Peningkatan Perilaku Sopan Santun Siswa SDN 013 Singkep melalui Edukasi Interaktif Empat Kata Ajaib

Patar Marbun[1], Miranda Mustika[2], Ghina Roudathul Jannah[3], Yuni Sarah[4], Silviani[5], Anggun Anita[6], Revi Marisca Ramsidar[7], Syahriful Ahyar[8], Fikri Ramdani[9], Rahman[10], Muhamad Zulfakar[11]

[1] Bisnis Digital, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
[2,8] Ilmu Administrasi Negara, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
[3] Kedokteran, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
[4] Pendidikan Biologi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
[5] Tekonologi Hasil Perikanan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
[6,10] Ilmu Hukum, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
[7] Sosiologi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
[9] Ilmu Pemerintahan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
[11] Teknik Sipil, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
e-mail : kknumrah64batukacang2026@gmail.com

Abstrak

Perilaku sopan santun merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar dan perlu diperkuat melalui pembiasaan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui perubahan perilaku sopan santun siswa SDN 013 Singkep setelah mengikuti edukasi interaktif empat kata ajaib, yaitu "maaf", "tolong", "permisi", dan "terima kasih". Kegiatan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design melalui One Group Pretest–Posttest Design. Kegiatan dilaksanakan pada 12 Agustus 2026 dengan melibatkan 64 siswa kelas I–VI sebagai responden. Edukasi dilakukan melalui penyampaian materi menggunakan poster, diskusi, tanya jawab, simulasi, permainan edukatif, dan praktik langsung. Pengukuran dilakukan menggunakan empat indikator perilaku dengan skala 1–4. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor total meningkat dari 11,59 pada pretest menjadi 15,44 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 3,84 poin. Uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah kegiatan (p < 0,001). Hasil tersebut menunjukkan bahwa edukasi interaktif empat kata ajaib dapat menjadi salah satu pendekatan dalam penguatan perilaku sopan santun siswa sekolah dasar melalui pembiasaan yang sederhana dan kontekstual.

***Kata kunci**: edukasi interaktif; karakter; kata ajaib; sopan santun; siswa sekolah dasar*

Abstract

Polite behavior is an important aspect of character development among elementary school students and needs to be strengthened through habituation that is closely related to their daily lives. This activity aimed to examine changes in students' polite behavior after participating in an interactive education program on four magic words: "sorry," "please," "excuse me," and "thank you." A quantitative approach with a Pre-Experimental Design using a One Group Pretest–Posttest Design was employed. The activity was conducted on August 12, 2026, involving 64 students from grades I–VI as respondents. The education program consisted of poster-based material delivery, discussion, question-and-answer sessions, simulations, educational games, and direct practice. Measurement used four behavioral indicators scored on a 1–4 scale. The results showed that the mean total score increased from 11.59 in the pretest to 15.44 in the posttest, representing an increase of 3.84 points. The Wilcoxon test indicated a significant difference between the scores before and after the activity (p < 0.001). These findings indicate that interactive education on the four magic words can serve as an approach to strengthening polite behavior among elementary school students through simple and contextual habituation.

***Keywords**: character; elementary students; interactive education; polite behavior; four magic words*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan akademik, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan

perilaku peserta didik (Dzahab et al., 2026). Salah satu karakter yang perlu ditanamkan sejak dini adalah sopan santun, yang tercermin melalui cara siswa berkomunikasi, menghargai orang lain, serta menyesuaikan perilaku dengan situasi social (Arfiyanti et al., 2026). Dalam konteks sekolah dasar, sopan santun dapat diwujudkan melalui kesantunan berbahasa dan kesantunan dalam berperilaku sehingga pembentukannya membutuhkan proses pendidikan dan pembiasaan yang dilakukan secara konsisten di lingkungan sekolah maupun keluarga (Putri et al., 2021).

Pembentukan perilaku sopan santun melalui pembiasaan menjadi penting karena nilai tersebut tidak cukup hanya dipahami sebagai pengetahuan, tetapi perlu diwujudkan dalam tindakan sehari-hari (Rusdiana et al., 2026). Penelitian mengenai program pembiasaan karakter sopan santun pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa proses pembiasaan berlangsung melalui berbagai aktivitas di lingkungan sekolah, sementara guru berperan memberikan pemahaman, arahan, dan keteladanan kepada siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter perlu dihadirkan dalam bentuk pengalaman yang dekat dengan kehidupan siswa agar nilai yang disampaikan dapat diterapkan dalam interaksi sehari-hari (Nurhayati et al., 2024).

