

Pembiasaan Berkata Tolong, Maaf dan Terima Kasih di PPA Marantha Oebufu

Clarissa Maldini Henderina Bisinglasi*, Elviana Rizky Maharani, Merlinda Banik, Reifani Rezkita, Mardiana Artati, Zyrha Chomalia Dopen, Edho Donusina

Universitas Nusa Cendana

Abstrak: Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan kata-kata ajaib (tolong, maaf, terima kasih) pada anak usia 9-11 tahun di PPA Maranatha Oebufu melalui metode pembiasaan dengan teknik modeling. Melalui serangkaian kegiatan seperti menonton video, *role-play*, dan diskusi, anak-anak diajak untuk memahami pentingnya kata-kata tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan kata-kata ajaib setelah mengikuti program ini. Anak-anak mampu mempraktikkan kata-kata tersebut dalam berbagai situasi dan menceritakan pengalaman mereka. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa metode pembiasaan dengan teknik *modelling* efektif dalam membentuk karakter anak usia dini.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Kata-Kata Ajaib, Metode Pembiasaan, Teknik Modeling

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1725>

*Correspondence: Clarissa Maldini

Henderina Bisinglasi

Email: clarissabisinglasi@gmail.com

Received: 28-05-2025

Accepted: 28-06-2025

Published: 28-07-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This activity aims to improve the use of magic words (please, sorry, thank you) in children aged 9-11 years at PPA Maranatha Oebufu through habituation method with modeling techniques. Through a series of activities such as watching videos, role-play, and discussion, children are invited to understand the importance of these words in everyday life. The evaluation results showed a significant increase in the use of magic words after participating in this program. The children were able to practice the words in various situations and narrate their experiences. This activity concludes that the habituation method with modeling techniques is effective in shaping early childhood character.

Keywords: Character Education, Early Childhood, Magic Words, Habituation Method, Modeling Technique.

Pendahuluan

Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Hal ini dikarenakan pendidikan karakter merupakan proses yang membantu individu dalam membentuk etika, moral, dan sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Lickona (2019) menyatakan bahwa pendidikan karakter bukan hanya sekedar pengajaran nilai-nilai moral, tetapi juga proses yang mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam perilaku nyata. Dengan demikian, pendidikan karakter diharapkan dapat membentuk individu yang memiliki integritas, tanggung jawab, serta kemampuan untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan

sosialnya (Taunu & Iriani, 2019). Pendidikan karakter yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merupakan langkah yang tepat dalam mengatasi kemerosotan nilai-nilai moral yang terjadi di Indonesia. Pendidikan karakter memiliki konsep yang serupa dengan pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang bertujuan untuk membentuk generasi yang berakhlak, bertakwa, terampil, cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab (Nuryanto, 2016). Selain itu, pendidikan karakter juga diharapkan mampu menjadi solusi untuk mengatasi degradasi moral yang semakin mengkhawatirkan (Wahyuni, 2020).

Pentingnya pendidikan karakter juga sejalan dengan penelitian oleh Oktaviani et al. (2020) yang menyatakan bahwa nilai-nilai karakter harus ditanamkan sejak dini agar anak mampu berperilaku sesuai norma sosial dan budaya. Peran pendidikan karakter sangat krusial dalam membentuk insan yang beretika dan bermoral tinggi (Sari, 2021). Sebagai generasi penerus bangsa, setiap individu dituntut untuk memiliki karakter dan etika yang baik, termasuk dalam menggunakan tiga kata ajaib, yaitu “Tolong”, “Maaf”, dan “Terima kasih”, dalam interaksi sehari-hari. PPA Maranatha Oebufu telah menerapkan pembelajaran mengenai tiga kata ajaib ini melalui metode ceramah. Namun, dalam praktiknya, masih ditemukan berbagai tantangan. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa beberapa anak masih sering lupa menggunakan tiga kata tersebut. Anak-anak juga mengaku bahwa mereka kurang terbiasa menggunakan tiga kata tersebut karena tidak menjadi kebiasaan dalam lingkungan keluarga maupun sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman saja tidak cukup tanpa disertai dengan adanya pembiasaan yang terus-menerus serta dukungan dari lingkungan sekitar.

