

MENINGKATKAN SIKAP KEDISIPLINAN MELALUI PERMAINAN CUBLEK- CUBLEK SUWENG PADA ANAK KELOMPOK A2 TK. AISYIYAH III KOTA MOJOKERTO

Desi Kartika Fatmawati

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
kartikakarim77@gmail.com

Dr. Rachma Hasibuan, M.Kes.

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rahmahasibuan@yahoo.com

Abstrak

Disiplin merupakan kegiatan dan pembiasaan yang bertujuan positif bagi anak pada masa sekarang dan yang akan datang. Melalui disiplin, anak belajar hidup dengan kebiasaan- kebiasaan yang baik, positif dan bermanfaat baginya dan lingkungannya. Disiplin tidak begitu saja terbentuk, akan tetapi merupakan suatu kondisi yang tercipta yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sikap kedisiplinan mengikuti aturan yang di tetapkan dalam permainan *cublek- cublek suweng* pada anak kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto Tahun 2013- 2013.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang di rancang dalam bentuk siklus berulang. Di setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A2 TK. Aisyiyah III yang berjumlah 17 anak, terdiri atas 8 anak perempuan dan 9 anak laki- laki. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Dari hasil analisis data peningkatan kedisiplinan melalui permainan *cublek- cublek suweng* pada siklus I diperoleh data 52,94%. Hal ini penelitian tindakan kelas ini belum berhasil oleh karena target yang di tentukan $\geq 76\%$, maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus II diperoleh data mengenai peningkatan kedisiplinan melalui permainan *cublek- cublek suweng* mencapai 88,24%. Berdasarkan analisis data pada siklus II maka target yang diharapkan tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Selain itu dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *cublek-cublek suweng* dapat meningkatkan sikap kedisiplinan anak kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto.

Kata Kunci: Permainan cublek- cublek suweng, sikap kedisiplinan.

Abstract

Discipline is an activity and habituation having positive goals for a child nowadays and in future. With discipline, the child learns a good habit, positive and useful life for himself and his environment. Discipline is not created by accident, but it is a created and formed condition by process of behavior series indicating obedience, devotion, adherence, regularity and orderliness. The aim of research is to know the discipline attitude of complying with defined rules in the cublek-cublek suweng game on Group A2 pupils of Aisyiyah III Kindergarten Mojokerto in 2013-2014 period.

This research uses a class action research designed in a form of recurring cycles. Each cycle comprises 4 phases such as planning, performance, action, observation and reflection. The study subjects are 17 children of Group A2 Aisyiyah III Kindergarten consisting of 8 female and 9 male. Data collection method is observation and documentation. Data analysis used is descriptive statistic.

The result of data analysis denotes that discipline improvement through the cublek-cublek suweng game reaches 52.94% in the 1st cycle. Such class action research is not claimed successful, out of specified target $\geq 76\%$ so this study will be continued in the 2nd cycle. The discipline improvement in the 2nd cycle gets increased to be 88.24%. Based on the data analysis conducted in the 2nd cycle, expected target can be reached and claimed successful. In other words, it is concluded that the cublek-cublek suweng game can improve children's discipline attitudes in Group A2 Aisyiyah III Kindergarten Mojokerto.

Keywords : cublek-cublek suweng game, discipline attitude

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini, memiliki arti penting untuk mempersiapkan mereka mengembangkan berbagai potensi dalam dirinya, sekaigus menanamkan berbagai kebiasaan yang baik dan positif. Sedangkan Sujiono (2009: 42) menyebutkan bahwa secara umum pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Salah satu penanaman kebiasaan yang positif bagi anak usia dini adalah kedisiplinan. Disiplin merupakan kegiatan dan pembiasaan yang bertujuan positif bagi anak pada masa sekarang dan yang akan datang. Maman rachman (dalam Tu'u 2004: 35) menyebutkan bahwa sikap disiplin, anak belajar hidup dengan kebiasaan- kebiasaan yang baik, positif dan bermanfaat baginya dan lingkungannya.

