

MENINGKATKAN KEDISIPLINAN DALAM BUDAYA ANTRI ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN *FUN GAME* DI PPT MENTARI PAGI SURABAYA

Purwanti

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: wanti175@gmail.com

Nur Ika Sari Rakhmawati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurrakhmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kedisiplinan dalam budaya antri anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan *fun game*. Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di PPT Mentari Pagi Surabaya yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini pada siklus I aktivitas guru menunjukkan persentase 46,87% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81,25%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 43,75% meningkat menjadi 81,25% pada siklus II. Nilai rata-rata kedisiplinan anak 3-4 tahun di PPT mentari Pagi Surabaya pada siklus I tingkat perkembangannya memperoleh persentase sebesar 49,10% dan siklus II meningkat dengan persentase 81,20%. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kedisiplinan dalam budaya antri anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan *fun game*.

Kata kunci : anak usia 3-4 tahun, kedisiplinan dalam budaya antri, *fun game*

Abstract

This Classroom action research aims to describe the increase in the culture of queuing discipline children aged 3-4 years through fun games. The subjects were children aged 3-4 years in PPT Mentari Pagi Surabaya numbering 16 children. Data collection techniques in this study using observation and data analysis techniques using descriptive statistical analysis. The results of this study in the first cycle of teacher activity shows the percentage of 46.87% and then on the second cycle increased to 81.25%. Activities of children in the first cycle increased by 43.75% to 81.25% in the second cycle. The average value of discipline of children 3-4 years old in the PPT Mentari Pagi Surabaya in the first cycle of its development level earn a percentage of 49.10% and the second cycle increased with the percentage of 81.20%. Based on the above it can be concluded that an increase in the culture of queuing discipline children aged 3-4 years through fun games.

Keywords : children age 3-4 years old, discipline in queuing habit, *fun game*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang memiliki berbagai potensi sejak lahir yang berada pada usia 0-8 tahun yang perlu mendapat perhatian khusus baik dari orang tua, guru, masyarakat maupun pemerintah. Usia ini merupakan (*golden age*) atau usia emas adalah masa-masa terpenting bagi tumbuh kembang anak. Banyak ahli psikologi dan ahli pendidikan yang berpendapat pada usia dini sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya dan 90% dari otak anak sudah terbentuk. Pada masa ini, pertumbuhan organ-organ jasmani kecerdasan dan karakter berkembang dengan pesat. Sehingga masa-masa ini anak seyogyanya diarahkan (Hasan, 2011:29)

Terkait nilai pendidikan karakter yang perlu ditanamkan pada anak usia dini, salah satunya adalah disiplin terutama disiplin dalam budaya antri sebab disiplin membentuk kebiasaan atau perilaku (BKKBN Provinsi Jawa Timur, 2014:48). Disiplin dapat diartikan juga sebagai semacam pengaruh yang telah dirancang sedemikian rupa untuk membantu dalam menghadapi tuntutan dari lingkungan (Semawan, 2009:89). Disiplin dapat mencakup pengajaran, bimbingan atau motivasi yang dilakukan orang tua kepada anaknya maupun guru pada peserta didiknya. Disiplin merupakan kondisi yang

memungkinkan seseorang atau anak untuk berproses menuju perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang telah ditetapkan dalam kehidupan bermasyarakat, terlebih disiplin dalam budaya antri.

Terkait kedisiplinan menurut Kemendiknas (2012:20) menyebutkan bahwa indikator disiplin pada anak usia 3-4 tahun, yaitu: (1) selalu datang tepat waktu, (2) dapat memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sesuatu, (3) menggunakan benda sesuai dengan fungsinya, (4) mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya, (5) berusaha mentaati aturan yang telah disepakati, (6) tertib menunggu giliran, (7) menyadari akibat bila tidak disiplin.

Dari hasil pemaparan yang telah disebutkan dalam Kemendiknas tahun 2012 maka, penelitian yang akan dilakukan ini mengacu pada dua indikator yang telah ditetapkan yaitu, (1) berusaha mentaati aturan yang telah disepakati (2) tertib menunggu giliran.

