

## **Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Upaya Mengenalkan Tata Krama Dan Sopan Santun Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

### **Utilization of Quizizz Application To Introduce Etiquette and Politeness for Children Around 5 to 6 Years Old**

**Fajriati Islami<sup>1</sup>, Rohita Rohita<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Al Azhar Indonesia  
Email: <sup>1</sup>fjrisl27@gmail.com<sup>1</sup>, <sup>2</sup>rohita@uai.ac.id  
(\* coresponding author)

---

#### **Abstract**

*Manners are things that need attention, especially during the Covid-19 pandemic that occurred in the era of digitalization. The pandemic condition causes the absence of sufficient opportunities for children to learn manners and manners through direct interaction. The high interaction of children with gadgets is also feared to have an impact on negative behaviors that can appear when children interact with the environment outside their family. The purpose of this activity is to introduce children to manners and manners by using media quizizz. The activity was attended by 10 parents who have children aged 5-6 years, with activities in the form of socialization, training and mentoring. The results of the activity show that after parents introduce manners and manners to children, it appears that children are able to apply manners in their daily lives such as saying thank you if you receive something, saying sorry if you make a mistake intentionally or unintentionally, saying excuse me and saying the word please if you want to ask for help. So it can be said that the quizizz media can be used to introduce manners and manners to children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *manners, media quizizz, 5-6 year olds*

#### **Abstrak**

Tata krama dan sopan santun menjadi hal yang perlu mendapat perhatian terutama di masa pandemi Covid-19 yang terjadi di era digitalisasi. Kondisi pandemi menyebabkan ketiadaan kesempatan yang cukup bagi anak untuk mempelajari tata krama dan sopan santun melalui interaksi secara langsung. Tingginya interaksi anak dengan gadget, juga dikhawatirkan akan berdampak pada perilaku-perilaku negatif yang dapat muncul pada saat anak berinteraksi dengan lingkungan di luar keluarganya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengenalkan anak mengenai tata krama dan sopan santun dengan memanfaatkan media *quizizz*. Kegiatan diikuti oleh orang tua yang mempunyai anak usia 5-6 tahun berjumlah 10 orang tua, dengan bentuk kegiatan berupa sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa setelah orangtua mengenalkan tata krama dan sopan santun kepada anak, terlihat anak mampu mengaplikasikan tata krama dalam kesehariannya seperti mengucapkan terima kasih jika menerima sesuatu, mengucapkan kata maaf jika melakukan kesalahan yang di sengaja atau tidak sengaja, mengucapkan kata permissi serta mengucapkan kata tolong jika ingin meminta bantuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *quizizz* dapat digunakan untuk mengenalkan tata krama dan sopan santun kepada anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci:** *tata krama, sopan santun, media quizizz, anak usia 5-6 tahun*

---

## 1. PENDAHULUAN

Kemampuan sosial emosional anak usia dini adalah kemampuan anak untuk berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Kemampuan sosial emosional merupakan faktor penting bagi anak untuk memulai dan menjalin hubungan dengan lingkungan sosialnya [1]. Kemampuan sosial emosional anak juga dimaknai sebagai kemampuan untuk menjalin relasi dengan orang lain, terbiasa untuk bertata krama dan sopan santun, mematuhi dan menjalankan peraturan, disiplin dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar [2]. Kemampuan sosial emosional anak berkembang dengan adanya pengaruh dari orang tua atau anggota keluarga lain, teman sebaya, dan juga orang dewasa di lingkungan anak. Pada usia 2 sampai 6 tahun, anak belajar secara bertahap untuk menjadi anggota sosial. Oleh karena itu, tugas utama orang tua dan juga orang dewasa yang dekat dengan anak adalah berinteraksi dan memperkenalkan hal-hal yang baik dan tidak baik di lingkungan anak [3]. Sikap yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain yaitu tata krama dan sopan santun, sehingga penting untuk para orang tua atau orang dewasa mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak sejak dini. Mengembangkan tata krama dan sopan santun sejak dini, nantinya akan menjadi kebiasaan yang baik yang tertanam dalam diri anak sampai anak dewasa.

