cahaya syari'at di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas untuk mencapai gelar S1 pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Selanjutnya, dalam penulisan skripsi ini banyak bantuan, motivasi, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil yang penulis terima. Dalam konteks ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag., MA., M.Res., Ph.D selaku Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberi kesempatan menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan kampus.
2. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memfasilitasi penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Mahmud Yunus Batusangkar sekaligus pembimbing akademik, yang telah memberikan arahan dan masukan berharga kepada peneliti sejak awal hingga akhir studi di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, serta meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan panduan dalam proses penyusunan skripsi ini. Sekaligus selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing penulis sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Meliana Sari M. Pd selaku penguji seminar proposal dan penguji munaqasyah yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Restu Yuningsih M. Pd selaku penguji validitas dalam penelitian penulis yang telah meluangkan waktu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.,M.A selaku penguji munaqasyah yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh dosen-dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memeberikan motivasi dan saran yang mendukung.
8. Ketua dan Staf lembaga penelitian dan Pengabdian Masyarakat UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
9. Ketua dan Staf Perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
10. Ibu Neli Fitriyenni S. Pd, AUD selaku kepala sekolah TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar yang telah memberi izin, kesempatan dan waktu bagi penulis untuk melakukan penelitian.
11. Seluruh keluarga besar TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar yang telah memotivasi dan mendukung peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Ibu tercinta (Enni Nawati) selaku donatur utama dalam hidup penulis. Dan seluruh keluarga besar penulis nenek, tulang, uci, kakak, abang dan adik-adik penulis yang ikut serta dalam memberikan uluran tangan, memotivasi, nasehat dan doa terbaik bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
13. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Mahmud Yunus Batusangkar angkatan 2021. Doa dan harapan semoga Allah SWT membalas semua kerendahan hati, bantuan, motivasi dan bimbingan yang diberikan dengan pahala yang menjadi amal ibadah di sisi-Nya. Aamiin.
14. Sahabat-sahabat yang telah memberikan motivasi serta semangat dalam penyusunan skripsi ini. Dan semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhirnya, kepada Allah jualah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh Allah Swt, dengan balasan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat kepada kita semua. *Amin.*

Batusangkar, 15 Januari 2025  
Penulis

**Nova Yulia**  
**NIM. 2130109036**

## DAFTAR ISI

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**BIODATA PENULIS**

**KATA PERSEMBAHAN**

**ABSTRAK ..... i**

**ABSTRAK ..... ii**

**KATA PENGANTAR..... iii**

**DAFTAR ISI..... vi**

**DAFTAR TABEL..... ix**

**DAFTAR GAMBAR..... x**

**DAFTAR GRAFIK ..... xi**

**BAB I PENDAHULUAN..... 1**

A. Latar Belakang..... 1

B. Identifikasi Masalah ..... 7

C. Batasan Masalah ..... 7

D. Rumusan Masalah..... 8

E. Tujuan Masalah ..... 8

F. Manfaat Penelitian ..... 8

**BAB II KAJIAN TEORI ..... 10**

A. Landasan Teori ..... 10

1. Karakter Kesopanan..... 10

a. Hakikat Karakter Kesopanan ..... 10

b. Aspek-Aspek Karakter Kesopanan ..... 12

c. Faktor yang Mempengaruhi Karakter Kesopanan ..... 15

2. Media Interaktif ..... 20

a. Pengertian media interaktif ..... 20

b. Peran Media Interaktif dalam Pendidikan Anak Usia Dini..... 21

3. *Google sites* sebagai Media Pembelajaran..... 22

a. Pengertian <i>Google Sites</i> .....	22
b. Keunggulan <i>Google Sites</i> .....	24
4. <i>Sumbang Duo boleh</i> .....	26
5. Manfaat Media Interaktif <i>Geogle Sites</i> Berbasis <i>Sumbang Duo Baleh</i> ..	27
6. Prosedur dan langkah-langkah media interaktif berbasis <i>sumbang duo boleh</i> .....	30
B. Kajian Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Berfikir .....	36
D. Hifotesis .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel.....	40
D. Definisi Operasional .....	42
E. Pengembangan Instrumen.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data .....	49
G. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Deskripsi Data Penelitian .....	52
1. Deskripsi Data <i>Pretest</i> .....	52
2. Deskripsi Data <i>Treatment</i> .....	56
3. Deskripsi Data <i>Posttest</i> .....	74
4. Perbandingan nilai karakter kesopanan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	77
B. Penguji Persyaratan Analisis data.....	79
1. Data berdistribusi normal.....	79
2. Data berdistribusi homogenitas.....	80
C. Uji Hipotesis .....	80
D. Pembahasan .....	83
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
B. Implikasi .....	87

C. Saran ..... 87

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Rencana Penelitian .....	39
Tabel 3. 2 Jumlah anak di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar..	41
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar .....	42
Tabel 3. 4 Jumlah Anak B3 di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar .....	42
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Karakter Kesopanan .....	44
Tabel 3. 6 Klasifikasi Karakter Kesopanan Anak.....	47
Tabel 3. 7 Lembar Observasi Karakterk Kesopanan Anak.....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Anak Sedang Bermain dan Prakter <i>Google Sites</i> .....	59
Gambar 4. 2 Kegiatan Bermain dan Belajar .....	63
Gambar 4. 3 Bermain Game dan Praktek .....	67
Gambar 4. 4 Kegiatan Bermain <i>Game</i> dan Praktek .....	72

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Data <i>Pretest</i> .....	53
Grafik 4. 2 Hasil Data <i>Treatment I</i> .....	60
Grafik 4. 3 Hasil Data <i>Treatment II</i> .....	65
Grafik 4. 4 Hasil Data <i>Treatment III</i> .....	69
Grafik 4. 5 Hasil Data <i>Treatment IV</i> .....	74
Grafik 4. 6 Data <i>Posttest</i> .....	77
Grafik 4. 7 Diagram batang perbandingan nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	79
Grafik 4. 8 Perhitungan Untuk Memperoleh “T” Dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 PRETEST .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 2 TREATMEN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 3 POSTEST .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 4 Surat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 5 BALASAN SURAT PENELITIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 6 LEMBAR OBSERVASI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 7 VALIDASI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran [RPP]	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan karakter memainkan peran yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak usia dini karena masa ini merupakan periode krusial dalam pembentukan dasar moral, etika, dan perilaku anak (Agung, 2018). Setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda-beda yang berkembang melalui ciri khas masing-masing yang dapat dipengaruhi dari faktor keluarga dan lingkungan sekitar (Wathon, 2021). Sebagai aspek kepribadian karakter merupakan cerminan dari kepribadian secara utuh dari dalam diri seseorang. Anak-anak pada usia dini sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan sekitar, sehingga pendidikan karakter yang terstruktur dapat membantu anak dalam memahami nilai-nilai seperti kesopanan, tanggung jawab, empati, dan kejujuran. Menurut penelitian Ardana (2023) pendidikan karakter yang dimulai sejak dini dapat membentuk sikap dan kebiasaan positif yang bertahan hingga dewasa. Jadi pendidikan karakter sangat penting dalam aspek perkembangan anak.

Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan upaya memberikan pengetahuan tentang nilai-nilai karakter yang bertujuan agar anak memiliki karakter baik dalam kehidupan sehari-hari serta dalam berbangsa dan bernegara (Ummah, 2019). Pendidikan ini penting dimulai sejak dini, karena pada usia di bawah tujuh tahun anak belum terpengaruh banyak oleh hal-hal negatif dari lingkungannya. Tujuan pendidikan karakter merupakan untuk mempersiapkan anak menghadapi masa depan dengan sikap yang baik, serta menumbuhkan jiwa kebangsaan (Purwanti, 2017). Selain itu, pendidikan ini juga berfungsi untuk mengurangi pengaruh negatif dari luar. Peran keluarga, terutama orang tua, sangat penting karena orangtua merupakan panutan pertama bagi anak (Yoga, 2015). Namun, guru juga memiliki peran besar dalam mengembangkan karakter anak melalui pendidikan yang tidak hanya fokus pada pengetahuan, tetapi juga pembentukan moral (Khaironi, 2017). Pengembangan karakter dapat dilakukan melalui pembiasaan dalam kegiatan

sehari-hari di lingkungan anak untuk meningkatkan kesopanan pada anak sejak dini.

Karakter kesopanan pada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun penting karena pada tahap perkembangan ini anak berada dalam periode emas perkembangan moral dan sosial (Tuloli, 2016). Melalui karakter kesopanan ini, anak-anak mulai memahami norma-norma sosial dan cara berinteraksi dengan orang lain, serta membentuk dasar perilaku yang akan anak bawa hingga dewasa. Kesopanan sebagai salah satu nilai karakter utama, mengajarkan anak-anak untuk berinteraksi dengan sopan, menghormati orang lain, dan mematuhi aturan yang ada (Nazarullail, 2023). Sejalan dengan penelitian sebelumnya hasil penelitian Sukitman (2016) menunjukkan bahwa anak-anak usia dini yang diajarkan nilai-nilai kesopanan sejak dini cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik. Anak lebih mampu berkomunikasi dengan teman sebaya, menghargai orang dewasa, dan memiliki kontrol diri yang lebih baik dalam situasi sosial (Harahap, 2021). Sebaliknya anak-anak yang tidak diajarkan nilai-nilai kesopanan di masa dini sering mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosial dan emosional ketika memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Di taman kanak-kanak program pembelajaran budaya lokal mampu membentuk nilai-nilai karakter kesopanan pada anak dan anak terlihat lebih menghargai waktu, memahami konsep antri, serta lebih mudah mengekspresikan rasa terima kasih dan permintaan maaf (Gunawan, 2017). Dalam karakter kesopanan ada beberapa indikator yang merupakan kemampuan anak untuk menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap hormat, tata krama, dan perilaku sopan dalam interaksi sosial (Karimah, 2022). Adapun beberapa indikator karakter kesopanan diantaranya kemampuan berbicara dengan sopan, sikap hormat, pengendalian emosi dalam situasi sosial, kerjasama dan berbagi dengan baik, menghargai pendapat orang lain, dan patuh terhadap aturan yang ada (Lestari, 2020). Salah satu budaya lokal yang dapat membentuk karakter kesopanan anak merupakan budaya lokal dari adat minang kabau yang dikenal orang istilah *sumbang duo baleh*.

*Sumbang duo baleh* merupakan salah satu konsep adat minang kabau yang memiliki peranan penting dalam membentuk tatanan sosial dan nilai-nilai

kesopanan di masyarakat. Secara harfiah, *sumbang duo baleh* berarti “12 larangan” yang menjadi pedoman etika dan moral dalam interaksi sosial (Iskandar, 2017). Adat dan budaya minang kabau yang menjunjung tinggi norma-norma sosial dan tata krama dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai ini diajarkan dari generasi ke generasi, terutama melalui keluarga dan lembaga pendidikan, sehingga menjadi dasar dalam membentuk karakter individu yang sopan dan beradab (Astuti, 2017). *Sumbang duo baleh* mencakup prinsip-prinsip yang mengatur perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat luas (Rahmanita, 2024). Nilai utama yang terkandung dalam *Sumbang duo baleh* yaitu penghormatan terhadap orang tua, sikap rendah hati, menjaga ucapan, dan perilaku sopan dalam bertindak. Menurut Gani (2016) nilai-nilai ini sejalan dengan konsep kesopanan yang diakui secara universal, di mana setiap individu diharuskan memiliki rasa hormat terhadap sesama dan menjaga etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi.

Pembelajaran nilai-nilai kesopanan yang diambil dari *sumbang duo baleh* dapat memberikan fondasi kuat bagi perkembangan karakter anak (Makhmudah, 2018). Anak-anak yang diperkenalkan dengan karakter kesopanan sejak dini akan lebih mudah membentuk kebiasaan sopan santun yang tertanam dalam kehidupan sehari-hari anak (Sukatin, 2023). Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga mencakup pengembangan moral dan etika yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2024 di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar menunjukkan bahwa karakter kesopanan anak di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar masih cukup rendah. Observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara kepada pendidik di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar tentang karakter kesopanan anak di TK tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik masih ada karakter kesopanan anak yang kurang berkembang. Bisa dilihat dari anak yang masih kurang dalam bertata kerama seperti suka berkata-kata kasar, anak makan sambil berdiri, masih ada anak yang tidak dapat mengendalikan emosi dengan marah kepada teman, tidak mau berbagi dan tidak mau bekerjasama dengan

temannya. Hal ini terjadi karena menurunnya nilai-nilai kesopanan pada anak usia 5-6 tahun, kurangnya media interaktif yang tepat dalam pembelajaran karakter kesopanan untuk anak, keterbatasan pemahaman anak usia dini tentang nilai kesopanan yang diajarkan melalui metode konvensional, kurangnya integrasi antara teknologi dan budaya lokal dalam pembentukan karakter anak, dan sarana prasarana masih rendah atau belum bervariasi yang membuat anak kurang meminati pembelajaran dengan muatan *sumbang duo baleh* dalam membentuk nilai karakter kesopanan.

Dari permasalahan yang peneliti lakukan dengan wawancara maka ditemukan bahwa karakter kesopanan pada anak usia dini masih kurang berkembang. Untuk mengatasi permasalahan di atas peneliti menggunakan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang sumbang duo baleh* untuk melakukan penelitian terhadap karakter kesopanan pada anak. Media Interaktif berbasis *sumbang duo baleh* merupakan media interaktif yang dirancang untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai kesopanan yang bersumber dari adat dan budaya minang kabau kepada anak usia dini. *Sumbang duo baleh*, yang berarti dua belas aturan adat, berisi norma-norma sosial yang mengatur bagaimana seseorang harus bersikap, berbicara, dan berinteraksi dalam masyarakat dengan penuh rasa hormat dan tata karma (Frasandy, 2022). Dengan mengadaptasi prinsip-prinsip ini ke dalam media digital yang interaktif, seperti *google sites* anak-anak dapat belajar nilai-nilai tersebut melalui pengalaman yang menyenangkan dan menarik.

Media ini menawarkan kombinasi antara teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif yang mendukung proses belajar sambil bermain, yang sangat penting bagi anak usia dini (Tambunan, 2022). Media ini memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri namun tetap di bawah bimbingan guru atau orang tua. Penggunaan media berbasis budaya ini memberikan keunikan, karena anak-anak tidak hanya mempelajari konsep umum kesopanan tetapi juga memahami konteks budaya sendiri. Anak-anak cenderung meniru perilaku yang di lihat, dan media interaktif seperti *google sites* dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperlihatkan perilaku-perilaku positif melalui cerita, permainan, dan simulasi berbasis *sumbang duo baleh*. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter seperti kesopanan

dapat lebih mudah diinternalisasi oleh anak-anak melalui pengalaman visual dan praktik langsung.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Armansyah (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti *situs web interaktif*, dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi anak-anak dalam pembelajaran berbasis karakter (Rifki, 2024). Selain itu, media interaktif secara *signifikan* dapat meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai konsep moral dan etika dalam pembelajaran karakter (Febriana, 2018). Ataupun dapat membantu mempercepat pemahaman anak-anak terhadap nilai-nilai moral dan etika.

Menurut penelitian yang serupa oleh Mahardika (2024) penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal dapat mengembangkan karakter anak-anak dalam pendidikan formal. Hal ini relevan dengan penggunaan *google sites* yang bisa diadaptasi dengan nilai-nilai budaya lokal seperti *sumbang duo baleh*. Meskipun banyak penelitian yang meneliti tentang pemanfaatan *media interaktif google sites* khususnya berbasis *sumbang duo baleh* masih jarang dilakukan di Sumatra barat. Oleh karena itu sangat penting dilakukan untuk mengatasi permasalahan di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar.

Media interaktif merupakan salah satu *situs web* memiliki peran penting dalam pembelajaran anak usia dini, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan (Kurniawati, 2018). Anak usia dini cenderung belajar melalui pengalaman langsung, sehingga media interaktif yang menyediakan fitur *audio-visual*, permainan edukatif, dan kegiatan berbasis teknologi membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik dengan lebih efektif (Retno, 2016). Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara aktif, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar anak.

Selain itu, media interaktif memungkinkan adanya pendekatan yang lebih personal dalam pembelajaran terhadap pembentukan nilai-nilai kesopanan pada anak. Anak dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya

belajar masing-masing yang berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang optimal (Mandasari, 2020). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran anak usia dini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena anak tidak hanya mengamati tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar (Alpetoti, 2022). Media interaktif juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas anak melalui stimulasi yang bervariasi (Darmadi, 2022). Dengan demikian integrasi media interaktif dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dalam mengintegrasikan konsep *sumbang duo baleh*.

Melalui media interaktif yang mengintegrasikan konsep *Sumbang Duo Baleh*, anak-anak dapat belajar tentang kesopanan secara lebih efektif. Penggunaan media ini memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam memahami norma-norma yang berlaku, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *sumbang duo baleh* sebagai dasar nilai kesopanan memiliki relevansi yang kuat dalam upaya membentuk karakter anak yang baik di usia dini. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan anak dalam proses pendidikan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif yang mengintegrasikan *sumbang duo baleh* memainkan peran penting dalam pendidikan anak usia dini dengan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran khusus dalam meningkatkan karakter kesopanan pada anak. Pernyataan itu juga menunjukkan pendidikan anak usia dini sangat penting dalam karakter anak, salah satu dengan stimulasi yang memungkinkan dilakukan pada anak dengan melibatkan media interaktif berupa *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*. Media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui interaksi langsung dengan konten, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman pengguna.

Hal ini sejalan dengan pendapat Novitasari (2016), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pendidikan, khususnya pada anak usia dini, dapat membantu dalam membangun karakter dan meningkatkan

kemampuan kognitif anak. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan untuk adanya umpan balik yang *real-time*, yang sangat penting dalam mendukung proses belajar yang lebih dinamis terhadap pembentukan nilai-nilai karakter kesopanan.

Berdasarkan penelitian di atas peneliti tertarik untuk membuat penelitian untuk anak usia dini yang di buat dengan judul “**Pengaruh Media Interaktif *Google sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* Terhadap Karakter Kesopanan Anak**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah banyak sekali permasalahan yang ditemukan dalam penelitian pengaruh permainan media interaktif berbasis *sumbang duo baleh*, terhadap keterampilan karakter kesopanan anak usia dini di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Menurunnya nilai-nilai kesopanan pada anak.
2. Kurangnya media interaktif yang tepat dalam pembelajaran karakter kesopanan untuk anak yang sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal, yaitu *sumbang duo baleh*.
3. Keterbatasan pemahaman anak usia dini tentang nilai kesopanan yang diajarkan melalui metode konvensional, sehingga dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran.
4. Kurangnya integrasi antara teknologi dan budaya lokal untuk karakter anak usia dini, mengingat era digital yang berkembang pesat saat ini.
5. Sarana prasarana belum bervariasi yang membuat anak kurang meminati pembelajaran dengan muatan *sumbang duo baleh* dalam membentuk karakter kesopanan pada anak.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, ada berbagai permasalahan yang ditemui di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar. Salah satunya merupakan karakter kesopanan anak. Dan belum menggunakan media yang mendukung untuk perkembangan ini. Maka peneliti hanya akan

membahas tentang pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak?”.

#### **E. Tujuan Masalah**

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian metode eksperimen adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini diharapkan memberikan hasil pemikiran dalam bidang pendidikan khususnya penggunaan media yang lebih menarik dan kreatif, menambah wawasan keilmuan tentang bagaimana cara mengembangkan nilai-nilai karakter kesopanan anak, serta mendorong peneliti lain untuk meneliti penelitian yang lebih mendalam mengenai dunia pendidikan.

##### **2. Penelitian Praktis**

###### **a. Bagi Anak**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penggunaan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dapat meningkatkan karakter kesopanan anak dengan baik.

###### **b. Bagi Guru**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan pengalaman baru bagi guru dalam bahasan pertimbangan memilih penggunaan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dapat meningkatkan karakter kesopanan pada anak dengan baik.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengalaman dan wawasan peneliti dalam meningkatkan karakter kesopanan pada anak.