Disiplin juga merupakan sarana pendidikan. Dalam proses pendidikan disiplin berperan mempengaruhi, mendorong, mengendalikan, mengubah, membina dan membentuk perilaku- perilaku tertentuesuai dengan nilai- nilai yang ditanamkan, diajarkan, dan di teladkan (Tu'u, 2004: 4). Bagi anak usia dini perilaku disiplin adalah kemampuan untuk menyeimbangkan antara pola pikir dan tindakan di karenakan adanya situasi dan kondisi tertentu dengan pembatasan peraturan yang diperlukan terhadap dirinya oleh lingkungan di mana anak itu berada (Depdiknas, 2007: 11)

Berkaitan dengan penanaman sikap disiplin, dari hasil pengamatan penulis selama melaksanakan proses pembelajaran di TK. Asyiyah III Kota Mojokerto, khususnya pada kelompok A2 beberapa fakta antara lain anak sering terlambat datangsewaktu proses pembelajaran di mulai, anak masih membeli makanan atau mainan. Dalam permainan anak sering tidak mau mengikuti peraturan yang telah di tetapkan, misal tidak boleh meminjam mainan yang di pakai kelompok lain, tidak boleh bercakap- cakap dengan anggota lain, tidak boleh mengganggu kelompok lain.

Realitas ini di karenakan proses penanaman sikap kedisiplinan masih pemberian nasehat dan pembeiasaan tanpa adanya tindakan sstimulasi/ pemberian motivasi kepada anak. Guru hanya menerangkan sikap- sikap yang harus dilakukan dalam mengikuti aturan permainan dan kurang membiasakan untuk mempraktekkannya, kemudian beralih pada pengembangan potensi yang lain.

Dalam melaksanakan permainan, ada suatu aturan yang harus diikuti oleh anak sehingga guru dapat mengetahui sikap disiplin anak dalam mengikuti aturan, yang dapat meningkatkan sikap disiplin, taat pada tata tertib sekolah (Djamarah dan Zain, 2010: 151). Untuk itu penelitian ini menggunakan permainan yang akan digunakan untuk mengetahui sikap kedisiplinan anak dalam mengikuti aturan permainan yang ditetapkan. Permainan yang di gunakan daam penelitian ini adalah permainan tradisional Cublek- cublek suweng. Permainan ini digunakan karena dapat digunakan secara kelompok sehingga dapat dijadikan pengukuran aspek kesediaan

bermain dengan kelompok yang telah di tentukan, bermain sesuai dengan perannya masing- masing, kesediaan bermain mengikuti prosedur bermain yang telah ditetapkan dan kesediaan berhenti bermain pada waktu yang ditetapkan.

Dari latar belakang inilah penulis ingin mengkaji lebih lanjut tentang manfaat *permainan cublek- cublek Suweng* dalam meningkatkan kedisiplinan dengan judul *Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Melalui Permainan cublek- cublek Suweng Pada Anak Kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto.*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sikap kedisiplinan mengikuti aturan yang ditetapkan dalam permainan cublek- cublek suweng anak kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto.

Dalam kamus besar bahasa indonesia, disiplin diartikan sebagai tata tertib, ketaatan kepada peraturan tata tertib , suatu bidang yang memiliki sistem, objek dan metode tertentu. Istilah disiplin berarti : 1) tertib,taat atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri; 2) latihan membentuk, meluruskan atau menyempurnakan sesuatu, sebagai kemampuan mental atau krakter moral; 3) hukuman yang di berikan untuk melatih atau memperbaiki; 4) kumpulan atau sistem sistem peraturan peraturan bagi tingkah laku (Depdiknas, 2005 :209).

Beberapa alasan yang mendasari pengembangan perilaku disiplin ini antara lain; mengontrol tingkah laku anak, menjaga anak dari bahaya baik bagi dirinya maupun orang lain, menghindari diri anak dari kesalahpahaman, disiplin dapat membantu anak mengembangkan hati nurani yang membantu nya dalam membuat keputusan dan mengendalikan tingkah laku (Depdiknas,2007 :12).

Tujuan perilaku disiplin pada anak secara adalah membentuk perilaku sedemikian hingga akan sesuai dengan peran yang ditetapkan kelompok budaya atau tempat individu itu di identifikasikan, membuat anak terlatih dan terkontrol perilakunya dengan membelajarkan pda anak tingkah laku anak yang pantas dan tidak pantas atau yang masih baru bagi mereka, melatih pengendalian diri yaitu dalam hal mana anak anak dapat mengendalikan diri sendiri tanpa terpengaruh danpengendaliandariluar.

Bermain adalah sikap kegiatan yang di lakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain di lakukan secara suka rela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain terdiri atas tanggapan yang di ulang sekedar untuk kesenangan fungsional. "Kegiatan bermain adalah Kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang di tetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang di maksudkan dalam realitas luar" (Hurlock, 1995:320).

Dengan demikian, permainan merupakan aktivitas yang dibatasi oleh aturan aturan yang lengkap dan terhadap suatu contest di antara pemain agar supaya menghasilkan hasil yang dapat diprediksi. Dengan kata lain bahwa permainan bahwa kegiatan yang didasari peraturan dan tujuan tujuan yang dinyatakan dengan jelas.