Di sisi lain, faktor lingkungan dan perkembangan zaman juga memberikan dampak besar terhadap pembentukan karakter anak. Dalam era modernisasi saat ini, kemajuan teknologi dan kurangnya peran orang tua dalam memberikan teladan berkontribusi signifikan terhadap menurunnya kualitas karakter anak (Suriadi et al., 2021 dalam Ridho & Istiqomah, 2023). Haryoko (1997) dalam Musawamah (2021) juga menegaskan bahwa lingkungan sekitar merupakan faktor dominan dalam memicu perkembangan karakter anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan & Yuliana (2021) yang menjelaskan bahwa kurangnya kontrol dan keterlibatan orang tua menjadi salah satu penyebab utama anak kurang memahami nilai-nilai sopan santun. Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan pada tanggal 5 dan 13 November 2024 di PPA Maranatha Oebufu, ditemukan bahwa partisipan kelompok usia 9–11 tahun masih jarang menggunakan tiga kata ajaib tersebut secara konsisten. Wawancara yang dilakukan bersama 14 anak mengungkapkan bahwa mereka lupa atau tidak terbiasa menggunakan kata-kata tersebut, hal ini dapat terjadi karena di lingkungan keluarga maupun sosial tidak ada pembiasaan atau teguran saat tidak menggunakannya.

Situasi ini menegaskan bahwa pendidikan karakter harus dilaksanakan secara komprehensif dengan melibatkan semua pihak, baik sekolah, lembaga sosial, maupun keluarga, melalui pendekatan pembiasaan, modelling, dan reinforcement yang berkelanjutan agar nilai-nilai sopan santun dan empati dapat tertanam kuat dalam diri

anak-anak. Selain itu, dengan adanya program intervensi perilaku positif yang melibatkan kegiatan nyata dan reflektif agar anak tidak hanya memahami, tetapi juga membiasakan diri untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Hidayati & Putri, 2021). Pembiasaan perilaku positif seperti penggunaan tiga kata ajaib ini sangat efektif bila dikombinasikan dengan metode permainan peran atau role playing yang berbasis situasi sosial nyata (Rahmawati & Sari, 2021). Selain itu, penelitian oleh Sulastri & Marzuki (2022), menjelaskan bahwa keterlibatan guru sebagai model perilaku yang konsisten dalam penggunaan bahasa santun dapat meningkatkan motivasi anak untuk meniru dan menerapkan perilaku serupa dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Handayani & Suparno (2021) juga menegaskan bahwa penanaman karakter melalui aktivitas sehari-hari sangat efektif dalam membentuk kebiasaan positif pada anak. maka dari itu penting adanya modifikasi perilaku yang dilakukan untuk menanamkan dan menumbuhkan karakter yang positif pada anak.

Kegiatan modifikasi perilaku yang dirancang menggunakan teori Social Learning Theory dari Bandura (1977) menjadi solusi yang tepat dalam menangani permasalahan ini. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku seseorang dapat dipelajari melalui pengamatan terhadap model sosial di lingkungan sekitar, baik itu orang tua, guru, maupun teman sebaya. Apa yang diamati akan ditiru dan kemudian menjadi kebiasaan apabila dilakukan secara konsisten (Maryam, 2018). Dalam situasi yang sama, seseorang cenderung akan mengulang perilaku yang sebelumnya sudah menjadi kebiasaan (Taylor dkk, 2009 dalam Maryam, 2018). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Putra & Rahman (2022) yang menyatakan bahwa penerapan teori belajar sosial mampu meningkatkan perilaku prososial pada anak-anak usia sekolah dasar.

Metodologi

Pembentukan karakter anak tidak luput dari peran orang tua, guru serta orang dewasa di lingkungannya melalui aktivitas yang dijadikan pengamatan dan dilakukan secara berulang. Sejalan dengan pendapat (Fajarini & Fauzi, 2023) bahwa dengan melihat secara langsung bagaimana orang tua, guru, dan orang dewasa di sekitarnya mempraktikkan nilai-nilai karakter yang baik, maka dengan mudah anak meniru semua karakter positif yang dipraktikkan tersebut.