Salah satu bentuk pembiasaan sederhana dalam membangun komunikasi yang santun adalah penggunaan ungkapan “maaf”, “tolong”, “terima kasih”, dan “permisi” yang dikenal sebagai empat kata Ajaib (Aprily et al., 2023). Keempat ungkapan tersebut memiliki konteks penggunaan yang berbeda dalam interaksi sosial, tetapi sama-sama dapat menjadi bentuk konkret dari perilaku menghargai orang lain. Penelitian (Anriani & Sumedi, 2024) pada peserta didik madrasah ibtidaiyah menunjukkan bahwa pembiasaan menerapkan empat kata ajaib dapat mendukung peningkatan karakter sopan dan santun, khususnya dalam interaksi siswa dengan guru maupun orang yang lebih dewasa. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pembiasaan ungkapan sederhana dalam komunikasi dapat menjadi bagian dari strategi penanaman karakter di lingkungan pendidikan dasar.

Temuan mengenai penggunaan empat kata ajaib juga didukung oleh kegiatan pengabdian yang dilakukan Selly et al. (2025) pada anak sekolah dasar. Program tersebut menggunakan empat ungkapan, yaitu “maaf”, “tolong”, “terima kasih”, dan “permisi”, yang diberikan melalui pendekatan bermain sambil belajar. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan penggunaan keempat ungkapan tersebut dalam aktivitas sehari-hari setelah program dilaksanakan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa edukasi mengenai empat kata ajaib dapat dikembangkan sebagai kegiatan pengabdian yang menggabungkan penyampaian nilai dengan aktivitas yang melibatkan peserta secara langsung.

Penggunaan pendekatan yang interaktif menjadi relevan dalam kegiatan pendidikan karakter karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, mencoba, dan mempraktikkan perilaku yang dipelajari (Yusnan et al., 2025). Dalam kegiatan pengembangan karakter sopan santun, metode role playing telah digunakan sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta mempraktikkan situasi komunikasi secara langsung (Rahayu et al., 2026). Pendekatan tersebut memberikan pengalaman kepada peserta untuk memahami perilaku sopan santun melalui situasi yang diperagakan, bukan hanya melalui penjelasan verbal (Setyarum et al., 2022). Oleh karena itu, edukasi mengenai empat kata ajaib dalam kegiatan ini dirancang secara interaktif dengan melibatkan penyampaian materi, interaksi dengan siswa, serta praktik penggunaan ungkapan dalam situasi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Konteks tersebut menjadi relevan dengan kondisi sasaran kegiatan di SDN 013 Singkep, Dusun 3 Air Salak, Desa Batu Kacang, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau. Berdasarkan data pelaksanaan kegiatan, SDN 013 Singkep merupakan satu-satunya sekolah dasar di Desa Batu Kacang dan memiliki 67 siswa yang terdaftar dari kelas I hingga kelas VI. Kegiatan edukasi dilaksanakan pada 12 Agustus 2026 dan melibatkan siswa dari seluruh jenjang kelas. Dalam pelaksanaannya, siswa memperoleh edukasi mengenai penggunaan “maaf”, “tolong”, “terima kasih”, dan “permisi” sebagai bentuk komunikasi yang santun dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengetahui perubahan perilaku setelah kegiatan, pengukuran dilakukan menggunakan instrumen pretest dan posttest terhadap 64 siswa. Pengukuran mencakup empat indikator perilaku, yaitu penggunaan kata “maaf” ketika melakukan kesalahan, “tolong” ketika

meminta bantuan, "permisi" pada situasi yang sesuai, serta "terima kasih" setelah menerima bantuan. Penggunaan indikator tersebut memungkinkan perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah kegiatan untuk dianalisis secara kuantitatif.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang menjadi fokus kegiatan adalah perlunya penguatan pembiasaan komunikasi santun pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan edukasi yang sederhana, kontekstual, dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui perubahan perilaku sopan santun siswa SDN 013 Singkep setelah mengikuti edukasi interaktif mengenai empat kata ajaib, yaitu "maaf", "tolong", "permisi", dan "terima kasih", berdasarkan perbandingan hasil pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design melalui model One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan pengukuran sebelum intervensi (pretest), kemudian diberikan perlakuan, dan selanjutnya dilakukan pengukuran kembali setelah intervensi (posttest). Perubahan hasil pengukuran sebelum dan sesudah intervensi digunakan untuk melihat perubahan pada kelompok yang sama (Campbell & Stanley, 1963). Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$

Keterangan:

O_1 = pengukuran awal (pretest);

X = edukasi interaktif empat kata ajaib;

O_2 = pengukuran akhir (posttest).