**3. Luaran Penelitian**

Adapun luaran penelitian ini merupakan sebuah karya ilmiah yang mengembangkan kompetensi pemenuhan salah satu persyaratan akademis guna menyelesaikan pendidikan strata 1 (S-1), fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan pada program studi pendidikan islam anak usia dini di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Luaran dari penelitian ini merupakan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai artikel dan diterbitkan di jurnal.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Karakter Kesopanan**

###### **a. Hakikat Karakter Kesopanan**

Karakter kesopanan pada anak usia dini merupakan proses yang menekankan pengembangan perilaku dan sikap yang sesuai dengan norma sosial, etika, dan budaya yang berlaku. Pembentukan karakter kesopanan ini penting karena pada masa usia dini, anak-anak berada pada tahap kritis dalam pembentukan kepribadian anak. Proses ini dapat dicapai melalui berbagai pendekatan, termasuk interaksi dengan lingkungan sosial, pemberian teladan oleh orang dewasa, dan penggunaan media pendidikan yang interaktif (Atmaji, 2019). Salah satu pendekatan yang efektif yaitu melalui media yang menarik dan sesuai dengan konteks budaya, yang dapat membantu anak-anak menginternalisasikan nilai-nilai kesopanan secara lebih efektif. Karakter mengacu pada sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan. Karakter merupakan watak seseorang, ciri-cirinya atau sesuatu yang sangat mendasar. Hal-hal yang sangat abstrak yang ada di dalam tubuh manusia (Tutuk, 2015). Dan dikenal sebagai watak atau perangai ada persamaan antara kepribadian, karena keduanya merupakan ciri-ciri dasar yang ada dalam diri seorang individu. Karakter dijelaskan sebagai cara dan perilaku unik setiap orang yang hidup dan bekerja sama dalam keluarga, komunitas, masyarakat, dan bangsa.

Karakter kesopanan merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian yang berfokus pada pengembangan sikap dan perilaku yang menghormati orang lain sesuai dengan norma sosial, adat istiadat, dan etika yang berlaku (Mulyasa, 2022). Kesopanan mencakup tindakan-tindakan seperti berbicara dengan bahasa yang santun, menghormati orang yang lebih tua, serta memahami aturan sosial seperti antri atau memberi salam. Dalam pendidikan terutama pada anak usia

dini, kesopanan diajarkan melalui keteladanan dan interaksi yang positif dengan lingkungan (Ariska, 2018). Pembentukan karakter kesopanan membantu anak-anak memahami pentingnya sikap hormat dan tanggung jawab sosial, serta mempersiapkan anak untuk hidup bermasyarakat dengan cara yang menghargai perbedaan dan menjaga keharmonisan dalam hubungan sosial. Karakter ini tidak hanya mencerminkan budi pekerti yang baik tetapi juga menjadi fondasi dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat.

Pentingnya penanaman nilai-nilai karakter melalui berbagai cara antara lain melalui ajaran agama, asas pancasila, dan norma budaya (Zafirah, 2018). Peran orang tua dan guru sangat penting dalam pengembangan karakter anak, karena orang tua merupakan pengaruh utama dalam masa awal kehidupan seorang anak. Nilai-nilai karakter utama yang harus ditanamkan antara lain religiusitas, kejujuran, toleransi, disiplin, kreatif. Implementasi pendidikan karakter di lingkungan anak usia dini, berfokus pada perilaku keteladanan dan pembentukan kebiasaan, dengan kejujuran menjadi sifat yang sangat ditekankan (Sarwono, 2024). Secara keseluruhan, pendidikan karakter pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan individu yang bermoral dan menjadi warga negara masa depan yang bertanggung jawab.

Anak yang memiliki karakter kesopanan dapat dikenali melalui beberapa ciri. Pertama, sikap hormat terhadap orang lain, baik itu kepada orang dewasa, teman sebaya, maupun pihak lain yang di temui. Hal ini terlihat dari cara anak berbicara dengan sopan, menggunakan kata-kata seperti tolong, terima kasih dan maaf dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, anak yang berkarakter sopan juga biasanya mampu mengontrol emosi anak dengan baik, misalnya, tidak mudah marah ketika menghadapi masalah, dan lebih memilih untuk berkomunikasi dengan cara yang tenang (Ramdhani, 2019). kesopanan juga tercermin dari sikap anak yang menghargai perbedaan dan keragaman. Anak yang memiliki karakter ini cenderung bersikap toleran dan dapat bekerja sama dengan teman-teman yang berbeda latar belakang atau pandangan. Dalam situasi sosial, anak menunjukkan empati dan perhatian terhadap perasaan orang lain, yang

sering kali terlihat dari perilaku anak yang mendengarkan saat orang lain berbicara tanpa memotong pembicaraan.

Kesopanan yang anak tunjukkan tidak hanya berlaku di lingkungan rumah, tetapi juga di sekolah dan tempat umum, menjadikan anak disenangi oleh teman sebaya maupun orang dewasa. Menurut Adolph (2016) menyatakan bahwa nilai-nilai karakter kesopanan merupakan gambaran dari anak yang dapat bersikap hormat kepada orang dengan berkata lemah lembut, menyapa guru, tidak mencela ucapan orang lain, memakai pakaian rapi, belajar dengan tenang serta dapat menghormati guru.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembentukan nilai-nilai karakter kesopanan merupakan proses yang menekankan pengembangan perilaku atau sikap sesuai etika sosial dan budaya yang berlaku. Nilai-nilai karakter ini berfokus pada perilaku keteladanan dan pembentukan kebiasaan, dengan kejujuran, sikap hormat, tidak berkata kasar, sombang dan menyinggung perasaan orang lain.

#### **b. Aspek-Aspek Karakter Kesopanan**

Karakter merupakan aspek yang sangat penting dalam hal kualitas sumber daya manusia. Menurut Pertiwi (2020) mengemukakan aspek-aspek pembentukan nilai-nilai karakter kesopanan pada anak usia dini mencakup berbagai dimensi yang berfokus pada perilaku, sikap, dan kemampuan sosial anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Salah satu aspek penting merupakan komunikasi yang sopan, di mana anak diajarkan untuk menggunakan bahasa yang baik dan santun, seperti mengucapkan tolong, terima kasih, dan maaf dalam interaksi sehari-hari. Penggunaan bahasa yang sopan ini menunjukkan adanya penghargaan terhadap orang lain dan menjadi dasar dari interaksi sosial yang positif.

Menurut Lestari (2020) aspek-aspek karakter kesopanan pada anak usia 5-6 tahun mencakup pada kemampuan anak untuk menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap hormat, tata krama, dan perilaku sopan dalam interaksi sosial. Pada penelitian ini menyatakan bahwa beberapa indikator utama kesopanan yang sering diterapkan dalam pendidikan usia dini diantaranya:

1) Kemampuan berbicara dengan sopan

kemampuan seorang anak untuk menggunakan kata-kata yang baik, ramah, dan penuh hormat saat berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks anak usia dini, kemampuan ini meliputi penggunaan kata-kata seperti tolong, terima kasih, maaf dan permisi.

2) Sikap hormat

Sikap hormat merupakan perilaku yang menunjukkan rasa menghargai dan menghormati orang lain. Pada anak usia dini, sikap hormat dapat dilihat dari cara anak mendengarkan orang lain saat berbicara, tidak memotong pembicaraan, dan mengikuti aturan atau arahan dengan baik. Sikap ini mencerminkan pemahaman anak bahwa setiap orang layak dihargai, dan hal ini membantu anak berhubungan baik dengan orang lain.

3) Mengontrol emosi dalam situasi sosial

Mengontrol emosi dalam situasi sosial merupakan kemampuan anak untuk mengelola perasaan saat berinteraksi dengan orang lain terutama ketika menghadapi situasi yang menantang atau mengecewakan. Dilihat saat bermain dengan teman, anak mungkin merasa marah jika tidak mendapat giliran, tetapi dengan kemampuan mengontrol emosi, anak belajar untuk menahan amarah, bersabar, dan mencari solusi dengan tenang.

4) Kerjasama dan berbagi dengan baik

Kesopanan juga mencakup kemampuan anak untuk bekerja sama dengan teman sebaya dalam permainan atau aktivitas belajar. Kerjasama dan berbagi dengan baik merupakan kemampuan anak untuk bermain atau bekerja bersama teman, serta berbagi mainan atau barang lain tanpa merasa enggan. Dalam kegiatan sehari-hari, kerjasama bisa dilihat saat anak saling membantu merapikan mainan, atau bekerja sama dalam permainan kelompok (Aini 2019). Begitu juga berbagi terlihat ketika anak rela meminjamkan mainan atau memberikan sebagian camilannya kepada teman. Kemampuan ini penting karena membantu anak membangun hubungan sosial yang positif, belajar menghargai kebutuhan orang lain, dan

mengembangkan rasa empati. Dengan belajar bekerjasama dan berbagi, anak menjadi lebih siap untuk hidup dalam lingkungan sosial yang harmonis dan saling mendukung.

5) Menghargai pendapat orang lain

Menghargai pendapat orang lain merupakan kemampuan anak untuk mendengarkan dan menerima pandangan atau ide dari orang lain, meskipun berbeda dari pemikirannya sendiri. Seperti saat bermain bersama, anak dapat mendengarkan usulan teman tentang cara bermain atau menyusun mainan tanpa langsung menolak atau mengkritik. Sikap ini mengajarkan anak untuk terbuka terhadap berbagai sudut pandang, mengurangi ego, dan menghargai keberagaman pikiran.

6) Patuh terhadap aturan yang ada

Anak di usia ini mulai menunjukkan kepatuhan terhadap aturan sederhana yang diterapkan di rumah atau sekolah. Patuh terhadap aturan yang ada merupakan kemampuan anak untuk mengikuti ketentuan atau tata tertib yang berlaku di lingkungan sekitarnya, seperti di rumah, sekolah, atau tempat bermain. Misalnya, anak mengikuti aturan untuk merapikan mainan setelah bermain atau duduk dengan tenang saat waktu makan. Sikap patuh ini penting karena membantu anak memahami batasan-batasan yang ada, sehingga tercipta lingkungan yang aman dan tertib.

Menurut penelitian Nurrohmah (2019) karakter sopan santun merupakan sikap dan perilaku yang di atur sesuai dengan adat istiadat atau norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Adapun indikator sopan santun menurut penelitian ini merupakan menghormati orang tua, menerima segala sesuatu dengan menggunakan tangan kanan, tidak berkata-kata kasar, sombong, dan memberi salam setiap bertemu dengan orang yang di tuakan ataupun guru.

Aspek nilai-nilai karakter kesopanan pada anak

dalam konteks budaya minang kabau, khususnya yang terkait dengan nilai-nilai sumbang duo baleh menurut Qori (2024) mencakup prinsip-prinsip sopan santun yang berakar pada adat dan budaya.

Sumbang duo baleh merupakan dua belas norma adat yang mengatur perilaku dan etika sosial dalam kehidupan sehari-hari masyarakat minang kabau. Penerapan nilai-nilai karakter kesopanan dalam pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk karakter kesopanan sejak dini. Menurut Nurjaman (2020) dalam penelitiannya ada beberapa aspek karakter kesopanan yang sesuai dengan sumbang duo baleh merupakan sopan dalam berbicara, menghormati orang lain, berpakaian dengan sopan, patuh terhadap aturan, dan menghargai perbedaan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek karakter kesopanan merupakan pengendalian diri yang berkaitan dengan kemampuan anak mengatur emosi yang dapat mengajarkan anak untuk bertindak sesuai dengan norma-norma sosial dan etika yang berlaku. Jadi aspek-aspek kesopanan pada anak mencakup kemampuan berbicara dengan sopan, sikap hormat, pengendalian emosi, kerjasama dan berbagi dengan baik, kepatuhan terhadap aturan, dan penghargaan terhadap perbedaan, menerima segala sesuatu dengan menggunakan tangan kanan, tidak berkata-kata kasar, sombong, berpakaian dengan sopan dan memberi salam setiap bertemu dengan orang yang di tuakan ataupun guru. Pembentukan karakter kesopanan ini sangat penting untuk mendukung perkembangan sosial anak dan dilakukan melalui berbagai pendekatan pendidikan di sekolah.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Karakter Kesopanan**

Pembentukan karakter kesopanan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat berasal dari lingkungan internal maupun eksternal anak. Beberapa faktor utama yang memengaruhi pembentukan karakter kesopanan (Yolanda, 2023), yaitu:

#### **1) Faktor lingkungan keluarga**

Lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam pembentukan karakter kesopanan pada anak. Keluarga merupakan tempat pertama di mana anak-anak mendapatkan nilai-nilai moral dan etika yang membentuk dasar perilaku sosial anak. Beberapa faktor lingkungan keluarga yang memengaruhi pembentukan karakter kesopanan.

a) Pola asuh orang tua

Pola asuh yang diterapkan orang tua sangat menentukan bagaimana anak mengembangkan nilai-nilai kesopanan. Ada tiga tipe utama pola asuh yaitu otoritatif, otoriter, dan permisif. Pola asuh otoritatif, yang seimbang antara kasih sayang dan kontrol, terbukti paling efektif dalam menanamkan nilai-nilai kesopanan pada anak (Anisah, 2017). Dalam penelitian ini, pola asuh otoritatif tetap diidentifikasi sebagai yang paling mendukung perkembangan karakter yang positif, termasuk kesopanan.

b) Teladan orang tua

Anak-anak belajar dari meniru perilaku orang tuanya, termasuk perilaku sopan santun. Orang tua yang memberikan contoh sikap menghargai, berbicara dengan sopan, dan menunjukkan empati cenderung memiliki anak-anak yang mengembangkan sikap yang serupa. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang melihat perilaku sopan dan menghormati dari orang tua anak lebih mungkin menunjukkan perilaku yang sama di lingkungan sosial.

c) Komunikasi dalam keluarga

Komunikasi yang terbuka dan efektif antara anggota keluarga sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai kesopanan. Interaksi verbal dan non-verbal yang hangat, penuh kasih sayang, dan menghormati membantu anak memahami pentingnya sikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hada (2024) penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang positif antara orang tua dan anak meningkatkan kepekaan anak terhadap kebutuhan orang lain dan memperkuat nilai-nilai kesopanan.

d) Struktur dan aturan dalam keluarga

Keluarga yang memiliki aturan dan rutinitas yang jelas dapat membantu anak-anak memahami konsep tanggung jawab dan hormat. Ketika anak-anak dilibatkan dalam penerapan aturan yang adil dan konsisten, anak belajar pentingnya sopan santun dalam

konteks menghormati hak dan kewajiban setiap individu dalam keluarga.

e) Dukungan emosional dan keterikatan orang tua

Hubungan emosional yang kuat antara orang tua dan anak, yang ditandai dengan kasih sayang dan perhatian, membuat anak merasa aman dan dicintai. Keterikatan emosional yang positif mendukung pembentukan karakter anak, termasuk nilai-nilai kesopanan (Fitriani, 2015). Anak-anak yang merasa didukung secara emosional lebih mudah untuk menginternalisasi norma-norma sosial, termasuk etika kesopanan dalam pergaulan sehari-hari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa lingkungan keluarga berperan penting dalam membentuk karakter kesopanan anak melalui pola asuh, teladan, komunikasi, struktur, dan dukungan emosional. Orang tua yang aktif memberikan contoh dan menerapkan pola asuh yang positif dapat membantu anak mengembangkan sikap yang sopan dan menghormati orang lain.

2) Faktor lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah memainkan peran penting dalam pembentukan karakter kesopanan anak usia dini. Di sekolah, terutama pada usia taman kanak-kanak, anak-anak mulai belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain dan menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial yang berlaku seperti adat istiadat yang ada di daerahnya. Beberapa faktor utama yang mempengaruhi pembentukan karakter kesopanan di lingkungan sekolah (Khofifah, 2022), yaitu:

a) Keteladanan Guru

Guru berperan sebagai panutan utama di sekolah. Anak-anak cenderung meniru perilaku yang sudah dilihat dari orang dewasa di sekitar. Sikap guru dalam berbicara, bertindak, dan memperlakukan orang lain menjadi model bagi anak-anak dalam mengembangkan nilai-nilai kesopanan. Selain itu guru yang dianggap sebagai figur otoritas dan panutan.

Jadi dapat di simpulkan bahwa guru yang mampu menunjukkan perilaku sopan, seperti berbicara dengan nada yang lembut, menghormati pendapat anak-anak, serta bersikap adil dan sabar, akan memberikan contoh konkret bagi anak dalam bersikap santun. Dengan keteladanan ini, anak-anak akan lebih mudah menyerap nilai-nilai kesopanan karena anak melihat langsung penerapannya dalam interaksi sehari-hari. Perilaku guru yang konsisten dalam menunjukkan sikap sopan juga membantu anak-anak membangun pemahaman bahwa kesopanan adalah hal yang penting dan harus diterapkan dalam kehidupan sosial.

b) Budaya Sekolah

Suasana dan nilai-nilai yang ditanamkan di sekolah juga mempengaruhi pembentukan karakter anak. Sekolah yang menanamkan budaya kesopanan melalui kebiasaan sehari-hari, seperti menyapa, berterima kasih, dan bersikap sopan terhadap sesama, dapat membantu anak membangun karakter yang kuat.

c) Kedisiplinan dan Pembiasaan

Kedisiplinan yang diterapkan secara konsisten membantu anak memahami aturan dan batasan, serta pentingnya mengikuti aturan dalam berbagai situasi. Misalnya, dengan membiasakan anak untuk antri, mengucapkan salam, atau merapikan mainan setelah digunakan, anak-anak secara perlahan belajar untuk menghargai orang lain dan menjaga keteraturan.

d) Interaksi Sosial

Anak-anak di sekolah memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar bagaimana menghargai orang lain melalui kegiatan bermain dan belajar kelompok. Ini memperkuat kemampuan sosial dan emosional anak, yang merupakan aspek penting dari kesopanan

3) Penggunaan Media Dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Penggunaan media dalam pendidikan anak usia dini, terutama media interaktif, telah terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan pembelajaran dan pembentukan karakter anak. Media

interaktif seperti aplikasi edukasi, permainan digital, dan *platform online*, memungkinkan anak-anak untuk belajar secara aktif dengan berpartisipasi langsung dalam kegiatan yang menyenangkan dan mendidik (Suryanti, 2021). Peran media interaktif sangat penting karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, media interaktif juga membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran melalui visualisasi dan simulasi yang mempermudah pemahaman konsep yang abstrak. Penggunaan media ini memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional dengan cara yang lebih inovatif dan interaktif dibandingkan metode tradisional. Menurut penelitian Haryadi (2016) penggunaan media interaktif juga dapat mendukung pembentukan karakter, seperti kesopanan dan empati, dengan memberikan simulasi interaktif di mana anak-anak dapat mempraktikkan perilaku tersebut dalam situasi virtual. Media interaktif tidak hanya mengoptimalkan proses pembelajaran tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berpikir kritis, dan memahami dunia di sekitar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan media dalam pendidikan anak usia dini memberikan banyak manfaat, terutama dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Media pendidikan dapat merangsang anak untuk lebih aktif dalam belajar melalui visualisasi yang menarik dan interaksi langsung, sehingga mempercepat proses pemahaman anak terhadap konsep-konsep dasar. Selain itu, menurut Masdar (2022) menyatakan bahwa media yang digunakan secara efektif dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi anak usia dini, karena anak lebih cenderung belajar dari pengalaman visual dan sensorik.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan bersosial anak sangat mempengaruhi pertumbuhan dan pengetahuan anak dimana dalam bersosial anak bisa berbicara dengan baik dan menambah kosakata

bahasa anak. Hal ini diperlukan untuk membentuk nilai-nilai karakter kesopanan anak agar anak dapat berinteraksi dengan orang lain sejak dini karena sangat perlu sekali anak berinteraksi baik dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Pembentukan karakter anak dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan untuk memahami perasaan, sikap, perilaku, emosi, dan bisa menilai apa yang sedang terjadi dilingkungan sekitarnya.