Kegiatan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan pembiasaan dan teknik *modelling*. Pembiasaan merupakan sesuatu yang sengaja dilakukan secara berulang-ulang agar sesuatu tersebut menjadi kebiasaan. Hal ini sejalan dengan (Syarbini, 2014) yang berpendapat bahwa Pembiasaan merupakan alat pendidikan yang penting, sebab apabila seseorang diberikan stimulus atau rangsangan secara terus-menerus dan berkelanjutan, maka akan terbiasa, dan tanpa disadari akan menjadi karakter bagi pelakunya. Kebiasaan anak erat kaitannya dengan figur yang dicontoh. Pembiasaan merupakan metode yang sangat tepat dilakukan dalam pendidikan pada usia anak-anak karena kecenderungan dan naluri anak-anak dalam pengajaran dan pembiasaan adalah sangat besar dibanding usia lainnya. Pilar pendidikan anak usia dasar yang paling kuat dan cara yang paling efektif untuk memperbaiki nilai-nilai moralnya adalah pendidikan melalui pengajaran dan pembiasaan karena didasarkan pada partisipasi (Kusumastuti, 2020). Sementara itu, teknik

modelling merupakan teknik yang menunjukkan terjadinya proses belajar melalui pengamatan dari orang lain dan perubahan yang terjadi karena adanya peniruan (Gunarsa, 2000), sehingga dapat disimpulkan bahwa *Modelling* merupakan proses pembelajaran terhadap sesuatu melalui pengamatan dan peniruan. Pada proses belajar melalui pengamatan menunjukkan terjadinya proses belajar setelah mengamati perilaku orang lain (Gunarsa, 2000). Oleh karena itu, fasilitator menggunakan teknik *modelling* ini karena dianggap lebih efektif dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Dalam kegiatan ini, metode pembiasaan serta teknik *modelling* diterapkan melalui pemutaran video musik yang diberikan secara berulang selama tiga minggu kepada anak-anak di PPA Maranatha Oebufu. Hal ini didukung oleh Febriani & Irdamuni (2019) mengenai penggunaan dan pengadaan media berupa video musik saat pembelajaran sangat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, yaitu materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit. Fahrurrozi et al 2017 dalam Sukmawati dkk (2021) juga berpendapat bahwa video musik digunakan untuk membuat pelajaran lebih menarik dan pada saat yang sama memberikan siswa dengan contoh nyata melalui video musik. Video musik yang digunakan dalam kegiatan ini menampilkan penggunaan tiga kata ajaib yaitu Tolong, Maaf dan Terimakasih dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak-anak tersebut dapat memahami dan meniru serta meningkatkan penggunaan kata Tolong, Maaf dan Terima kasih dalam kehidupan mereka.

Pada minggu pertama, partisipan akan menonton video dongeng mengenai penggunaan tiga kata ajaib (Tolong, Maaf, Terima Kasih) dan berdiskusi tentang apa yang dipelajari, lalu mewarnai gambar tokoh dalam video tersebut. lalu fasilitator meminta partisipan untuk menggunakan kata ajaib tersebut selama seminggu kedepan karena pada sesi selanjutnya akan diminta untuk melakukan sesuatu.

Pada minggu kedua, partisipan akan melakukan *role-play* dalam kelompok untuk mempraktikkan penggunaan tiga kata ajaib, setelah itu fasilitator akan memberikan materi singkat tentang pentingnya kata-kata tersebut. kemudian partisipan diminta untuk menggambarkan 1 kejadian selama 1 minggu kemarin ketika mereka menggunakan salah satu dari 3 kata ajaib tersebut, dari hasil gambar itu partisipan diminta untuk menceritakan hasil gambaran mereka di depan kelas.