Pemilihan desain tersebut disesuaikan dengan tujuan kegiatan, yaitu mengetahui perubahan perilaku sopan santun siswa setelah memperoleh edukasi interaktif tanpa menggunakan kelompok kontrol. Desain one group pretest–posttest juga telah digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat untuk membandingkan kondisi peserta sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Sasaran dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada 12 Agustus 2026 di SDN 013 Singkep, Dusun 3 Air Salak, Desa Batu Kacang, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau, dengan durasi pelaksanaan selama 75 menit. Sasaran kegiatan adalah seluruh siswa kelas I sampai kelas VI. SDN 013 Singkep memiliki enam kelas, dengan masing-masing tingkat terdiri atas satu kelas, yaitu kelas I sebanyak 9 siswa, kelas II sebanyak 13 siswa, kelas III sebanyak 12 siswa, kelas IV sebanyak 10 siswa, kelas V sebanyak 9 siswa, dan kelas VI sebanyak 14 siswa, sehingga jumlah siswa terdaftar sebanyak 67 siswa. Sebanyak tiga siswa tidak hadir pada saat kegiatan, sehingga 64 siswa mengikuti pengukuran pretest dan posttest dan ditetapkan sebagai responden dalam analisis.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, menyiapkan materi edukasi, media poster, serta instrumen pretest dan posttest. Pembagian tugas pelaksana juga dilakukan berdasarkan kelas sasaran. Setiap kelas didampingi oleh tiga pemateri yang telah ditentukan sebelum kegiatan berlangsung, dengan pembagian materi yang disesuaikan dengan pelaksanaan edukasi pada masing-masing kelas.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan aktivitas bersama siswa dan guru, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tim pelaksana. Setelah siswa berada di kelas masing-masing, dilakukan pengukuran awal melalui pretest. Selanjutnya, siswa memperoleh edukasi interaktif mengenai empat kata ajaib, yaitu "maaf", "tolong", "permisi", dan "terima kasih". Edukasi disampaikan menggunakan media poster dan dilakukan melalui penjelasan materi, diskusi dan tanya jawab, simulasi atau role playing, permainan edukatif, serta praktik penggunaan empat kata

ajaib dalam situasi sehari-hari. Penggunaan aktivitas praktik dan role playing dalam pendidikan karakter dapat memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami dan mempraktikkan perilaku yang dipelajari secara langsung (Fachrurrozi et al., 2024)

Setelah seluruh rangkaian edukasi selesai, siswa diberikan posttest menggunakan instrumen pengukuran yang sama dengan pretest. Penggunaan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi memungkinkan perubahan skor pada kelompok yang sama untuk dibandingkan secara langsung.

Pada tahap evaluasi, data pretest dan posttest dari 64 siswa dikumpulkan berdasarkan kode siswa dan dianalisis secara kuantitatif. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku sopan santun setelah siswa mengikuti edukasi interaktif empat kata ajaib.

Instrumen dan Pengukuran

Instrumen pengukuran berupa lembar penilaian perilaku yang memuat empat indikator penggunaan kata ajaib, yaitu penggunaan kata "maaf" ketika melakukan kesalahan, "tolong" ketika meminta bantuan, "permisi" pada situasi yang sesuai, dan "terima kasih" setelah menerima bantuan. Keempat ungkapan tersebut digunakan sebagai bentuk konkret pembiasaan komunikasi santun dalam kegiatan pendidikan karakter, sebagaimana telah diterapkan dalam program pembiasaan empat kata ajaib pada lingkungan pendidikan dasar (Fatria et al., 2024).

Setiap indikator dinilai menggunakan skala empat tingkat, yaitu 1 = tidak pernah, 2 = jarang, 3 = sering, dan 4 = selalu. Skor yang diperoleh pada pretest dan posttest digunakan untuk melihat perubahan pada masing-masing indikator maupun skor keseluruhan perilaku sopan santun siswa.

Teknik Analisis Data

Data pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif melalui analisis deskriptif untuk menggambarkan skor perilaku sopan santun sebelum dan sesudah kegiatan. Selanjutnya, perbedaan skor pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji beda berpasangan. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, analisis dilakukan menggunakan paired sample t-test, sedangkan apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, digunakan Wilcoxon signed-rank test. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Pendekatan analisis tersebut sejalan dengan praktik evaluasi kegiatan pengabdian berbasis one-group pretest–posttest yang membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah intervensi.

Ketercapaian kegiatan dinilai berdasarkan perubahan skor perilaku sopan santun antara pretest dan posttest serta hasil uji statistik. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk membahas perubahan perilaku siswa setelah mengikuti edukasi interaktif empat kata ajaib.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil dan Kondisi Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa SDN 013 Singkep yang berlokasi di Dusun 3 Air Salak, Desa Batu Kacang, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau. Sasaran mencakup seluruh siswa dari kelas I sampai kelas VI. Sekolah memiliki enam tingkat kelas dan setiap tingkat terdiri atas satu kelas. Berdasarkan data siswa yang diperoleh pada saat pelaksanaan kegiatan, jumlah siswa yang terdaftar sebanyak 67 siswa, yang terdiri atas 9 siswa kelas I, 13 siswa kelas II, 12 siswa kelas III, 10 siswa kelas IV, 9 siswa kelas V, dan 14 siswa kelas VI.