## **2. Media Interaktif**

### **a. Pengertian media interaktif**

Media interaktif secara umum didefinisikan sebagai media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan perangkat atau konten yang dibuatkan (Panjaitan, 2020). Pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam menentukan jalannya pengalaman media tersebut. Dalam konteks pendidikan, media interaktif dirancang untuk melibatkan pengguna dalam hal ini, anak-anak dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang mengharuskan anak untuk berpartisipasi, seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau bermain game edukatif (Wulandari, 2017). Media ini mencakup berbagai bentuk teknologi, mulai dari aplikasi pembelajaran, *situs web* interaktif, hingga simulasi digital, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak dalam proses belajar. Berbeda dengan media tradisional yang bersifat satu arah seperti buku atau televisi, media interaktif mendorong partisipasi langsung pengguna melalui berbagai cara, seperti memilih, mengklik, menggeser, atau berkomunikasi dengan konten yang ada.

Secara khusus, media interaktif dalam pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif. Anak-anak dapat berinteraksi dengan konten melalui sentuhan, suara, dan gerakan, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam belajar. Sebagai contoh, media interaktif berbasis permainan edukatif dapat membantu anak-anak

mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sebaya (Raharjo, 2022). Interaksi ini bukan hanya memperkuat pemahaman anak, tetapi juga membantu anak membangun keterampilan yang relevan dengan perkembangan usia anak.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan media interaktif, baik dalam konsep umum maupun khusus dalam pendidikan anak, sangat penting dalam membentuk pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan melibatkan partisipasi aktif anak-anak dalam proses pembelajaran, media ini dapat memfasilitasi peningkatan motivasi, keterampilan kognitif, serta keterlibatan anak dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dinamis.

#### **b. Peran Media Interaktif dalam Pendidikan Anak Usia Dini**

Peran media interaktif dalam pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mendukung perkembangan nilai-nilai karakter dan sosial anak. Media interaktif memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang mendorong pengembangan keterampilan sosial seperti kerjasama, empati, dan rasa hormat. Melalui permainan edukatif atau aplikasi berbasis teknologi, anak-anak belajar berinteraksi dengan konten yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai karakter, seperti tanggung jawab, disiplin, dan kesopanan (Yunus, 2015). Selain itu, media interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena sifatnya yang menyenangkan dan menarik, sehingga memfasilitasi pembentukan nilai-nilai moral dan sosial dengan cara yang kontekstual dan relevan dengan pengalaman sehari-hari anak.

Menurut Siraj (2023) media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Media interaktif, seperti aplikasi dan permainan edukatif, memungkinkan anak-anak untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan konten melalui manipulasi dan eksplorasi. Ini membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial secara lebih efektif. Dalam penelitian Ningsih (2023) juga menekankan bahwa

media interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, yang sangat penting dalam membentuk minat belajar anak sejak dini. Selain itu, media ini dapat mengajarkan nilai-nilai karakter, seperti kerjasama dan empati, melalui simulasi situasi sosial yang membantu anak memahami peran dan tanggung jawab anak dalam masyarakat.

Jadi berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, media interaktif merupakan alat penting dalam pendidikan anak usia dini yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif, karakter, dan keterampilan sosial dengan melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter kesopanan dan keterampilan sosial anak, menjadikannya alat yang efektif dalam pendidikan anak usia dini.

### **3. *Google sites* sebagai Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian *Google Sites***

*Google sites* merupakan platform gratis yang memungkinkan pengguna untuk membuat *situs web* dengan mudah tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang pemrograman. Sebagai bagian dari *Google Workspace*, *Google sites* menyediakan layar utama yang sederhana dan intuitif, yang memungkinkan pengguna membuat dan mengedit halaman web menggunakan sistem *drag-and-drop*. Fitur utamanya termasuk integrasi yang kuat dengan produk Google lainnya seperti *Google Drive*, *Docs*, *Sheets*, dan *Forms*, yang memudahkan pengguna untuk menyematkan berbagai jenis konten langsung ke situs (Harsanto, 2017). Pengguna dapat menambahkan teks, gambar, video, serta alat interaktif seperti kuis atau survei, yang dapat meningkatkan interaksi pengunjung dengan konten situs.

Menurut Rosiyana (2021) dalam konteks pendidikan, *google sites* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Guru dapat membuat situs yang dirancang khusus untuk kegiatan belajar, di mana materi pelajaran, tugas, dan evaluasi bisa diakses secara online oleh anak. Integrasi dengan *Google Forms*, memungkinkan guru membuat kuis

interaktif yang langsung dapat dikoreksi secara otomatis. Ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan fleksibel karena anak dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif melalui fitur interaktif yang ada.

*Google sites* merupakan *platform* pembuatan *situs web* yang mudah digunakan dan dirancang untuk semua orang, termasuk pengguna tanpa pengalaman teknis. *Google sites* memungkinkan penggunanya untuk membuat situs dengan bentuk yang sederhana, melalui *fitur drag-and-drop*, serta integrasi langsung dengan layanan google lainnya, seperti *Google Docs, Sheets, dan Forms* (Devianti, 2020). Hal ini memudahkan pembuatan situs yang *interaktif* dan *informatif*. *Google sites* juga memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan karena memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran dengan mudah, menyematkan berbagai elemen multimedia, dan membuat situs pembelajaran interaktif (Mardin, 2020). *Google sites* menawarkan lingkungan belajar yang fleksibel dan mendukung pembelajaran kolaboratif melalui fitur yang mendukung kerjasama secara langsung.

*Google sites* memberikan beberapa keuntungan untuk pendidikan anak usia dini. Ini berfungsi sebagai *platform* pembelajaran berbasis *web* yang efektif untuk anak-anak berkebutuhan khusus, meningkatkan proses pembelajaran anak melalui beragam konten multimedia dan navigasi yang mudah. Layar depan *platform* yang ramah pengguna memungkinkan pendidik membuat dan memelihara *situs web* dengan mudah, memfasilitasi sistem pembelajaran online. *Google sites* memungkinkan pengembangan bahan ajar yang interaktif dan inovatif, meningkatkan keterlibatan anak dan kinerja akademik. *Google sites* menyediakan lingkungan pembelajaran online yang dapat diakses, menyajikan materi dalam berbagai format seperti teks berwarna, gambar, video, dan audio, yang meningkatkan minat dan kenyamanan anak dalam belajar (Setyawan, 2019). Terlepas dari manfaatnya, tantangan seperti terbatasnya akses internet dan perlunya pelatihan guru agar dapat menggunakan fitur-fitur *platform* secara efektif telah teridentifikasi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan *Google sites* merupakan alat yang fleksibel dan mudah digunakan untuk membuat *situs web*, yang dalam pendidikan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, mengintegrasikan berbagai *fitur Google* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. *Google sites* juga merupakan *platform* yang sangat mudah diakses dan bermanfaat untuk berbagai tujuan, termasuk dalam pendidikan, di mana dapat menyediakan cara untuk membuat *situs web* yang interaktif dan efektif dengan dukungan layanan *google* lainnya.

#### **b. Keunggulan Google Sites**

*Google sites* memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya alat yang sangat berguna untuk pembelajaran anak usia dini. Salah satu kelebihanannya adalah kemudahan akses, karena *platform* ini berbasis *web* dan dapat diakses dari berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan *smartphone* tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan. Menurut Rasapta (2022) *google sites* memiliki banyak keunggulan yang membuatnya menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran anak usia dini. Pertama, aksesibilitas merupakan salah satu fitur utama, karena platform ini berbasis web, pengguna dapat mengaksesnya dari berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan *smartphone* tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan (Cahyaningrum, 2017). Hal ini memungkinkan anak-anak dan pengajar untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Kedua, antarmuka yang ramah pengguna memungkinkan guru dan orang tua untuk membuat *situs pembelajaran* dengan mudah, bahkan tanpa keterampilan teknis yang mendalam. Dengan fitur *drag-and-drop*, pengguna dapat menambahkan berbagai elemen seperti teks, gambar, dan video dengan sangat sederhana.

Ketiga, *Google sites* mendukung penggunaan elemen visual dan multimedia yang dapat menarik perhatian anak-anak. Dengan menyematkan gambar, video, dan animasi, pengajar dapat mengemas materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang umumnya lebih responsif terhadap visual. Keempat, *platform* memungkinkan kolaborasi antara guru, siswa, dan

orang tua. Yaitu, melalui integrasi dengan *aplikasi Google* lainnya, seperti *Google Docs* dan *Google Forms*, pengguna dapat membuat kuis, survei, dan dokumen yang dapat diakses dan diedit secara bersama-sama. Membantu membangun komunikasi yang lebih baik antara semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Yuniar (2021) *google sites* memiliki kelebihan yang membuatnya sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran, terutama untuk anak-anak. Salah satu keunggulannya merupakan kemudahan akses pengguna hanya memerlukan akun *google* dan koneksi internet untuk menggunakannya, tanpa perlu instalasi atau perangkat lunak khusus. Selain itu, *google sites* dikenal *user-friendly*, dengan layar utama yang sederhana sehingga memudahkan pengguna, termasuk pendidik, dalam membuat dan mengelola situs tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Selain itu kemampuan *google sites* untuk mengintegrasikan berbagai elemen visual dan interaktif, seperti gambar, video, dan tautan interaktif, yang sangat efektif dalam menarik perhatian anak-anak. Elemen-elemen ini dapat dirancang dalam bentuk materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, khususnya dalam membangun karakter serta keterampilan sosial sejak dini.

Dapat disimpulkan bahwa dengan aksesibilitas yang tinggi, layar utama ataupun tombol yang mudah digunakan, kemampuan untuk menyematkan elemen visual dan multimedia, serta dukungan untuk kolaborasi, *google sites* merupakan alat yang sangat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran anak usia dini. *Platform* tidak hanya memfasilitasi proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Dan *google sites* merupakan *platform* yang efektif untuk mendukung pembelajaran anak usia dini, menjadikannya alat yang berharga dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

#### 4. *Sumbang Duo baleh*

*Sumbang duo baleh* merupakan kumpulan 12 peraturan atau nasihat adat minang kabau yang menjadi pedoman hidup masyarakat, terutama dalam membentuk nilai-nilai kesopanan dan etika (Islami, 2016). Aturan ini mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti cara berbicara, berperilaku, serta bagaimana berinteraksi dengan orang lain, terutama yang lebih tua atau memiliki posisi yang lebih dihormati. Secara keseluruhan, *sumbang duo baleh* bertujuan membimbing individu agar dapat menjalani hidup dengan sopan santun, penuh penghargaan, dan menghormati adat serta tradisi. Pentingnya anak-anak belajar *sumbang duo baleh* terletak pada kemampuan untuk menanamkan dasar-dasar etika dan nilai kesopanan sejak usia dini. Dalam fase perkembangan usia 5-6 tahun, anak-anak berada dalam masa pembentukan karakter yang sangat penting. Jika anak-anak diajarkan nilai-nilai kesopanan dari *sumbang duo baleh*, anak akan terbiasa berperilaku hormat terhadap orang tua, guru, serta sesama teman. Selain itu, anak akan belajar menghargai kebersihan, berbicara dengan sopan, dan menjaga hubungan sosial yang baik (Rahmat, 2022). Mengajarkan *sumbang duo baleh* kepada anak-anak tidak hanya berfungsi untuk membentuk perilaku sopan, tetapi juga membangun dasar moral yang kuat. Nilai-nilai ini penting agar anak tumbuh menjadi individu yang menghormati tradisi dan dapat beradaptasi dengan baik dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Gani (2020) *sumbang duo baleh* merupakan tuntutan yang harus dipenuhi perempuan minang sebagai bentuk kemuliaan atau penghormatan yang diterima oleh perempuan minang kabau. Dimana pemikiran, sikap dan perilaku perempuan minang kabau harus sejalan dengan norma adat yang berlaku yaitu adat suku minang kabau yang di kenal dengan *sumbang duo baleh*. Dan merupakan budaya sosial yang tidak dipisahkan dari masyarakat minang kabau. Kebudayaan ini dilestarikan kepada seluruh keturunan minang yang di ajarkan sejak anak usia dini agar dapat diamalkan ketika dewasa.

Adapun menurut Juliana (2022) kata *sumbang* berarti aturan yang tergambar dari sikap dan perilaku yang mendekati kepada kesalahan yang

tidak enak di dengar dan tidak indah dilihat, atau disebut pantangan atau larangan. *Sumbang duo baleh* berfungsi untuk membentuk karakter budaya pada masyarakat minang kabau yang di ajarkan dari anak usia dini yang dapat dilakukan dengan berbagai metode (Gani, 2016). Pendidikan karakter berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* dapat membentuk etika anak yaitu penanaman nilai-nilai dan norma-norma kehidupan, pembentukan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang diharapkan, pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar, serta pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif sesuai dengan nilai moral adat minang kabau.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan *sumbang duo baleh* mengandung makna mendalam tentang kesopanan, etika, dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan bermasyarakat khususnya di budaya minang kabau. Aturan ini menekankan pentingnya berbicara dengan santun, bersikap hormat kepada orang tua dan tetua adat, serta mengikuti norma-norma sosial yang berlaku. Pembelajaran yang diperoleh dari *sumbang duo baleh* meliputi pengembangan karakter kesopanan, penguatan empati dan kesadaran sosial serta penanaman rasa hormat terhadap tradisi dan adat istiadat. Selain itu anak-anak diajarkan untuk disiplin dan bertanggung jawab dalam menjalankan peran di masyarakat. Nilai-nilai ini sangat penting untuk membentuk generasi muda yang memiliki integritas, menghargai orang lain, dan dapat hidup harmonis dalam tatanan sosial yang tertib.

##### **5. Manfaat Media Interaktif Geogle Sites Berbasis *Sumbang Duo Baleh***

*Media interaktif* memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama pada usia dini, karena mampu meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan *media interaktif* memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak. Dalam konteks pendidikan karakter, seperti penanaman nilai-nilai kesopanan, *media interaktif* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna (Hadiyanto, 2023). Anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga dapat memahami dan

mempraktikkan nilai-nilai tersebut melalui simulasi, permainan, atau video interaktif. Selain itu, media ini memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami anak-anak, membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, emosi, dan bahasa yang sangat penting bagi pertumbuhan anak.

Media interaktif *geogle sites* berbasis *Sumbang Duo Baleh* memiliki manfaat signifikan dalam membentuk karakter kesopanan anak usia dini. Melalui media ini, nilai-nilai adat minang kabau yang terkandung dalam *Sumbang Duo Baleh* dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Media interaktif memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga anak tidak hanya menerima nilai-nilai kesopanan secara pasif tetapi juga menginternalisasikannya melalui berbagai aktivitas dan simulasi interaktif (Astuti, 2019). Ini membantu anak memahami nilai kesopanan secara lebih mendalam dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media ini membantu anak-anak membangun hubungan yang lebih baik dengan lingkungan sosial sosial karena anak telah terlatih untuk berperilaku sesuai dengan nilai kesopanan yang diajarkan.

Menurut Muthie (2019) media interaktif merupakan media yang di desain untuk meningkatkan motivasi, keterampilan dan rasa ingin belajar anak secara aktif melauai computer/ laptop dengan berbagai kombinasi yang diinginkan. Adanya media interaktif dapat mengembangkan gaya belajar anak sesuai dengan yang di inginkan seperti auditorial, visual dan kinestik. Sehingga anak dapat memilih gaya belajar sesuai dengan keinginan dan keterampilan anak. Media interaktif bertujuan untuk memberi informasi kepada anak dengan bentuk yang menarik dan menyenangkan.

Menurut penelitian Wahyuningsih (2023) bahwa media interaktif *geogle sites* merupakan *web* yang dapat mengakomodasi serta menampilkan berbagai bentuk informasi seperti teks, video, gambar dan link dalam satu halaman. Dengan adanya fitur-fitur yang dapat digunakan guru untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran dalam bentuk

yang diinginkan dengan berbagai manfaat yang akan di dapatkan. Adapun manfaat media interaktif *geogle sites* (Fatika, 2022), yaitu:

a. Pembelajaran lebih menarik

Karena memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan seperti *google docs, sheet, forms, calender, awesome table* dan lain sebagainya.

b. Memudahkan pendidik memberikan materi

Pada materi yang sudah di buat dalam *geogle sites* tidak akan mudah hilang dan tidak mudah terhapus sehingga memudahkan pendidik untuk menjelaskan materi. Materi pembelajaran dapat di akses kapan pun karena tidak akan terhapus dari *google sites* meskipun ada virus pada laptop.

c. Dapat menyimpan materi atau desain dengan aman

d. Dapat mengatur menu-menu yang perlu untuk pembelajaran

Dalam *geogle sites* dapat di muat menu yang dibutuhkan pendidik baik dalam ruang evaluasi untuk anak maupun game.

e. Mempermudah anak mendapatkan pembelajaran dengan cepat

Adapun menurut Ansori (2023) *sumbang duo baleh* merupakan budaya lokal minang kabau yang bertujuan untuk mengatur, menjaga martabat dan kemuliaan yang ada pada setiap individu. Sumbang duo baleh merupakan pondasi untuk adar dapat bertindak sesuai norma yang ada pada budaya minang kabau, yaitu berupa etika duduk, etika berdiri, etika makan, etika berbicara, etika berpakaian, etika menjawab, etika bergaul, etika berjalan, etika melihat, etika bekerja, etika bertanya dan etika tingkah laku. Adat ini di ajarkan sejak usia dini untuk mengenalkan pada anak yang mengatur tingkah laku dan cara berbicara yang seharusnya. Sehingga anak dapat belajar bahwa sumbang duo baleh bertujuan untuk memberikan anak pembelajaran tentang bentuk-bentuk kesalahan yang harus di hindari agar prilaku anak sesuai dengan nilai norma masyarakat minang kabau.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif *geogle sites* berbasis *sumbang duo baleh* memiliki banyak

manfaat terutama untuk pendidik. Dimana *media interaktif geogle sites* berbasis *sumbang duo baleh* dapat membantu pendidik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar anak terhadap *sumbang duo baleh* budaya lokal minang kabau melalui media yang di rancang semenarik mungkin. Melalui media ini anak dapat lebih aktif dalam kegiatan dan lebih paham tentang *sumbang duo baleh* yang mengatur dan menjaga martabat dan kemuliaan yang ada pada setiap anak. Sehingga pembelajaran budaya minang kabau tetap dapat di wariskan dan di lestarikan kepada generasi- generasi yang akan datang. Media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* mempermudah pendidik untuk menampilkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak memahami berbagai etika yang ada pada *sumbang duo baleh* baik dari etika duduk, etika berdiri, etika makan, etika berbicara, etika berpakaian, etika menjawab, etika bergaul, etika berjalan, etika melihat, etika bekerja, etika bertanya dan etika tingkah laku.

## **6. Prosedur dan langkah-langkah media interaktif berbasis *sumbang duo baleh***

Dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media interaktif berbasis *Sumbang duo baleh* bagi anak usia dini, ada beberapa prosedur dan langkah yang harus diikuti. Berikut merupakan rangkaian langkah yang dapat diterapkan dalam konteks penelitian atau pengajaran dalam membuat media interaktif untuk anak usia dini (Mahardika, 2023), yaitu:

### **a. Analisis Kebutuhan**

#### **1) Identifikasi Tujuan Pembelajaran**

Tentukan tujuan yang ingin dicapai melalui media interaktif, seperti, memperkenalkan nilai-nilai kesopanan dan tata krama dari *sumbang duo baleh* pada anak.

#### **2) Pahami Karakteristik Anak Usia Dini**

Kenali bagaimana anak belajar dan menerima informasi. anak cenderung lebih menyukai media yang *visual*, interaktif, dan menarik secara *audio-visual*.

### 3) Penentuan Konten Materi

Yaitu dengan memilih nilai-nilai kesopanan dari *sumbang duo baleh* yang relevan untuk anak usia dini, seperti cara berbicara sopan, menghormati orang yang lebih tua, dan menjaga etika berinteraksi.

## b. Perancangan Media Interaktif

### 1) Desain Tampilan Visual

Rancang tampilan *google sites* yang menarik dan ramah anak. Gunakan ikon, gambar, dan warna yang dapat menarik perhatian anak-anak.