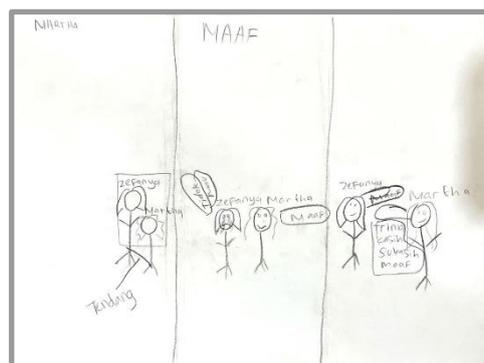
Pada minggu ketiga, kegiatan dimulai dengan partisipan menonton video musik yang menampilkan lagu mengenai penggunaan tiga kata ajaib (Tolong, Maaf dan Terimakasih). Kemudian fasilitator mengajak partisipan untuk berdiskusi mengenai video musik yang telah di tonton. Setelah itu, partisipan diminta untuk menggambarkan pengalaman mereka ketika menggunakan tiga kata ajaib tersebut dan bercerita mengenai pengalaman tersebut di depan kelas dan disaksikan oleh fasilitator dan teman teman partisipan yang lain. Tidak lupa juga fasilitator selalu memberikan penguatan positif ketika partisipan sudah berani untuk maju dan bercerita mengenai pengalamannya tersebut. Selain itu, pada minggu ketiga ini fasilitator juga menanyakan kepada partisipan apakah terdapat kendala selama mereka harus menggunakan tiga kata ajaib tersebut atau tidak. Kemudian kegiatan di tutup dengan doa bersama dan foto bersama partisipan serta guru PPA Maranatha Oebufu Kelompok umur 9-11 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Modelling berakar dari teori Albert Bandura yang telah dimulai tahun 50-an, meliputi tokoh nyata, tokoh melalui film, dan tokoh imajinasi. Bandura (1977), mengatakan bahwa modeling merupakan, “sebuah teknik belajar yang dilakukan dengan mengamati tingkah laku model secara langsung maupun tidak langsung”. Belajar melalui pengalaman tidak langsung, yaitu dengan mengamati tingkah laku orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, program modifikasi perilaku yang telah dirancang memanfaatkan teknik *modelling* dengan mengintegrasikan dongeng, video musik, dan *role-play*. Media-media ini dipilih dengan cermat untuk menyajikan model-model yang relevan dan menarik bagi anak-anak usia 9-11 tahun. Melalui dongeng, anak-anak dapat terhubung secara emosional dengan karakter-karakter yang disajikan dan meniru perilaku positif yang ditampilkan. Video musik dengan lirik yang sederhana dan mudah diingat juga dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat pembelajaran. Selain itu, kegiatan *role-play* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mempraktikkan langsung penggunaan kata-kata tolong, maaf, dan terima kasih dalam berbagai situasi.

Dalam kegiatan modifikasi perilaku yang telah dilakukan, untuk mengetahui adanya peningkatan perilaku oleh partisipan, fasilitator membuat evaluasi kegiatan dengan cara meminta partisipan untuk menggambarkan pengalaman mereka ketika menggunakan tiga kata ajaib tersebut di kertas, kemudian partisipan diminta untuk menceritakan kembali gambar tersebut di depan kelas. Pada minggu kedua evaluasi, N menceritakan pengalamannya meminta bantuan teman untuk mengambilkan botol air minumannya. Setelah menerima bantuan, N mengucapkan terima kasih kepada temannya. Tindakan N ini menunjukkan pemahaman yang baik tentang pentingnya mengucapkan kata terima kasih sebagai bentuk penghargaan atas bantuan yang diterimanya.



Gambar 1. Hasil gambar M

Selain N, ada juga M yang menceritakan sebuah kejadian di mana ia secara tidak sengaja menendang kaki Z saat bermain. Meskipun awalnya bermaksud bercanda, tindakan M tersebut membuat Z menangis. M kemudian meminta maaf dan Z memaafkannya. Peristiwa ini menunjukkan adanya proses permintaan maaf, penerimaan maaf, dan ungkapan terima kasih di antara teman sebaya

Dibandingkan dengan minggu sebelumnya, terdapat peningkatan yang jelas dalam frekuensi dan konteks penggunaan kata-kata ajaib. Cerita E, yang menggambarkan situasi

sederhana meminta cemilan dan mengucapkan terima kasih, menunjukkan bahwa peserta semakin sadar akan pentingnya menggunakan kata-kata tersebut dalam interaksi sosial sehari-hari. Secara keseluruhan, hasil evaluasi minggu kedua menunjukkan bahwa program modifikasi perilaku yang dilakukan efektif dalam meningkatkan kebiasaan berkata Tolong, Maaf, dan Terima kasih pada partisipan.