Kenyataan, budaya antri tersebut belum sepenuhnya dimiliki oleh anak usia 3-4 tahun di PPT Mentari Pagi Surabaya. Hasil pengamatan sehari-hari terhadap 16 anak usia 3-4 tahun ketika selesai berbaris dan akan masuk ruang belajar terdapat enam sampai tujuh anak yang mau menunggu giliran, lainnya menerobos masuk mendahului

teman-teman yang berdiri di depan. Ketika kegiatan cuci tangan 11 anak berdesakan, menginginkan giliran pertama. Dalam hal lain, sebagian anak terlihat saling berebut mainan. Hasil pengamatan terdapat sembilan anak yang tidak mau menunggu giliran. Penyebab rendahnya disiplin dalam budaya antri pada anak dikarenakan guru yang tidak menerapkan aturan pada setiap kegiatan dengan jelas.

Sedang menurut Hurlock (1978:85) menyebutkan bahwa ada 4 unsur pokok disiplin yang harus dipenuhi dan diterapkan dalam setiap permainan yaitu, peraturan sebagai pedoman perilaku, konsistensi dalam peraturan tersebut dan dalam cara yang digunakan untuk mengajarkan dan memaksanya, hukuman untuk pelanggaran peraturan, dan penghargaan untuk perilaku yang baik yang sesuai dengan standart dan harapan sosial.

Hilangnya salah satu hal pokok ini akan menyebabkan sikap yang tidak menguntungkan pada anak dan perilaku yang tidak akan sesuai dengan standart dan harapan sosial. Peraturan yang tidak diberikan sebelum kegiatan membuat disiplin anak menjadi kurang. Sehubungan dengan hal tersebut maka perlu dilaksanakan pembelajaran dan stimulasi untuk menanamkan dan menerapkan disiplin melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan menarik minat anak yaitu melalui kegiatan *fun game*.

Menurut Rimm (2003:15) bermain dalam sebuah *game* adalah belajar mengenal giliran dan tahu bahwa mereka tak bisa selalu menjadi pemain yang pertama, belajar menerima kekalahan dan tidak bermain curang. Jadi dalam *fun game* kita belajar membentuk kebiasaan mengenal giliran dan tidak berlaku curang. Sedang Sugianto (1995:32) menyatakan bahwa kegiatan permainan yang dilakukan bersama sekelompok teman dapat memberi manfaat yaitu anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

Melalui *fun game* diharapkan kedisiplinan anak dapat meningkat dalam hal mengantri, bekerja sama, bersikap jujur, berperilaku sesuai aturan kelompok, bersedia mengakhiri permainan atau kegiatan berdasar waktu yang telah ditentukan, dan mengenal giliran di setiap kegiatan atau permainan. Selain itu dalam kegiatan *fun game* ini, alat dan bahan yang dipergunakan untuk bermain mudah didapat, murah harganya, dan banyak terdapat di sekitar anak bahkan dipergunakan sebagai mainan setiap hari baik di rumah maupun di sekolah oleh anak. Adapun alat dan bahan tersebut berupa keranjang plastik, bola plastik, dan piring plastik yang kesemua itu aman bagi anak usia dini.

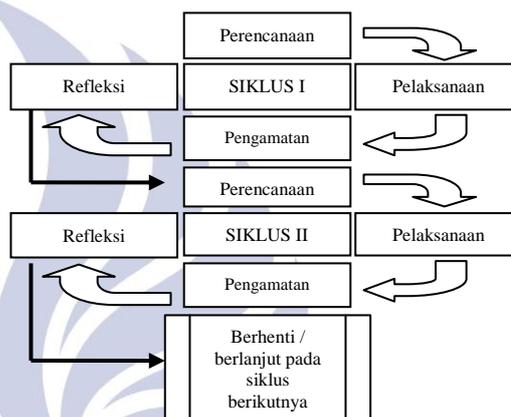
Pemaparan di atas menunjukkan bahwa adanya permasalahan disiplin yang harus ditanamkan sedini mungkin pada anak. Untuk itu peneliti tertarik untuk menggunakan Judul “Meningkatkan Kedisiplinan Dalam

Budaya Antri Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan *Fun Game* Di PPT Mentari Pagi Surabaya”.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan dalam budaya antri anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan *fun game* di PPT Mentari Pagi Surabaya.

METODE

Penelitian tentang meningkatkan kedisiplinan dalam budaya antri anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan *fun game* di PPT Mentari Pagi Surabaya ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan mengembangkan desain model Kemmis dan Taggart. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber : (Arikunto, dkk., 2010:16)

Subyek dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 3-4 tahun dengan jumlah 16 anak terdiri dari enam laki-laki dan sepuluh perempuan yang mengalami permasalahan kedisiplinan pada proses pembelajarannya. Lokasi yang dijadikan tempat penelitian ini adalah PPT Mentari Pagi Surabaya, hal ini disebabkan peneliti merupakan guru dari PPT Mentari Pagi Surabaya yang terletak di Jalan Siwalankerto Utara No. 39 Kelurahan Siwalankerto Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2016-2017.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi dalam pengumpulan data ini adalah kemampuan kedisiplinan anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan *fun game* di PPT Mentari Pagi yang berjumlah 16 anak dalam kemampuan kedisiplinan anak melalui kegiatan *fun game*.