Tata krama adalah adat, peraturan yang disepakati, dan perilaku yang wajar terjadi antar manusia. Adapun sopan santun adalah adab bertingkah laku, budi pekerti yang baik, dan kesusilaan dalam keseharian [4]. Tata krama dan sopan santun adalah sikap dan perilaku seseorang yang merupakan kebiasaan yang telah disepakati dan diterima di dalam lingkungan di mana seseorang itu berada [5]. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tata krama dan sopan santun adalah perilaku yang diperlukan untuk menghormati dan menghargai orang lain dalam berinteraksi di lingkungan.

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi tata krama dan sopan santun, yaitu: (1) faktor orang tua, orang tua merupakan orang yang berkomunikasi setiap waktu dengan anak, sehingga pembentukan dan penerapan tata krama dan sopan santun berlangsung secara alami dan mudah diterima oleh anak. (2) faktor lingkungan, manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat dipisahkan dari interaksi antar sesama, dimana interaksi tersebut membentuk sebuah lingkungan pergaulan. Bagaimana cara lingkungan pergaulan tersebut berinteraksi, akan mempengaruhi cara berinteraksi yang dilakukan anak pula. (3) faktor sekolah, sekolah juga mempengaruhi tata krama dan sopan santun anak, karena di sekolah guru tidak hanya memberikan pendidikan berupa materi saja, tetapi perlu menunjukkan sisi teladannya. Karena pada dasarnya anak belajar dengan mencontoh apa yang anak lihat, sehingga faktor-faktor tersebut perlu untuk menjadi teladan bagi anak dengan memberikan contoh yang baik dalam sosialisasi kehidupan [6]. Tata krama dan sopan santun dengan nilai sosial budaya setempat meliputi menghormati orang yang lebih tua, sopan santun terhadap pergaulan atau lingkungan, menerima sesuatu dengan tangan kanan, tidak berkata-kata kotor, kasar dan sombong dan tidak meludah di sembarang tempat [7].

Di dalam mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak, perlu adanya media yang kreatif agar dapat menarik perhatian anak dan tidak membosankan, karena anak-anak lebih senang dengan metode belajar sambil bermain. Selama ini pengenalan nilai sopan santun dan tata krama diberikan dengan menggunakan media berupa video pendukung dan praktek langsung [8], media Flap Book dan boneka tangan menggunakan software Adobe Photoshop, pen tablet serta software Adobe Illustrator [9], media buku cerita [10], serta menggunakan metode pembiasaan [11], dan bermain peran [12]

Media dan metode tersebut tentunya bukan hal yang baru dalam upaya penanaman perilaku positif termasuk pengenalan sopan santun dan tata krama. Namun, mengingat era digitalisasi yang terjadi saat ini, disertai pandemic yang melanda sejak 2020 awal, menjadi

satu pertimbangan untuk mengenalkan berbagai nilai dalam bentuk yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya adalah dengan memanfaatkan permainan *online* edukasi berupa *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Selama ini *quizizz* telah digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini, diantaranya pengenalan huruf abjad [13], [14]; pembelajaran membaca [15], serta pembelajaran bahasa Inggris [16]. Namun, belum ditemukan penggunaan *quizizz* untuk pengenalan tata krama dan sopan santun. Untuk penggunaan *quizizz* dalam pengenalan kedua nilai tersebut dapat dilakukan dengan merancang konsep tata krama dan sopan santun ke dalam pertanyaan disertai tampilan beranimasi yang dapat menarik perhatian anak.

Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada dunia pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini, yaitu berupa media dalam bentuk aplikasi bernama *quizizz* sebagai salah satu **alternatif media pembelajaran berbasis digital** yang dapat digunakan oleh pendidik, baik guru maupun orangtua untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini, termasuk usia 5-6 tahun, khususnya dalam pengenalan tata krama dan sopan santun.

## 2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilakukan di wilayah Cidodol, Jakarta Selatan selama 2 minggu di bulan Juli 2021 yang mencakup tiga kali pertemuan meliputi kegiatan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan yang juga dilakukan menggunakan whatsapp grup. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Orang tua adalah orang terdekat anak dan orang yang memiliki lebih banyak waktu bersama dengan anak.

Kegiatan dilakukan dalam 3 bentuk, yaitu sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan. Ketiga kegiatan dilakukan secara berurutan sehingga peserta dapat benar-benar memahami materi yang disampaikan dan dapat memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya.