Hasil evaluasi minggu ketiga menunjukkan peningkatan pemahaman dan penerapan kata Tolong, Maaf dan Terima kasih pada partisipan. R, misalnya, mampu mengilustrasikan penggunaan kata terima kasih kepada teman-teman saat ulang tahunnya, menunjukkan bahwa ia telah memahami pentingnya ungkapan terima kasih dalam berbagai situasi sosial. Sementara itu, K dan I berbagi cerita tentang pengalaman mereka menggunakan kata tolong dalam situasi yang berbeda, menunjukkan bahwa mereka telah mampu menerapkan kata tolong, maaf dan terima kasih dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman R, K, dan I mencerminkan perkembangan yang signifikan. R mampu menunjukkan rasa syukur, K berani meminta bantuan, dan I mampu membangun hubungan positif dengan teman. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi juga memahami makna dan fungsi sosial dari kata-kata tersebut

Pengalaman A dan S menunjukkan bahwa penggunaan kata 'terima kasih' tidak hanya merupakan tindakan sosial, tetapi juga mencerminkan perkembangan emosional peserta. Mereka mampu menghubungkan tindakan orang lain dengan perasaan mereka sendiri dan merespons dengan ungkapan terima kasih. Pada evaluasi minggu ketiga, berdasarkan hasil gambar yang telah dilakukan dan diceritakan K, I, A, S, R menunjukan adanya peningkatan penggunaan tiga kata ajaib yang signifikan, karena mereka sudah memahami kapan dan dimana mereka harus menggunakan kata ajaib tersebut.

Selain peningkatan yang signifikan, evaluasi juga mengungkap adanya beberapa peserta yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konteks penggunaan kata Tolong, Maaf dan Terima kasih. Contohnya, G menceritakan bahwa adiknya lah yang mengucapkan terima kasih kepadanya, dan ia menanggapi dengan 'sama-sama'. Hal ini menunjukkan bahwa proses internalisasi kebiasaan baru ini membutuhkan waktu dan dukungan yang lebih intens, terutama dalam memahami penggunaan kata Tolong, Maaf dan Terima kasih dalam berbagai situasi sosial. Kendala utama yang dihadapi anak-anak adalah kurangnya kebiasaan dalam menggunakan kata-kata Tolong, Maaf, dan Terima kasih. Meskipun sudah ada peningkatan, sebagian besar anak masih merasa kesulitan untuk menerapkannya secara konsisten dalam percakapan sehari-hari. Mereka mengakui bahwa terkadang lupa merupakan hal yang wajar, namun membutuhkan waktu dan latihan untuk menjadi kebiasaan.

Pada Tahap *follow-up* kegiatan modifikasi perilaku yang bertujuan meningkatkan penggunaan kata Tolong, Maaf dan Terima kasih pada anak usia 9-11 tahun telah dilakukan satu minggu setelah kegiatan inti berakhir. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada sebagian besar peserta. Dari 14 anak, sekitar 9-10 anak telah terbiasa menggunakan kata Tolong, Maaf, dan Terima kasih dalam keseharian mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa modifikasi perilaku yang dilakukan cukup efektif dalam mengubah perilaku anak. Melalui pengamatan dan konfirmasi dari pengasuh serta