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata aktivitas guru dan anak selanjutnya dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudjana dalam Fatmawati, 2014:51).

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Kemampuan yang dicapai

N = Jumlah kemampuan maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 2 pertemuan, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan RPPM dan RPPH sebagai pedoman pelaksanaan. Berikutnya mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tindakan kelas yang menggunakan dua siklus, dari kedua siklus baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua kegiatan yang diberikan peneliti adalah kedisiplinan dalam budaya antri. Waktu dalam penelitian ini dilakukan selama 4x pertemuan dengan 1x120 menit setiap pertemuan. Kegiatan yang dilakukan saat tindakan diberikan antara lain: (1) pra kegiatan (15 menit), (2) kegiatan awal (15 menit), (3) kegiatan inti (60 menit), (4) istirahat (15 menit), (5) kegiatan akhir (15 menit).

Tabel 1

Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak

No	Lembar Observasi	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Guru	46,87%	81,25%	Meningkat 34,38%
2	Anak	43,75%	81,25%	Meningkat 37,5%
3	Kemampuan disiplin dalam budaya antri	50,7%	81,6%	Meningkat 30,9%

Maka dapat dikatakan pada aktivitas guru siklus I memperoleh persentase sebesar 46,87 %, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,25%, terjadi peningkatan sebanyak 34,38% Perolehan ini sudah meningkat dan sangat baik. Sedangkan aktivitas anak pada siklus I memperoleh 43,75%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,25% terjadi peningkatan sebanyak 37,5%. Pada penelitian ini kedisiplinan dalam budaya antri juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 50,7% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,6% terjadi peningkatan sebanyak 30,9%.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Observasi Kedisiplinan dalam Budaya Antri.

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Berusaha mentaati aturan yang telah disepakati	52,3%	82%	Meningkat 29,7%
2	Tertib menunggu giliran	49,1%	81,2%	Meningkat 32,1%

Berdasarkan hasil persentase siklus I sampai siklus II kedisiplinan dalam budaya antri pada indikator 1 yaitu berusaha mentaati aturan yang telah disepakati memperoleh persentase dari 52,3% menjadi 82% terjadi peningkatan sebesar 29,7%, perolehan ini sudah meningkat dengan sangat baik. Sedangkan pada indikator 2 yaitu tertib menunggu giliran memperoleh persentase dari 49,1% meningkat menjadi 81,2% terjadi peningkatan sebesar 32,1% menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil karena kedisiplinan dalam budaya antri sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan secara umum.

Pembahasan

Anak usia dini adalah sosok anak yang memiliki berbagai potensi sejak lahir yang berada pada usia 0-8 tahun yang perlu mendapat perhatian khusus baik dari orang tua, guru, masyarakat maupun pemerintah. Usia ini merupakan *golden age* atau masa emas adalah masa-masa terpenting bagi tumbuh kembang anak, begitu juga pertumbuhan organ-organ jasmani, kecerdasan dan karakter berkembang dengan pesat sehingga masa-masa ini anak seyogyanya diarahkan (Hasan, 2011:29). Anak usia dini juga mengalami beberapa permasalahan diantaranya kesulitan berlaku disiplin, mau menang sendiri, dan belum mampu mandiri

Masalah-masalah kesulitan berlaku disiplin dalam budaya antri yang dialami oleh anak usia 3-4 tahun dapat diatasi dengan memberikan stimulasi. Stimulasi ini berupa pengondisian pembelajaran yang nyaman dan aman serta menggunakan kegiatan-kegiatan permainan yang menyenangkan. Melalui stimulasi yang dirancang diharapkan akan dicontoh dan diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu peneliti melaksanakan kegiatan *fun game* dalam pembelajaran untuk menjelaskan konsep dan memperkuat pembelajaran dimana melalui *fun game* guru dapat mengenalkan konsep disiplin dalam bermain dan memperkuat konsep aturan bermain, hal tersebut sesuai pendapat Botturi dan Miler (dalam Setyawan, 2015:XII). Di samping itu melalui *fun game* melatih anak berpikir dan bekerja sama dengan teman dalam kelompoknya, hal tersebut sesuai pendapat yang dikemukakan Vigotsky (dalam Setyawan, 2015:XII) bahwa melalui *game*