### a) Sosialisasi

Sosialisasi adalah suatu usaha untuk memberikan informasi tentang suatu kabar atau berita. Sosialisasi dilakukan kepada orang tua untuk memberikan informasi terkait pentingnya mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak sejak dini dan memberikan informasi mengenai media yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak.

### b) Pelatihan

Pelatihan adalah proses pembelajaran yang melibatkan perolehan keahlian, konsep, peraturan atau sikap. Pelatihan yang diberikan kepada orang tua adalah pelatihan tentang cara menggunakan media *quizizz* untuk mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak.

### c) Pendampingan

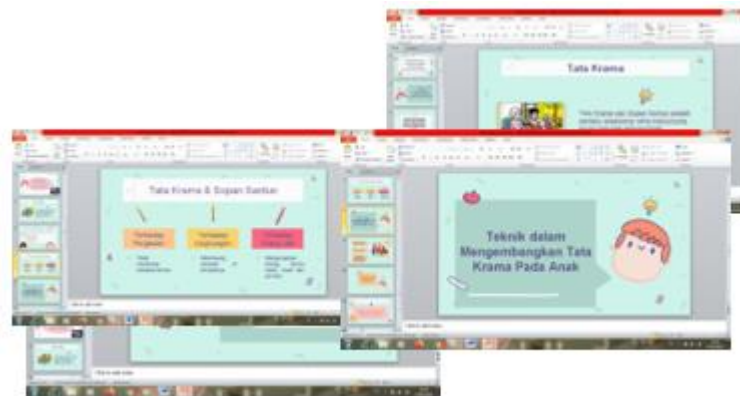
Pendampingan adalah kegiatan untuk membantu individu maupun kelompok yang berangkat dari kebutuhan dan kemampuan, yang didampingi dengan mengembangkan proses interaksi dan komunikasi. Pendampingan dilakukan saat orang tua mencoba untuk menggunakan media *quizizz* untuk mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak.

### 3. PELAKSANAAN KEGIATAN

#### a) Sosialisasi

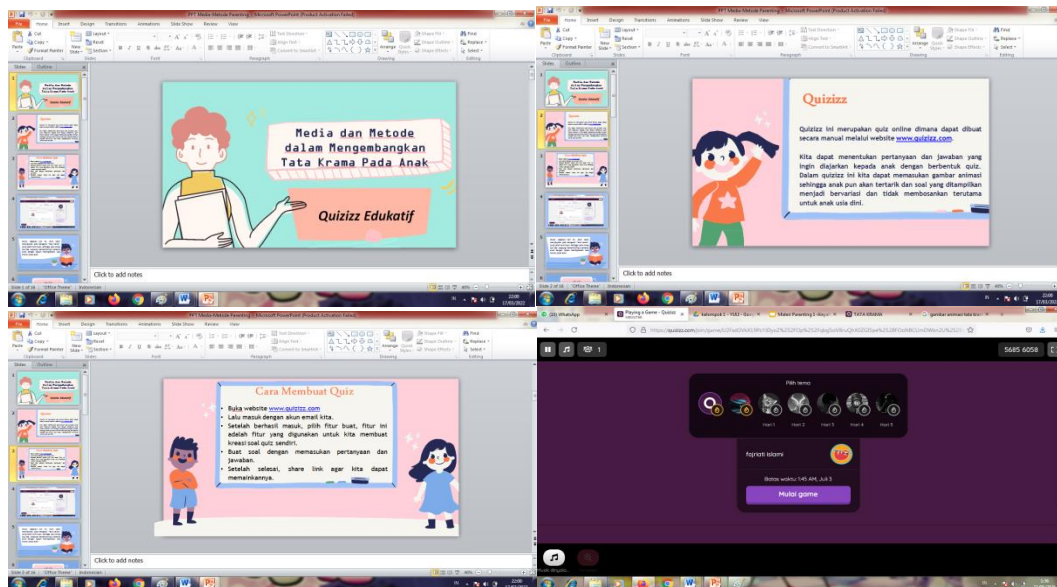
Kegiatan sosialisasi dilakukan pada Sabtu, 3 Juli 2021. Sebelum melakukan sosialisasi, terlebih dahulu membuat grup *whatsapp* bersama para orang tua yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi ini. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan melalui *zoom meeting*. Sebelum melakukan *zoom* untuk pertemuan pertama, *link zoom* dikirimkan melalui grup WA tersebut. Materi yang akan dipaparkan juga dibagikan ke grup agar para orang tua dapat membacanya kembali. Pada kegiatan sosialisasi, dilakukan dua kali. Sosialisasi pertama mengenai pengertian perkembangan sosial emosional secara umum, setelah itu menjelaskan beberapa indikator dari aspek perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun, dan point yang akan dibahas yaitu perilaku prososial anak yang meliputi tata krama atau sopan santun.