### 2) Pembuatan Konten Interaktif

Buat konten interaktif seperti video singkat, animasi, atau cerita bergambar yang mengandung pesan-pesan kesopanan dari *sumbang duo baleh*. Dan pastikan materi singkat dan mudah dimengerti anak.

### 3) Integrasi Fitur Interaktif

Tambahkan elemen interaktif, seperti, kuis singkat atau permainan sederhana untuk menguji pemahaman anak-anak tentang kesopanan. Fitur-fitur seperti ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak.

## c. Pengembangan dan Uji Coba Media

### 1) Pengembangan *Google Sites*

Gunakan *google sites* sebagai *platform* untuk mengimplementasikan desain dan konten yang telah dirancang. Pastikan setiap elemen berfungsi dengan baik, terutama fitur-fitur interaktif.

### 2) Uji Coba Awal (*Piloting*)

Lakukan uji coba pada beberapa anak atau kelompok kecil untuk melihat bagaimana anak merespons media interaktif tersebut. Perhatikan apakah anak memahami materi dan tertarik pada konten yang disajikan.

3) Evaluasi dan Revisi

Berdasarkan hasil uji coba, lakukan evaluasi dan perbaikan jika diperlukan, baik dari segi teknis maupun konten.

d. Implementasi di Kelas

1) Sosialisasi Materi kepada Anak-Anak

Kenalkan media ini secara bertahap kepada anak-anak dengan pendampingan guru, terutama pada bagian awal penggunaan.

2) Bimbingan Guru dalam Menggunakan Media

Guru dapat membantu anak-anak untuk mengakses dan menggunakan fitur-fitur interaktif yang ada. seperti, membantu anak menjawab kuis atau memahami konten animasi (video).

3) Pemantauan Perkembangan

Perhatikan perubahan perilaku dan pemahaman anak-anak dalam menerapkan nilai-nilai kesopanan yang diajarkan melalui media interaktif.

e. Evaluasi Efektivitas Media

1) Observasi Perilaku Anak

Lakukan observasi apakah terdapat perubahan pada perilaku anak dalam hal kesopanan setelah menggunakan media interaktif ini.

2) Kumpulkan *Feedback* dari Guru dan Orang Tua

Tanyakan pendapat guru dan orang tua mengenai pengaruh media ini terhadap perkembangan karakter kesopanan anak.

3) Analisis Hasil dan Pelaporan

Analisis hasil observasi dan *feedback* untuk menilai sejauh mana media ini efektif dalam membentuk nilai-nilai kesopanan pada anak-anak.

## B. Kajian Penelitian Relevan

Terdapat penelitian terdahulu yang telah dilakukan peneliti yang relevan atau yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan Mahdaleni (2022) penelitian dengan judul “ Pengaruh Metode Bernyanyi Berbasis Sumbang Duo Boleh Terhadap Karakter Anak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode bernyanyi lagu berbasis *sumbang duo boleh* berpengaruh

terhadap pengembangan karakter anak. Hal ini ditunjukkan saat berperilaku dan bersikap anak menjadi lebih baik melalui pelaksanaan *sumbang duo baleh* sebagai pembentukan karakter dan memberi kesempatan pada anak untuk lebih mengenal kearifan lokal budaya Minangkabau. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh dari *sumbang duo baleh* dengan metode *eksperimen*, tetapi beda media.

2. Penelitian relevan oleh Rakimahwati (2021) dengan judul “Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan *game edukasi* berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui aplikasi yang bisa di jalankan pada kecerdasan naturalis anak dapat meningkat ketika anak memahami konsep secara mendasar sehingga mampu menjadi tauladan generasi penerusnya. Metode dalam penelitian yang digunakan merupakan menggunakan pendekatan penelitian dengan *R&D* yang di laksanakan untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* sedangkan peneliti menggunakan metode *eksperimen* untuk mengetahui pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter anak. Namun penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama berbasis *sumbang duo baleh*.
3. Penelitian relevan oleh Firdausa (2023) dengan judul “ Pelaksanaan Program Pembiasaan *Sumbang Duo Baleh* Di Paud Khairunnisa TP PKK Kabupaten Pasaman”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pendekatan deskriptif. Dengan teknik pengumpulan data yang di gunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian pada paud Khairunnisa TP PKK Kabupaten Pasaman melaksanakan Program Pembiasaan *Sumbang Duo Baleh* sebagai kurikulum muatan lokal yang bertujuan untuk menanamkan nilai perilaku positif anak sesuai keharusan yang di ajarkan dalam budaya lokal minang kabau kepada anak sejak usia dini. Hal ini dilakukan secara terintegrasi dengan pembelajaran kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutupan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penelitian ini bertujuan untuk menanamkan nilai

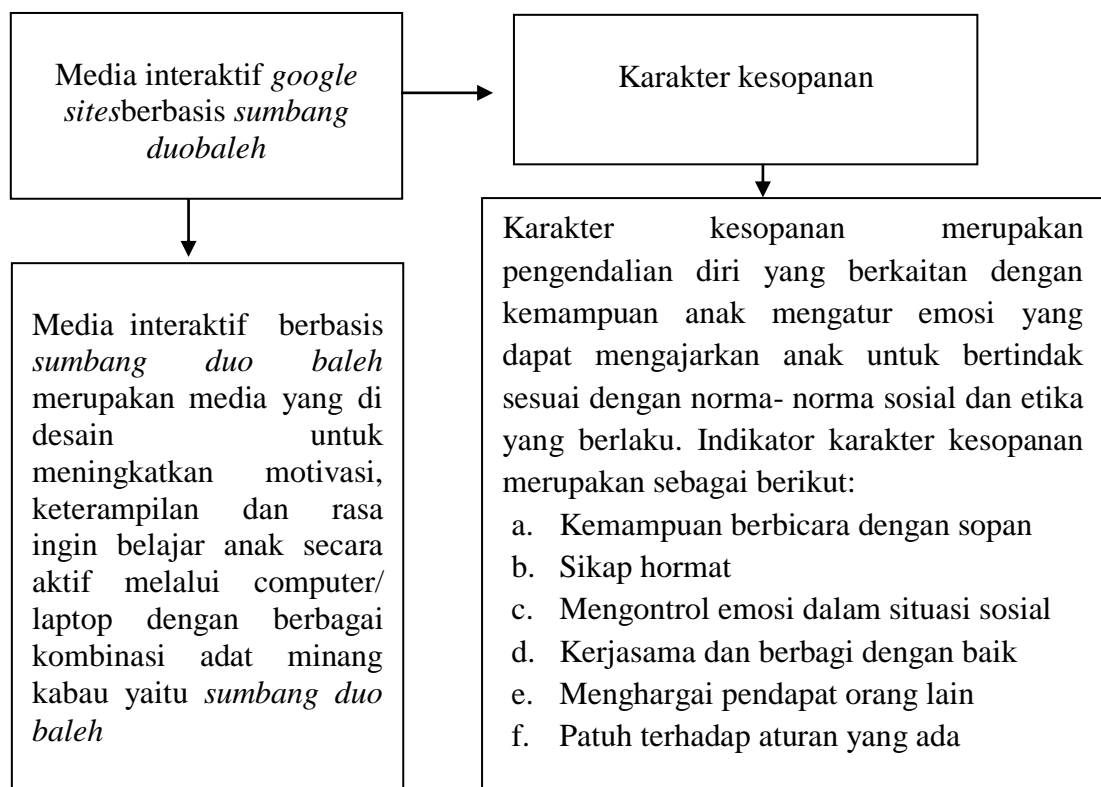
prilaku positif kepada anak sejak usia dini dengan meningkatkan kearifan budaya lokal minangkabau dengan *sumbang duo baleh*. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak.

4. Penelitian relevan oleh Febriani (2021) dengan judul “*Internalisasi Nilai-Nilai Sumbang Duo Baleh* sebagai Penguatan Karakter Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang memberikan gambaran lebih jelas tentang penguatan karakter mahasiswa yang bermuatan nilai-nilai budaya Minangkabau. Sehingga penelitian mampu menggambarkan apa yang terjadi tanpa ada maksud memberikan penilaian suatu hipotesis. Penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kualitatif yang bertujuan menggambarkan apa adanya. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa internalisasi nilai-nilai *sumbang duo baleh* dalam upaya Penguatan Karakter mahasiswa berkontribusi pada nilai-nilai, seperti *sumbang duduak* dan *sumbang tagak* untuk menguatkan nilai Disiplin, *sumbang* bejalan untuk menguatkan nilai Peduli Lingkungan, *sumbang bakato* untuk menguatkan nilai jujur, *sumbang mancaliak*, *sumbang makan* dan *sumbang bapakaian* untuk menguatkan nilai religius, *sumbang karajo* untuk menguatkan nilai tanggung jawab, *sumbang tanyo* untuk menguatkan nilai rasa ingin tahu dan menghargai, *sumbang jawek* untuk menguatkan nilai menghargai dan demokratis, *sumbang bagaua* untuk menguatkan nilai bersahabat dan toleransi, dan terakhir *sumbang kurenah* untuk menguatkan nilai cinta damai dan peduli sosial. Penelitian ini sama-sama menggunakan materi *sumbang duo baleh* dengan penelitian yang peneliti lakukan. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan peneliti yaitu pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jauh terkait internalisasi nilai *sumbang duo baleh* sebagaipenguatan karakter mahasiswa dengan menggunakan metode penelitian *deskriptif kualitatif*.
5. Penelitian relevan oleh Suryana (2021) dengan judul “*Pengaruh Metode Sumbang Kurenah terhadap Perkembangan Karakter Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Rao*”. Jenis penelitian ini yaitu menggunakan penelitian

kombinasi (*Mixed Method*) melalui pendekatan *explanatory design*. Teknik pengumpulan data kuantitatif yaitu menggunakan angket sedangkan untuk kualitatif terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada variabel pengaruh metode *sumbang kurenah* dan variabel perkembangan karakter anak adalah angket yang dibagikan kepada guru. Angket yang digunakan merupakan angket dengan model *Skala Likert*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *sumbang kurenah* dapat mengembangkan karakter anak melalui bermain peran *sosiodrama*, bercerita tentang penanaman nilai moral maupun metode tanya jawab tentang adat istiadat budaya *minang kabau*. Selain itu tata krama di *minangkabau* juga dapat diajarkan semenjak usia dini seperti tidak berbisik-bisik, selalu meminta maaf apabila ada salah, selalu mengucap syukur, menggunakan kata tolong saat meminta bantuan sehingga anak mengetahui tata krama adat istiadat yang sesuai dengan *minang kabau*. Pendidikan karakter mempunyai makna lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar atau salah, namun menanamkan kebiasaan tentang perilaku yang baik sehingga anak memiliki kesadaran untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini meneliti terhadap karakter dengan jenis penelitian berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pelaksanaan metode *sumbang kurenah* terhadap perkembangan karakter anak, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir yang dapat dikenal dengan sebutan konseptual. Kerangka berfikir merupakan serangkaian uraian atau pernyataan mengenai kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Kerangka berfikir juga dapat diartikan sebagai penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan (Jasmine, 2014). Sejalan dengan penelitian sebelumnya kerangka berfikir dapat dijelaskan sebagai suatu pencapaian yang mencerminkan suatu keterkaitan antara variabel yang akan diteliti dan juga merupakan suatu arahan untuk memecahkan masalah dalam penelitian serta merumuskan hipotesis penelitian yang dapat dilihat dari bagan kerangka berfikir yang dilengkapi dengan penjelasan (Syahputri, 2023). Kerangka berfikir dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat “Pengaruh Media Interaktif *Google sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* Terhadap Karakter Kesopanan Pada Anak”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari kerangka berfikir seperti dibawah ini:



Gambar 2. 1 Kerangka BerFikir

#### D. Hifotesis

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka dapat dibuat hipotesis. Menurut Yuslah (2021) bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diungkapkan dalam bentuk kalimat tanya. Dikatakan bersifat sementara karena jawaban baru didasarkan pada asumsi, dan bukan berdasarkan fakta yang diperoleh dari pengumpulan data.

Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_a$ : Hipotesis Alternatif/ Kerja

Media interaktif *geogle sites* berbasis *sumbang duo baleh* dapat berpengaruh terhadap karakter kesopanan anak.

2.  $H_0$ : Hipotesis Nol

Media interaktif *geogle sites* berbasis *sumbang duo baleh* tidak dapat berpengaruh terhadap karakter kesopanan anak.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh peneliti yaitu tentang “Pengaruh Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* Terhadap Karakter Kesopanan Anak” maka jenis penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu jenis penelitian menggunakan metode eksperimen. Jainuddin (2021) menjelaskan tentang metode eksperimen terbagi menjadi dua metode yang pertama yaitu metode eksperimen terbimbing merupakan eksperimen yang melakukan rancangan terlebih dahulu sebelum percobaan dilakukan agar eksperimen berjalan dengan lancar dan baik, sedangkan metode yang kedua yaitu metode eksperimen bebas merupakan eksperimen dilakukan secara bebas tanpa merancang, dan tanpa petunjuk guru sehingga anak hanya melakukannya secara bebas yang akan membuat anak terasa tertantang melakukan percobaan tersebut sendiri yang dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Metode eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan agar dapat mengetahui seberapa besar pengaruh X terhadap Y yang diteliti (Supriatna, 2023). Dalam pelaksanaan penelitian dengan metode eksperimen maka peneliti akan melakukan dengan cara memberikan pembelajaran melalui media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* yang di tampilkan melalui layar infokus, kemudian peneliti memberikan contoh dalam pemakaian *geogle sites* bagaimana cara penggunaan fitur-fitur fungsi menu materi, permainan, dan video yang dapat meningkatkan karakter kesopanan anak.

Dilihat dari penjelasan diatas maka peneliti mencari suatu dari satu variabel terhadap variabel yang lainnya. Kemudian akan meningkatkan karakter kesopanan anak melalui media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* pada anak usia dini. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh

perlakuan dari menguji secara hipotesis yang menyangkut sebab-akibat yang akan diselesaikan.

Berdasarkan hal diatas peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-posttest design*, dikata *preeksperimental* karena *design* ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh indenpenden. Pada penelitian ini awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap sebelum diberikan perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan kegiatan metode eksperimen dengan membandingkan kemampuan berpikir logis anaksebelum dan setelah diberikan metode eksperimen dengan analisis uji beda (*t-test*) untuk melihat signifikasi kemampuan berpikir logis anak. Adapun model *pra-eksperimen* adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 1 Rencana Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Treatmen</b>	<b>Post-Test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

**Keterangan:**

O<sub>1</sub> : *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

O<sub>2</sub> : *Post-test* (setelah diberi perlakuan)

Dari keterangan diatas yang akan melakukan penelitian terhadap satu subjek (O), selanjutnya (O<sub>1</sub>) diberikan *pre-test* untuk mengukur pembentukan nilai-nilai karakter kesopanan sebelum diberikan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* pada anak usai dini tentang karakter kesopanan anak. Kemudian diberikan *treatment* (X) kepada kelompok subjek, dan selanjutnya diberikan (O<sub>2</sub>) *post-test*. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penelitian dengan metode eksperimen yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan *pre-test* merupakan dengan memberikan tes kepada anak berupa media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* yang akan meningkatkan pembentukan nilai-nilai karakter kesopanan anak.

2. Melakukan *treatment* merupakan dengan memberikan tes kepada anak melalui untuk media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* yang akan meningkatkan karakter kesopanan anak.
3. Memberikan *post-test* yaitu dengan memberikan *instrumen* yang sama dengan tes awal kepada kelompok eksperimen. Selanjutnya membandingkan hasil dari *pre-test* dengan *post-test* pada anak. Ini dilakukan agar mendapatkan hasil dari media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* yang akan meningkatkan karakter kesopanan anak. Di dalam penelitian ini menggunakan satu kelompok sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Dalam penelitian eksperimen ini merupakan suatu kegiatan dengan memeberikan *treatmen* atau perlakuan kepada responden atau sampel penelitian. Penelitian eksperimen dilakukan agar dapat mengetahui pengaruh X ( media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*) terhadap Y (terhadap karakter kesopanan anak).

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan Di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2024-Desember 2025.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Amin (2023) populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi maksud dari populasi individu yang memiliki sifat yang sama meskipun persentase kesamaan itu sedikit atau juga seluruh populasi individu yang akan dijadikan objek penelitian. Sebelum melakukan penelitian maka peneliti harus menetapkan terlebih dahulu objek penelitian yang sering disebut dengan populasi dan sampel penelitian. Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulannya (Renggo, 2022). Populasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah anak usia dini di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar yang keseluruhan adalah berjumlah 30 orang anak.

**Tabel 3. 2 Jumlah anak di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar**

No	Kelas	Jumlah Anak
1.	B1	14
2.	B2	13
3.	B3	12
4.	B4	13
Jumlah		52

Sumber: Di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar

## 2. Sampel

Menurut Sumirah (2019) sampel merupakan salah satu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan Lenaini (2021) menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian atau juga wakil dari populasi yang diteliti tersebut. Teknik dari pengambilan sampel atau sampling yang merupakan suatu cara untuk mengambil sebuah sampel. Pengambilan sampel penelitian yang digunakan merupakan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Etikan (2016) menyatakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih *representative* dengan menggunakan proses penelitian yang sangat komponen terhadap bidangnya. *Purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini menggunakan kriteria khusus agar sampel yang digunakan dan di ambil sesuai dengan tujuan penelitian agar dapat memberikan nilai yang lebih *representative*.

Dilihat dari penjelasan diatas maka sampel dalam penelitian ini merupakan teknik *purposive sampling* yaitu anak kelas B3 usia 5-6 tahun yang ada di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar berjumlah 12 orang.

Peneliti mengambil sampel kelas B3 berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sebelumnya bahwa kelas B3 5-6 tahun di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar untuk karakter kesopanan

masih kurang berkembang dengan baik, minat anak dalam mengikuti pembelajaran masih rendah, sehingga anak-anak kurang dalam memahami karakter kesopanan. Berikut ini yang merupakan sampel dalam penelitian di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar:

**Tabel 3. 3 Sampel Penelitian di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar**

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	Keano	L
2.	Hanan	L
3.	Kayla	P
4.	Keysha	P
5.	Nadhira	P
6.	Orin	P
7.	Juna	L
8.	Adam	L
9.	Caca	P
10.	Habib	L
11.	Zehan	L
12.	Zaura	P

*Sumber: Data tahun 2024*

**Tabel 3. 4 Jumlah Anak B3 di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar**

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1.	Laki- laki	6
2.	Perempuan	6
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>

#### **D. Definisi Operasional**

Dibuatnya defenisi operasional merupakan suatu defenisi untuk diberikan kepada variabel dengan bertujuan untuk memberikan arti atau menspesifikasikannya. Berikut ini merupakan defenisi operasional dari masing-masing variabel yaitu sebagai berikut:

### 1. Karakter kesopanan

Karakter kesopanan pada anak usia dini merupakan proses yang menekankan pengembangan perilaku dan sikap yang sesuai dengan norma sosial, etika, dan budaya yang berlaku. Indikator dari karakter kesopanan ini merupakan mencakup kemampuan berbicara dengan sopan, sikap hormat, mengontrol emosi dalam situasi sosial, kerjasama dan berbagi dengan baik, menghargai pendapat orang lain, dan kepatuhan terhadap aturan yang ada.

### 2. Media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*

Media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* merupakan media yang di desain semenarik mungkin yang di sertakan gambar, materi, video dan permainan tentang *sumbang duo baleh* untuk meningkatkan motivasi, pembentukan karakter dan rasa ingin belajar anak secara aktif pada *situs web* dengan berbagai kombinasi yang diinginkan. Adanya media interaktif dapat mengembangkan gaya belajar anak sesuai dengan yang di inginkan seperti *auditorial*, *visual* dan *kinestik*. Sehingga anak dapat memilih gaya belajar sesuai dengan keinginan dan keterampilan anak. Media interaktif bertujuan untuk memberi informasi kepada anak dengan bentuk yang menarik dan menyenangkan.