Tabel 1. Kelas dan Jumlah Siswa

Kelas	Jumlah Siswa
I	9
II	13
III	12
IV	10

V	9
VI	14
Total	**67**

Pada saat kegiatan berlangsung, terdapat tiga siswa yang tidak hadir, sehingga jumlah siswa yang mengikuti pengukuran sebelum dan sesudah edukasi sebanyak 64 siswa. Dengan demikian, 64 siswa tersebut menjadi responden dalam analisis perubahan perilaku sopan santun pada kegiatan ini. Data responden mencakup siswa dari kelas I hingga kelas VI sehingga hasil pengukuran menggambarkan perubahan pada sasaran kegiatan dari seluruh jenjang kelas yang mengikuti program.

Karakteristik sasaran yang berasal dari enam jenjang kelas menjadi pertimbangan dalam penyampaian edukasi. Materi mengenai perilaku sopan santun perlu disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan contoh yang dekat dengan pengalaman siswa agar dapat diterapkan dalam interaksi sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan difokuskan pada pembiasaan penggunaan empat ungkapan sederhana, yaitu “maaf”, “tolong”, “permisi”, dan “terima kasih”, sebagai bentuk komunikasi santun yang dapat dipraktikkan siswa dalam lingkungan sekolah.

Kondisi awal perilaku siswa dalam penggunaan keempat kata tersebut selanjutnya diidentifikasi melalui pretest sebelum edukasi diberikan. Hasil pengukuran awal tersebut menjadi dasar untuk melihat perubahan perilaku setelah siswa mengikuti edukasi interaktif, yang hasilnya disajikan dan dianalisis pada bagian selanjutnya.

3.2 Pelaksanaan Edukasi Interaktif Empat Kata Ajaib

Kegiatan edukasi interaktif empat kata ajaib dilaksanakan pada 12 Agustus 2026 di SDN 013 Singkep dengan durasi kegiatan selama 75 menit. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung di masing-masing kelas dengan melibatkan siswa dan tim pelaksana. Sebelum kegiatan inti dimulai, seluruh anggota tim mengikuti aktivitas bersama siswa dan guru, kemudian memperkenalkan diri kepada siswa. Setelah itu, siswa diarahkan kembali ke kelas masing-masing untuk mengikuti rangkaian edukasi.

Pada tahap awal kegiatan di kelas, siswa diberikan pretest untuk memperoleh gambaran awal mengenai perilaku penggunaan empat kata ajaib. Setelah pengisian pretest selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai empat kata ajaib, yaitu “maaf”, “tolong”, “permisi”, dan “terima kasih”. Penyampaian materi menggunakan poster sebagai media visual agar siswa lebih mudah mengenali dan memahami penggunaan setiap ungkapan dalam situasi sehari-hari.

Edukasi tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi secara satu arah, tetapi dikembangkan melalui interaksi langsung dengan siswa. Pemateri mengajak siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan mengenai situasi yang berkaitan dengan penggunaan empat kata ajaib. Siswa kemudian diberikan kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan ungkapan tersebut melalui simulasi atau role playing, permainan edukatif, dan praktik dalam situasi sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya mengetahui penggunaan empat kata ajaib, tetapi juga mencoba menerapkannya secara langsung selama kegiatan.

Dalam pelaksanaannya, setiap kelas didampingi oleh tiga pemateri yang telah ditentukan pada tahap persiapan. Pembagian pemateri dilakukan untuk mendukung keterlaksanaan kegiatan pada setiap kelas serta memudahkan interaksi dan pendampingan siswa selama proses edukasi. Pendampingan secara langsung juga memungkinkan pemateri memberikan penjelasan kembali ketika terdapat siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi atau menyelesaikan instrumen.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan respons yang baik dan terlibat dalam berbagai aktivitas yang diberikan. Interaksi berlangsung melalui tanya jawab, praktik, permainan, dan simulasi. Beberapa siswa yang pada awal kegiatan masih terlihat malu secara bertahap menjadi lebih aktif setelah memperoleh pendekatan dan kesempatan untuk berinteraksi. Setelah seluruh rangkaian edukasi selesai, siswa diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama dengan pretest untuk memperoleh data setelah mengikuti kegiatan.

Vol. 6, No. 6, November 2026, Hal. 7079-7090
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.3448

Rangkaian kegiatan tersebut didokumentasikan melalui foto pelaksanaan, mulai dari kegiatan awal, pengisian pretest, penyampaian materi, interaksi dan praktik siswa, hingga pengisian posttest dan dokumentasi bersama. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan dan pendukung uraian hasil pengabdian.



Gambar 1 Kegiatan awal



Gambar 2 Pengisian pretest



Gambar 3 Penyampaian materi



Gambar 4 Interaksi dan praktik siswa



Gambar 5 Pengisian posttest



Gambar 6 Dokumentasi bersama

3.3 Hasil Pengukuran Perilaku Sopan Santun Siswa

Pengukuran perilaku sopan santun dilakukan terhadap 64 siswa yang mengikuti rangkaian kegiatan secara lengkap, mulai dari pretest hingga posttest. Pengukuran mencakup empat indikator penggunaan kata ajaib, yaitu “maaf”, “tolong”, “permisi”, dan “terima kasih”. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, dengan skor yang lebih tinggi menunjukkan frekuensi penggunaan ungkapan yang lebih tinggi.

Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan skor pada seluruh indikator setelah siswa mengikuti edukasi interaktif empat kata ajaib. Pada indikator “maaf”, rata-rata skor meningkat dari 3,03 pada pretest menjadi 3,88 pada posttest. Indikator “tolong” meningkat dari rata-rata 2,80 menjadi 3,81, sedangkan indikator “permisi” meningkat dari 2,80 menjadi 3,83. Sementara itu, indikator “terima kasih” mengalami peningkatan dari rata-rata 2,97 menjadi 3,92.

Secara keseluruhan, rata-rata skor perilaku sopan santun yang merupakan penjumlahan keempat indikator meningkat dari 11,59 pada pretest menjadi 15,44 pada posttest. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 3,84 poin setelah pelaksanaan edukasi. Rincian hasil pengukuran pada setiap indikator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengukuran Perilaku Sopan Santun Siswa pada Pretest dan Posttest

Indikator	Pretest (Mean ± SD)	Posttest (Mean ± SD	Perubahan Mean
Maaf	3,03 ± 0,71	3,88 ± 0,33	0,84
Tolong	2,80 ± 0,60	3,81 ± 0,39	1,02
Permisi	2,80 ± 0,62	3,83 ± 0,38	1,03
Terimakasih	2,97 ± 0,82	3,92 ± 0,27	0,95
Total	**11,59 ± 1,77**	**15,44 ± 0,81**	**3,84**

Berdasarkan Tabel 2, peningkatan rata-rata terbesar pada indikator individual terdapat pada penggunaan kata "permisi", yaitu sebesar 1,03 poin, diikuti oleh "tolong" sebesar 1,02 poin, "terima kasih" sebesar 0,95 poin, dan "maaf" sebesar 0,84 poin. Pada pengukuran posttest, seluruh indikator memiliki rata-rata di atas 3,80 dari skala maksimum 4,00. Hasil deskriptif tersebut menunjukkan adanya perubahan skor perilaku sopan santun setelah siswa mengikuti edukasi interaktif.

3.4 Analisis Perubahan Skor Pretest dan Posttest

Analisis perubahan skor dilakukan untuk mengetahui apakah perbedaan hasil pengukuran perilaku sopan santun antara pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang bermakna secara statistik. Analisis dilakukan terhadap skor total empat indikator dari 64 siswa yang mengikuti kedua tahap pengukuran.

Sebelum dilakukan uji beda, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap skor selisih (posttest–pretest) menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil pengujian menunjukkan nilai statistik Shapiro–Wilk sebesar 0,956 dengan nilai signifikansi p = 0,023. Karena nilai p lebih kecil dari 0,05, skor selisih tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Oleh karena itu, analisis perbedaan skor dilakukan menggunakan Wilcoxon signed-rank test sesuai dengan prosedur analisis yang telah ditetapkan.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai statistik W = 0 dengan nilai signifikansi p < 0,001 (p = 0,000000000002837). Nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perilaku sopan santun siswa sebelum dan sesudah mengikuti edukasi interaktif empat kata ajaib.

Secara deskriptif, rata-rata skor total meningkat dari 11,59 pada pretest menjadi 15,44 pada posttest. Selisih rata-rata sebesar 3,84 poin menunjukkan adanya peningkatan skor setelah pelaksanaan edukasi. Hasil uji statistik memperkuat temuan deskriptif tersebut bahwa perubahan skor antara kedua pengukuran pada 64 siswa bersifat signifikan secara statistik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil pengukuran dan uji beda berpasangan, edukasi interaktif empat kata ajaib diikuti oleh peningkatan skor perilaku sopan santun siswa pada pengukuran posttest. Interpretasi mengenai perubahan tersebut, termasuk keterkaitannya dengan pendekatan edukasi interaktif dan temuan penelitian sebelumnya, dibahas lebih lanjut pada subbab berikutnya.

3.5 Pembahasan Hasil Edukasi Interaktif

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan skor perilaku sopan santun siswa setelah mengikuti edukasi interaktif empat kata ajaib. Rata-rata skor total meningkat dari 11,59 pada pretest menjadi 15,44 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 3,84 poin. Hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah kegiatan (p < 0,001). Temuan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti rangkaian edukasi, skor perilaku sopan santun siswa mengalami perubahan pada pengukuran yang dilakukan setelah kegiatan.