Gambar 1 merupakan materi yang diberikan mencakup, pengertian tata krama, serta faktor yang mempengaruhi tata krama meliputi faktor orang tua, lingkungan dan sekolah. Selain itu membahas contoh-contoh tata krama yang baik terhadap pergaulan yaitu tidak membedakan teman, lalu tata krama terhadap lingkungan yaitu membuang sampah pada tempatnya dan tata krama terhadap orang lain yaitu mengucapkan salam, tolong, permisi, terima kasih dan maaf. Selanjutnya membahas teknik dalam mengembangkan tata krama pada anak usia dini yaitu dengan memberi contoh secara langsung, teknik bercerita, menyajikan tontonan yang berkaitan dengan tata krama. Setelah paparan materi selesai, diadakan sesi tanya jawab atau *sharing* dengan orang tua terkait tata krama dan sopan santun.



Gambar 1. Materi Mengenai Tata Krama

Sosialisasi kedua yaitu membahas media yang akan digunakan dalam kegiatan mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak yaitu *quizizz*. Materi yang dipaparkan berisi tentang media dan metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengembangan tata krama pada anak kali ini yaitu media *quizizz*. Penjelasan pertama tentang apa itu *quizizz*. *Quizizz* ini merupakan *quiz online* dimana dapat dibuat secara manual melalui website [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com). Pengguna dapat menentukan pertanyaan dan jawaban yang ingin diajarkan kepada anak dengan berbentuk *quiz*. Di dalam *quizizz*, pengguna dapat memasukkan gambar animasi sehingga anak pun akan tertarik dan soal yang ditampilkan menjadi bervariasi serta tidak membosankan termasuk untuk anak usia 5-6 tahun, yang terlihat pada Gambar 2.



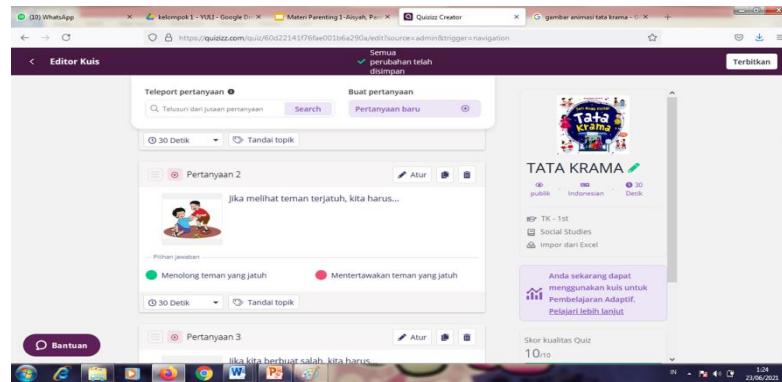
Gambar 2. Materi Mengenai Media Quizizz dan Cara Menggunakannya

Setelah itu, mulai menjelaskan cara membuat pertanyaan di dalam *quizizz* dan memberi contoh cara memainkan *quizizz*. Pertanyaan di dalam *quizizz* dapat dibuat dengan menyesuaikan dengan apa yang ingin diajarkan pada anak. Bentuk pertanyaan akan terlihat seperti teka-teki karena dapat ditambahkan dengan gambar-gambar animasi. Setelah orang tua melihat cara membuat pertanyaan di dalam *quizizz* dan cara memainkannya, orang tua dipersilahkan untuk mempraktekannya secara langsung, yaitu membuat pertanyaan-pertanyaan di dalam *quizizz* mengenai tata krama dan sopan santun serta memasukkan gambar-gambar animasi anak yang berhubungan dengan tata krama dan sopan santun.