perkembangan kemampuan kognitif dan sosial anak berkembang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan *fun game* dapat meningkatkan sosial emosional (pengembangan karakter) dalam hal kedisiplinan dalam budaya antri pada anak. Keberhasilan guru pada proses pembelajaran melalui kegiatan *fun game* dengan pendekatan yang optimal pada anak juga membuahkan hasil, penghargaan terhadap semangat dan keikutsertaan anak sudah mulai dilakukan. Skor secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan peningkatan, hal ini menunjukkan bahwa kedisiplinan dalam budaya antri dapat ditingkatkan melalui kegiatan *fun game*. Dengan demikian perbaikan pembelajaran pada siklus II berhasil dan tidak perlu adanya perbaikan lagi. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan kegiatan *fun game* dapat meningkatkan kedisiplinan dalam budaya antri pada anak.

Hasil penelitian ini mendukung pada teori Whitton, Nicola dan Moseley (dalam Setyawan, 2015:XIII) yang mengemukakan bahwa selain memotivasi, kegiatan bermain dalam belajar menumbuhkan kepedulian terhadap pembelajaran, kadangkala karena membosankan, anak menjadi tidak peduli pada pelajaran, tetapi dengan bermain *game* anak menjadi senang dengan pelajarannya. Setelah diamati secara seksama untuk tiap individu anak, khususnya pada indikator berusaha mentaati aturan yang telah disepakati tidak ada anak yang mendapat skor 2, artinya anak sudah mampu mentaati aturan yang telah disepakati tanpa bantuan, sedangkan pada indikator yang kedua tertib menunggu giliran juga tidak ditemukan anak yang mendapat skor 2, artinya anak mampu mentaati aturan yang telah disepakati dan tertib menunggu giliran tanpa bantuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan *fun game* dapat meningkatkan sosial emosional (pengembangan karakter) dalam hal kedisiplinan dalam budaya antri pada anak. Keberhasilan guru pada proses pembelajaran melalui kegiatan *fun game* dengan pendekatan yang optimal pada anak juga membuahkan hasil, penghargaan terhadap semangat dan keikutsertaan anak sudah mulai dilakukan. Skor secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan peningkatan, hal ini menunjukkan bahwa kedisiplinan dalam budaya antri dapat ditingkatkan melalui kegiatan *fun game*. Dengan demikian perbaikan pembelajaran pada siklus II berhasil dan tidak perlu adanya perbaikan lagi. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan kegiatan *fun game* dapat meningkatkan kedisiplinan dalam budaya antri pada anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dalam upaya meningkatkan kedisiplinan dalam budaya antri anak usia 3-4 tahun di PPT Mentari Pagi ditemukan beberapa saran sebagai berikut: (1) sebaiknya membuat perencanaan pembelajaran dengan cermat, dan tepat dengan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga anak dapat menerima proses pembelajaran dengan baik, (2) guru hendaknya memberi motivasi dan mengkondisikan anak terlebih dahulu agar anak bisa tenang dan tidak bergurau pada saat kegiatan belajar mengajar, (3) hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan salah satu kegiatan dalam meningkatkan kedisiplinan dalam budaya antri, (4) dalam kegiatan proses belajar mengajar diusahakan menggunakan variasi kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak mudah jenuh dan termotivasi dalam belajar, (5) bila ada anak yang belum sesuai dengan kriteria keberhasilan dan anak mengalami perkembangan yang lambat hendaknya guru dapat berkerjasama dengan orang tua, (6) setiap pelaksanaan kegiatan diupayakan adanya penerapan aturan yang jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BKKBN Provinsi Jawa Timur. 2014. *Menjadi Orang Tua Hebat dalam Mengasuh Anak (Usia 0 – 6 Tahun)*. Jawa Timur: BkkbN.
- Echols, John M. Dkk. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fatmawati, Desi Kartika. 2014. *Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Melalui Permainan Cublek-Cublek Suweng pada Anak Kelompok A2 TK . Aisyiyah III Kota Mojokerto*. Skripsi. Unesa. Surabaya.
- Hasan, Maimunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Kemendiknas. 2012. *Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendiknas.
- Rimm, Sylvia. 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Semiawan, Conny R. 2009. *Penerapan Pembelajaran pada Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Setyawan, Sigit. 2015. *Kelas Asyik Dengan Games, 30 Games untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugianto, T. Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.