Peningkatan tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik edukasi yang tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga melibatkan siswa melalui diskusi, tanya jawab, simulasi, permainan edukatif, dan praktik langsung. Melalui aktivitas tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali situasi penggunaan kata "maaf", "tolong", "permisi", dan "terima kasih", kemudian mencoba menggunakannya dalam situasi yang diberikan selama kegiatan. Pendekatan praktik langsung dan role playing sejalan dengan kegiatan pengembangan karakter

sopan santun yang menunjukkan bahwa peserta dapat dilibatkan dalam situasi peran untuk mempraktikkan perilaku yang dipelajari (Setyarum et al., 2022).

Pada tingkat indikator, seluruh empat kata ajaib mengalami peningkatan rata-rata skor. Peningkatan terbesar terdapat pada indikator "permisi", yaitu sebesar 1,03 poin, diikuti "tolong" sebesar 1,02 poin, "terima kasih" sebesar 0,95 poin, dan "maaf" sebesar 0,84 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perubahan tidak hanya terjadi pada satu bentuk ungkapan, tetapi terdapat peningkatan pada seluruh indikator yang digunakan dalam pengukuran. Penggunaan empat ungkapan tersebut sebagai bagian dari pembiasaan perilaku sopan santun juga sejalan dengan penelitian (Anriani & Sumedi, 2024), yang menunjukkan bahwa pembiasaan empat kata ajaib dapat mendukung pembentukan karakter sopan dan santun pada peserta didik madrasah ibtidaiyah.

Temuan kegiatan ini juga memiliki kesesuaian dengan hasil pengabdian (Mutiara & Ritonga, 2023) dan (Selly et al., 2025) yang menerapkan program empat kata ajaib pada anak sekolah dasar melalui kegiatan yang melibatkan pembelajaran dan permainan. Dalam kegiatan tersebut, penggunaan ungkapan "maaf", "tolong", "terima kasih", dan "permisi" diamati mengalami peningkatan setelah program dilaksanakan. Kesamaan temuan tersebut memperlihatkan bahwa empat kata ajaib dapat digunakan sebagai materi pendidikan karakter yang sederhana dan dekat dengan aktivitas komunikasi sehari-hari siswa.

Respons siswa selama kegiatan turut mendukung pelaksanaan edukasi. Siswa menunjukkan keterlibatan dalam diskusi, permainan, simulasi, dan praktik. Beberapa siswa yang pada awal kegiatan masih terlihat malu menjadi lebih aktif setelah memperoleh pendekatan secara bertahap. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaksi langsung dapat membantu menciptakan suasana kegiatan yang lebih partisipatif. Namun, perubahan skor dalam kegiatan ini tetap perlu dipahami dalam konteks desain One Group Pretest–Posttest, karena pengukuran dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Oleh sebab itu, peningkatan skor yang ditemukan menunjukkan adanya perubahan setelah kegiatan, tetapi tidak dapat digunakan untuk memastikan bahwa seluruh perubahan tersebut semata-mata disebabkan oleh edukasi tanpa kemungkinan pengaruh faktor lain.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa edukasi interaktif empat kata ajaib dapat menjadi pendekatan yang dapat diterapkan dalam kegiatan penguatan perilaku sopan santun di sekolah dasar. Kombinasi materi sederhana, media poster, diskusi, simulasi, permainan, dan praktik memberikan ruang bagi siswa untuk memahami sekaligus mencoba penggunaan ungkapan dalam interaksi. Temuan kuantitatif berupa peningkatan skor dan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest menjadi dasar untuk menilai ketercapaian program, yang selanjutnya dibahas bersama kendala dan keterbatasan pelaksanaan pada subbab berikutnya.

3.6 Ketercapaian Program, Kendala, dan Keterbatasan

Ketercapaian program dilihat berdasarkan perubahan skor perilaku sopan santun, keterlibatan siswa selama kegiatan, serta keterlaksanaan seluruh rangkaian edukasi. Dari aspek pengukuran, seluruh 64 siswa yang menjadi responden mengikuti pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor perilaku sopan santun dari 11,59 menjadi 15,44, dengan perbedaan yang signifikan berdasarkan uji Wilcoxon ($p < 0,001$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator perubahan skor yang ditetapkan dalam kegiatan tercapai.

Dari aspek pelaksanaan, edukasi dapat dilaksanakan pada seluruh kelas I sampai VI dengan pendampingan dua pemateri pada setiap kelas. Siswa mengikuti rangkaian kegiatan berupa penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, simulasi, permainan edukatif, dan praktik penggunaan empat kata ajaib. Respons siswa selama kegiatan juga menunjukkan keterlibatan yang baik. Beberapa siswa yang pada awal kegiatan masih terlihat malu secara bertahap menjadi lebih aktif setelah memperoleh pendekatan dan kesempatan untuk berinteraksi.

Kelebihan program terletak pada materi yang sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Empat ungkapan yang diperkenalkan dapat langsung dipraktikkan dalam interaksi di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Penggunaan poster, simulasi, permainan, dan praktik langsung juga memungkinkan kegiatan disampaikan dengan cara yang lebih partisipatif dibandingkan penyampaian materi secara satu arah. Pendekatan tersebut

sejalan dengan penggunaan role playing dalam kegiatan pengembangan karakter sopan santun yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan perilaku melalui situasi yang diperagakan (Setyarum et al., 2022).