#### b) Pelatihan

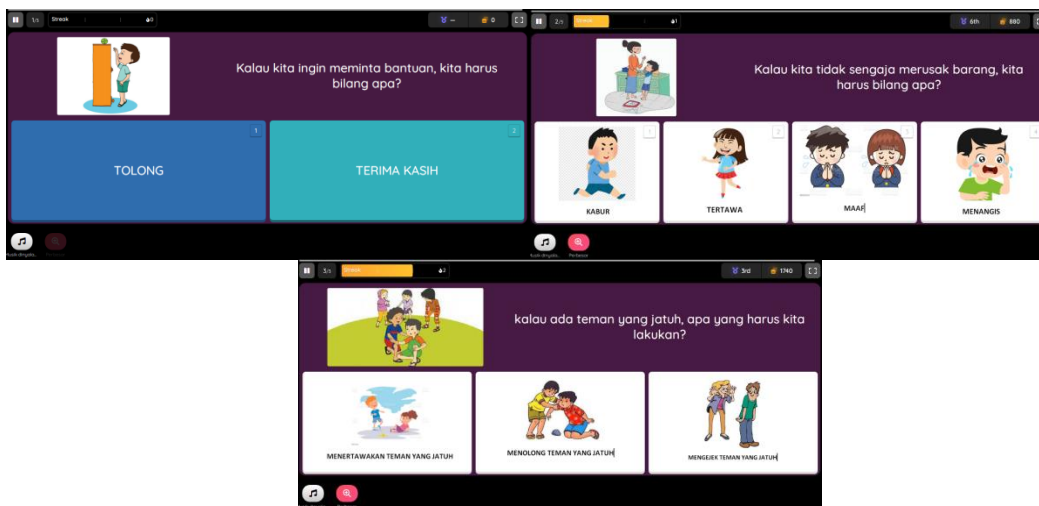
Pelatihan ini dilakukan pada Sabtu, 10 Juli 2021, dan dilaksanakan melalui *zoom meeting*, berdasarkan kesepakatan dengan para orang tua yang mengikuti kegiatan ini. Tetapi tidak semua hadir di *zoom meeting*. Orang tua yang tidak dapat hadir di *zoom meeting* diberikan materi tentang cara membuat *quizizz* dengan tema tata krama dan sopan santun yang sudah di print.

Pada pertemuan sebelumnya, sudah berdiskusi mengenai media *quizizz*. Selanjutnya orang tua belajar mempraktekkan membuat *quizizz* dengan materi mengenai tata krama dan sopan santun untuk anak mainkan. Orang tua memulai bersama-sama dengan mengikuti arahan yang ditampilkan melalui fitur *share screen* pada *zoom* dalam membuat pertanyaan-pertanyaan untuk *quizizz*. Selain membuat pertanyaan, orang tua juga memasukkan gambar-gambar animasi anak yang berhubungan dengan tata krama dan sopan santun. Setelah *quizizz online* selesai dibuat, orang tua menyampaikan cara yang akan digunakan oleh orang tua untuk mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak melalui *quizizz* ini, seperti sebelum anak memulai *quiz*, orang tua bercakap-cakap mengenai tata krama dan sopan santun pada anak, kemudian saat anak mulai menjawab pertanyaan dalam *quizizz*, orang tua memberikan penjelasan mengenai tata krama yang terdapat di dalamnya, terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Aplikasi Quizizz

Orang tua yang memiliki pertanyaan atau mengalami kendala dalam membuat soal *quizizz* tata krama dan sopan santun dipersilahkan untuk *share screentampilanquizizz*nya sehingga semua orang tua dapat melihat. Sebagian orang tua mencoba membuat *quizizz*, dan masing-masing menampilkan/*share screen quizizz* hasil buaatannya. Orang tua yang telah mencoba membuat *quizizz*, bersedia menampilkan/*share screenquizizz* yang telah dibuat tersebut. Setelah itu, orang tua berdiskusi untuk memilih satu *quizizz* yang ingin digunakan untuk kegiatan ini. Pada Gambar 4 berikut adalah beberapa *quizizz* yang dipilih oleh orang tua untuk dipresentasikan.