Permainan *cublek cublek suweng* merupakan warisan budaya jawa dan permainan ini dilakukan oleh

sejumlah anak anak.

Cara melaksanakan permainan *cublek cublek suweng* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru mengajak anak duduk setengah lingkaran
2. Guru membentuk kelompok anak anak menjadi 4 kelompok,3 kelompok beranggotakan 4 anak dan 1 kelompok beranggotakan 5 anak.
3. Guru menjelaskan kegiatan permainan *cublek cublek suweng* yang akan dilaksanakan.
4. Guru mengkomunikasikan batasan batasan yang harus dipatuhi anak.
5. Guru meminta beberapa anak untuk memperagakan permainan yang dibantu oleh guru.
6. Pada waktu bermain kelompok yang telah terbentuk berkumpul dan menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi pakempu. Pengundiannya melalui benda bendi.
7. Guru memberikan kerikil di anggap sebagai anting lalu anak anak dengan bersama sama menyanyikan *cublek-cublek suweng* sambil memutar kerikil dari telapak tangan 1 ke yang lainnya.
8. Pak empu bangun dan menebak anak yang memegang kerikil (suweng). Sambil menunggu pak empu menebak anak yang membawa kerikil
9. Ketika pak empu berhasil menemukan orang yang menyembunyikan antingnya maka orang tersebut berganti peran menjadi pak empu.
10. Permainan dilakukan secara bergantian dan anak anak merasa senang melakukan permainan.
11. Permainan selesai ketika mereka sepakat menyesuaikan karena waktu telah habis, dan memberikan kesempatan pada kelompok lain

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dilakukan guru di kelas atau di sekolah ia mengajar dengan menekankan pada peningkatan proses dan praktik pembelajaran. (Arikunto, 2006: 96). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah diskriptif kualitatif, sebab peneliti ingin mendeskripsikan pelaksanaan tindakan yang dilakukan dan keberhasilan yang dicapai dalam mengembangkan kemampuan anak.

Penelitian ini menggunakan model penelitian ini menggunakan model tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2006:93), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Penelitian ini dilakukan pada kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto tahun 2013- 2014 semester I dengan jumlah anak 17, terdiri dari 8 anak perempuan dan 9 anak laki- laki. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yang dilakukan 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 s.d 21 Agustus 2013, dan siklus II dilaksanakan tanggal 2 s. d 3 September 2013.

Cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari silabus, Rencana pembelajaran/ RKH, lembar observasi yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar aktifitas anak, dan lembar observasi kedisiplinan anak dalam mengikuti aturan permainan. Dalam penelitian mengikuti aturan permainan diwujudkan dalam sub indikator adalah:

1. Kesediaan bermain dengan kelompok yang telah ditentukan.
2. Kesediaan mengikuti prosedur bermain yang ditetapkan.
3. Bermain sesuai dengan perannya masing- masing.
4. Kesediaan berhenti bermain pada waktu yang ditentukan.

Untuk menganalisis data kedisiplinan anak dan kinerja guru serta aktivitas anak, dalam penelitian ini digunakan analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan rumus prosentase

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil prosentase ditafsirkan dengan berpedoman pada tabel interpretasi sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Hasil Prosentase

No	Skala hasil persentase	Interpretasi
1	76 - 100	Baik
2	56 - 75	Cukup
3	40 - 55	Kurang
4	0 - 39	Buruk

Kriteria keberhasilan anak dalam menunjukkan kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan *cublek-cublek suweng* yaitu anak yang mendapat bintang 3 atau bintang 4 pada tiap aspek pengamatan dinyatakan berhasil, sebaliknya anak yang mendapat bintang 1 dan bintang 2 di katakan belum berhasil pada tiap aspek pengamatan.

Keberhasilan tindakan dianggap berhasil jika anak yang mampu menunjukkan kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan yaitu yang mendapat bintang 3 dan bintang 4 pada tiap aspek pengamatan mencapai 15 anak dari total keseluruhan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari observasi selama proses pembelajaran pada kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto berlangsung baik siklus I maupun siklus II. Pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan pada proses pembelajaran berlangsung terhadap aktivitas guru, aktivitas anak dan kedisiplinan anak dalam mengikuti aturan permainan yang ditetapkan.