Meskipun kegiatan dapat terlaksana sesuai rangkaian yang direncanakan, terdapat beberapa kendala selama proses pelaksanaan. Sebagian siswa membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami pertanyaan dan menyelesaikan lembar pretest maupun posttest. Kondisi tersebut terutama perlu diperhatikan karena kegiatan melibatkan siswa dari kelas I sampai VI dengan tingkat kemampuan memahami instrumen yang berbeda. Kendala tersebut diatasi dengan memberikan penjelasan menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk menyelesaikan pengukuran.

Selain kendala teknis tersebut, terdapat keterbatasan dalam desain pengukuran. Kegiatan menggunakan One Group Pretest–Posttest Design tanpa kelompok kontrol sehingga perubahan skor yang ditemukan tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari kemungkinan pengaruh faktor lain di luar intervensi. Pengukuran juga dilakukan dalam waktu yang relatif dekat dengan pelaksanaan edukasi sehingga hasil yang diperoleh lebih menggambarkan perubahan pada saat setelah kegiatan dan belum dapat menunjukkan keberlanjutan pembiasaan dalam jangka panjang.

Dengan demikian, program dapat dikatakan terlaksana sesuai sasaran dan menunjukkan perubahan positif pada hasil pengukuran, tetapi temuan perlu dipahami sesuai batasan desain dan waktu pengukuran. Keberlanjutan pembiasaan penggunaan empat kata ajaib oleh siswa memerlukan dukungan dan penguatan secara berkelanjutan dari lingkungan sekolah dan keluarga.

3.7 Peluang Keberlanjutan Program

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa edukasi empat kata ajaib memiliki peluang untuk dikembangkan sebagai kegiatan pembiasaan perilaku sopan santun di lingkungan sekolah. Materi yang diberikan berupa “maaf”, “tolong”, “permisi”, dan “terima kasih” bersifat sederhana serta dapat diterapkan dalam berbagai situasi interaksi siswa. Hal tersebut memungkinkan materi edukasi tidak berhenti pada kegiatan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian, tetapi dapat dilanjutkan melalui pembiasaan dalam aktivitas sehari-hari di sekolah.

Keberlanjutan program dapat dilakukan dengan mengintegrasikan penggunaan empat kata ajaib dalam interaksi antara siswa, guru, dan warga sekolah. Media poster yang digunakan selama kegiatan juga dapat dimanfaatkan kembali sebagai pengingat visual mengenai penggunaan setiap ungkapan. Guru dapat memberikan penguatan ketika siswa menggunakan kata yang sesuai dengan situasi sehingga pembiasaan tidak hanya berlangsung selama kegiatan edukasi, tetapi menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi di lingkungan sekolah.

Selain pembiasaan di lingkungan sekolah, keterlibatan keluarga juga dapat mendukung keberlanjutan program. Penggunaan empat kata ajaib dapat diperkuat melalui komunikasi sehari-hari di rumah sehingga siswa memperoleh pengalaman yang konsisten antara lingkungan sekolah dan keluarga. Dengan demikian, edukasi yang diberikan tidak hanya berorientasi pada perubahan skor pengukuran setelah kegiatan, tetapi juga memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi pembiasaan perilaku dalam jangka lebih panjang.

Pengembangan kegiatan selanjutnya dapat dilakukan melalui pemantauan perilaku secara berkala untuk mengetahui apakah penggunaan empat kata ajaib tetap bertahan setelah kegiatan selesai. Evaluasi lanjutan dengan periode pengamatan yang lebih panjang juga dapat memberikan gambaran mengenai keberlanjutan perubahan perilaku siswa. Selain itu, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan lebih banyak pihak dan menggunakan kelompok pembanding sehingga perubahan perilaku dapat dievaluasi dengan rancangan penelitian yang lebih kuat.

Dengan demikian, keberlanjutan program tidak hanya bergantung pada pelaksanaan edukasi satu kali, tetapi pada konsistensi pembiasaan dan penguatan di lingkungan siswa. Hasil kegiatan ini dapat menjadi dasar awal untuk mengembangkan edukasi empat kata ajaib sebagai kegiatan penguatan karakter yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