## E. Pengembangan Instrumen

Alat pengumpulan data atau disebut juga dengan instrument merupakan suatu alat yang digunakan sebagai pengumpulan data untuk mendapatkan penilaian. Validitas instrumen menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut direkam atau diukur. Menurut penelitian Nasution (2016) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati secara langsung. Dalam instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk pelaksanaan penelitian menggunakan panduan observasi yang akan menggunakan bentuk *instrumen checklist* dengan kategori meningkatkan keterampilan sosial anak dalam penelitian ini memberikan skor 1-4 dengan kategori dalam penelitian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

- MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB : Berkembang Sangat Baik

#### 1. Kisi-kisi Instrumen

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka peneliti membuat kisi-kisi untuk mengetahui pengetahuan anak tentang karakter kesopanan melalui media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar. Kisi-kisinya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Karakter Kesopanan**

No	Variabel	Indikator	Sub indikator	Teknik pengumpulan data	Sumber data
1.	Karakter kesopanan	Berbicara dengan sopan	1. Anak mampu mengucapkan kata tolong saat meminta bantuan kepada guru atau teman sebayanya. 2. Anak mampu mengucapkan “terimakasih” setelah dibantu guru atau teman sebayanya	Observasi	Anak
2.		Sikap hormat	1. Anak mampu duduk sopan dengan duduk bersila (laki-laki) dan bersimpuh (perempuan) disaat belajar dan makan. 2. Anak mampu	Observasi	Anak

			bersikap hormat dengan mengulurkan tangan saat melewati guru atau temannya		
3.		Mengontrol emosi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mengontrol emosi dengan tidak merebut giliran teman saat membaca khibar.</li> <li>2. Anak mampu mengontrol emosi dengan mengucapkan “maaf” ketika membuat salah kepada guru dan teman sebayanya.</li> </ol>	Observasi	Anak
4.		Kerjasama dan berbagi dengan baik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu berbagi dengan meminjamkan alat tulis kepada teman yang membutuhka</li> <li>2. Anak mampu kerja sama dengan bermain dan merapikan mainan bersama teman</li> </ol>	Observasi	Anak

5.		Menghargai pendapat orang lain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menghargai teman dengan tidak mengejek teman yang berbeda</li> <li>2. Anak mampu menghargai perbedaan bersama teman dengan tidak memilih-milih teman untuk bermain</li> </ol>	Observasi	Anak
6.		Kepatuhan terhadap aturan yang ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mengerjakan tugas sesuai arahan guru</li> <li>2. Anak mampu mengikuti aturan main didalam kelas dengan tidak berteriak saat bermain sesuai yang disepakati bersama</li> </ol>	Observasi	Anak

*Sumber : Lestari (2020)*

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan tes kedua yang bertujuan untuk membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai tersebut secara signifikan. Penelitian ini peneliti menggunakan skor 4 dengan kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Memiliki jumlah 4 item sehingga interval kriteria tersebut dapat dilihat dengan cara sebagai berikut ini yaitu:

1) Skor maksimum  $4 \times 12 = 48$

Keterangan skor maksimum merupakan skor maksimum nilai tingginya yaitu 4, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 12 dan hasilnya 48.

2) Skor minimum  $1 \times 12 = 12$

Keterangan skor minimum merupakan 1, maka 1 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 12 dengan hasil 12.

3) Rentang  $48 - 12 = 36$

Keterangan rentang merupakan rentang yang diperoleh dari jumlah maksimum dikurangi dengan jumlah sub indikator.

4) Banyak kriteria merupakan 4 tingkatan (belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik).

5) Panjang kelas interval  $36 : 4 = 9$

Keterangan panjang kelas interval merupakan diperoleh dari hasil rentang dibagi menjadi kriteria.

Adapun skor pembentukan nilai-nilai karakter kesopanan anak di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Klasifikasi Karakter Kesopanan Anak**

No.	Skor	Kategori
1.	4	Berkembang sangat baik
2.	2	Berkembang sesuai harapan
3.	3	Mulai berkembang
4.	4	Belum berkembang

**Tabel 3. 7 Lembar Observasi Karakter Kesopanan Anak**

Nama :

Hari/ Tanggal :

Tempat :

Kelas :

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (  $\checkmark$  ) pada lembar observasi yang sudah disediakan, dengan kriteria sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu mengucapkan kata tolong saat meminta bantuan kepada guru atau teman sebayanya.				
2.	Anak mampu mengucapkan “terimakasih” setelah dibantu guru atau teman sebayanya.				
3.	Anak mampu duduk sopan dengan duduk bersila (laki-laki) dan bersimpuh (perempuan) disaat belajar dan makan.				
4.	Anak mampu bersikap hormat dengan mengulurkan tangan saat melewati guru atau temannya				
5.	Anak mampu mengontrol emosi dengan tidak merebut giliran teman saat membaca khibar.				
6.	Anak mengontrol emosi dengan mengucapkan “maaf” ketika membuat salah kepada guru dan teman sebayanya.				
7.	Anak mampu berbagi dengan meminjamkan alat tulis kepada teman yang membutuhkan				
8.	Anak mampu kerjasama dengan bermain dan merapikan mainan bersama teman				

9.	Anak mampu mengerjakan tugas sesuai arahan guru				
10.	Anak mampu mengikuti aturan main didalam kelas dengan tidak berteriak saat bermain sesuai yang disepakati bersama				
11.	Anak mampu menghargai teman dengan tidak mengejek teman yang berbeda				
12.	Anak mampu menghargai perbedaan bersama teman dengan tidak memilih-milih teman untuk bermain				

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian yang dilakukan Diniatri (2018) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan yang paling utama dari penelitian yaitu mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian yang diteliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang diterapkan. Menurut Ni'matuzahroh (2018) bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan teknik observasi yaitu metode pengumpulan data dengan peneliti melihat data penelitian berkat teknik pengumpulan data yang digunakan dan didalamnya informasi dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan panca inderanya untuk mengamati berbagai kejadian.

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data yang berhubungan dengan karakter kesopanan anak di Tk Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar dilakukan dengan observasi langsung yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan mengamati apa yang terjadi pada objek penelitian tanpa adanya perantara dengan menggunakan lembar pedoman observasi.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Menurut Silalahi (2018) tujuan utama analisis data merupakan digunakan untuk meringkas yang mudah dipahami dan mudah untuk didefinisikan sehingga hubungan antara masalah penelitian dapat dipelajari dan diuji. Analisis data merupakan proses untuk mencari dan menyusun

secara sistematis data yang diperoleh dengan mengorganisasikan kedalam kategori menyebarkan unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan apa yang akan dipelajari agar dapat mudah dipelajari. Dalam penelitian yang sesungguhnya pengaruh *treatment* dianalisis dengan uji beda. Disini peneliti menggunakan teknik statistik *t-test*.

Dalam penelitian yang dilakukan Mustafidah (2020) syarat menggunakan uji-t yaitu :

a. Mencari D (*difference= perbedaan*) antara skor variabel I dan skor variabel II. Jika variabel I kita beri lambang X sedang Variabel II kita beri lambang Y, maka:  $D = X - Y$ .

b. Menjumlahkan D, sehingga diperoleh  $\sum D$ .

Dalam menjumlahkan D, tanda aljabar (yaitu tanda-tanda “plus” dan “minus”) harus diperhatikan, artinya: tanda “plus” dan “minus” itu ikut serta diperhitungkan dalam penjumlahan.

c. Mencari *mean* dari *difference*, dengan rumus  $M_D = \frac{\sum D}{N}$

d. Mengkuadratkan D: setelah itu lalu jumlahkan sehingga diperoleh  $\sum D^2$

e. Mencari Deviasi Standar dari *difference* ( $SD_D$ ), dengan rumus.

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

Ket:  $\sum D^2$  diperoleh dari hasil perhitungan pada butir 2.d., sedangkan  $\sum D$  diperoleh dari hasil perhitungan pada butir 2.b. di atas.

f. Mencari *standart Error* dari *mean of Difference*, yaitu  $SE_{MD}$ , dengan menggunakan rumus:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

g. Mencari  $t_0$  dengan menggunakan rumus:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

h. Memberikan interpretasi terhadap “ $t_0$ ” dengan prosedur kerja sebagai berikut:

1) Merumuskan terlebih dahulu Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan Hipotesis Nihilnya ( $H_0$ ).

2) Menguji signifikansi  $t_0$ , dengan cara membandingkan besarnya  $t_0$  (“ $t$ ” hasil observasi atau “ $t$ ” hasil perhitungan) dengan  $t_t$  (harga kritik “ $t$ ” yang

tercantum dalam Tabel Nilai “t”), dengan terlebih dahulu menetapkan *degrees of freedom*-nya (df) atau derajat kebebasannya (db), yang dapat diperoleh dengan rumus:  $df$  atau  $db = N-1$ .

- 3) Mencari harga kritik “t” yang tercantum pada Tabel Nilai “t” dengan berpegang pada  $df$  atau  $db$  yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% ataupun taraf signifikansi 1%.
- 4) Melakukan perbandingan antara  $t_0$  dengan  $t_t$ , dengan patokan sebagai berikut:
  - a) Jika  $t_0$  lebih besar atau sama dengan  $t_t$  maka Hipotesis Nihil ditolak; sebaliknya Hipotesis alternatif diterima atau disetujui. Berarti antara kedua variabel yang sedang kita selidiki perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.
  - b) Jika  $t_0$  lebih kecil atau sama dengan  $t_t$  maka Hipotesis Nihil diterima atau disetujui, sebaliknya Hipotesis alternatif ditolak. Berarti bahwa perbedaan antara Variabel I dan Variabel II itu bukanlah perbedaan yang berarti, atau bukan perbedaan yang signifikan.

Dapat disimpulkan apabila  $t$  hitung ( $t_0$ ) besar nilainya dari  $t_{tabel}$  ( $t_t$ ), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, artinya metode *discovery* berpengaruh signifikan terhadap karakter kesopanan. Tapi jika harga  $t$  hitung ( $t_0$ ) kecil dari harga  $t_{tabel}$  ( $t_t$ ) maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Penelitian**

Pada bab ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang mengungkapkan bagaimana Pengaruh Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* Terhadap Karakter Kesopanan Anak yang berjumlah 12 orang anak.

Berdasarkan hasil dari pengelolaan instrumen, penulis menyajikan deskripsi data Pengaruh Media Interaktif *Google sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* Terhadap Karakter Kesopanan Anak Usia 5-6 Tahun dengan menggunakan metode eksperimen. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen yaitu data tentang hasil *pretest* pada Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* Terhadap Karakter Kesopanan Anak sebelum dilakukan *treatment* terhadap kelompok eksperimen terdiri dari satu kali *pretest*, lalu lanjut dengan 4 kali *treatment* dan diakhiri dengan *posttest* di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar.

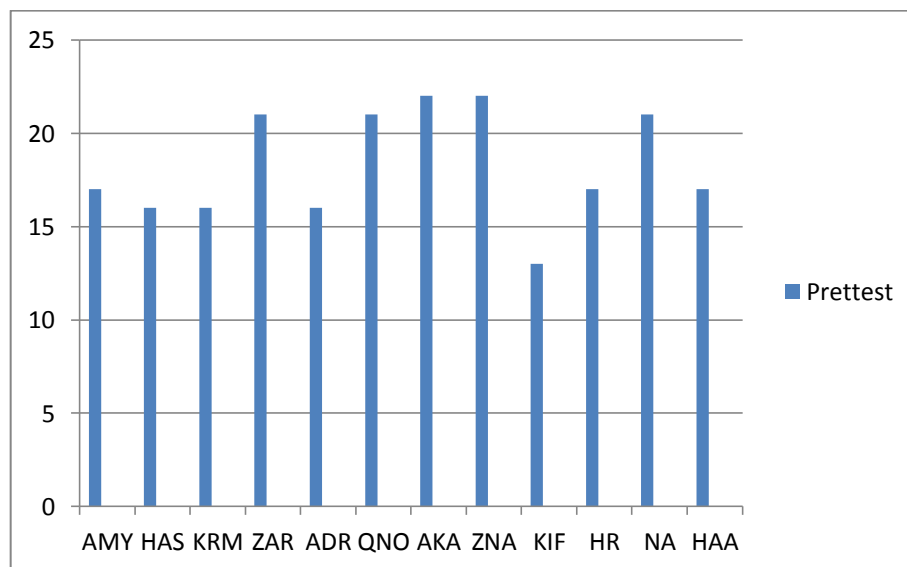
##### **1. Deskripsi Data *Pretest***

Sebelum dilakukan perlakuan, peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal karakter kesopanan anak. Hal tersebut dilakukan dengan cara melakukan pembiasaan pada anak, dengan mengintruksikan anak untuk memperhatikan Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* yang dilakukan untuk eksperimen.

Kemudian peneliti membuktikannya sesuai dengan kisi-kisi instrumen, dengan mengamati anak melalui pembiasaan karakter kesopanan. Hasil pengamatan dari kegiatan anak melakukan beberapa eksperimen sebelum dilaksanakannya *treatment* di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Data *Pretest*

No	Kode anak	Item pengamatan												Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AMY	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	17	BB
2	HAS	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	16	BB
3	KRM	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	16	BB
4	ZAR	2	3	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	21	MB
5	ADR	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	16	BB
6	QNO	2	3	2	1	3	2	1	1	2	1	2	1	21	MB
7	AKA	2	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	2	22	MB
8	ZNA	3	2	2	1	3	2	1	1	3	1	2	1	22	MB
9	KIF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13	BB
10	HR	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	17	BB
11	NA	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	21	MB
12	HAA	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	17	BB
Total		2	2	1	1	2	1	1	1	2	18	21	19	219	
		2	3	6	4	3	6	5	2	0				18,25	
		Rata-rata												18,25	

Grafik 4. 1 Data *Pretest*

Pada table dan grafik diatas, maka dapat diperoleh skor tertinggi dari *pretest* yang dilakukan kepada anak sebanyak 22 skor dan skor terendah 13. Terlihat bahwa dari 12 orang anak terdapat 7 orang anak yang belum berkembang (BB) pada karakter kesopanan anak, 5 orang anak dikategorikan mulai berkembang (MB). Sedangkan yang memiliki kategori karakter kesopanan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada pada anak.

Diperoleh pada butir pengamatan pertama, 3 orang anak yang belum berkembang untuk mengucapkan kata “tolong” saat meminta bantuan kepada guru atau teman sebayanya, 8 orang anak yang mulai berkembang dan 1 anak yang berkembang sesuai harapan untuk mengucapkan kata “tolong” saat meminta bantuan kepada guru atau teman sebayanya. Butir pengamatan kedua, terlihat 1 orang anak yang belum berkembang, 5 orang anak yang mulai berkembang dan 3 orang anak yang berkembang sesuai harapan dalam mengucapkan “terimakasih” setelah dibantu guru atau teman sebayanya. Butir pengamatan ketiga, 8 orang anak yang belum berkembang dan 4 orang anak yang mulai berkembang untuk duduk sopan dengan bersila (laki-laki) dan bersimpuh (perempuan) disaat belajar dan makan.

Pada butir pengamatan keempat, 10 orang anak yang belum berkembang dan 2 orang anak yang mulai berkembang dalam bersikap hormat dengan mengulurkan tangan saat melewati guru atau temannya. Butir pengamatan kelima, 5 orang anak yang belum berkembang, 3 orang anak yang mulai berkembang dan 4 orang anak yang berkembang sesuai harapan untuk anak mampu mengontrol emosi dengan tidak merebut giliran teman saat membaca khobar. Butir pengamatan keenam, 8 orang anak yang belum berkembang dan 4 orang anak yang mulai berkembang dalam mengontrol emosi dengan mengucapkan “maaf” ketika membuat salah kepada guru dan teman sebayanya. Butir pengamatan ketujuh, 10 orang anak yang belum berkembang, 1 orang yang mulai berkembang dan 1 orang anak yang berkembang sesuai harapan untuk mampu kerja sama dengan bermain dan merapikan mainan bersama teman.

Butir pengamatan kedelapan, 12 orang anak yang belum berkembang untuk berbagi dan meminjamkan alat tulis kepada teman yang membutuhkan. Pada butir pengamatan kesembilan, 5 orang anak yang belum berkembang, 6 orang anak yang mulai berkembang dan 1 oarang anak yang berkembang sesuai harapan untuk mampu mengerjakan tugas sesuai arahan guru. Butir pengamatan kesepuluh, 6 orang anak yang belum berkembang dan 6 orang anak yang mulai berkembang untuk mengikuti aturan main didalam kelas dengan tidak berteriak saat bermain sesuai yang disepakati bersama. Butir pengamatan kesebelas, 4 orang anak yang belum berkembang, 6 orang anak yang mulai berkembang dan 1 orang anak yang berkembang sesuai harapan untuk menghargai teman dengan tidak mengejek teman yang berbeda. Dan pada butir keduabelas, 5 orang anak yang belum berkembang dan 7 orang anak yang mulai berkembang dalam menghargai perbedaan bersama teman dengan tidak memilih-milih teman untuk bermain.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas maka karakter kesopanan di Tk Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar masih rendah. Dan dikarenakan hasil dari *pretest* masih rendah maka peneliti melakukan *treatment* dengan menggunakan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*.

Dari hasil *pretest* maka didapatkan hasil persentase karakter kesopanan anak sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Presentase Skor Karakter Kesopanan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Tanah Datar (Pre-test)**

No	Interval	Kategori	F	%
1	39-48	Berkembang sangat baik	0	0%
2	30-38	Berkembang sesusi harapan	0	0 %
3	21-29	Mulai berkembang	5	41,66%
4	12-20	Belum berkembang	7	58,34%
<b>Jumlah</b>			12	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa karakter kesopanan pada anak, menunjukkan bahwa pada kategori mulai berkembang (MB) terdapat 41,66%, kategori belum berkembang (BB) 58,34%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 0% dan berkembang sangat baik terdapat 0% . Berdasarkan tabel hasil persentase karakter kesopanan pada anak di atas diketahui bahwa secara umum masih cukup rendah, maka dari itu peneliti mencoba untuk meningkatkan karakter kesopanan pada anak melalui Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh*. Peneliti ingin mengetahui pengaruh pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak.

Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak yang diperoleh dari hasil *pretest*. Hasil *pretest* menggambarkan bahwa ada beberapa anak karakter kesopanannya masih tidak sopan seperti berbicara tidak sopan dan duduk yang tidak sesuai aturan.

## 2. Deskripsi Data *Treatment*

*Treatment* merupakan perlakuan atau tindakan yang dilaksanakan dalam suatu eksperimen. Jadi disini peneliti akan melaksanakan *treatment* sebanyak 4 kali penggunaan Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* untuk meningkatkan karakter kespanan anak. Pada tabel di bawah ini dapat dilihat jadwal pelaksanaan penggunaan Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* untuk meningkatkan karakter kespanan anak sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Jadwal Pelaksanaan *Treatment* Penggunaan Media Interaktif *Google Sites* Berbasis *Sumbang Duo Baleh* Untuk Meningkatkan Karakter Kesopanan Anak**

No	Waktu	Keterangan
1.	Kamis/ 05 Desember 2024	<i>Treatment 1</i>
2.	Sabtu/ 07 Desember 2024	<i>Treatment 2</i>
3.	Senin/ 09 Desember 2024	<i>Treatment 3</i>
4.	Rabu/ 11 Desember 2024	<i>Treatment 4</i>

## a. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment I*

### 1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 05 Desember 2024 oleh peneliti di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah datar mulai jam 07.30-10.30 WIB, dengan jumlah 12 orang anak. Adapun langkah yang peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut :

- a) Pada *treatment* pertama peneliti melakukan kegiatan bermain game dengan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo boleh* sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian yang sudah peneliti siapkan sebelumnya.
- b) Peneliti menyiapkan alat media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo boleh*
- c) Selanjutnya peneliti menjelaskan materi dan cara bermain dengan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo boleh*

### 2) Pelaksanaan

Setelah melakukan *pretest* pada tanggal 05 Desember 2024 dan mendapatkan hasil selanjutnya peneliti melaksanakan *treatment*. Pada pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu menyuruh anak membaca do'a sebelum belajar. Kemudian sebelum membuka kegiatan peneliti terlebih dahulu mengecek kehadiran anak dengan mengambil absen anak, setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini:

- a) Pada kegiatan sebelum permainan peneliti melakukan tanya jawab tentang topik hari ini yaitu tetangga terlebih dahulu.