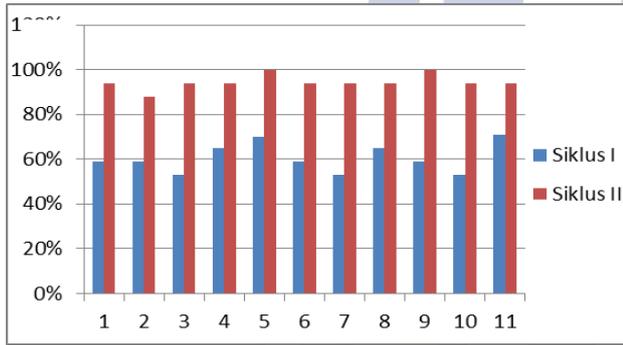
Aktivitas guru

Pengamatan terhadap aktivitas guru dilakukan oleh teman sejawat. Dan berdasarkan hasil pengamatan diketahui adanya peningkatan kinerja guru dari siklus I ke siklus II pada aspek- aspek pengamatan bahwa guru sudah membimbing, mengarahkan dan memperhatikan anak sertasudah memotivasi anak secara maksimal.

Aktivitas anak

Observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran dilakukan oleh guru (peneliti) dan hasilnya dari siklus I dengan prosentase 71%, ke siklus II dengan persentase 94% mengalami penngkatan. Peningkatan tersebut terjadi anak sudah siap dalam menerima pembelajaran mengikuti aturan permainan dan anak juga senang diajak bermain dan anak sudah mengerti aturan-aturan dalam permainan *cublek- cublek suweng*.

Prosentase aktivitas anak dari siklus I ke siklus II tersebut dapat dijelaskan melalui grafik berikut ini:



Grafik 1

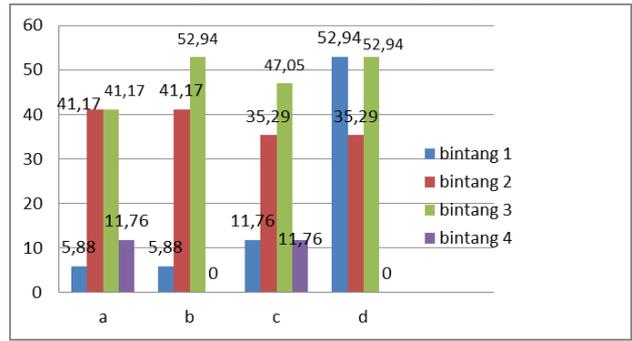
Peningkatan prosentase aktivitas anak

Dengan demikian prosentase peningkatan aktivitas anak pada siklus I termasuk cukup, sedangkan pada siklus II aktivitas anak tergolong katagori baik.

Dalam penelitian ini, penilaian kedisiplinan anak dalam kegiatan permainan *cublek- cublek suweng* adalah mengikuti aturan permainan, yang di wujudkan pada aspek pengamatan :

Persentase jumlah anak yang mendapat bintang 1 sampai bintang 4 pada masing- masing aspek pengamatan kedisiplinan anak dalam mengikuti aturan permainan *cublek- cublek suweng* pada siklus I dapat di sajikan dalam grafik berikut ini :

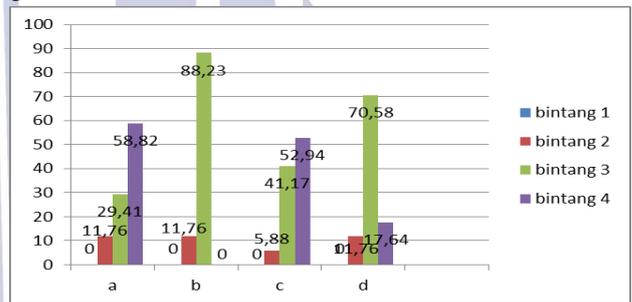
Prosentase jumlah anak yang mendapat bintang 1 sampai bintang 4 pada masing- masing pengamatan



Grafik 2

Prosentase perolehan bintang pada tiap aspek pengamatan kedisiplinan anak pada siklus I

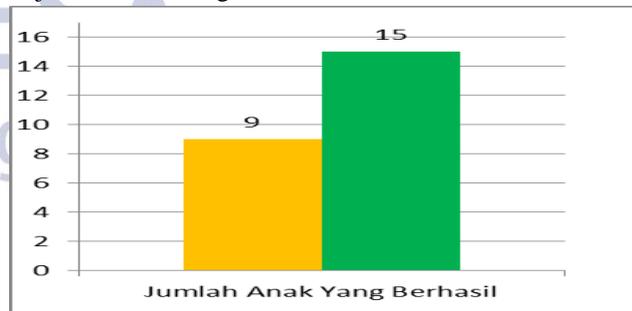
Kedisiplinan anak dalam mengikuti aturan permainan *cublek- cublek suweng* pada siklus II disajikan dalam grafik berikut ini :