4. KESIMPULAN

Kegiatan edukasi interaktif empat kata ajaib di SDN 013 Singkep telah dilaksanakan kepada siswa kelas I sampai VI dengan melibatkan 64 siswa sebagai responden yang mengikuti pengukuran pretest dan posttest. Kegiatan yang memadukan penyampaian materi, media poster, diskusi, simulasi, permainan edukatif, dan praktik langsung menunjukkan adanya peningkatan skor perilaku sopan santun siswa. Rata-rata skor total meningkat dari 11,59 pada pretest menjadi 15,44 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 3,84 poin. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah kegiatan ($p < 0,001$).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa edukasi interaktif empat kata ajaib dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam penguatan perilaku sopan santun siswa melalui pembiasaan penggunaan ungkapan "maaf", "tolong", "permisi", dan "terima kasih". Keunggulan kegiatan terletak pada materi yang sederhana, kontekstual, dan dapat langsung dipraktikkan oleh siswa. Namun, kegiatan ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain One Group Pretest–Posttest tanpa kelompok kontrol serta pengukuran yang dilakukan dalam waktu relatif dekat setelah intervensi, sehingga keberlanjutan perubahan perilaku dalam jangka panjang belum dapat diketahui. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan melalui pembiasaan dan pemantauan secara berkala dengan melibatkan sekolah dan keluarga serta menggunakan periode evaluasi yang lebih panjang untuk mengetahui keberlanjutan perubahan perilaku siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anriani, T., & Sumedi. (2024). Pembiasaan menerapkan empat kata ajaib untuk meningkatkan karakter sopan dan santun di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru*, *5*(4), 519–530. https://doi.org/10.32832/jpg.v5i4.15747

Aprily, N. M., Rosidah, A. K., & Hani, H. (2023). Words in the Formation of Children ' S Social. *Aṣ-Ṣibyān Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 123–132. https://doi.org/10.32678/assibyan.v8i1.9316

Arfiyanti, J. S., Pangestu, W. T., Ambarwati, W., & Fauziah, H. (2026). Penguatan Nilai Sopan Santun Melalui Strategi Guru Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *9*(3), 623. https://doi.org/10.31764/pendekar.v9i3.41992

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and Quasi-Experimental Designs For Research*. jameslindlibrary.org

Dzahab, A. C., Holidah, N., Aristia, M. H., Hutami, T. S., & Lutfi, M. (2026). Pendidikan Dasar sebagai Fondasi Pembentukan Karakter dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *10*(2), 17206–17213. https://doi.org/10.31004/jptam.v10i2.40806

Fachrurrozi, M. F., Nurseha, A., Afifah, N., Solihatuddiniyah, G., & Herlina, E. (2024). Implementasi 4 Kata Ajaib Dalam Meningkatkan Pembentukan Karakter Siswa di SDN Rancamanggung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *2*(10). https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i10.1683

Fatria, F., Husna, M. F., Ali, R., Febrianty, P. A., Adinda, I., Saputri, F. A., Ramadani, F., & Ananda, R. D. (2024). Implementasi 4 Kata Ajaiab (Maaf, Tolong, Terima Kasih, Permisi) dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *51*(2), 257–267. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5286

Mutiara, C., & Ritonga, F. U. (2023). Penerapan Empat Kata Ajaib Sebagai Bentuk Peningkatan Moral Siswa di UPT SDN 060921 Medan Sunggal. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, *2*(3), 314–321. https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i3.2064

Nurhayati, I., Hidayat, Y., Lastari, Kurniasih, N., & Susanti, S. (2024). Implementasi Pembiasaan Berkata Tolong, Maaf, Terimakasih, dan Permisi dalam Pembentukan Karakter Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Sartika Asih. *Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, *5*(Maret), 81–88. https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v5i1.88

Putri, F. S., Fauziyyah, H., Dewi, D. A., & Purnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Sikap Sopan Santun terhadap Karakter dan Tata Krama Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(6), 4987–4994. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1616

Rahayu, D., Iswatiningsih, D., & Wirawan, M. J. (2026). Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran 4 Kata Ajaib untuk Meningkatkan Kesantunan Berbahasa Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *5*(3), 755–763. https://doi.org/10.31004/anthor.v5i3.543

Rusdiana, A. N. F., Mulyadiprana, A., & Hamzah, R. M. (2026). Internalisasi Nilai Sopan Santun Melalui Pembiasaan Magic Words di Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 422–433. https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i2.2203

Selly, Suparman, M. Y., Nisa, R. C., & Muliani, A. (2025). Penerapan Program Empat Kata Ajaib untuk Meningkatkan Etika Kesopanan Moralitas pada Anak Sekolah Dasar di Panti Asuhan Jakobus. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, *5*(6), 3041–3054. https://doi.org/10.54082/jamsi.2250

Setyarum, A., Aulia, H. R., Nurmalisa, D., & Dewi, D. P. (2022). Pelatihan Metode Role Playing dalam Pengembangan Karakter Sopan Santun pada Anak Usia Dini bagi Guru PAUD POS Melati Kuripan Lor. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, *2*(3), 863–870. https://doi.org/10.54082/jamsi.340

Yusnan, M., Matje, I., Farisatma, Kasih, T., & Fitri, S. (2025). Interactive Learning Program in Character Building for Elementary School Students. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 1921–1932. https://doi.org/10.36526/gandrung.v6i1.4882

Vol. 6, No. 6, November 2026, Hal. 7079-7090
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.3448

Halaman ini dikosongkan