Gambar 4. Contoh Hasil Pembuatan Soal Tata Krama Dan Sopan Santun Menggunakan Quizizz

### c) Pendampingan

Setelah orang tua berhasil membuat *quizizz* online dengan materi tata krama dan sopan santun, orang tua mempraktekkan kepada anak. Orang tua memulai dengan bercakap-cakap mengenai tata krama dan sopan santun pada anak. Kemudian saat anak mulai menjawab pertanyaan dalam *quizizz*, orang tua memberikan penjelasan mengenai tata krama tersebut. Orang tua mempraktekkan menggunakan *quizizz* untuk mengembangkan tata krama pada anak secara berulang pada hari-hari berikutnya di rumah masing-masing.

Setelah itu, diadakan pertemuan untuk berdiskusi atau melaporkan perkembangan anak terkait tata krama dan sopan santun, apakah ada hambatan atau tidak dalam penggunaan media tersebut, berhasil atau tidak dalam mengembangkan tata krama pada anak dengan menggunakan media *quizizz*, serta melakukan *sharing* antar orang tua tentang pelaksanaan kegiatan yang masing-masing sudah lakukan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan mengenalkan tata krama pada anak melalui media *quizizz* ini melibatkan orang tua karena yang pertama kali dikenali oleh anak sejak saat dilahirkan dan kemudian berperan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut adalah orang tua [17]. Dalam memainkan *quizizz*, orang tua menggunakan metode berbincang-bincang, bercerita dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba terlebih dahulu. Hal ini sesuai dengan model pengasuhan kebebasan untuk anak mengkomunikasikan pendapatnya dan mendukung pendapat anaknya dengan memberikan penjelasan [18]. Sebelum memanfaatkan media *quizizz* untuk mengembangkan tata krama dan sopan santun anak, cara yang dilakukan oleh orang tua yaitu hanya dengan memberitahu anak mengenai tata krama yang baik secara lisan. Anak juga belum sepenuhnya menerapkan tata krama dan sopan santun di dalam kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua sebelum dilakukannya kegiatan mengembangkan tata krama dan sopan santun menggunakan media *quizizz* ini, orang tua merasa permainan yang anak mainkan di rumah belum dapat untuk mengembangkan tata krama pada anak. Karena masih banyak orang tua yang merasa bingung untuk mengisi celah saat anak bermain dengan mengajarkan tata krama. Tetapi orang tua merasa jika ada waktu yang tepat untuk mengembangkan tata krama, orang tua akan melakukannya. Sebagian anak sudah diberitahu tentang tata krama saat belajar dengan guru. Sebagian anak juga sudah terbiasa mengucapkan terima kasih saat menerima sesuatu, tetapi belum terbiasa mengucapkan kata tolong jika ingin meminta bantuan, belum terbiasa mengucapkan kata maaf jika melakukan kesalahan sengaja/tidak sengaja, serta belum terbiasa mengucapkan kata permissi. Orang tua mengaku baru mengetahui media *quizizz* dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar sambil bermain untuk anak.