- b) Kemudian peneliti mengambil media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- c) Peneliti dan anak membuat kesepakatan dalam permainan sesuai pembelajaran. Dimulai dari peneliti mencontohkan permainan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* seperti sebagai berikut: yang pertama peneliti mempersiapkan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* melalui laptop, kemudian peneliti mulai menjelaskan apa itu *sumbang duo baleh*, dan memperlihatkan gambar *sumbang duduak, jalan* dan *tagak*. Yang kedua peneliti mempraktekkan bagaimana *sumbang duduak* dan bagaimana yang tidak *sumbang*. Yang ketiga peneliti akan mencontohkan cara bermain *sumbang duduak, jalan* dan *tagak*.

Melalui *google sites*. Setelah peneliti mengajarkan cara bermain barulah peneliti akan mengajak anak untuk bermain *sumbang duduak, jalan* dan *tagak*. Masing-masing anak akan dipanggil kembali untuk melakukan hompimpa bersama-sama untuk melakukan permainan yang ada pada *google sites* seperti yang dilakukan oleh peneliti tadi untuk memastikan apakah anak sudah paham dengan *sumbang duduak, jalan* dan *tagak*. Saat anak melakukan praktek yang sudah dijelaskan sesuai media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* yang pertama kali praktek kedepan dilakukan oleh HAS dan KIF yang kemudian dilanjutkan oleh semua anak





**Gambar 4. 1 Anak Sedang Bermain dan Prakter *Google Sites***

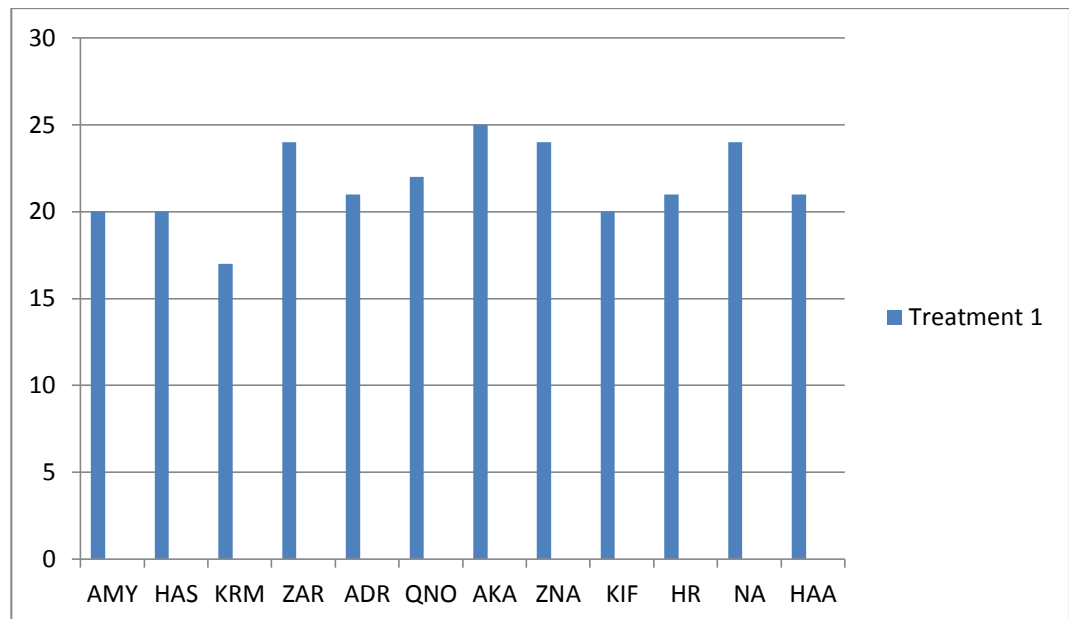
Kegiatan yang dilakukan anak adalah praktekkan bermain permainan yang ada pada media. Anak mempraktekkan bagaimana cara duduk yang sopan dan sesuai dengan ketentuan seperti laki-laki bersila kemudian perempuan bersimpuh. Dan praktek bagaimana cara anak saat berjalan di depan orang tua, guru dan temannya. Kemudian anak melakukan permainan yang ada pada media sesuai dengan pembelajaran di hari ini dengan memakai laptop.

**Tabel 4. 4 Hasil Data *Treatment I***

No	Kode anak	Item pengamatan												Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AMY	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	1	1	20	BB
2	HAS	1	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	1	20	BB
3	KRM	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	17	BB
4	ZAR	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	24	MB
5	ADR	1	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	21	MB
6	QNO	1	3	2	1	2	1	3	2	2	2	2	1	22	MB
7	AKA	2	1	3	2	3	2	2	2	3	1	2	2	25	MB
8	ZNA	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	24	MB
9	KIF	1	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	1	20	BB
10	HR	1	2	3	2	3	2	1	2	1	2	1	1	21	MB

11	NA	2	3	1	1	3	2	1	3	2	2	2	2	24	MB
12	HAA	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	21	MB
Total		17	23	20	21	27	23	24	23	25	20	20	16	259	
		Rata-rata											21,58		

**Grafik 4. 2 Hasil Data *Treatment I***



### 3) Pengamatan

Tabel di atas menunjukkan hasil dari *treatment I* bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 25 dan skor terendah adalah 17 dengan rata-rata 21,58. Yang mendapat nilai tertinggi AKA dan terendah KRM. Pada *treatment 1* ini terdapat 4 orang anak kategori belum berkembang (BB) yaitu AMY, HAS, KRM dan KIF. Dan terlihat 8 orang anak kategori mulai berkembang (MB) yaitu ZAR, ADR, QNO, AKA, ZNA, HR, NA dan HAA. Terlihat tidak ada anak satu pun dikategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar. Dari data tabel di atas dapat diketahui bahwa Karakter kesopanan anak sebelum dilakukan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo* boleh sudah ada peningkatan

meski masih ada yang rendah. Terlihat dari hasil analisa pengamatan karakter kesopanan anak pada *treatment* 1.

## **b. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* II**

### **1) Perencanaan**

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 07 Desember 2024 oleh peneliti di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah datar jam 07.30-09.30 Wib dengan jumlah 12 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut :

- a) Membaca Do'a sebelum belajar.
- b) Mengulang hafalan
- c) Membaca khibar
- d) *Treatment* pertama peneliti mempersiapkan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dengan materi *sumbang karajo* dan *kato*.
- e) Media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* pada anak diajarkan langsung oleh peneliti, dengan cara memperlihatkan gambar *sumbang karajo* dan *kato* dengan mencontohkan bagaimana yang *sumbang kato* dan yang tidak *sumbang*.
- f) Menyiapkan permainan sesuai materi hari ini dan hari sebelumnya.
- g) Informasi.
- h) Penutup

### **2) Pelaksanaan**

Pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu peneliti menyuruh anak membaca do'a sebelum belajar. Kemudian sebelum membuka kegiatan peneliti terlebih dahulu mengecek

kehadiran anak dengan mengambil absen anak, setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini:

- a) Pada kegiatan sebelum permainan peneliti melakukan tanya jawab tentang bertetangga yang baik terlebih dahulu,
- b) Peneliti mengambil media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- c) Peneliti dan anak melakukan permainan sesuai aturan permainan. Dimulai dari peneliti mencontohkan permainan yang seperti sebagai berikut: yang pertama peneliti memperlihatkan media sesuai materi *sumbang karajo* dan *kato*, kemudian peneliti menjelaskan apa itu *sumbang karajo* dan *kato*, kemudian memberikan contoh. Yang kedua yaitu peneliti akan mempraktekkan gimana *sumbang kato dan bagaimana yang tidak sumbang*. Yang ketiga peneliti meminta beberapa anak untuk mempraktekkan *sumbang karajo* dan *kato*. Dan yang terakhir peneliti akan mencontohkan cara bermain media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* bagaimana memilih *sumbang kato* dip permainan tersebut. Setelah peneliti mengajarkan cara bermain media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* barulah peneliti akan mengajak anak untuk bermain. Masing-masing anak akan ditunjuk maju kedepan untuk melakukan permainan media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh*.



**Gambar 4. 2 Kegiatan Bermain dan Belajar**

### 3) Pengamatan

Pada kegiatan akhir anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar menggunakan media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* dan juga menanyakan perasaan anak saat kegiatan. Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir, berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* pertama menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh*, sebagian anak merasa senang dan mulai tertarik untuk bermain saat peneliti memperlihatkan gambar melalui media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* pada anak.

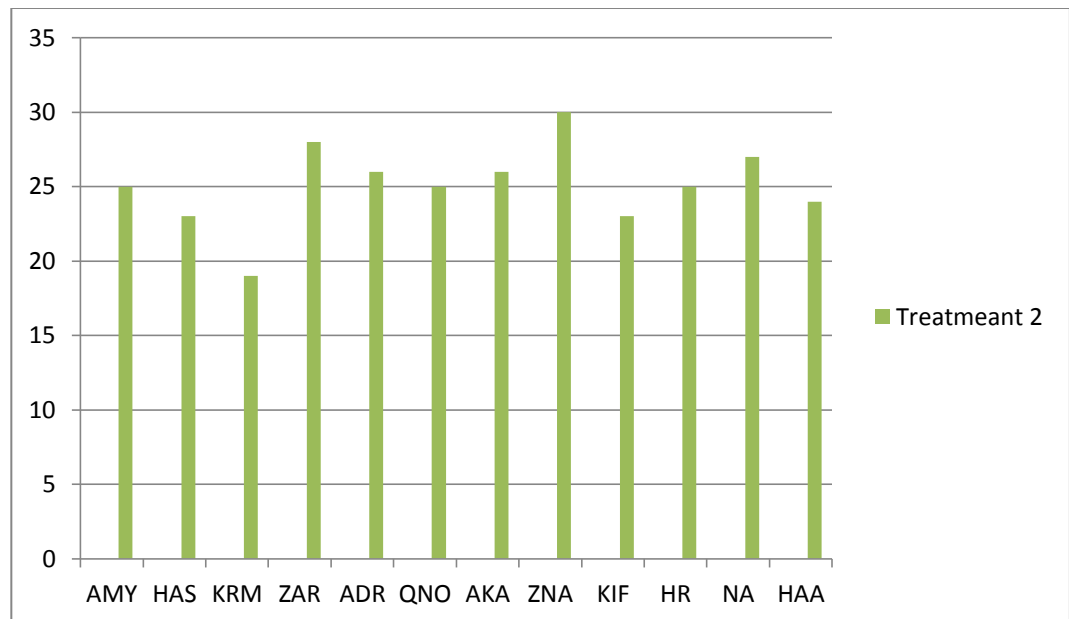
Berdasarkan hasil pengamatan penelitian yang sudah dilaksanakan terhadap karakter kesopanan anak. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam karakter kesopanan pada anak, dari 12 anak terlihat masih ada anak yang belum berkembang (BB) ini dikarenakan anak tersebut masih susah konsentrasi dalam belajar. Pada *treatment* II ini terdapat 1 orang anak dalam kategori belum berkembang (BB), 10 anak dalam kategori mulai berkembang (MB) dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ada 1 orang

anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Pada *treatment* kedua ini anak sudah ada beberapa anak yang mulai mau mengucapkan tolong dan terimakasih ketika meminta bantuan dan diberi bantuan.

**Tabel 4. 5 Hasil Data *Treatment II***

No	Kode anak	Item pengamatan												Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AMY	3	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	25	MB
2	HAS	1	2	1	2	3	2	2	2	3	1	2	2	23	MB
3	KRM	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	19	BB
4	ZAR	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	28	MB
5	ADR	1	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	2	26	MB
6	QNO	3	3	2	3	2	1	3	2	1	2	2	1	25	MB
7	AKA	2	1	3	2	3	3	2	2	3	1	2	2	26	MB
8	ZNA	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	2	1	30	BSH
9	KIF	1	2	2	1	2	2	3	3	3	1	2	1	23	MB
10	HR	1	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	2	25	MB
11	NA	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	27	MB
12	HAA	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	24	MB
Total		22	25	26	25	31	25	27	26	30	21	22	21	301	
		Rata-rata												25,08	

**Grafik 4. 3 Hasil Data *Treatment II***



Tabel di atas, menunjukkan hasil dari *treatment II* bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 30 dan skor terendah adalah 19 dengan rata-rata 25,08. Pada *treatment II* ini terdapat 1 anak yang masih berada pada kategori belum berkembang (BB), 10 orang anak kategori mulai berkembang (MB), dan 1 orang anak kategori berkembang sangat baik (BSH).

### c. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment III*

#### 1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 09 Desember 2024 oleh peneliti di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah datar jam 07.30-10.30 Wib dengan jumlah 12 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut :

- a) Membaca Do'a sebelum belajar.
- b) *Treatment* ketiga peneliti mempersiapkan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dengan materi "*sumbang jawek* dan *sumbang bagaua*".
- c) Media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* pada anak diajarkan langsung oleh peneliti, dengan cara memperlihatkan gambar "*sumbang jawek* dan *sumbang bagaua*" dan mencontohkan bagaimana yang *sumbang jawek* dan *sumbang bagaua* kemudian yang tidak *sumbang*.
- d) Menyiapkan permainan sesuai materi hari ini dan hari sebelumnya.
- e) Informasi.
- f) Penutup.

## 2) Pelaksanaan

Dalam melaksanakan *treatment* peneliti terlebih dahulu peneliti menyuruh anak untuk duduk dengan rapi dan membaca do'a sebelum belajar. Kemudian sebelum membuka kegiatan peneliti terlebih dahulu mengecek kehadiran anak dengan mengambil absen anak, setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini:

- a) Pada kegiatan sebelum permainan peneliti melakukan tanya jawab tentang angka terlebih dahulu.
- b) Peneliti mengambil media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- c) Peneliti dan anak melakukan permainan sesuai aturan permainan. Dimulai dari peneliti mencontohkan permainan yang seperti sebagai berikut: yang pertama peneliti memperlihatkan media sesuai materi *sumbang jawek* dan *sumbang bagaua*, kemudian peneliti menjelaskan apa itu *sumbang jawek* dan *sumbang bagaua*, kemudian memberikan contoh. Yang kedua yaitu peneliti akan mempraktekkan gimana *sumbang jawek* dan *sumbang bagaua* serta bagaimana yang

tidak *sumbang*. Yang ketiga peneliti meminta beberapa anak untuk mempraktekkan *sumbang jawek* dan *sumbang bagaua*. Dan yang terakhir peneliti akan mencontohkan cara bermain media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* bagaimana memilih *sumbang jawek* dan *sumbang bagaua* dipermainan tersebut. Setelah peneliti mengajarkan cara bermain media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* barulah peneliti akan mengajak anak untuk bermain. Masing-masing anak akan ditunjuk maju kedepan untuk melakukan permainan media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh*.



**Gambar 4. 3 Bermain Game dan Praktek**

### 3) Pengamatan

Pada kegiatan akhir anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar menggunakan media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* dan juga menanyakan perasaan anak saat kegiatan. Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir, berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* pertama menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *google* berbasis *sumbang*

*duo baleh*, sebagian anak merasa senang dan mulai tertarik untuk bermain saat peneliti memperlihatkan media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* pada anak.

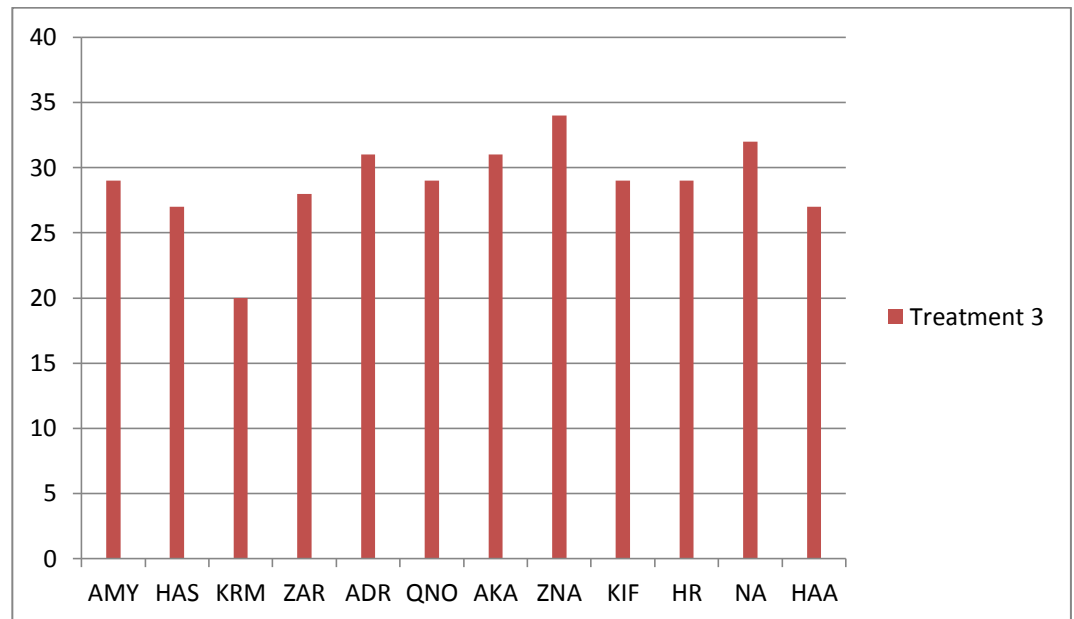
Berdasarkan hasil pengamatan penelitian yang sudah dilaksanakan dengan media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* untuk anak. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam karakter kesopanan pada anak, dari 12 anak terlihat sudah tidak ada anak yang belum berkembang (BB) ini dikarenakan anak tersebut sudah mulai konsentrasi dan sudah mulai mau mengikuti aturan saat pembelajaran berlangsung. Pada *treatment III* ini terdapat 1 orang anak kategori belum berkembang (BB), 7 anak mulai berkembang (MB), 3 orang anak kategori berkembang sangat baik (BSH) dan 1 anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Pada *treatment* ke III ini, anak mampu mengontrol emosi dan mampu menghargai teman dengan tidak mengejek teman yang berbeda.

**Tabel 4. 6 Hasil Data *Treatment III***

No	Kode anak	Item pengamatan												Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AMY	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	29	MB
2	HAS	2	2	2	2	3	2	2	2	4	1	3	2	27	MB
3	KRM	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	20	BB
4	ZAR	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	28	MB
5	ADR	2	2	1	3	4	3	3	2	3	3	2	3	31	BSH
6	QNO	4	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	29	MB
7	AKA	2	1	4	2	4	3	2	3	3	2	3	2	31	BSB
8	ZNA	3	3	4	3	4	2	3	3	3	2	3	1	34	BSH
9	KIF	1	3	2	2	3	2	3	4	4	1	3	1	29	MB
10	HR	1	2	4	3	3	3	1	3	2	3	2	2	29	MB

11	NA	3	3	3	1	3	2	2	3	4	3	3	2	32	BSH
12	HAA	3	2	2	2	3	4	2	1	3	2	1	2	27	MB
Total		30	26	31	28	34	29	27	29	36	25	27	24	346	
		Rata-rata											28,83		

**Grafik 4. 4 Hasil Data *Treatment III***



Tabel di atas menunjukkan hasil dari *treatment III* bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 34 dan skor terendah adalah 20 dengan rata-rata 28,83. Pada *treatment III* ini terdapat 1 orang anak kategori belum berkembang (BB), 7 anak mulai berkembang (MB), 3 orang anak kategori berkembang sangat baik (BSH) dan 1 anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

#### **d) Deskripsi Pelaksanaan *Treatment IV***

##### **1) Perencanaan**

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan.

*Treatment* IV dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2024 oleh peneliti di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah datar jam 07.30-09.30 Wib dengan jumlah 12 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut :

- a) Membaca Do'a sebelum belajar.
- b) Mengulang hafalan
- c) Membaca khibar
- d) *Treatment* pertama peneliti mempersiapkan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*.
- e) Media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* pada anak diajarkan langsung oleh peneliti, dengan cara memperlihatkan media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh* melalui laptop dan mencontohkan cara bermain media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*.
- f) Menyiapkan sesuai dihari peneliti melakukan penelitian.
- g) Informasi.
- h) Penutup.

## 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu peneliti menyuruh anak membaca do'a sebelum belajar. Kemudian sebelum membuka kegiatan peneliti terlebih dahulu mengecek kehadiran anak dengan mengambil absen anak, setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini:

- a) Pada kegiatan sebelum permainan peneliti melakukan tanya jawab tentang tema hari itu yaitu macam-macam pakaian dan seputar *sumbang duo baleh* yang sudah dipelajari sebelumnya terlebih dahulu,

- b) Peneliti mengambil media interaktif *google* berbasis *sumbang duo baleh*, kemudian diperlihatkan pada anak-anak tentang *sumbang tanyo* dan *sumbang kurenah*.
- c) Peneliti dan anak melakukan permainan sesuai aturan pembelajaran yang disepakati. Dimulai dari peneliti menjelaskan apa dan bagaimana *sumbang tanyo* dan *sumbang kurenah* seperti sebagai berikut: yang pertama peneliti menjelaskan dengan memperlihatkan gambar *sumbang tanyo* dan *sumbang kurenah*, kemudian peneliti mulai mempraktekkan bagaimana *sumbang tanyo* dan *sumbang kurenah* dengan benar dan tidak *sumbang*, peneliti tidak lupa mengulang hadist tentang larangan makan dan minum sambil berdiri. Yang kedua yaitu peneliti mengajak anak-anak untuk menonton video tentang *sumbang duo baleh*. Yang ketiga peneliti mengajak untuk bermain bersama dengan menggunakan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dengan berbagai materi sebelumnya sehingga ada tidak lupa dan terbiasa. Dan yang terakhir peneliti menunjuk anak satu-satu untuk melakukan permainan seperti yang dilakukan oleh peneliti tadi.



**Gambar 4. 4 Kegiatan Bermain *Game* dan Praktek**

### 3) Pengamatan

Pada kegiatan akhir anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar menggunakan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dan juga menanyakan perasaan anak saat kegiatan. Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir, berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* pertama menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*, sebagian anak merasa senang dan mulai tertarik untuk bermain saat peneliti memperlihatkan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* pada anak.

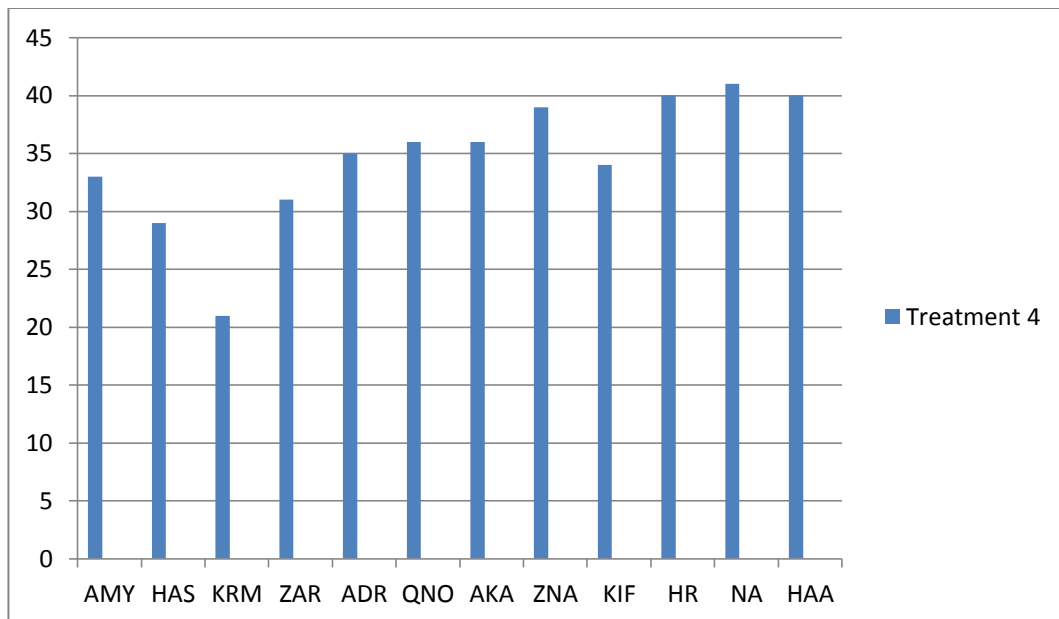
Berdasarkan hasil pengamatan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai karakter kesopanan anak. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam karakter kesopanan pada anak, dari 12 anak terlihat masih ada anak yang belum berkembang (MB) ini dikarenakan anak tersebut masih diingatkan saat makan dan minumannya dengan duduk rapi hal ini juga terjadi karena pengaruh lingkungan anak dan cara duduk anak juga terkadang masih diingatkan . Pada *treatment* IV ini terdapat 1 orang anak kategori mulai berkembang

(MB), 2 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 8 orang anak kategori berkembang sangat baik (BSB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Pada *treatment* yang ke empat ini dapat disimpulkan bahwa sudah terdapat beberapa anak yang dapat melakukan kebiasaan berperilaku sopan dengan baik dan dapat bermain dengan menggunakan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*.

**Tabel 4. 7 Hasil Data Treatment IV**

No	Kode anak	Item pengamatan												Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AMY	4	3	2	3	2	2	3	2	4	3	2	3	33	BSB
2	HAS	2	2	2	2	3	2	3	2	4	2	3	2	29	BSB
3	KRM	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	21	MB
4	ZAR	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	31	BSH
5	ADR	2	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4	35	BSH
6	QNO	4	3	3	3	3	2	4	2	3	4	2	3	36	BSB
7	AKA	2	2	4	2	4	3	4	3	4	3	3	2	36	BSB
8	ZNA	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	2	39	BSB
9	KIF	2	3	3	2	4	2	3	4	4	2	3	2	34	BSB
10	HR	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	40	BSB
11	NA	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	41	BSB
12	HAA	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	40	BSB
Total		36	31	35	32	38	32	37	34	41	35	32	32	415	
		Rata-rata												34,58	

**Grafik 4. 5 Hasil Data Treatment IV**



Tabel tabel di atas, menunjukkan hasil dari *treatment IV* bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 41 dan skor terendah adalah 21 dengan rata-rata 34,58. Pada *treatment IV* ini terdapat 1 orang anak kategori mulai berkembang (MB), 2 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 8 orang anak kategori berkembang sangat baik (BSB).

### 3. Deskripsi Data *Posttest*

Setelah dilaksanakan semua kegiatan, anak kembali dites untuk melihat karakter kesopanan anak setelah diberikan *tratment* dengan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*, data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*, membandingkan nilai rata-rata karakter kesopanan anak sebelum dan setelah diberikan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dengan analisis statistik uji beda (*t-test*). Uji beda ini dilakukan untuk melihat *signifikan* peningkatan berhitung pada anak. Berikut hasil data *posttest*.

Tabel 4. 8 Data Hasil Posttes

No	Kode anak	Item pengamatan												Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AMY	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	41	BSB
2	HAS	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	39	BSB
3	KRM	3	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	24	MB
4	ZAR	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	38	BSh
5	ADR	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	37	BSh
6	QNO	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	46	BSB
7	AKA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	45	BSB
8	ZNA	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	43	BSB
9	KIF	2	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	38	BSB
10	HR	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	45	BSB
11	NA	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	44	BSB
12	HAA	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	43	BSB
Total		40	39	39	38	42	38	41	41	44	41	38	42	483	
		Rata-rata												40,25	

Berdasarkan hasil *posttest* di atas dari skor tertinggi adalah 45 dan skor terendah adalah 24 dengan rata-rata 40,25. Dari 12 orang anak yang mendapat kategori mulai berkembang (BB) ada 1 orang anak, yang mendapat kategori berkembang sesuai harapan (BSh) 2 orang anak, dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 9 orang anak.

Sebelum dilaksanakannya *Treatment* hasil *pretest* menunjukkan karakter kesopanan anak dengan rata-rata 18,25. Kemudian setelah dilakukan *treatment* I, II, III, IV dan dilanjutkan ke *posttest* nilai perkembangan karakter kesopanan anak meningkat hingga mencapai rata-rata 40,25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakter kesopanan anak di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah datar dapat meningkat melalui media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo*

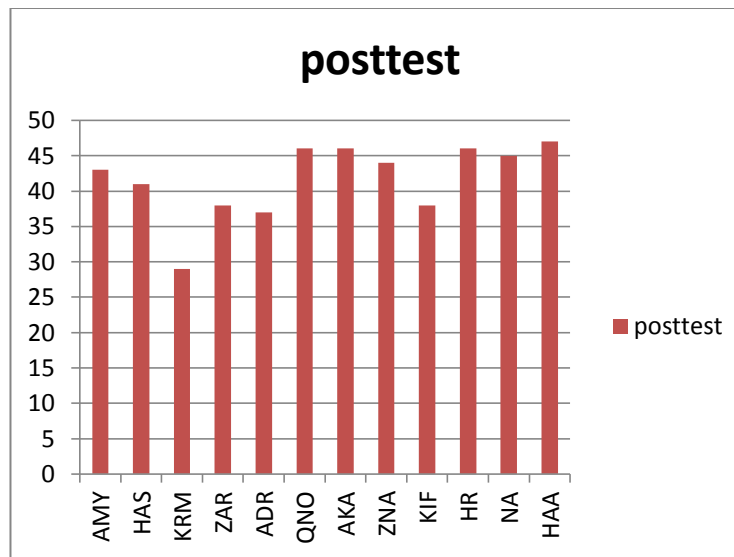
*baleh*. Adapun hasil persentase hasil dari *pos-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. 9 Presentase Skor Karakter Kesopanan (Pos-test)**

No	Interval	Kategori	F	%
1	39-48	Berkembang sangat baik	9	75 %
2	30-38	Berkembang sesuai harapan	2	16,66 %
3	21-29	Mulai berkembang	1	8,34%
4	12-20	Belum berkembang	0	0 %

Berdasarkan hasil persentase di atas menunjukkan bahwa karakter kesopanan pada anak meningkat melalui media *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*, dimana 9 anak sudah mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan hasil presentase 75% , kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 orang anak dengan hasil presentase 16,66%, yang kategori mulai berkembang ada 1 orang anak dengan hasil persentase 8,34%, Maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *posttest* tersebut. Caranya dengan melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dapat berpengaruh terhadap karakter kesopanan anak.

**Grafik 4. 6 Data *Posttest***



Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada data *posttest* 9 orang anak dengan persentase 75% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

#### **4. Perbandingan nilai karakter kesopanan antara *pretest* dan *posttest***

Setelah hasil dari treatment dilakukan sebanyak empat kali, maka langkah selanjutnya merupakan menganalisis data hasil *treatment* dengan melakukan *uji statistik (tes-t)* untuk melihat efektif atau tidak efektif sebuah media interaktif *google site* berbasis *sumbang duo baleh* yang digunakan pada penelitian ini.

Hal ini digunakan untuk melihat pengaruh yang dilakukan setelah *treatment* dilaksanakan, uji-t dilakukan untuk melihat pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak. Dan *posttest* dilakukan kepada anak untuk melihat hasil akhir dari treatment yang dilakukan

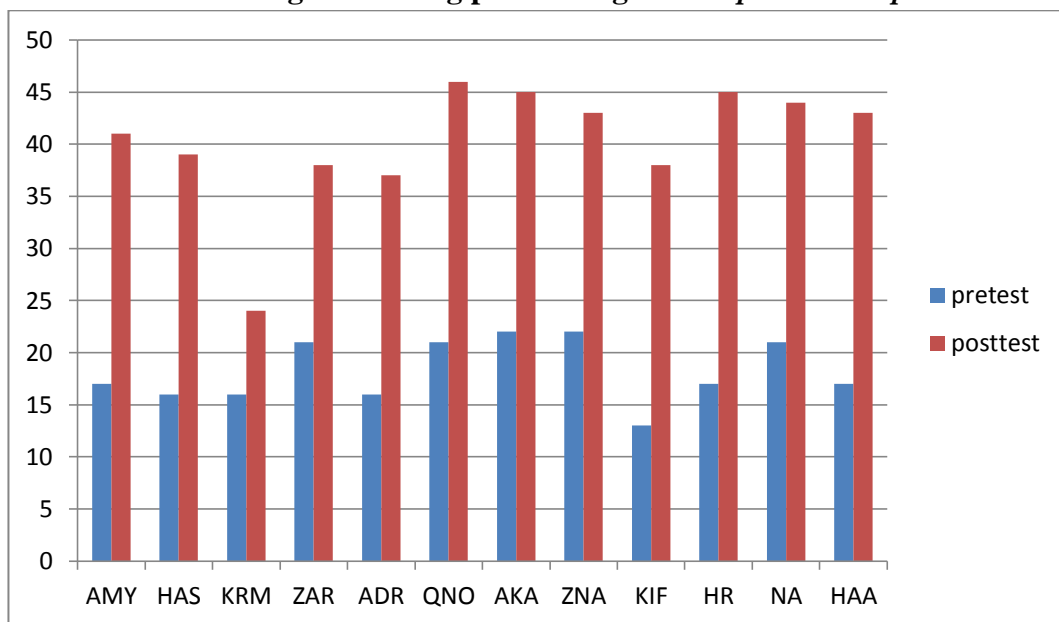
Untuk lebih jelas sebaiknya kita lihat dulu perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* seperti yang ada pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*

No	Kode Anak	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AMY	17	BB	41	BSB	Naik 24
2	HAS	16	BB	39	BSB	Naik 23
3	KRM	16	BB	24	MB	Naik 8
4	ZAR	21	MB	38	BSH	Naik 17
5	ADR	16	BB	37	BSH	Naik 21
6	QNO	21	MB	46	BSB	Naik 25
7	AKA	22	MB	45	BSB	Naik 23
8	ZNA	22	MB	43	BSB	Naik 21
9	KIF	13	BB	38	BSH	Naik 25
10	HR	17	BB	45	BSB	Naik 28
11	NA	21	MB	44	BSB	Naik 23
12	HAA	17	BB	43	BSB	Naik 26
<b>Jumlah</b>		<b>219</b>		<b>483</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>18,15</b>		<b>40,25</b>		

Berdasarkan tabel di atas yang mana dari skor *posttest* yang diperoleh mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari hasil *pretest* yang dilakukan pada awal penelitian. Dengan hal demikian terdapatnya peningkatan terhadap karakter kesopanan anak usia dini.

Nilai *posttest* maka untuk lebih jelas mari kita lihat pada diagram dibawah ini:

**Grafik 4. 7 Diagram batang perbandingan nilai *pretest* dan *posttest***

Berdasarkan tabel dan grafik diatas diperoleh skor tertinggi adalah 46 dan skor terendah adalah 24. Anak yang dalam kategori belum berkembang (BB) sudah tidak ada, ada 9 orang anak dengan persentase 75% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Dari data di atas dapat dilihat bahwa karakter kesopanan anak dikatakan meningkat.

## B. Penguji Persyaratan Analisis data

### 1. Data berdistribusi normal

**Tabel 4. 11 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		PRETES T	POSTES T
N		12	12
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	18,25	40,25
	Std. Deviation	2,989	5,987
Most Extreme Differences	Absolute	,245	,210
	Positive	,245	,168
	Negative	-,238	-,210
Kolmogorov-Smirnov Z		,850	,728
Asymp. Sig. (2-tailed)		,465	,664

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Uji normalitas adalah persyaratan untuk melakukan uji t, dari normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa datanya berdistribusi normal dengan menggunakan interval. Dimana taraf signifikannya adalah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka nilainya normal.

## 2. Data berdistribusi homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampai berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Kehomogenan dipenuhi jika nilai sig besar dari 0,05, maka variasi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh  $> 0,05$ , maka variasi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengelolaan data statistik SPSS hasil homogen ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 12 Anova Tabel**

PRETEST

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	41,250	8	5,156	,271	,938
Within Groups	57,000	3	19,000		
Total	98,250	11			

Berdasarkan hasil dari anova tabel, diperoleh nilai sig (signifikan) 983 dan lebih besar dari 0,05 ( $983 > 0,05$ ) maka hipotesis diterima dan dengan demikian variasi sampel sama (homogen).

## C. Uji Hipotesis

Dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan pada bab 1 maka dilakukan uji hipotesis, hipotesis merupakan uji sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, hipotesis yang akan diuji disini merupakan hipotesis statistik karena penulis bekerja dengan sampel.

Hipotesis statistik diperlukan untuk menguji apakah hipotesis yang diuji dengan data dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak. Pengujian ini untuk signifikan, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat berlaku untuk populasi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *pretest posttest*, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidak karakter kesopanan anak melalui media interaktif *google sites* berbasis sumbang duo baleh.

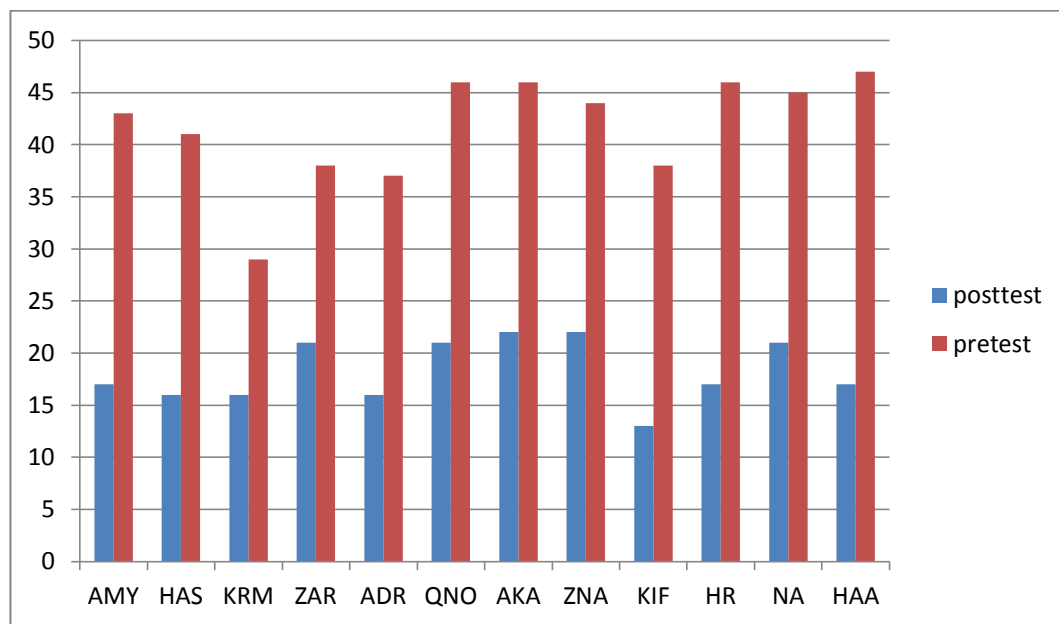
Dalam menjawab rumusan masalah tersebut maka uji hipotesis yang akan dilakukan menggunakan uji-t. Sebelum dilaksanakan uji-t maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai t sebagai berikut:

**Tabel 4. 13 Perhitungan Untuk Memperoleh “T” Dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif**

No	Kode Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	D	D2
		Skor	Skor		
1	AMY	17	41	24	576
2	HAS	16	39	23	529
3	KRM	16	24	8	64
4	ZAR	21	38	17	289
5	ADR	16	37	21	441
6	QNO	21	46	25	625
7	AKA	22	45	23	529
8	ZNA	22	43	21	441
9	KIF	13	38	25	625
10	HR	17	45	28	784

11	NA	21	44	23	529
12	HAA	17	43	17	289
<b>JUMLAH</b>		<b>219</b>	<b>483</b>	<b>255</b>	<b>5721</b>

**Grafik 4. 8 Perhitungan Untuk Memperoleh “T” Dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif**



a. Mencari deviasi standar dari diffence ( $M_D$ )

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ Sehingga diperoleh } M_D = \frac{255}{12} = 21,25$$

b. Mencari deviasi standar dari difference ( $SD_D$ )

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{5721}{12} - \left(\frac{21,25}{12}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{476,75 - (1,77)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{476,75 - 3,1329}$$

$$(SD_D) = \sqrt{473,6171}$$

$$(SD_D) = 21,7627$$

c. Mencari Standar Error Dari Mean Of Difference ( $SD_{MD}$ )

$$(SD_{MD}) = \frac{21,25}{\sqrt{12-1}} = \frac{21,25}{\sqrt{11}} = \frac{21,25}{3,31} = 6,41$$

d. Mencari harga  $t_0$  dengan rumus: ( $t_0$ )

$$(t_0) = \frac{M_D}{SD_{MD}} = \frac{21,25}{6,41} = 3,31$$

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap  $t_0$ , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan db nya,  $N-1 = 12- 1 = 11$ . Membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dengan perhitungan ( $t_0 = 3,31$ ) dan besar “t” yang tercantum pada table nilai t pada taraf *signifikan* 0,05 yaitu 2,20 , maka diketahui bahwa  $t_0$  adalah lebih besar dari  $t_t$  yaitu  $3,31 > 2,20$  karena  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  maka hipotesis nihil ( $h_0$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif di terima ( $h_a$ ) ini berarti bahwa media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* berpengaruh terhadap karakter kesopanan anak.