pengajar, fasilitator melihat adanya indikasi keberhasilan awal dalam upaya penanaman nilai kesopanan dan etika komunikasi pada anak usia 9-11 tahun. Meskipun demikian, fasilitator menyadari masih terdapat ruang untuk perbaikan. Capaian ini mendorong fasilitator untuk merancang strategi lebih komprehensif pada tahap selanjutnya, dengan tujuan mengoptimalkan dampak intervensi sehingga dapat mencakup seluruh peserta didik. Melalui kegiatan ini, fasilitator menyadari pentingnya konsistensi dalam memberikan penguatan positif dan dukungan lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembang anak.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penggunaan kata Tolong, Maaf dan Terimakasih. Hal ini berarti bahwa teknik *modelling* yang telah diterapkan dalam kegiatan ini, berhasil untuk meningkatkan karakter sopan santun pada partisipan. Bandura (1977) menekankan bahwa pengamatan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Dengan menyediakan penggunaan kata Tolong, Maaf dan Terima kasih melalui video musik, partisipan akan lebih mudah mengamati dan meniru perilaku yang diharapkan. Hal ini dijelaskan dalam (Sukmawati, 2021) bahwa penggunaan video musik dalam proses pembelajaran dengan memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari dapat membuat kesan menarik terhadap partisipan, sehingga partisipan lebih mudah memahami dan meniru hal yang ditampilkan melalui video musik tersebut.

Melalui video musik yang ditampilkan, partisipan dapat meningkatkan kebiasaan berkata tolong, maaf dan terimakasih karena adanya proses belajar melalui pengamatan yang efektif. Menurut (Daryanto, 2010) Secara psikologis, partisipan lebih mudah belajar melalui contoh nyata yang ditampilkan melalui video musik. Menurut (Bandura, 1977) dengan adanya proses pengamatan partisipan akan lebih mudah mengintegrasikan nilai-nilai yang ada pada video musik tersebut. Selain itu, Berdasarkan teori dari (Hatfield, 1993) mengenai *emotional contagion* mengemukakan bahwa ketika individu menyaksikan video yang menunjukkan interaksi sosial akan mengalami penularan emosi, sehingga ketika partisipan menonton video mengenai penggunaan kata Tolong, Maaf dan Terimakasih, partisipan akan merasakan dan mengalami emosi yang ada pada video tersebut dan menggunakan tiga kata Tolong, Maaf dan Terima kasih tersebut. Kemudian, berdasarkan teori *operant conditioning* menurut (Skinner, 1953) dengan adanya penguatan positif misalnya dengan memberikan pujian ketika partisipan menggunakan kata Tolong, Maaf dan Terima kasih, akan mendorong partisipan untuk terus menggunakan kata Tolong, Maaf dan Terima kasih ketika berada di situasi yang mengharuskan partisipan menggunakan kata tersebut.

Simpulan

Kegiatan modifikasi perilaku untuk meningkatkan kebiasaan berkata "Tolong", "Maaf", dan "Terima kasih" memiliki implikasi yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter anak. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pembiasaan dan teknik *modelling* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mampu membentuk kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari

anak-anak. Keberhasilan kegiatan ini menegaskan bahwa pendidikan karakter tidak cukup hanya disampaikan melalui metode ceramah, melainkan harus disertai dengan contoh nyata dan praktik langsung yang dilakukan secara konsisten oleh lingkungan sekitar, baik di rumah maupun di lembaga seperti PPA. Selain itu, hasil ini juga menegaskan bahwa peran lingkungan sosial, termasuk keluarga dan pengasuh, sangat berpengaruh dalam mendukung terbentuknya karakter sopan santun pada anak. Dengan terciptanya lingkungan yang penuh dengan kebiasaan saling menghargai, anak-anak menjadi lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai moral seperti empati, rasa hormat, dan sopan santun.