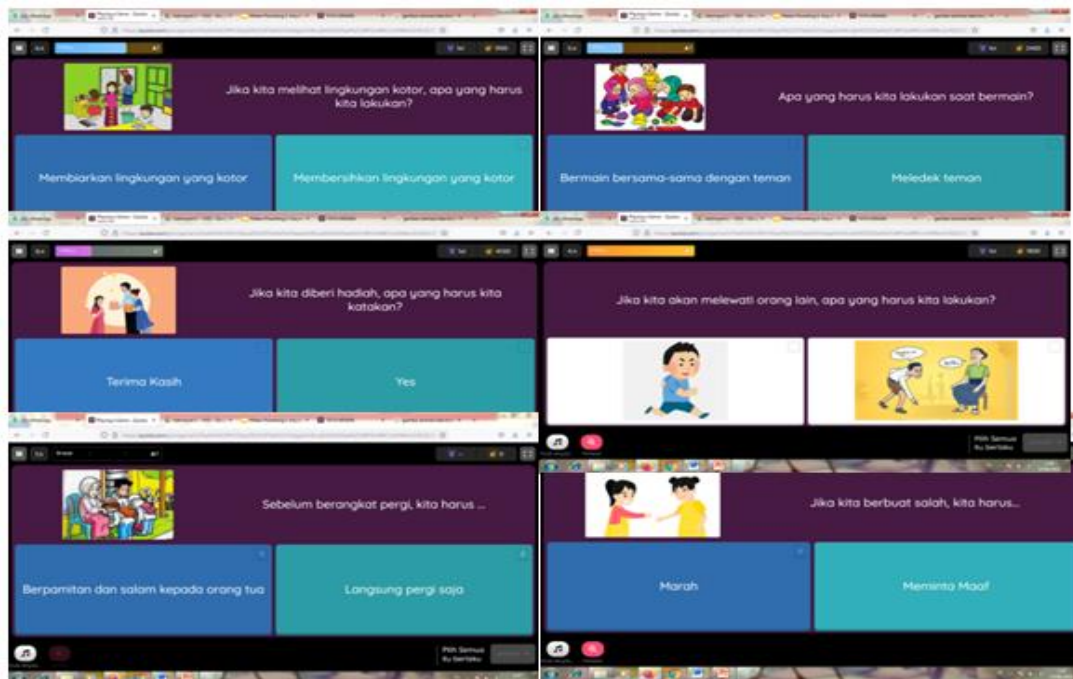
Setelah anak selesai memainkan *quizizz* tentang tata krama dan sopan santun, akan terlihat skor anak dan jumlah pertanyaan mengenai tata krama dan sopan santun yang berhasil dan tidak berhasil anak jawab. Tetapi, hasil *quizizz* juga tetap dilihat dari penerapan tata krama dan sopan santun yang anak lakukan pada kehidupan sehari-harinya berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua.

Nama peserta	Skor	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8
Husen dan syafiq	5300 (100%)	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Gilang	5300 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
syafiq	5300 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Afdhal Fayeza Badawi	5300 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Shaka	5300 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fikha	5300 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 4. Skor Hasil Kegiatan Anak Menggunakan *Quizizz* Tata Krama dan Sopan Santun

Berdasarkan skor *quizizz* pada gambar 4, terdapat 8 pertanyaan tata krama dan sopan santun. Terlihat semua anak dapat menjawab setiap pertanyaan tata krama dan sopan santun tersebut sehingga skor tertera 100%. Sementara itu berdasarkan wawancara dengan orang tua, setelah melakukan kegiatan ini, orang tua mengaku jika anak menjadi lebih tertarik karena mengembangkan tata krama dan sopan santun menggunakan *quizizz* ini tidak monoton. Dalam menyelesaikan soal mengenai tata krama menggunakan *quizizz*, anak dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar dan mendapat nilai tinggi. Selain itu, anak sudah mengaplikasikan tata krama dalam kesehariannya seperti mengucapkan terima kasih jika menerima sesuatu, mengucapkan kata maaf jika melakukan kesalahan yang di sengaja atau tidak sengaja, mengucapkan kata permissi serta mengucapkan kata tolong jika ingin meminta bantuan. Hal ini berarti anak telah menunjukkan perkembangan sosial emosional untuk anak usia 5-6 tahun yaitu perilaku prososial yang meliputi mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Terdapat delapan pertanyaan terkait tata krama di dalam *quizizz* yang diberikan dan anak menjawab semua pertanyaan dengan benar. Beberapa di antaranya ditampilkan pada Gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Materi Tata Krama dan Sopan Santun Dalam Quizizz

Agar perilaku tata krama dan sopan santun melekat pada diri anak, maka orang tua harus terus mengulangi upaya yang telah dilakukannya tersebut, diantaranya tentu dengan menggunakan *quizizz*. Pengenalan tata krama dan sopan santun dilakukan dengan membuat model-model pertanyaan yang baru disertai animasi gambar yang juga baru. Diperlukan juga pendampingan dari orangtua, mengingat pengenalan tata krama dan sopan santun memerlukan penjelasan dari pendidik mengenai alasan-alasan dari perilaku yang seharusnya muncul dan yang seharusnya tidak muncul dalam kehidupan keseharian anak.