#### D. Pembahasan

Berdasarkan data di atas terkait dengan pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak bahwa masalah yang terdapat pada anak usia dini sebagaimana yang sudah tertera di bab 1. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* berpengaruh terhadap karakter kesopanan anak. Dalam penelitian ini peneliti melihat bahwa media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* berpengaruh terhadap karakter kesopanan anak. Setiap anak memiliki perbedaan dalam karakter kesopanan. Dengan adanya media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* anak lebih mengetahui bagaimana karakter kesopanan yang baik. Apalagi pembelajaran yang dilakukan menggunakan media yang menarik dan dapat meningkatkan karakter kesopanan pada anak usia dini. Salah satunya adalah melalui media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*. Penggunaan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* akan membuat anak semakin tertarik untuk meningkatkan karakter kesopanan pada anak. Penelitian ini sesuai dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu pertama penelitian yang dilakukan oleh Suryana (2021) dengan judul “ Pengaruh Metode Sumbang Kurenah terhadap Perkembangan Karakter Anak Taman Kanak- kanak Kecamatan Rao”. Teknik pengumpulan data kuantitatif yaitu menggunakan

angket sedangkan untuk kualitatif terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada variabel pengaruh metode sumbang kurenah dan variabel perkembangan karakter anak adalah angket yang dibagikan kepada guru. Angket yang digunakan merupakan angket dengan model *Skala Likert*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode sumbang kurenah dapat mengembangkan karakter anak melalui bermain peran sosiodrama, bercerita tentang penanaman nilai moral maupun metode tanya jawab tentang adat istiadat budaya minang kabau. Kedua, penelitian yang dilakukan Mahdaleni (2022) penelitian dengan judul “ Pengaruh Metode Bernyanyi Berbasis Sumbang Duo Baleh Terhadap Karakter Anak”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode bernyanyi lagu berbasis *sumbang duo baleh* berpengaruh terhadap pengembangan karakter anak. Hal ini ditunjukkan saat berperilaku dan bersikap anak menjadi lebih baik melalui pelaksanaan *sumbang duo baleh* sebagai pembentukan karakter dan memberi kesempatan pada anak untuk lebih mengenal kearifan lokal budaya Minangkabau. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh dari *sumbang duo baleh* dengan metode *eksperimen*, tetapi beda media. Ketiga penelitian oleh Rakimahwati (2021) dengan judul “Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan *game edukasi* berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui aplikasi yang bisa di jalankan pada kecerdasan naturalis anak dapat meningkat ketika anak memahami konsep secara mendasar sehingga mampu menjadi tauladan generasi penerusnya.

Metode dalam penelitian yang digunakan merupakan menggunakan pendekatan penelitian dengan *R&D* yang di laksanakan untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* sedangkan peneliti menggunakan metode *eksperimen* untuk mengetahui pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter anak. Namun penelitian ini memiliki

kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama berbasis *sumbang duo baleh*. Keempat oleh Firdausa (2023) dengan judul “Pelaksanaan Program Pembiasaan *Sumbang Duo Baleh* Di Paud Khairunnisa TP PKK Kabupaten Pasaman”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pendekatan deskriptif. Dengan teknik pengumpulan data yang di gunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian pada paud Khairunnisa TP PKK Kabupaten Pasaman melaksanakan Program Pembiasaan *Sumbang Duo Baleh* sebagai kurikulum muatan lokal yang bertujuan untuk menanamkan nilai perilaku positif anak sesuai keharusan yang di ajarkan dalam budaya lokal minang kabau kepada anak sejak usia dini. Hal ini dilakukan secara terintegrasi dengan pembelajaran kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutupan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penelitian ini bertujuan untuk menanamkan nilai perilaku positif kepada anak sejak usia dini dengan meningkatkan kearifan budaya lokal minang kabau dengan *sumbang duo baleh*. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan anak.

Dan terakhir penelitian oleh Febriani (2021) dengan judul “*Internalisasi Nilai-Nilai Sumbang Duo Baleh* sebagai Penguatan Karakter Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang memberikan gambaran lebih jelas tentang penguatan karakter mahasiswa yang bermuatan nilai-nilai budaya Minangkabau. Sehingga penelitian mampu menggambarkan apa yang terjadi tanpa ada maksud memberikan penilaian suatu hipotesis. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa internalisasi nilai-nilai *sumbang duo baleh* dalam upaya Penguatan Karakter mahasiswa berkontribusi pada nilai karakter anak.

Pada tabel 4. 13 tentang perbandingan antara data meningkatnya karakter kesopanan anak antara *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan dapat dilihat perbandingan skor karakter kesopanan anak antara *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan perhitungan statistik di atas terlihat bahwa hasilnya setelah dilakukan *treatment* skor anak meningkat pada hasil *posttest*

dibandingkan dengan hasil *pretest*. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo boleh* terhadap karakter kesopanan ditolak, dan hipotesis alternatif ( $h_a$ ) yang menyatakan bahwa media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo boleh* terhadap karakter kesopanan pada anak di terima. Artinya media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo boleh* berpengaruh terhadap karakter kesopanan anak pada taraf signifikan 0,05. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttes* diatas menunjukkan bahwa skor karakter kesopanan anak meningkat setelah dilakukannya *treatment* menggunakan media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo boleh*. Dan hasil *posttes* tersebut terlihat karakter kesopanan anak meningkat. Adapun hasil penelitian ini secara umum bahwa sebelum dilakukannya *treatment* skor rata-rata karakter kesopanan anak adalah 18,25 setelah diberikan *treatment* skor rata-rata karakter kesopanan anak meningkat menjadi 40,25 (hasil *posttest*), peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo boleh* berpengaruh terhadap karakter kesopanan pada anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan pada anak dapat disimpulkan bahwa  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  yaitu  $3,31 > 2,20$  Dari hasil perhitungan statistik hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima yang menyatakan bahwa media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* dapat meningkatkan karakter kesopanan pada anak.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tentu akan mempunyai arah dan tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang pengaruh media interaktif *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* terhadap karakter kesopanan pada anak. Hasil penelitian ini dikembangkan untuk kemajuan ilmu terutama dibidang pendidikan anak usia dini.

#### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Tk Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kaupaten Tanah Datar ada beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan karakter kesopanan anak dengan penggunaan media *google sites* berbasis *sumbang duo baleh* sebagai berikut:

1. Bagi orang tua anak di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum Kaupaten Tanah Datar dapat menciptakan kegiatan yang dapat membuat anak bersemangat dan terbiasa dalam meningkatkan karakter kesopanan anak, dalam membentuk kegiatan tersebut membutuhkan kemampuan berfikir untuk mendorong anak agar terbiasa berperilaku sopan.
2. Kepada peneliti selanjutannya hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian yang sama dan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada karakter

kesopanan anak melalui penggunaan media *google sites* berbasis *sumbang duo baleh*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Pengembangan media interaktif*. 1–23. 1–23.
- Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). Pengembangan model pendidikan karakter peduli sosial melalui metode bermain peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–158.
- Aini, Q. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 41–48.
- Alpetoti, M. A. (2022). *Etika Kato Nan Ampek Dalam Budaya Minangkabau*.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.
- Anisah, A. S. (2017). Pola asuh orang tua dan implikasinya terhadap pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 5(1), 70–84.
- Ansori, Y. Z. (2023). Peranan Orang Tua dalam Pembinaan Karakter bagi Anak Usia Dini. *SANISKALA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.31949/jsk.v1i1.6225>
- Ardana, L. N., Vega, N., Kirana, P., & Sunaryati, T. (2023). Peran Penting Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15814–15819.
- Ariska, S. F., Rosnita, M., & Rosnita, R. (2018). Penanaman Nilai Kesopanan, Kejujuran dan Tanggung Jawab Menggunakan Model Tadzkirah disekolah Dasar Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(3).
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.
- Astuti, F. (2017). Esensi nilai-nilai sumbang duo baleh dalam tari perempuan Minangkabau. *Garak Jo Garik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 12(2).
- Astuti, F. (2019). The Transformation of Sumbang Duo Baleh Values for Minangkabau Women Dancers (Based on Local Culture). *International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018)*, 114–118.

- Atmaji, T. (2019). Media pembelajaran interaktif melalui permainan tradisional untuk memperkuat pendidikan karakter. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak > [Https://Journal. Uny. Ac. Id/v3/Jpa](https://journal.uny.ac.id/v3/jpa)*, 6(2), 203–213.
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(02), 67–78.
- Diniatri, E. B. (2018). *Teknik Pengumpulan Data Pada Penelitian Kualitatif*.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4.
- Febriana, N., & Dharma, R. (2018). Reunderstanding and Reconstructing the Form of Folk Belief Statements in Minangkabau Society. *International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2018)*, 477–483.
- Febriani, R. (2021). Mitra PGMI : *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 7(2), 121–127.
- Firdausa, N., & Pransiska, R. (2023). Pelaksanaan Program Pembiasaan Sumbang Duo Baleh di PAUD khairunnisa TP PKK kabupaten Pasaman. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(2), 485. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i2.875>
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Fitriani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. *Lentera*, 17(1).
- Frasandy, R. N., Awida, A., & Dorisno, D. (2022). Integration of religion and Minangkabau culture: implementation of sumbang duo baleh in culture art and craft learning in the character strengthening effort of students in the State Islamic Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(1), 1–14.
- Gani, E. (2020). Sumbang duo baleh: education-valued expression for minangkabau women. *The 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)*, 142–146.

- Gani, E., & PD, M. (2016). Kearifan Lokal Sumbang Duo Baleh: Tradisi Lisan dalam Mendidik Wanita Minangkabau. *Sastra, Budaya Dan Perubahan Sosial*. Surabaya: Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Kristen Petra Surabaya, 83.
- Gunawan, R. (2017). *The Role of Character Education for Early Children in Early Childhood Education Programs in Happy Kids Bogor Indonesia*. 66(Yicemap), 23–26. <https://doi.org/10.2991/yicemap-17.2017.5>
- Hada, G. S., & Erna, E. Z. (2024). Analisis Penerapan Budaya Sekolah 5S (Senyum, Salam Sapa, Sopan, Santun) Dalam Membangun Karakter di Sekolah Dasar. *Janahata*, 7(1), 63–71.
- Hadiyanto, H., Mahdaleni, M., Eliza, D. E. D., & Aprilianda, R. (2023). Development of Song Videos Based on “Sumbang Duo Baleh” to Stimulate Early Childhood Character in Learning. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 11(2), 286–299.
- Harahap, A. Z. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 7(2), 49. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i2.30585>
- Harsanto, B. (2017). *Inovasi pembelajaran di Era Digital: menggunakan Google sites dan media sosial*. Unpad press.
- Hartati, Y. (2018). Evaluasi Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Sosial Humaniora*, 9(1), 80–89.
- Haryadi, T., & Ihya'Ulumuddin, D. I. (2016). Penanaman nilai dan moral pada anak sekolah dasar dengan pendekatan storytelling melalui media komunikasi visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 56–72.
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Iskandar, S. P., & Putra, Y. Y. (2017). Konsep sumbang duo baleh dalam tinjauan psikologi. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 5(2), 180–191.
- Islami, N. (2016). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter dalam Petuah Sumbang Duo Baleh Bagi Mahasiswi Asal Minangkabau di Kota Purwokerto Tahun 2016. *International Conference of Moslem Society*, 44–59.
- Jainuddin, J., Mubarik, M., & Bahri, S. (2021). Pengaruh Metode PAKEM dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 124 Batuasang. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 21(1), 186–193.

- Jasmine, K. (2014). *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 8–25. 8–25.
- Juliana, J., & Ismaniar, I. (2022). Understanding Of Sumbang Duo Boleh In Increasing Positive Behavior From Early Age (Case Study At Istiqamah Early Childhood Education At Agam Regency). *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 10(1), 150–159.
- Karim, A., & Sarwono, R. (2024). Perbedaan Karakter Kesopanan Siswa MI Nurul Huda Gebugan yang Tinggal di Pondok Pesantren dengan Siswa yang Tinggal Bersama Orang Tua. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 12(2), 28–35.
- Karimah, F., Sagala, A. C. D., & Nugroho, A. A. (2022). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Dalam Program Pendidikan Indonesia Heritage Foundation (IHF). *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 8(1), 35–52.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i02.546>
- Khofifah, S. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Ta'lim: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 59–65.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Latifah, A., & Wathon, A. (2021). Upaya Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 75–95.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Lestari, L. M. P. (2020). *Pengaruh Pembiasaan Berbahasa Jawa di Sekolah Terhadap Nilai Karakter Kesopanan Siswa Kelas V MI Hasyim Al-Hadi Desa Kedungsekar Kec. Benjeng Kab. Gresik Tahun Ajaran 2019/2020*. IAIN PONOROGO.
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, M. A. (2023). Strategi literasi budaya anak usia dini melalui pengembangan game edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93.
- Mahardika, E. K., Wiradharma, G., Prasetyo, M. A., Anam, K., & Pramitasari, M. (2024). Implementasi dan Evaluasi Pengembangan Gim Edukatif Android untuk Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Literasi Budaya. *Murhum:*

*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 725–738.

- Mahdaleni, M., & Hadiyanto, H. (2022). Pengaruh Metode Bernyanyi Berbasis Sumbang Duo Baleh Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5575–5583. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2932>
- Makmudah, S. (2018). Penguatan peran keluarga dalam pendidikan anak. *Martabat*, 2(2), 269–286.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 37–55.
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan pembuatan dan penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran kepada guru madrasah aliyah se-kabupaten boalemo. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 3(2), 78–82.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen pendidikan karakter*. Bumi Aksara.
- Mustafidah, H., Imantoyo, A., & Suwarsito, S. (2020). Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web (Development of Web-Based One-Sample t-Test Application). *JUITA: Jurnal Informatika*, 8(2), 245–251.
- Muthie, I., & Yaswinda, Y. (2019). Stimulasi Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di PAUD Hauriyah Halum, Padang. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 127–136.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nazarullail, F., & Maskulin, D. (2023). Identification of the Formation of Character Education Values for Preschool Children in the Disruption Era. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(4), 169–176. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.74-02>
- Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi* (Vol. 1). UMM Press.
- Ningsih, P. O. (2023). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 443–458.

- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.
- Nurjaman, E. Y. (2020). Komunikasi Visual: Representasi Norma Kesopanan Perempuan Indonesia. *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender Dan Agama*, 13(2), 201–210.
- Nurrohmah, N. (2019). *Penanaman Sikap Sopan...*, Nadia Nurrohmah, FKIP UMP, 2019. 9–28.
- Oscar, B., & Sumirah, D. (2019). Pengaruh Grooming Pada Customer Relations Coordinator (CRC) Terhadap Kepuasan Pelanggan di PT Astra international TBK Toyota Sales Operation (Auto2000) Pasteur Bandung. *Pro Mark*, 9(1).
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia interaktif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141–151.
- 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 Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 65–69.
- Precillia, M., & Darmadi, D. (2022). Women's Study On Randai Si Rabuang Ameh, As An Existence Of Randai Development In Minangkabau. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(2), 207–228.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan karakter peduli lingkungan dan implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2).
- Qori, J. (2024). *Implementasi Sumbang Dua Belas Kegiatan Muatan Lokal Keminangkabauan Di Smp 3 Padang*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Raharjo, A. S. A., Rufii, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441–452.
- Rahmanita, R., Fitriani, S., Putra, A. A., Hayat, F., & Fauzi, M. (2024). Efforts to Preserve Local Wisdom on Minangkabau Day at the High School Level in Indonesia. *Mau'izhah: Jurnal Kajian Keislaman*, 22(2), 52–59.
- Rahmat, H. K., Salsabila, N. R., Nurliawati, E., Yurika, R. E., Mandalia, S., Pernanda, S., & Arif, F. (2022). Bibliokonseling Berbasis Nilai-Nilai Sumbang Duo Baleh dalam Membangun Karakter Positif bagi Remaja di Minangkabau. *National Conference on Educational Science and*

*Counselling*, 2(1).

- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan storytelling dengan menggunakan cerita rakyat Sasak pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153–160.
- Rasapta, D., Syty, S. Q., & Jabar, A. (2022). Pengenalan Pemanfaatan *Google sites* Untuk Pembuatan Web Di Mi Hidayatull Athfal Gunung Sindur: Pengenalan Pemanfaatan *Google sites* Untuk Pembuatan Web Di Mi Hidayatull Athfal Gunung Sindur. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 285–289.
- Renggo, Y. R., & Kom, S. (2022). Populasi Dan Sampel Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 43.
- Retno, D. (2016). Strategi pengembangan perilaku adaptif anak tunagrahita melalui model pembelajaran langsung. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 12(1), 51–66.
- Rifki, A. A., Putra, I., Nurman, S., & Dewi, S. F. (2024). Pembinaan nilai-nilai adat terhadap anak kemenakan oleh Ninik Mamak. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 4(1), 174–180.
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran *google sites* dalam pembelajaran bahasa indonesia jarak jauh siswa kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 217–226.
- Setyawan, B. (2019). Pengembangan media Google Site dalam bimbingan klasikal di SMAN 1 Sampung. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(2), 78–87.
- Silalahi, U. (2018). *Metodologi analisis data dan interpretasi hasil untuk penelitian sosial kuantitatif*. Refika Aditama.
- Sukatin, S., Munawwaroh, S., Emilia, E., & Sulistyowati, S. (2023). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Anwarul*, 3(5), 1044–1054.
- Sukitman, T. (2016). Internalisasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran (Upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkarakter). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 85–96.
- Suryana, D., Mayar, F., & Sari, R. E. (2021). Pengaruh Metode Sumbang Kurenah terhadap Perkembangan Karakter Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Rao. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 341–352. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1296>
- Suryanti, A., Putra, I., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal*

*Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156.

- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520–1533.
- Tuloli, S. (2016). *Pendidikan Karakter*.
- Tutuk, N. (2015). *Implementasi pendidikan karakter*.
- Ummah, M. S. (2019). *Manfaat media interaktif dalam benpembentukan karakter anak usia dini*, 11(1), 1–14. 11(1), 1–14.
- Wahyuningsih, L. (2023). *Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Oleh*.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2022). Analisis manfaat penggunaan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139–144.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar*. State University of Malang.
- Yngvesson, T., & Siraj-Blatchford, J. (2023). A Way Forward for Preschool Teacher Education and Technology. In *Technological Innovations in Education: Applications in Education and Teaching* (pp. 57–70). Springer.
- Yoga, D. S., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran keluarga sangat penting dalam pendidikan mental, karakter anak serta budi pekerti anak. *Jurnal Sosial Humaniora (JSH)*, 8(1), 46–54.
- Yolanda, A. (2023). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Norma Kesopanan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 10 Kota Jambi*. UNIVERSITAS JAMBI.
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode Penelitian Bagi Pemula*. Penerbit Widina.
- Yuniar, A. R., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). Pengembangan bahan ajar informatika berbasis google site custome domain. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 360–368.

- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game edukasi matematika untuk sekolah dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 59–64.
- Yuslah, Y., Lian, B., & Eddy, S. (2021). The influence school management and professional teachers motivation to the teachers in high school. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 6(3), 673.
- Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, E., Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati, E. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).