Berdasarkan hasil pengabdian ini, dapat disarankan agar kegiatan pengabdian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar dan rentang usia yang lebih muda untuk mengetahui efektivitas metode ini dalam berbagai kelompok perkembangan. Selain itu, kegiatan pengabdian dalam jangka panjang juga perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana perubahan perilaku ini dapat bertahan dalam kehidupan anak-anak. Kegiatan pengabdian yang akan datang juga dapat mengkombinasikan metode pembiasaan dan modelling dengan pendekatan lain seperti permainan edukatif, media digital interaktif, atau teknik reward and punishment agar dapat memperkuat hasil. Kemudian, selanjutnya, direkomendasikan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkala, tidak hanya di lembaga pendidikan tetapi juga diperluas ke lingkungan keluarga melalui pelatihan bagi orang tua dan pengasuh. Penguatan melalui media visual, lagu, poster, dan video edukasi juga dapat menjadi cara yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter tersebut. Selain itu, evaluasi berkala perlu dilakukan untuk memantau perkembangan anak serta memperbaiki metode yang digunakan agar lebih optimal dalam membentuk karakter anak yang beretika, santun, dan menghargai sesama.

Daftar Pustaka

- Bandura, Albert. 1977. *Social Learning Theory*. Prentice-Hall, Inc., New Jersey
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gramedia
- Fajarini, A., & Fauzi, F. (2023). Pembentukan Karakter Anak Didik RA (Raudhatul Athfal) Melalui Pembiasaan "Kata Ajaib." *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 459-468. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.3112>
- Febriani, S., & Irdamurni, I. (2019). Video Tutorial Dapat Meningkatkan Keterampilan Menggosok Gigi Anak Tunagrahita Kategori Sedang. *Ranah Research*, 1(4), 991-997. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/161>
- Gunarsa, S. D. (2000). *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: Gunung Mulia
- Handayani, S., & Suparno, S. (2021). Penanaman Nilai Karakter Melalui Pembiasaan dalam Kegiatan Sehari-hari di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 15-26. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.37654>
- Hatfield, E., Cacioppo, J. T., & Rapson, R. L. (1993). Emotional contagion. *Current directions in psychological science*, 2(3), 96-100.
- Hidayati, N., & Putri, A. D. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Program Intervensi Perilaku Positif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 321-333. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.39120>

- Kurniawan, D., & Yuliana, R. (2021). Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 67-74. <https://doi.org/10.33258/jp.v5i1.440>
- Kusumastuti, N. (2020). Implementasi Pilar-Pilar Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 333–344. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2525>
- Lickona, T. (2019). Pendidikan karakter: Panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar & baik. Nusamedia.
- Maryam, E.W. (2018). *Psikologi sosial*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Musawamah, M. (2021). Peran orang tua dan guru dalam membentuk karakter anak di kabupaten demak. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)*, 3(1), 54-70.
- Nuryanto, S. (2016). *Berkisah metode penguatan nilai karakter islami pada anak usia dini*. In *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 "Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN"*. Unmuh Ponorogo.
- Oktaviani, L., Marzulina, L., & Susanti, R. (2020). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 410-417. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.372>
- Putra, D. P., & Rahman, F. (2022). Penerapan Teori Pembelajaran Sosial dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4823-4831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1902>
- Rahmawati, A., & Sari, R. P. (2021). Meningkatkan Karakter Sopan Santun Anak melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 45-53. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2047>
- Ridho, M. D., & Istiqomah, I. (2023). Проблематика pembelajaran karakter bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah 04 Blimbing Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. *Modeling*, 10(4), 316-325. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1877>
- Sari, M. N. (2021). Shaping young learners' character through teacher questioning in English classroom activities. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 14-19
- Skinner, B. F. (1953). *Skinner - Operant Conditioning*.
- Sukmawati, I., & Novianti, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran modeling melalui video dalam peningkatan kemampuan toilet training pada anak tunagrahita. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 89-95. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2626>
- Sulastri, S., & Marzuki, I. (2022). Peran Guru Sebagai Model Perilaku dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(1), 25-34. [<https://doi.org/10.21009/jpp.v29i1.23450>], <https://doi.org/10.21009/jpp.v29i1.23450>
- Syarbini, A. (2014). *Model pendidikan karakter dalam keluarga*. Elex Media Komputindo.
- Taunu, E. S. H., & Iriani, A. (2019). Evaluasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(1), 64–73.

Wahyuni, I. W., & Putra, A. A. (2020). Kontribusi peran orangtua dan guru dalam pembentukan karakter Islami anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 30-37.