## 5. KESIMPULAN

Tata krama dan sopan santun sangat penting untuk mempermudah anak diterima di lingkungannya. Mengembangkan tata krama pada anak, diperlukan partisipasi orang tua juga untuk mendukung dan memberi arahan serta sebagai contoh untuk anak dalam menerapkan tata krama. Dalam mengembangkan tata krama, walaupun menggunakan media, tetapi orang



tua harus selalu memberi contoh yang baik untuk anak, karena modelling atau mencontoh merupakan hal yang paling sering dilakukan anak usia dini. Dalam mengembangkan tata krama, harus dilakukan secara berulang dan terus menerus agar anak terbiasa mempunyai tata krama yang baik. Orang tua perlu melakukan inovasi sederhana untuk menciptakan pembelajaran-pembelajaran yang menarik untuk anak dengan memanfaatkan teknologi yang ada, terutama dalam mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak. Dengan memanfaatkan media quizizz ini, diharapkan anak akan lebih tertarik untuk belajar bertata krama dan sopan santun, dan menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media online seperti quizizz untuk mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak tidak akan efisien apabila tanpa arahan, dukungan serta, partisipasi orang tua karena orang tua diperlukan untuk memberikan arahan dan penjelasan terkait tata krama dan sopan santun. Quizizz hanya sebagai media pendukung untuk menarik minat anak untuk mempelajari tata krama dan sopan santun. Diharapkan media quizizz ini dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan tata krama dan sopan santun pada anak agar kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak menggunakan gadget lebih bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Hamzah, Pengembangan Sosial Anak Usia Dini. hal 20-24, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015.
- [2] Dewi, Teori dan Konsep Tumbuh Kembang Bayi, Toddler, Anak dan Usia Remaja, Yogyakarta: Huha Medika, 2015.
- [3] S. S. Ndari and dkk, Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini. hal 1-13, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018.
- [4] M. Ni'mah, Tata Krama, Sopan Santun Dan Rasa Malu, Klaten: Penerbit Cempaka Putih, 2019.
- [5] M. Q. Shihab, Yang Hilang Dari Akhlak. hal 126, Tangerang: Lentera Hati, 2016.
- [6] D. F. Shaula and N. Hasyim, "Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak Melalui Perancangan Game Edukasi," *Jurnal Informatika Upgris Vol. 3, No. 1 P/E-ISSN: 2460-4801/2447-6645*, pp. 39-44, 2017.
- [7] D. Wahyudi and I. M. Arsana, "Peran Keluarga Dalam Membina Sopan Santun Anak Di Desa Galis Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan," *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 1, no. 2, pp. 290-304, 2014.
- [8] A. N. Fadhilah, "Pendidikan Tata Krama Untuk Anak Usia Dini," *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 2-8, 2021.
- [9] N. M. Hasanah and T. C. Kusumandyoko, "Perancangan Flap Book Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah," *Jurnal Seni Rupa*, vol. 6, no. 02, pp. 1-11, 2018.
- [10] V. A. Fatayatye and A. Kadarisman, "Perancangan Media Edukasi Tata Krama Untuk Anak Balita Designing Educational Media Of Ethics For Toddler," *e-Proceeding of Art & Design*, vol. 4, no. 3, pp. 318-323, 2017.
- [11] R. Putrihapsari and Dimiyati, "Penanaman Sikap Sopan Santun dalam Budaya Jawa pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2059-2070, 2019.
- [12] Q. Aini, "Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di TK Adirasa Jumiang," *Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak*

*Usia Dini*, vol. 01, no. 02, pp. 41-48, 2019.

- [13] A. C. D. D. Puspitasari and Z. Karyati, "Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Taman Kanak-kanak Melalui Quizizz," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 7, no. 7, p. 267-272, 2021.
- [14] A. C. D. D. Puspitasari, Z. Karyati and Rahmawati, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Di TK Dian Pratama Jakarta Timur," *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, vol. 3, no. 1, pp. 132-137, 2022.
- [15] Rahmawati and V. Ramdhan, "Penerapan Pembelajaran Membaca Pada Usia Dini Menggunakan Aplikasi Quizizz," *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, pp. 842-845, 2021.
- [16] M. L. Girsang and Hilma Mithalia Shalihah, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kalam Kudus Medan," *Jurnal Abdimas Mutiara*, vol. 3, no. 1, pp. 307-315, 2022.
- [17] Y. Setyowati, "Pola Komunikasi Keluarga dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Emosi Anak dalam Keluarga Jawa)," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 2, no. 1, pp. 67-78, 2015.
- [18] A. Wibowo and G. , Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.