Grafik 3

Prosentase perolehan bintang pada tiap aspek pengamatan kedisiplinan anak pada siklus II

Adapun peningkatan jumlah anak yang berhasil dalam meningkatkan kedisiplinan dari siklus I dan siklus II dapat di jelaskan melalui grafik berikut ini :



Grafik 4

Peningkatan jumlah anak yang berhasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I ada 9 anak yang berhasil atau mencapai 52,94%. Sedangkan pada siklus II ada 15 anak sudah berhasil atau mencapai 88, 24%, hal ini dikarenakan aspek yang dinilai mendapat bintang 3 atau lebih. Sehingga tindakan pembelajaran

untuk meningkatkan kedisiplinan mengikuti aturan permainan yaitu permainan *cublek- cublek suweng* pada anak kelompok A2 tK. Aisyiyah III Kota Mojokerto tahun 2013- 2014 dalam siklus II sudah berhasil karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.

Hasil penelitian ini bahwa permainan *cublek cublek suweng* dapat meningkatkan sikap kedisiplinan anak. Dan dapat dilihat bahwa anak mampu mengikuti aturan- aturan yang di tetapkan dalam permainan. Hal ini dapat dibuktikan bahwa pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan, hasil yang diperoleh 88,24% atau 15 anak sudah mampu mengikuti aturan permainan sehingga kedisiplinan anak dapat berjalan dengan baik.

Disamping itu proses pembelajaran akan mencapai hasil yang lebih baik apabila dilakukan secara berulang- ulang. Dalam penelitian ini pengulangan dilakukan dengan masing- masing dua kali pertemuan. Hal ini sesuai pendapat Bur, (2011 : 26) tentang strategi belajar mengulang bahwa dengan mengulang informasi secara terus menerus akan membantu mempertahankan informasi sederhana tetap berada dalam memori jangka pendek.

Kaitannya dengan pembentukan kedisiplinan anak, bukanlah terjadi secara instan melainkan melalui proses yang panjang. Penerapan permainan *cublek- cublek suweng* ternyata dapat meningkatkan kedisiplinan anak kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto tahun 2013- 2014. Hasil penelitian ini sesuai dengan apa yang di kemukakan oleh Montolalu, dkk(2009: 12) bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang berkreatifitas. Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Bahkan melalui permainan mampu menunjukkan sikap disiplin mengikuti aturan permainan *cublek- cublek suweng*, sejalan apa yang di kemukakan Hurlock (1999: 4) yang menyebutkan peraturan mempunyai fungsi dan nilai pendidikan yang akan membentuk perilaku disiplin melalui permainan yang akan disetujui anggota kelompok.

PENUTUP

Simpulan

Dari analisis dan pembahasan pada siklus I dan siklus II , maka dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

Permainan *cublek- cublek suweng* yang diterapkan dengan memperhatikan karakteristik yang dapat meningkatkan sikap kedisiplinan anak kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto tahun 2013- 2014. Bukti adanya peningkatan kedisiplinan tersebut adalah peningkatan jumlah anak yang berhasil dalam meningkatkan kedisiplinan yang dimilikinya, yaitu jumlah anak yang mendapat bintang 3 atau lebih pada masing- masing aspek pengamatan, pada siklus I adalah 9 anak

dan meningkat menjadi 15 anak pada siklus II. Dengan demikian penelitian meningkatkan sikap kedisiplinan anak melalui permainan *cublek- cublek suweng* dinyatakan berhasil.

Saran

1. Bagi mahasiswa sbagai masukan untuk meningkatkan kedisiplinan melalui permainan yang bisa digunakan untuk anak usia dini.
2. Bagi guru PAUD sebagai model pembelajaran melalui permainan dapat melatih kedisiplinan anak didik dengan mengikuti aturan- aturan dalam permainan.
3. Bagi orang tua melatih kedisiplinan anak melalui permainan dengan mengikuti aturan-aturan dalam permainan yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed.3 (Jakarta: Balai Pustaka)
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak dan Sekolah Dasar.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Hadi, Sutrisno. 1983. *Metodologi Research II*, cet. 15, Jakarta: Andi Offset.
- Hurloch, B Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak Jilid II*, Jakarta Erlangga.
- Rachman, Maman. 1999. *Manajemen Kelas*. Jakarta Depdiknas, Proyek Pendidikan Guru SD.
- Rahman dan Sutikno, 2009. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islam*. Refika Aditama.
- Subari, 1994. *Supervise Pendidikan Dalam Rangka Perbaikan Situasi Belajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Thoha, Miftah. 2004. *Prilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Prilaku Dan prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya