

UPAYA MENINGKATKAN PERILAKU DISIPLIN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA BER CERITA

(Penelitian Tindakan di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur)



Oleh:

DWI KUSUMA NINGRUM

1615110695

Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2018

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN
SIDANG SKRIPSI**

Judul : Upaya Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Bercerita (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur)

Nama Mahasiswa : Dwi Kusuma Ningrum

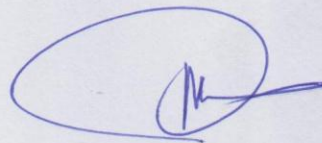
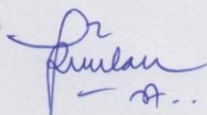
Nomor Registrasi : 1615110695

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Hari/Tanggal Ujian : Jumat, 02 Februari 2018

Pembimbing I

Pembimbing II





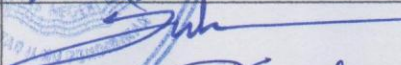
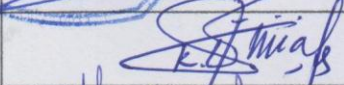
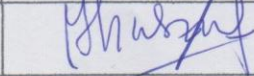
Dra. Sri Wulan, M. Si

Dr. R. Sihadi Darmo Wihardjo

NIP. 19690803 200312 2 001

NIP. 19560606 198903 1 003

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab) ¹		20-2-2018
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab) ²		20-2-2018
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji) ³		19-2-2018
Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd (Anggota) ⁴		15-2-2018
Dra. Yasmin Abidin, M.Pd (Anggota) ⁵		12-2-2018

¹ Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

² Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

³ Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

⁴ Dosen Penguji

⁵ Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dwi Kusuma Ningrum

No. Registrasi : 1615110695

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Upaya Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Bercerita (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur)" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Agustus 2017
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya ilmiah yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 6 Februari 2018

Yang Membuat Pernyataan



Dwi Kusuma Ningrum

UPAYA MENINGKATKAN PERILAKU DISIPLIN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA BERCEKITA

(Penelitian Tindakan di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur)

(2018)

Dwi Kusuma Ningrum

(Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNJ)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Pasar rebo, Jakarta Timur. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun kelompok A PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Pasar rebo, Jakarta Timur sebanyak 7 orang. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi (foto). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga bercerita dapat meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga bercerita dapat dijadikan alternative dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun. Oleh sebab itu, guru perlu mengetahui perilaku disiplin anak sehingga dapat membuat konsep cerita perilaku disiplin untuk dilaksanakan pada permainan ular tangga bercerita.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga Bercerita, Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun

EFFORTS TO IMPROVE THE DISCIPLINE BEHAVIOR OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS THROUGH THE GAME SNAKES LADDERS TELLING

(Action Research di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur)

(2018)

Dwi Kusuma Ningrum

(Programs Early Childhood Education, Faculty of Education, UNJ)

This action research aims to improve the discipline behavior of children aged 4-5 years through the game snakes ladders telling in PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Pasar rebo, Jakarta Timur. Subjects in this study were children aged 4-5 years group of PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Pasar rebo, Jakarta Timur as many as 7 people. The method used is the method of action research. Data collected by using observation sheets, field notes and documentation (photos). The results showed that the game snakes ladders telling can improve the discipline behavior of children aged 4-5 years. These results indicate that the game snakes ladders telling can be used as an alternative to improve the discipline behavior of children aged 4-5 years. Therefore, teachers need t know the discipline behavior of children's so as to create the concept of discipline behavior story to be implemented on the game snake ladders telling.

Keywords: The Game Snakes Ladders Telling, The Discipline Behavior Aged 4-5 Years

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaykum Warahmatullohi Wabaraktuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT dan tak lupa shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, sahabat dan keluarganya karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan hanya kerja keras peneliti melainkan banyaknya dukungan dari berbagai pihak khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong dan memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, khususnya kepada:

1. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi kepada peneliti selama mengikuti pendidikan di kampus tercinta ini.
2. Dra. Sri Wulan, M.Si., selaku pembimbing I dan Dr. R. Sihadi Darmo Wihardjo selaku pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam hal penyusunan skripsi.
3. Hikmah, MM, M.Pd selaku Kordinator Penyelesaian Studi yang selalu memotivasi para mahasiswa untuk menyelesaikan skripsi
4. Ibu Sri Rahayu selaku Kepala Sekolah dan Ibu Linda selaku guru kelas PAUD Kemuning Mandiri yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian
5. Orang tua, bapak Suprayitno dan ibu Sisimi serta keluarga tercinta yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNJ angkatan 2011, khususnya Fitri Rachmawati, Nur Ismi Aryati, Nevita Ria Sandy, Tiya Wardhani Safitri, Sumarnih, Nisya Nirmala Diaz, Ruqoyyah Azzuhaira, Aulia Uswatun Hasanah yang telah membantu peneliti dalam memberikan motivasi serta perannya dalam mendiskusikan masalah skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat liqo yang selalu mendukung agar dapat menyelesaikan skripsi ini, Kak Eny, Iyun, Ratih, Nurishma, Asiah, Resti, Lilis

Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, Januari 2018
Peneliti,

Dwi Kusuma Ningrum

DAFTAR ISI

COVER JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	10
C. Pembatasan dan Fokus Penelitian.....	10
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	12
E. Kegunaan Hasil Penelitian	12
BAB II ACUAN TEORETIK	
A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian	
1. Hakikat Perilaku Disiplin.....	14
2. Hakikat Disiplin.....	17
a. Pengertian Disiplin.....	17
b. Unsur-unsur Disiplin	25
c. Tujuan Disiplin	38
d. Bentuk-bentuk Disiplin.....	40
3. Karakteristik Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun	43
B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih	
1. Hakikat Bermain	46

a. Pengertian Bermain.....	46
b. Karakteristik Bermain	50
c. Manfaat Bermain	52
d. Tahapan Bermain Anak.....	53
2. Hakikat Permainan Ular Tangga Bercerita.....	56
a. Pengertian Permainan Ular Tangga Bercerita.....	56
b. Cara Bermain	60
3. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun	61
C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan	67
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	70
E. Hipotesis Tindakan.....	72

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	73
B. Tempat dan Waktu Penelitian	74
C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian.....	74
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian.....	79
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	80
F. Tahapan Intervensi Tindakan.....	81
G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	94
H. Data dan Sumber Data	95
I. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan.....	96
J. Teknik Pengumpulan Data	99
K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan Studi	103
L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis	105
M. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan	108

BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum.....	109
B. Deskripsi Khusus	110
C. Analisis Data	153
D. Interpretasi Hasil Analisis	190
E. Pembahasan Temuan Penelitian	193

F. Keterbatasan Penelitian	199
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan	200
B. Implikasi	202
C. Saran	204
DAFTAR PUSTAKA	205

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Perbedaan Disiplin dan Hukuman	23
Tabel 2 : Program Pelaksanaan Siklus I	84
Tabel 3 : Program Pelaksanaan Siklus II	90
Tabel 4 : Kisi-kisi Instrumen Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun	97
Tabel 5 : Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan	98
Tabel 6 : Skor atau Kriteria Penilaian untuk Kemunculan Indikator.....	101
Tabel 7 : Skala untuk Penilaian Kemunculan Indikator	102
Tabel 8 : Data Pra Intervensi Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun.....	112
Tabel 9 : Tindakan Siklus I	116
Tabel 10 : Hasil Temuan Observasi Instrumen Pemantau Tindakan	132
Tabel 11 : Data Siklus I Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun	134
Tabel 12 : Tindakan Siklus II	138
Tabel 13 : Hasil Temuan Observasi Instrumen Pemantau Tindakan	149
Tabel 14 : Data Siklus II Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun	150
Tabel 15 : Analisis Peningkatan Perilaku Disiplin Pra Penelitian, Siklus I, Siklus II	152
Tabel 16 : Data Perilaku Disiplin Pra Penelitian, Siklus I, Siklus II	154
Tabel 17 : Data Peningkatan Perilaku Disiplin Pra Penelitian, Siklus I, Siklus II.....	190
Tabel 18 : Data Peningkatan Butir Pernyataan Perilaku Disiplin Siklus II	196

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Papan Permainan Ular Tangga	60
Gambar 2 : Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart.....	77
Gambar 3 : Anak tidak membuang sampah makanannya.....	111
Gambar 4 : Anak meninggalkan peralatan makannya	111
Gambar 5 : Anak berlari-larian di dalam kelas	120
Gambar 6 : Anak menjalankan pion pada papan ular tangga bercerita	123
Gambar 7 : Anak melempar dadu pada papan ular tangga bercerita.....	127
Gambar 8 : Anak merapihkan mainan bersama-sama.....	128
Gambar 9 : Anak bermain permainan ular tangga bercerita.....	130
Gambar 10 : Anak bermain permainan ular tangga bercerita.....	140
Gambar 11 : Anak meletakkan pada papan ular tangga bercerita	142
Gambar 12 : Anak bermain permainan ular tangga bercerita selesai istirahat	144
Gambar 13 : Anak bersiap bermain permainan ular tangga bercerita	147

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Disain Pembelajaran Siklus I	88
Bagan 2 Disain Pembelajaran Siklus II	93
Bagan 3 Melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya	162
Bagan 4 Menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah.....	169
Bagan 5 Menyelesaikan tugas yang diberikan guru	175
Bagan 6 Merapihkan barang-barang peribadi dan sekolah.....	181
Bagan 7 Menjaga Kebersihan	184
Bagan 8 Meminta izin jika ingin melakukan sesuatu	189

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Deskripsi Perilaku Disiplin Pra Penelitian dan Siklus I.....	135
Grafik 2 Deskripsi Perilaku Disiplin Pada Siklus I dan II.....	151
Grafik 3 Peningkatan Perilaku Disiplin Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II	156
Grafik 4 Presentase Peningkatan Perilaku Disiplin	191

LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keterangan Validasi Instrumen Perilaku Disiplin Usia 4-5 Tahun
- Lampiran 2 Catatan Lapangan Selama Pemberian Tindakan Permainan Ular Tangga Bercerita
- Lampiran 3 Catatan Dokumentasi Selama Pemberian Tindakan Permainan Ular Tangga Bercerita
- Lampiran 4 Catatan Wawancara
- Lampiran 5 Instrumen Perilaku Disiplin Anak usia 4-5 Tahun saat Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II
- Lampiran 6 Instrumen Pemantau Tindakan
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 8 Rekapitulasi Presentase Peningkatan dari Pra Penelitian ke Siklus I ke Siklus II
- Lampiran 9 Deskripsi Data Kemampuan Berbicara Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang sempurna dibandingkan dengan makhluk ciptaan lainnya. Manusia hidup sebagai seseorang yang tumbuh dan berkembang menjadi makhluk sosial. Saat terjadinya interaksi sosial tentunya dibutuhkan suatu aturan yang akan mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lainnya. Aturan yang akan tercipta tidak muncul begitu saja, melainkan melalui proses yang panjang dalam hidup manusia sehingga terciptanya kehidupan yang rukun, damai dan tertib. Untuk membentuk manusia yang patuh atau taat pada aturan dibutuhkan waktu dan proses panjang yang dimulai sejak masa usia dini.

Periode anak usia dini merupakan masa emas atau *golden age* karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak akan berkembang secara optimal dengan adanya bantuan dari guru atau orang tua yang memberikan rangsangan atau stimulasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Montessori yang menyatakan bahwa “usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja.”¹ Oleh karena itu, periode ini harusnya mendapat perhatian khusus dari orang tua dan guru karena merupakan waktu yang tepat untuk membangun karakter dan kepribadian yang kuat pada diri anak salah satunya adalah disiplin.

Perilaku disiplin perlu dibentuk sejak usia dini karena akan mengajarkan anak bertanggung jawab terhadap segala tindakannya saat berada di lingkungan keluarga,

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), h.54

sekolah, maupun masyarakat kelak. Anak akan belajar memahami tindakan yang dapat dilakukan atau tidak boleh dilakukan serta akibat dari setiap tindakannya. Ketika anak terlahir ke dunia, perilaku disiplin tidak serta merta melekat pada dirinya. Artinya, perilaku disiplin tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan terbentuk melalui orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, seperti orang tua, guru, atau orang dewasa lainnya.

Perilaku disiplin yang dibentuk dalam lingkungan keluarga (orang tua), ditanamkan melalui kebiasaan atau rutinitas positif yang sering dilakukan sehingga dapat dengan mudah ditiru oleh anak. Anak akan meniru tindakan atau perilaku orang dewasa disekitarnya dengan mudah dan cepat membekas dalam benak anak, tidak terkecuali perilaku dari orang tua. Sedangkan perilaku disiplin yang dibentuk oleh guru terjadi di lingkungan sekolah melalui proses pendidikan. Pendidikan yang diselenggarakan oleh sekolah bertujuan untuk memberikan layanan pendidikan bagi setiap anak yang akan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan serta bakat anak.

Guru memiliki peran penting yang akan membantu memaksimalkan perkembangan dan membentuk perilaku anak, salah satunya disiplin. Perilaku disiplin yang terbentuk di sekolah terjadi melalui pembiasaan yang terus menerus dilakukan, seperti mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa. Pembiasaan berdoa dilakukan setiap hari sebelum belajar dan guru harus secara konsisten menerapkan pembiasaan ini agar anak menjadi terbiasa untuk berdoa sebelum belajar.

Perilaku disiplin terbentuk untuk membantu anak mengatasi perilakunya yang tidak baik. Menurut Papalia, Olds, dan Feldman, disiplin merupakan metode

pembentukan karakter serta pengajaran kontrol diri dan perilaku yang dianggap pantas.² Perilaku disiplin akan membantu anak memiliki kontrol diri terhadap tindakan yang dilakukannya. Misalnya anak yang melihat ada sampah di kelas maka akan dibuangnya ke dalam tempat sampah. Perilaku anak yang melihat sampah dan langsung dibuangnya ke dalam tempat sampah merupakan kontrol diri anak untuk melakukan tindakan yang semestinya. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Gootman yang mengatakan bahwa “disiplin akan membantu anak untuk mengembangkan kontrol dirinya dan membantu anak mengenali perilaku yang salah lalu mengoreksinya.”³ Oleh karena itu perilaku disiplin akan membantu anak mengatasi perilakunya yang tidak sesuai dalam masyarakat atau kelompok sosial.

Dalam teori perkembangan moral Kohlberg, anak usia dini masih berada pada tahap moralitas pra konvensional. Dalam tahap *preconventional*, individu bertindak atas dasar kendali yang berasal dari luar dirinya, yaitu sekedar untuk menghindari hukuman dan untuk mendapatkan imbalan dan tahap ini terjadi pada usia 4 sampai 10 tahun.⁴ Pada tahap ini anak bertindak sesuai dengan norma atau aturan bukan karena kesadaran dari dirinya atas pentingnya norma atau aturan tersebut melainkan karena takut akan hukuman yang didapatkannya bila tidak berperilaku yang sesuai atau mengharapkan imbalan atas tindakan yang telah dilakukannya.

Perilaku disiplin erat kaitannya dengan pengendalian diri untuk bertindak sesuai dengan aturan dalam masyarakat. Peraturan yang dibuat di suatu tempat harus dipatuhi

² Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman, *Human Development Perkembangan Manusia* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h. 404

³ Imam Ahmad Ibnu Nizar, *Membentuk dan Meningkatkan Disiplin Anak Sejak Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2009), h. 22

⁴ Prof. Dr. Singgih D. Gunarsa, *Dari Anak Sampai Usia Lanjut: Bunga Rampai Psikologi* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2004), h. 252

agar terciptanya suatu kondisi yang rukun dan damai, tetapi apabila aturan yang sudah disetujui atau disepakati dilanggar maka terdapat konsekuensi yang harus diberikan kepada pelanggar. Konsekuensi yang seringkali diberikan adalah hukuman. Apabila hukuman yang diberikan pada anak salah atau tidak tepat maka akan menimbulkan rasa trauma dan benci pada diri anak. Perilaku ketidaksiplinan anak sebaiknya diatasi dengan terlebih dahulu menegur dan menasihati dengan cara yang tepat, menggunakan bahasa yang tidak menyakiti anak namun menegaskan anak bahwa tindakan yang dilakukannya salah sehingga anak tidak akan mengulangnya kembali.

Disiplin merupakan perilaku yang penting untuk ditumbuhkan sejak dini. Perilaku disiplin penting untuk dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun karena pada usia ini seharusnya anak mulai mengenal peraturan walaupun masih bersifat egosentris. Selain itu, anak juga akan berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial dan menghindari perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial. Karakteristik disiplin anak usia 4-5 tahun yaitu anak mulai memahami adanya hubungan antara tingkah laku yang tidak baik dengan konsekuensi yang didupatkannya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur terlihat bahwa masih terdapat beberapa anak yang kurang memiliki perilaku disiplin, seperti (1) terdapat anak yang membuang sampah kecil secara sembarangan di kelas, (2) terdapat anak yang terlambat masuk sekolah, anak masuk ketika guru sudah membuka kegiatan di kelas. Saat pembelajaran berlangsung, (3) terdapat beberapa anak yang masih mengobrol dan tidak memperhatikan guru. Sedangkan guru hanya menegur saja tetapi kemudian anak mengobrol kembali dan tidak memperhatikan. (4) Beberapa anak juga terlihat masih bermain di luar kelas walau

waktu istirahat telah usai. (5) Alat permainan yang telah digunakan anak saat bermain tidak langsung dikembalikan sehingga guru yang merapihkannya⁵

Perilaku disiplin anak dapat tumbuh dengan baik dengan membiasakan peraturan kelas. Peraturan kelas yang diberikan sebaiknya tidak hanya berupa percakapan lisan antara guru dan anak, melainkan dapat dengan memberikan kegiatan berupa permainan yang membuat anak tetap senang namun juga dapat menumbuhkan perilaku disiplin anak. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang penting untuk membuat kegiatan yang dibuat secara khusus untuk menstimulasi kedisiplinan anak, seperti kegiatan bercerita. Melalui kegiatan bercerita akan membuat anak belajar mengenai berbagai perilaku disiplin, perilaku yang baik dan tidak baik dan mengajarkan pada anak untuk berperilaku yang sesuai dengan norma-norma di masyarakat. Kegiatan bercerita dapat dilakukan dengan berbagai cara agar mudah dipahami anak, seperti bercerita dengan menggunakan buku cerita, bercerita dengan menggunakan boneka tangan, dan bercerita melalui permainan.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menjadi kebutuhan sehari-hari anak. Hampir sebagian waktu anak habis untuk melakukan kegiatan bermain yang disenanginya. Plato, Aristoteles, Froebel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.⁶ Bermain menjadi aktivitas yang dapat menjembatani anak untuk mempelajari banyak hal, meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan baru yang belum pernah didapatnya. Misalnya anak yang sedang bermain balok dapat membuat bangunan rumah, disini

⁵ Hasil Observasi di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur pada tanggal 2-3 Agustus 2017

⁶ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), h. 2

anak dapat belajar bahwa rumah yang dibangunnya dapat dibuat dari bermacam-macam bentuk balok, seperti kubus, segitiga dan lainnya. Oleh karena itu, peneliti merancang suatu permainan yang dapat membantu untuk mengembangkan perilaku disiplin anak yaitu menggunakan permainan ular tangga bercerita.

Dalam permainan ular tangga bercerita, terdapat beberapa nilai disiplin, yaitu mematuhi aturan dalam permainan. Saat pion di kotak tangga maka akan naik ke kotak yang lebih tinggi dan saat pion di kotak ular maka pion akan turun ke kotak yang lebih rendah. Selain itu, anak juga menjalankan pionnya sesuai dengan angka dadu yang dilempar. Aturan-aturan tersebut disepakati oleh semua pemain dengan bimbingan atau arahan guru sebelum melakukan permainan. Nilai disiplin lain yang terdapat dalam permainan ular tangga adalah sabar menunggu giliran, anak-anak menunggu giliran melempar dadu sesuai urutan pemain. Penentuan urutan pemain dilakukan dengan membagikan pion yang terdapat angkanya.

Permainan ular tangga bercerita merupakan kreasi permainan ular tangga yang dirancang oleh peneliti. Permainan ini dapat dilakukan oleh dua orang pemain atau lebih. Permainan ular tangga bercerita hampir sama dengan permainan ular tangga yang telah ada, yang membedakan adalah isi pada papan permainan, yaitu terdapat cerita perilaku disiplin dan tidak disiplin. Permainan ular tangga bercerita terdiri dari papan ular tangga, dadu, dan pion. Papan ular tangga terdiri dari banyaknya kotak kecil yang didalamnya terdapat angka secara berurutan serta tangga dan ular.

Permainan diawali dengan menentukan terlebih dahulu urutan pemain yang akan melempar dadu. Kemudian, secara berurut pemain melempar dadu dan menjalankan permainan hingga menuju garis finish. Permainan ular tangga bercerita memiliki

manfaat untuk melatih kemampuan kognitif anak, yaitu saat anak melempar dadu anak akan berlatih menghitung dengan teliti langkah pion sesuai dengan jumlah dadu yang dilemparnya. Selain itu, permainan ular tangga bercerita juga membangun perilaku disiplin anak, yaitu patuh terhadap aturan bermain, seperti mengantri atau menunggu giliran bermain sesuai urutan pemain yang telah disepakati, mengikuti cara bermain saat menaiki tangga atau menuruni ular.

Permainan ular tangga bercerita dapat dirancang sendiri dengan membuat papan ular tangga sederhana. Pada beberapa kotak dalam permainan ular tangga yang akan dirancang dipasang atau ditempel berupa gambar perilaku disiplin dan tidak disiplin. Bila anak menjatuhkan dadu pada kotak yang terdapat gambarnya maka peneliti akan bercerita mengenai gambar perilaku disiplin tersebut. Permainan ular tangga bercerita ini dibuat dengan papan ular tangga yang terdiri dari 25 kotak dengan masing-masing kotak berukuran 28cm x 23cm.

Melalui permainan ular tangga bercerita diharapkan dapat meningkatkan perilaku disiplin anak sehingga membentuk perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Anak menjadi tahu perilaku yang baik dan tidak baik, sehingga anak dapat memenuhi tuntutan perilaku yang seharusnya tercipta pada kehidupan bermasyarakat. Menurut Singer, bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman.⁷ Dengan membangun perilaku disiplin pada anak melalui permainan ular tangga bercerita tentunya mudah diserap dan dipahami oleh anak karena suasana anak saat bermain adalah kondisi yang menyenangkan sehingga

⁷ *Ibid.*, h. 12

membantu anak untuk belajar banyak hal yaitu perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan norma-norma masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai upaya meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, fokus penelitian diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana membentuk perilaku anak untuk memiliki kontrol diri terhadap tindakan yang dilakukannya?
2. Bagaimana membentuk perilaku anak untuk bertanggung jawab terhadap pilihan tindakannya?
3. Apa saja kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun?
4. Bagaimana meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita?

C. Pembatasan dan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi area dan fokus penelitian diatas, didapati beragam masalah yang terjadi. Oleh karena itu, dibutuhkan pembatasan masalah agar penelitian ini dapat terarah dan efektif. Peneliti membatasi fokus penelitian pada upaya

meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

Disiplin yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang dimiliki oleh anak untuk mematuhi aturan yang berlaku, memiliki kontrol diri terhadap tindakan yang dilakukannya dan bertanggung jawab terhadap pilihan tindakannya. Perilaku disiplin yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini adalah anak melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya, menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah, menyelesaikan tugas yang diberikan guru, merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi, menjaga kebersihan, dan meminta izin untuk melakukan sesuatu.

Permainan ular tangga bercerita merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan berbagai perkembangan anak, seperti kognitif, motorik, emosi dan sosial anak. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menjadi kebutuhan bagi anak. Bermain menjadi alat penghubung dari guru untuk menanamkan kedisiplinan pada anak dengan menciptakan permainan yang menyenangkan. Permainan ular tangga bercerita dalam penelitian ini dirancang khusus atau dibuat terlebih dahulu, seperti papan ular tangga, dadu dan pion yang dibuat dari flannel serta gambar-gambar perilaku disiplin. Pada beberapa kotak ular tangga terdapat gambar perilaku disiplin dan tidak disiplin yang akan menjelaskan pada anak akibat atau konsekuensi dari setiap perilaku disiplin.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur yang berusia 4-5 tahun, berjumlah 7 anak. Pada usia ini anak sudah memiliki perilaku disiplin, seperti patuh atau taat terhadap peraturan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dan bagaimana meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara teoretis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih secara teori dan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan peningkatan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun.

2. Secara praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

a. Orang tua

Penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan orang tua untuk membentuk disiplin pada diri anak, salah satunya melalui bermain ular tangga yang juga dapat dilakukan di rumah. Orang tua memiliki kontrol penting dalam perkembangan anak sehingga orang tua diharapkan ikut berpartisipasi dalam membiasakan perilaku disiplin pada anak.

b. Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan pada guru dalam peningkatan kedisiplinan kepada anak salah satunya melalui permainan ular tangga bercerita.

Guru diharapkan memiliki dan menerapkan berbagai ide untuk meningkatkan kedisiplinan anak.

c. Kepala sekolah

Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi kepala sekolah untuk pelaksanaan proses pembelajaran dan masukan untuk membuat berbagai kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan kedisiplinan anak sesuai dengan tahapan dan perkembangan anak.

d. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk membantu memecahkan masalah yang terkait serta menambah informasi yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai peningkatan perilaku disiplin anak.

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Hakikat Perilaku Disiplin

a. Hakikat Perilaku

Manusia merupakan makhluk yang diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Manusia diciptakan sebagai makhluk yang sempurna dan memiliki kelebihan dibandingkan makhluk ciptaan Tuhan yang lain. Salah satu kelebihan yang dimiliki oleh manusia adalah perilakunya yang berbeda dari makhluk hidup yang lain. Melalui akal, perasaan dan pikiran, manusia dapat berperilaku baik atau tidak baik. Manusia mengembangkan perilakunya sebagai hasil dari rangsangan atau stimulus yang didapatkannya. Seperti yang dikatakan Sunaryo, perilaku individu timbul sebagai akibat adanya interaksi antara rangsangan dan organisme (perilaku).⁸ Rangsangan atau stimulus yang diberikan orang lain akan menghasilkan reaksi atau perilaku tertentu.

Dilihat dari sudut biologis, perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan, yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung.⁹ Kegiatan atau aktivitas tersebut dialami oleh manusia dalam kesehariannya, seperti berjalan, berbicara, menangis, tertawa, dll. Sedangkan menurut Noorkasiani, Heryati dan Rita, perilaku merupakan respons/aksi seorang terhadap stimulus yang

⁸ Sunaryo, *Psikologi Untuk Keperawatan* (Jakarta: EGC, 2004), h.3

⁹ *Ibid.*, h.3

berasal dari luar maupun dari dalam dirinya.¹⁰ Respons yang diberikan dapat bersifat pasif, seperti berpikir dan bersifat aktif, seperti melakukan tindakan. Respon individu berkaitan dengan lingkungan sekitarnya dan akan mempengaruhi perilaku individu dalam bermasyarakat selanjutnya.

Perilaku yang dimunculkan pada seseorang dapat berupa perilaku positif (perilaku yang diharapkan) dan perilaku negatif (perilaku yang tidak diinginkan). Tasoni dan Beith menyampaikan “...*that behavior will be repeated when the child gains something positive and that behavior may disappear if it is not rewarded*”¹¹. Pendapat tersebut dapat diartikan perilaku akan diulang saat anak mendapatkan sesuatu yang positif dan perilaku mungkin akan hilang jika tidak dihargai. Untuk memunculkan perilaku positif secara terus menerus dibutuhkan penguatan atau dukungan pada perilaku tersebut dengan pemberian penghargaan kepada anak.

Perilaku yang positif pada anak akan berulang dilakukan atau memunculkan perilaku positif lainnya bila anak memperoleh reaksi berupa penghargaan atau penguatan terhadap perilakunya. Fisher mengatakan, “*Children are more likely to repeat behavior when they are praised, and less likely to repeat it when they are punished.*”¹² Pendapat tersebut dapat diartikan Anak-anak cenderung untuk mengulangi perilakunya ketika mereka dipuji, dan kecil kemungkinannya untuk mengulangi ketika mereka dihukum. Hukuman biasanya digunakan untuk menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan. Apabila anak berperilaku tidak baik atau negatif maka anak bisa mendapatkan hukuman atas perilakunya sendiri. Oleh karena

¹⁰ Noorkasiani, Heryati, Rita Ismail, *Sosiologi Keperawatan* (Jakarta: EGC, 2009), h.43

¹¹ Penny Tasoni and Kate Beith, *Diploma in Child Care and Education* (USA: Heinemann Educational, 2002)

¹² Angela Fisher, *Health and Social Care* (UK: Folens Publishers, 2003)

itu, untuk menghindari atau menghilangkan hukuman, maka anak akan berusaha untuk berperilaku baik atau positif.

Penghargaan dan hukuman akan menjadi lebih efektif di kelas apabila guru dapat menggunakannya dengan tepat. Brewer mengatakan, *“The children’s behavior is also controlled by a system of rewards and punishments.”*¹³ Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa perilaku anak juga dikendalikan oleh sistem penghargaan dan hukuman. Misalnya, seorang anak mengambil mainan yang terjatuh oleh anak lain dan mengembalikan mainan pada tempatnya dan guru yang melihat perilaku tersebut memberikan stempel bintang. Perilaku positif yang direspon oleh guru membuat anak bangga dan memotivasinya untuk melakukan perilaku positif di kemudian hari.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, dapat dideskripsikan bahwa perilaku merupakan respon terhadap stimulasi atau rangsangan yang berasal dari dalam maupun luar dirinya dan dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku yang muncul pada seseorang akan berulang bila diberikan penghargaan secara positif dan perilaku juga akan menghilang bila tidak adanya penguatan atau penghargaan yang diberikan.

¹³ Jo Ann Brewer, *Early Childhood Education Preschool through Primary Grade* (USA: Pearson,2007), h.57

2. Hakikat Disiplin

1. Pengertian Disiplin

Setiap anak yang terlahir ke dunia memiliki berbagai keunikan yang berbeda-beda. Dalam pengasuhannya, orang tua dan lingkungan menjadi penentu utama pembentukan perilaku pada anak. Dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, seringkali ditemui masalah yang berkaitan dengan perilaku anak, salah satunya adalah masalah perilaku disiplin. Masalah disiplin bila tidak ditangani dengan tepat akan menyebabkan perilaku yang bermasalah di masa depan anak. Oleh karena itu, penanaman perilaku disiplin harus dilakukan sejak usia dini untuk membentuk perilaku anak yang baik. Untuk membangun perilaku disiplin perlu dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan agar dapat diterima oleh anak dan dilakukan secara konsisten.

Istilah disiplin berasal dari bahasa Inggris *discipline* (kata benda; kata kerja *disciplined, disciplining*; Latin *disciplina, instruction*), berarti “*training to act in accordance with rules*,” melatih (atau pelatihan) seseorang untuk bertindak (berperilaku) sesuai aturan, kata ini berkaitan dengan kata Inggris lainnya *disciple* (Latin *discipul, as above*), artinya pengikut, murid.¹⁴ Pernyataan ini dapat diartikan bahwa disiplin merupakan suatu cara yang akan melatih anak untuk berperilaku sesuai dengan aturan yang berlaku dalam masyarakat. Dengan disiplin diharapkan anak dapat berperilaku sesuai dengan norma-norma yang telah dibangun pada masyarakat.

Perilaku disiplin tidaklah muncul dengan sendirinya saat anak lahir melainkan tumbuh melalui proses pembelajaran dalam hidup anak. Menurut Wyckoff dalam Suryadi disiplin adalah proses belajar mengajar yang mengarah kepada ketertiban dan

¹⁴ Drs. Sudarna, *PAUD BERKARAKTER Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh: Kecerdasan Emosi, Spirit dan Sosial* (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h.61

pengendalian diri.¹⁵ Sedangkan menurut Hurlock dalam Singgih, disiplin sebagai suatu proses dari latihan atau belajar yang bersangkutan paut dengan pertumbuhan dan perkembangan.¹⁶ Dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, terdapat banyak hal yang akan dipelajari oleh anak dalam hidupnya termasuk perilaku disiplin dari orang tua, guru, dan orang dewasa yang ada disekitarnya.

Pembentukan perilaku disiplin pada anak tidak hanya dilakukan di waktu-waktu tertentu, seperti saat anak berperilaku yang tidak baik atau melanggar aturan melainkan dilakukan disetiap waktu. Hal ini sejalan dengan pendapat Dodson yang mengatakan, disiplin adalah suatu proses mengajar yang berlangsung sepanjang waktu.¹⁷ Ketika mendisiplinkan anak sebenarnya kita sedang mengajarkan anak mengenai dua hal yaitu melakukan perbuatan yang baik dan menghindari perbuatan yang tidak baik.

Disiplin bukan hanya digunakan saat anak melakukan perbuatan yang tidak baik, tapi disepanjang waktu orang dewasa harus mendisiplinkan anak. Sementara itu menurut Mitra,

*discipline means helping your child to develop a series of inner control mechanisms that last a lifetime. This simply means that for starters your child must be taught how to choose between right and wrong.*¹⁸

Pendapat tersebut dapat diartikan disiplin berarti membantu anak untuk mengembangkan rangkaian mekanisme kontrol diri yang berlangsung sepanjang hidup. Sebagai permulaan anak harus diajarkan bagaimana memilih antara yang benar dan salah. Pendapat ini sejalan dengan Wantah dalam Ibung bahwa disiplin dimengerti

¹⁵ Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini* (Jakarta: EDSA Mahkota, 2007), h.75

¹⁶ Prof. Dr. Singgih D. Gunarsa dan Dra. Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008), h.81

¹⁷ Dr. Fitzhugh Dodson, *Mendisiplinkan Anak dengan Kasih Sayang* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2006), h.2

¹⁸ Laxmia Mitra, *Discipline Your Child A Guide To Raising Responsible And Independent Children* (USA: Xlibris Corporation, 2012), Chapter 1

sebagai cara untuk membantu anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri.¹⁹ Dengan disiplin, anak dapat memperoleh batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah.

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat dideskripsikan bahwa perilaku disiplin yang dibangun pada diri anak akan membantunya untuk mengembangkan kontrol diri terhadap setiap perilaku yang dilakukannya. Perilaku disiplin juga akan mengajarkan kepada anak mengenal perilaku yang benar dan salah sehingga anak dapat membuat batasan terhadap perilakunya bila tidak sesuai. Anak menjadi tahu perilaku yang dilakukannya sesuai atau tidak dengan norma-norma yang ada di masyarakat.

Disiplin menjadi cara yang digunakan orang tua atau guru untuk mengajarkan tanggung jawab kepada anak terhadap perilakunya sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Adams yang mengatakan *Discipline is defined as the process through which children learn to take responsibility for their own behavior.*²⁰ Pendapat tersebut dapat diartikan, disiplin didefinisikan sebagai proses yang dilalui anak untuk belajar bertanggung jawab atas perilaku mereka sendiri. Sementara menurut Mitra *discipline is one characteristics your child needs in order to become a responsible and independent learner.*²¹ Pendapat tersebut dapat diartikan disiplin adalah salah satu karakteristik anak yang dibutuhkan untuk menjadi seorang pelajar yang bertanggung jawab dan mandiri. Dengan demikian, disiplin menjadi faktor penting dalam mengembangkan sikap tanggung jawab pada diri anak terhadap segala hal yang dilakukan oleh anak.

¹⁹ Dian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009), h.82

²⁰ Jerry Adams, *Discipline Without Anger: A Parent's Guide to Teaching Children Responsible Behavior* (USA: AuthorHouse, 2008), h.5

²¹ Laxmia Mitra, *Discipline Your Child A Guide To Raising Responsible And Independent Children* (USA: Xlibris Corporation, 2012), Chapter 1

Disiplin sering disamakan dengan hukuman. Akan tetapi keduanya jelas-jelas memiliki perbedaan. Disiplin merupakan cara atau langkah edukasi dari orang dewasa mengajarkan kepada anak untuk dapat berperilaku yang sesuai atau benar dan mengendalikan diri dari perilaku yang salah. Sedangkan hukuman merupakan tindakan yang diberikan kepada orang dewasa saat anak berperilaku tidak sesuai dengan harapannya. Rigby mengemukakan bahwa:

discipline and punishment are not the same thing. Punishment can be defined as "retributive suffering, pain or loss; rough treatment." That's a far cry from the meaning of discipline, which is action that "corrects, molds, or perfects the mental faculties or moral character." Punishment belittles; it doesn't motivate.²²

Pendapat tersebut dapat diartikan disiplin dan hukuman bukanlah hal yang sama. Hukuman dapat didefinisikan sebagai "pembalasan penderitaan, rasa sakit atau kehilangan; perlakuan kasar." Jauh berbeda dengan makna disiplin, yang merupakan tindakan yang "memperbaiki, membuat, atau menyempurnakan kemampuan mental atau karakter moral." Hukuman itu merendahkan; tidak memotivasi. Sedangkan Arnall berpendapat bahwa

punishment disconnects parents and child. It also produces anger, resentment, retaliation, fear, submission, or passive aggression in the child. Discipline, on the other hand, is respectful, caring, and gives attention to the relationship. Discipline does not intentionally hurt.²³

Pendapat tersebut memiliki arti disiplin yang efektif tidak pernah meliputi hukuman. Hukuman memutuskan hubungan orang tua dan anak. Hal ini juga menghasilkan kemarahan, kebencian, balas dendam, ketakutan, penyerahan, atau agresi pasif dalam diri anak. Disiplin, sebaliknya, penuh hormat, kepedulian, dan memberikan perhatian terhadap hubungan. Disiplin tidak menyakiti.

²² Jill Rigby, *Raising Respectful Children in a Disrespectful World* (USA: Howard Books, 2013), h.123

²³ Judy Arnall, *Discipline Without Distress* (Canada: Professional Parenting Canada, 2008), h.83-84

Berdasarkan kedua pendapat tersebut jelas memperlihatkan bahwa hukuman hanya akan menyakiti perasaan anak terlebih hukuman yang diberikan orang dewasa berupa hukuman fisik dan hukuman verbal (berupa ucapan-ucapan kasar). Sedangkan disiplin bukan dilakukan dengan menghukum, mencela atau menyakiti anak melainkan dengan memperbaiki perilaku anak yang belum sesuai dengan cara saling menghargai, peduli dan kasih sayang. Berikut ini terdapat beberapa perbedaan antara disiplin dengan hukuman yang dipaparkan oleh Rigby, antara lain:

Tabel 1
Perbedaan Disiplin dan Hukuman

<i>Discipline</i>	vs	<i>Punishment²⁴</i>
<i>Leads to change</i>		<i>Leads to little change</i>
<i>Encourages</i>		<i>Discourages</i>
<i>Educates (teaches right from wrong)</i>		<i>Shames</i>
<i>For the child's benefit</i>		<i>For the parent's benefit</i>
<i>Comes from love</i>		<i>Comes from fear</i>
<i>Encourages respect</i>		<i>Encourages resentment</i>
<i>Leads to self-discipline</i>		<i>Leads to rebellion</i>

Pendapat tersebut dapat diartikan secara umum yaitu:

Disiplin	vs	Hukuman
Menghasilkan perubahan		Menghasilkan sedikit perubahan
Membesarkan hati		Mengecilkan hati
Mendidik (mengajarkan benar dan salah)		Memalukan
Untuk kepentingan anak		Untuk kepentingan orang tua
Berasal dari cinta		Berasal dari rasa takut
Mendorong rasa hormat		Mendorong rasa benci
Menghasilkan disiplin diri		Menghasilkan pemberontakan

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa disiplin dan hukuman memiliki perbedaan. Disiplin yang diterapkan dengan baik oleh orang tua dan guru akan memberikan perubahan tingkah laku pada anak melalui cara-cara yang mendidik

²⁴ Jill Rigby, *Raising Respectful Children in a Disrespectful World* (USA: Howard Books, 2013), h.125

sedangkan penggunaan hukuman untuk membuat anak patuh hanya akan menghasilkan sedikit perubahan. Perilaku disiplin yang ditunjukkan anak membuatnya memiliki sikap peduli atau hormat terhadap orang lain, anak tahu bahwa setiap sikapnya bila tidak sesuai dapat membuat orang lain kecewa. Sedangkan hukuman membuat anak merasa direndahkan atau malu karena hukuman yang diterimanya telah melabelkan perilaku negatif anak secara langsung. Perilaku baik yang ditunjukkan oleh anak muncul karena rasa takut akan dihukum sehingga membuat anak hanya berperilaku baik saat orang dewasa yang memberikan hukuman ada di dekatnya. Hukuman juga menimbulkan kebencian pada diri anak terhadap orang dewasa yang menghukumnya dan dapat membuat anak kelak melakukan sikap pemberontakan atau melawan kepada orang dewasa.

Disiplin dilakukan melalui proses pembentukan karakter oleh orang tua dan guru sepanjang waktu melalui latihan atau belajar. Pembentukan perilaku disiplin sejak dini yang dilakukan dengan tepat akan membantu anak mengembangkan kontrol diri terhadap perilaku yang tidak baik atau tidak sesuai dengan norma masyarakat. Dengan disiplin, anak akan berperilaku sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, dapat dideskripsikan bahwa disiplin adalah rangkaian proses pembelajaran dalam hidup anak untuk menunjukkan perilaku yang sesuai dengan harapan dan tuntutan norma-norma masyarakat, seperti bertanggung jawab dan pengendalian diri dari perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma masyarakat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perilaku disiplin adalah respon terhadap stimulasi atau rangsangan yang berasal dari dalam maupun luar dirinya dan

dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung yang ditujukan untuk mewujudkan perilaku yang sesuai dengan harapan dan tuntutan norma-norma masyarakat, seperti bertanggung jawab dan pengendalian diri dari perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma masyarakat.

2. Unsur-unsur Disiplin

Penanaman disiplin yang dilakukan sejak dini pada anak diharapkan dapat membuat anak berperilaku sesuai norma-norma di masyarakat. Dalam pelaksanaannya terdapat beberapa unsur penting dalam disiplin. Hurlock menjelaskan empat unsur pokok cara mendisiplin yang digunakan, yaitu: peraturan, konsistensi, hukuman dan penghargaan.²⁵ Unsur-unsur tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain, bila salah satu unsur tidak terpenuhi maka akan menyebabkan tidak tercapainya perilaku disiplin yang sesuai dengan harapan lingkungan sosial.

Unsur pertama dalam penanaman disiplin pada anak yaitu peraturan. Peraturan memiliki peran sentral untuk membentuk perilaku disiplin anak. peraturan merupakan panduan yang telah ditentukan untuk menjadi pedoman dalam bertingkah laku atau bersikap yang sesuai dengan norma-norma dalam masyarakat. Dengan adanya peraturan maka anak akan belajar cara bersosialisasi dengan baik karena aturan yang telah ada menjadikan anak berusaha untuk mengendalikan dirinya dari tingkah laku yang tidak sesuai sehingga anak dapat berperilaku sesuai dengan harapan lingkungan sosial.

Dalam menetapkan atau membuat peraturan yang efektif terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Vasiloff menjelaskan *the criteria for an effective rule is: it is started in the positive, it is reasonable, it is enforceable, it protects the rights of others, it*

²⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam* (Jakarta: Erlangga), h.84

*has a specific purpose; it can be changed.*²⁶ Yang artinya kriteria peraturan yang efektif adalah peraturan dimulai dengan positif, masuk akal, dapat dilaksanakan, melindungi hak-hak orang lain, memiliki tujuan khusus, dapat diubah.

Peraturan yang efektif ditetapkan dimulai dengan hal-hal positif yang akan mengajarkan anak untuk berperilaku baik dalam hidupnya. Peraturan yang ditetapkan juga harus masuk akal dan dapat dilaksanakan, misalnya ketika anak telah selesai bermain maka anak seharusnya merapikan kembali mainan tersebut atau mengembalikan mainan pada tempatnya, alasannya bila anak tidak merapikannya selain akan membuat rumah menjadi berantakan akan membuat orang lain dapat terjatuh karena tidak sengaja menginjak mainan yang tidak dirapikan atau ditinggal begitu saja.

Peraturan yang efektif juga akan melindungi hak orang lain yang diabaikan karena adanya pelanggaran aturan. Peraturan yang dilanggar akan membuat anak menerima konsekuensi atas tindakannya, seperti mendapatkan hukuman sehingga kelak anak tidak perlu khawatir bila ada yang mengabaikan haknya karena terdapat konsekuensi terhadap segala tindakan dan anak akan belajar untuk menghormati hak orang lain. Setiap peraturan yang dibuat memiliki tujuan khusus, seperti untuk melindungi keamanan atau keselamatan anak dan peraturan dapat diubah sesuai kesepakatan antara orang dewasa dengan anak dengan memperhatikan kriteria peraturan yang efektif.

Unsur kedua dalam penanaman disiplin adalah konsistensi. Konsistensi memegang peranan penting dalam upaya pendisiplinan bahkan menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam pendisiplinan anak. Konsistensi berarti tingkat keseragaman

²⁶ Barbara C. Vasiloff, *Teaching Self Discipline to Children* (USA:Twenty Third Publications, 2003), h.53

atau stabilitas. Dalam menjalankan setiap peraturan yang berisi perilaku yang boleh atau tidak boleh dilakukan beserta penghargaan dan hukumannya, orang tua atau guru tidak boleh terpengaruh oleh situasi apapun yang membuat orang tua atau guru menjadi tidak konsisten dalam menjalankan peraturan tersebut. Misalnya, saat anak tidak merapikan mainannya kembali orang tua yang melihat kondisi tersebut mengabaikannya saja karena orang tua sedang dalam kondisi lelah pulang bekerja.

Orang tua maupun guru harus menerapkan disiplin dalam segala kondisi yang memunculkan perilaku ketidakdisiplinan anak. Arnall menjelaskan, *consistency is trying to make things equal, all the time, with everyone, everywhere.*²⁷ Yang artinya konsistensi merupakan usaha untuk membuat segala sesuatu sama, sepanjang waktu, dengan semua orang, di mana-mana. Upaya orang tua atau guru yang dilakukan terhadap anak dalam rangka mendisiplinkan anak harus dilakukan sama walau di berbagai kondisi. Misalnya, saat anak mengambil mainan milik saudaranya tanpa meminta izin terlebih dahulu dari saudaranya dan mengakibatkan pertengkaran kecil di rumah.

Konsistensi yang dilakukan dengan baik, secara perlahan akan membuat perilaku tidak baik pada anak hilang atau meminimalkan perilaku yang tidak baik. *Consistently ignoring behavior will eventually extinguish or minimize the act.*²⁸ Yang artinya konsistensi mengabaikan perilaku yang pada akhirnya akan memadamkan atau meminimalkan tindakan. Orang tua atau guru yang konsisten dalam menangani setiap perilaku tidak baik anak akan membuat anak meninggalkan perilaku tidak baik tersebut.

²⁷ Judy Arnall, *Discipline Without Distress* (Canada: Professional Parenting Canada, 2008), h.35

²⁸ Marilyn J. Hockenberry and David Wilson, *Wong's Nursing Care of Infants and Children 10th Edition* (Canada: Elsevier Mosby, 2015), h.25

Konsistensi menjadi salah satu unsur terpenting dalam keberhasilan orang tua atau guru dalam mengembangkan perilaku baik dan meminimalkan perilaku tidak baik pada anak. Selain konsistensi, hal terpenting lainnya adalah komitmen. Komitmen merupakan janji yang telah disepakati oleh orang tua atau guru dan anak dalam menjalankan peraturan, hukuman dan penghargaan kepada anak. Seperti yang dikatakan oleh Campbell, *consistency and commitment to a discipline plan may be the most important characteristic of successful parental discipline.*²⁹ Yang artinya konsistensi dan komitmen terhadap perencanaan disiplin adalah karakteristik terpenting dari disiplin orang tua yang berhasil. Komitmen dan konsistensi menjadi faktor penting dalam mendisiplinkan anak.

Sebelum peraturan dapat terlaksana dengan baik, orang tua atau guru harus dapat menyepakati bentuk perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan harapan lingkungan sosial sehingga bila anak berperilaku tidak sesuai maka anak akan mendapatkan konsekuensi yang tepat sesuai dengan perilakunya. Sesuai dengan pendapat Campbell yang mengatakan bahwa *parents should decide what behaviors are acceptable and which ones are not, as well as what will happen if rules are broken.*³⁰ Yang artinya orang tua harus memutuskan perilaku apa yang dapat diterima dan yang tidak serta apa yang akan terjadi jika peraturan rusak atau dilanggar. Oleh karena itu, peraturan yang telah diputuskan seharusnya telah disepakati oleh anak maupun orang tua atau guru.

Keputusan yang berisi mengenai peraturan-peraturan untuk perilaku anak yang dibuat orang tua atau guru harus adil dan tidak merugikan anak, keputusan tersebut

²⁹ Doug Campbell, *Discipline Without Anger* (USA: Rowman&Littlefield Education, 2012), h.111

³⁰ *Ibid.*, h.111

harus ditujukan untuk mengembangkan nilai moral anak. hal ini sesuai dengan pendapat Ari yang mengatakan, kedua orang tua harus yakin bahwa rancangan pendidikan pendisiplinan anak dilakukan semata demi kebaikan anak.³¹ Dengan demikian orang tua atau guru harus mempertimbangkan bahwa peraturan yang dibuat bertujuan untuk mengembangkan nilai moral pada anak bukan untuk membuat anak hanya patuh dan takut tetapi tidak tahu alasan atau tujuan peraturan tersebut dibuat.

Dalam penerapannya, konsistensi memiliki tiga fungsi nilai. Fungsi konsisten menurut Hurlock terdiri dari nilai mendidik, nilai motivasi, dan mempertinggi penghargaan terhadap peraturan dan orang yang berkuasa.³² Fungsi pertama yaitu memiliki nilai mendidik. Peraturan yang dijalankan dengan konsisten akan memacu proses belajar pada anak. Fungsi kedua yaitu memiliki nilai motivasi. Anak yang telah mendapat penjelasan dari orang tua atau guru dan menyadari bahwa setiap perilaku yang baik mendapatkan penghargaan dan setiap perilaku yang tidak baik mendapatkan hukuman maka anak memiliki keinginan untuk berperilaku baik dan menghindari perilaku tidak baik karena adanya penghargaan dan hukuman tersebut. Fungsi ketiga yaitu mempertinggi penghargaan terhadap peraturan dan orang yang berkuasa.

Orang tua atau guru yang tidak memiliki konsistensi dalam memberikan penghargaan dan hukuman membuat anak menjadi tidak menghargai atau tidak peduli terhadap orang yang membuat peraturan tersebut. Terlebih lagi bila orang tua atau guru tidak adil dalam menegakkan peraturan tersebut pada anak lain, menjadikan anak memiliki rasa iri atau tidak suka terhadap anak lain yang mendapatkan perlakuan tidak sama dengannya. Sebaliknya bila orang tua atau guru dapat konsisten dalam

³¹ Robertus Ari, *Friendly & Firm Parenting Mendisiplinkan Anak Secara Bersahabat dan Tegas* (Yogyakarta: G-Media, 2013), h.47

³² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam* (Jakarta: Erlangga), h.91-92

menjalankan peraturan, hukuman, penghargaan maka membuat anak menghargai peraturan tersebut dan menghormati orang tua atau guru.

Unsur ketiga dalam penanaman disiplin adalah hukuman. Menurut bahasa, kata hukuman berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata *punishment* yang berarti hukuman (law) atau siksaan. Menurut Roestiyah hukuman diartikan sebagai suatu perbuatan yang tidak menyenangkan dari orang yang lebih tinggi kedudukannya terhadap pelanggaran dan kejahatan yang dilakukan, dengan maksud untuk memperbaiki kesalahan anak.³³ Hukuman diberikan saat anak melakukan perbuatan yang salah dengan sengaja sehingga membuat orang tua atau guru yang memiliki kekuasaan memberikan hukuman dengan tujuan agar anak tidak mengulanginya kembali.

Hukuman menjadi suatu cara yang digunakan untuk mengurangi kesalahan yang dilakukannya terulang kembali. Hal ini sesuai dengan pendapat Papalia Olds Feldman bahwa hukuman (punishment) merupakan proses dimana suatu perilaku diperlemah, mengurangi kemungkinan pengulangnya.³⁴ Hukuman ditujukan untuk memberikan efek jera pada anak agar tidak mengulangi kesalahannya kembali.

Hukuman harus dijalankan dengan konsisten. Sharma berpendapat kalau seorang anak pernah dihukum karena melakukan suatu perbuatan, tetapi di lain waktu ia dibiarkan atau bahkan dipuji ketika melakukan perbuatan yang sama, ia tidak akan bisa memahami mana perilaku yang pantas.³⁵ Ketika anak melakukan kesalahan anak harus dihukum dan di waktu lain bila ia melakukan kesalahan maka ia juga harus dihukum berdasarkan kesalahannya.

³³ Yanuar A, *Jenis-Jenis Hukuman Edukatif untuk Anak SD* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), h.16

³⁴ Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman, *Human Development Ed 10* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.49

³⁵ Hari Datt Sharma, *How to Shape Your Kids Better* (Jakarta: PT Intisari Mediatama, 2007), h.12

Hal terpenting lainnya dalam penerapan hukuman yakni sikap tegas. Dibutuhkan sikap tegas orang tua untuk menegakkan hukuman dan menghindari kompromi-kompromi yang mungkin anak lakukan agar orang tua melunak.³⁶ Kesulitan untuk membuat hukuman menjadi efektif adalah konsistensi dan sikap tegas orang tua.

Bentuk-bentuk hukuman terdiri dari berbagai macam. Menurut Yanuar A. bentuk-bentuk hukuman terdiri dari hukuman dengan isyarat, hukuman dengan perkataan, hukuman dengan perbuatan, dan hukuman fisik atau badan.³⁷ Hukuman dengan isyarat merupakan hukuman yang dijatuhkan kepada anak dengan cara memberi isyarat melalui mimik dan pantomimik, misalnya dengan mata, raut muka. Hukuman dengan perkataan merupakan hukuman yang dijatuhkan kepada anak dengan menggunakan perkataan berupa nasihat, teguran dan peringatan, ancaman. Hukuman dengan perbuatan merupakan hukuman yang dijatuhkan kepada anak dengan memberikan tugas. Hukuman fisik atau badan merupakan hukuman yang dijatuhkan kepada anak dengan cara menyakiti badan anak, baik dengan alat maupun tanpa alat, misalnya dengan memukul, mencubit, menampar, dsb. Dari keempat bentuk hukuman yang telah dijelaskan diatas, orang tua seringkali menggunakan hukuman fisik atau badan untuk memberikan efek jera terhadap anak atas kesalahan yang telah diperbuatnya.

Banyak orang tua beralasan bahwa mendidik anak dengan kekerasan akan membuat anak menjadi lebih disiplin. Tetapi disiplin yang melibatkan kekerasan atau hukuman fisik akan mengakibatkan anak menjadi depresi, kepercayaan diri rendah, dan tentunya menyakiti fisik dan mental anak. Hal ini dijelaskan oleh Ari bahwa tindakan pendisiplinan dengan menggunakan kekerasan pada anak justru membuat anak

³⁶ Robertus Ari, *Friendly & Firm Parenting Mendisiplinkan Anak Secara Bersahabat dan Tegas* (Yogyakarta: G-Media, 2013), h.92

³⁷ Yanuar A, *Jenis-Jenis Hukuman Edukatif untuk Anak SD* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), h.39

mengalami gangguan fisik dan mental pada masa pertumbuhannya.³⁸ Disiplin yang diterapkan dengan menggunakan hukuman fisik hanya akan membuat anak lebih agresif untuk melakukan kesalahan yang sama atau bisa lebih buruk dari yang sebelumnya di kemudian hari. Hukuman fisik yang melibatkan kekerasan seperti bentakan, teriakan, pukulan, dll.

Disiplin yang menggunakan kekerasan dan hukuman fisik akan menyebabkan masalah pada masa mendatang yang muncul dari diri anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Sharma bahwa disiplin keras yang melibatkan hukuman fisik pada anak cenderung menyulut pemberontakan dan tingkah laku yang menyimpang dari norma sosial saat usia mereka beranjak dewasa.³⁹ Dengan demikian, disiplin keras tidak akan mengembangkan nilai moral pada diri anak dan hanya membuat anak menjadi pemberontak dikemudian hari.

Hukuman menjadi salah satu aspek paling penting dalam pendisiplinan anak, anak akan belajar untuk tidak mengulangi kesalahannya kembali. Akan tetapi sebaiknya hukuman menjadi alternatif terakhir dari orang tua untuk mendisiplinkan anak. Orang tua sebaiknya memberikan pemberitahuan, teguran, peringatan kepada anak terlebih dahulu sebelum memberikan hukuman kepada anak.

Dalam pelaksanaannya, hukuman memiliki tiga fungsi nilai. Fungsi hukuman terbagi menjadi tiga, yaitu menghalangi, mendidik dan memberi motivasi.⁴⁰ Fungsi pertama yaitu menghalangi. Hukuman menghalangi anak untuk mengulangi perilaku yang tidak diharapkan. Saat anak menyadari bahwa perilaku yang salah akan dihukum, anak enggan untuk mengulangi perilaku tersebut mengingat hukumannya yang pernah

³⁸ Robertus Ari, *Friendly & Firm Parenting Mendisiplinkan Anak Secara Bersahabat dan Tegas*, h.74

³⁹ Hari Datt Sharma, *How to Shape Your Kids Better* (Jakarta: PT Intisari Mediatama, 2007), h.12

⁴⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam* (Jakarta: Erlangga), h.87

anak alami atau rasakan. Fungsi kedua yaitu mendidik. Saat anak belajar mengenai peraturan, anak juga mempelajari perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan standar sosial. Anak menjadi tahu bahwa perilaku yang sesuai dengan standar sosial akan mendapat penghargaan, sedangkan perilaku yang tidak sesuai dengan standar sosial akan mendapatkan hukuman. Pengalaman anak mendapat hukuman menjadikan anak belajar mengenai perilaku-perilaku tidak baik yang mengakibatkan pemberian hukuman. Fungsi ketiga yaitu memberi motivasi. Motivasi yang kuat untuk tidak berperilaku yang tidak diterima masyarakat didapatkan dari pengetahuan serta pengalaman anak yang merasakan konsekuensi dari perilakunya yang tidak sesuai dengan harapan kelompok sosial.

Unsur keempat dalam penanaman disiplin adalah penghargaan. Penghargaan menjadi salah satu unsur terpenting dalam upaya penanaman disiplin pada anak yang diberikan oleh orang tua atau guru. Wilson menyatakan *positive and negative reinforcement is the basis of behavior modification theory-behavior that is rewarded will be repeated; behavior that is not rewarded will be extinguished*.⁴¹ Yang artinya penguatan positif dan negatif adalah dasar modifikasi perilaku dari teori perilaku yang dihargai akan diulang, perilaku yang tidak dihargai akan hilang/padam. Saat anak dapat berperilaku baik atau sesuai dengan standar sosial seharusnya orang tua atau guru dapat memberikan penghargaan kepada anak dengan memberikan pujian, senyuman, hadiah atau dukungan positif atas tindakannya. Bila anak telah berperilaku sesuai dengan standar sosial tetapi orang tua tidak memberikan penghargaan atau penguatan positif terhadap tindakannya maka perilaku tersebut akan hilang atau padam karena

⁴¹ Marilyn J. Hockenberry and David Wilson, *Wong's Nursing Care of Infants and Children 10th Edition* (Canada: Elsevier Mosby, 2015), h.25

anak beralasan tidak ada dukungan dari orang tua yang mengharpkan perilaku tersebut.

Penghargaan yang diberikan tidak hanya berupa benda atau materi, tetapi dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan di punggung, perhatian. Pada anak-anak yang lebih muda, penghargaan akan menjadi lebih efektif bila diberikan dalam bentuk hadiah. Campbell menyatakan *If there are fun rewards in place for younger children for good behavior, they wil often be much more motivated.*⁴² Yang artinya jika ada penghargaan menyenangkan bagi anak-anak yang lebih muda untuk perilaku yang tepat atau sesuai, seringkali mereka akan jauh lebih termotivasi. Penghargaan yang disukai anak akan menjadi nilai motivasi anak untuk dapat berperilaku sesuai dengan standar sosial.

Unsur penghargaan memiliki fungsi yang penting dalam proses pendisiplinan anak. Hurlock menjelaskan terdapat tiga fungsi penghargaan, yaitu mempunyai nilai mendidik, sebagai motivasi, memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial.⁴³ Fungsi pertama adalah mempunyai nilai mendidik. Ketika anak berperilaku dan sesuai dengan standar sosial maka anak akan merasa bahwa perilakunya baik. Fungsi kedua yaitu sebagai motivasi. Perilaku yang sesuai dengan standar sosial dan mendapatkan penghargaan bagi anak, membuat anak termotivasi untuk berperilaku lebih baik atau sesuai dengan harapan sosial. Fungsi ketiga yaitu memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial. Perilaku yang disetujui oleh kelompok sosial dan memberikan penghargaan harus membuat anak beruntung. Bila anak tidak pernah mendapat penghargaan dari perilakunya yang sesuai dari kelompok sosial maka akan membuat

⁴² Doug Campbell, *Discipline Without Anger* (USA: Rowman&Littlefield Education, 2012), h.112

⁴³ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam* (Jakarta: Erlangga), h.90

anak tidak memiliki keinginan atau motivasi untuk berperilaku lagi sesuai dengan standar sosial.

Penghargaan yang diberikan dapat berupa penguatan positif, yaitu penguatan eksternal dan penguatan internal. Papalia, Olds, dan Feldman mengatakan penguatan eksternal bisa berupa penguatan yang dapat diukur (uang, permen, mainan stiker) atau tidak dapat diukur (senyuman, pujian, pelukan, perhatian, perlakuan special).⁴⁴ Apapun bentuk imbalannya anak harus melihatnya sebagai sesuatu yang memberikan keuntungan dan menerimanya dengan cukup konsisten setelah memperlihatkan perilaku yang diinginkan. Pada akhirnya, perilaku akan memiliki penguatan internal, perasaan senang terhadap pencapaian.

Dari penjelasan-penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur disiplin terdiri dari empat pokok, yaitu peraturan, konsistensi, hukuman dan penghargaan. Setiap unsur memiliki peran yang berbeda dan penting dalam penanaman disiplin oleh orang tua atau guru.

3. Tujuan Disiplin

Upaya pembentukan perilaku disiplin pada anak bertujuan agar anak memiliki perilaku yang sesuai dengan harapan masyarakat. Perilaku disiplin yang ditanamkan sejak dini oleh orang tua atau guru akan menjadikan anak mengenal perilaku yang baik dan tidak baik serta mengetahui konsekuensi dari setiap tindakannya. Perilaku disiplin yang dibiasakan sejak dini akan membentuk perilaku yang sesuai dengan norma-norma

⁴⁴ Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman, *Human Development Ed 10* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.404

masyarakat saat anak memiliki hubungan sosial yang lebih luas di masa dewasa kelak.

Arnall menjelaskan tujuan disiplin terdiri dari:⁴⁵

(1) To teach the child life long character building skills: responsibility, empathy, problem solving, and self-control. (2) To protect the child. (3) To instill our parental values. (4) To teach the child how to become a healthy, productive adult in society.

Berdasarkan pendapat Arnall diatas dapat dideskripsikan bahwa tujuan disiplin terdiri dari: (1) Untuk mengajarkan kemampuan membangun karakter panjang dalam hidup: tanggung jawab, empati, memecahkan masalah dan kontrol diri. (2) Untuk melindungi anak. (3) Untuk menanamkan nilai-nilai pada orang tua. (4) Untuk mengajarkan anak bagaimana menjadi orang dewasa yang sehat, produktif dalam masyarakat.

Pendapat diatas menyatakan bahwa disiplin ditujukan untuk membangun karakter atau perilaku yang mengakar kuat pada anak sehingga membentuk nilai-nilai positif pada anak seperti perilaku bertanggung jawab, memiliki empati terhadap orang lain, kemampuan memecahkan masalah dan dapat mengontrol diri. Selain itu, disiplin yang dibangun oleh orang tua atau guru juga memiliki tujuan untuk melindungi anak dari hal-hal yang berbahaya, menanamkan nilai-nilai positif pada orang tua akan pentingnya pembiasaan disiplin dan mengajarkan anak untuk menjadi orang dewasa yang diharapkan sesuai dengan nilai-nilai pada masyarakat.

Disiplin yang dibangun sejak dini akan memengaruhi anak untuk berperilaku sesuai dengan norma-norma masyarakat. Bergin menyatakan bahwa *the short term goal of discipline is to influence children to behave appropriately right now, but the more*

⁴⁵ Judy Arnall, *Discipline Without Distress* (Canada: Professional Parenting Canada, 2008), h.19

*important long term goal of discipline is to instill values and promote self control.*⁴⁶

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa tujuan jangka pendek dari disiplin adalah untuk memengaruhi anak-anak berperilaku yang tepat saat ini, tetapi yang lebih penting dari tujuan jangka panjang disiplin adalah untuk menanamkan nilai-nilai dan meningkatkan kontrol diri. Disiplin yang diterapkan dengan konsisten oleh orang tua atau guru akan membangun pembiasaan pada diri anak dan secara tidak sadar akan memengaruhi anak dalam berperilaku yang tepat. Pembiasaan disiplin juga akan membangun kontrol diri anak terhadap perilaku-perilaku yang tidak tepat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dideskripsikan bahwa tujuan disiplin adalah mendorong anak untuk berperilaku sesuai dengan nilai atau norma sosial di masyarakat dan meminimalisir perilaku-perilaku yang tidak diharapkan. Selain itu, penerapan disiplin yang tepat akan meningkatkan pengendalian diri anak terhadap perilaku-perilaku yang tidak baik. Tentunya semua tujuan disiplin akan terwujud bila orang tua atau guru dapat konsisten menerapkannya.

4. Bentuk-bentuk Disiplin

Pembentukan sikap disiplin sejak dini akan mengajarkan anak untuk bersikap sesuai dengan nilai atau norma masyarakat dan memiliki pengendalian diri terhadap perilaku yang tidak sesuai dengan nilai atau norma masyarakat. Dalam penerapannya, disiplin memiliki berbagai bentuk. Menurut Ibung terdapat tiga bentuk disiplin antara lain: disiplin otoriter, disiplin permisif, dan disiplin demokratis.⁴⁷ Pada setiap bentuk disiplin

⁴⁶ Christi Crosby Bergin & David Allen Bergin, *Child and Adolescent Development in Your Classroom* (USA: Cengage Learning, 2012), h.284

⁴⁷ Dian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009), h.103

tersebut memiliki perbedaan dalam cara penerapannya sehingga juga memiliki dampak yang berbeda-beda pada anak.

Disiplin otoriter merupakan bentuk disiplin yang menentukan aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi oleh anak tanpa kompromi. Dalam pelaksanaannya anak tidak diberikan kebebasan untuk berpendapat atau berkomentar terhadap peraturan yang ditentukan. Bahkan anak tidak memperoleh penjelasan dari orangtua atau guru mengapa ia harus mematuhi aturan tersebut. Yang sering terjadi dalam pelaksanaan disiplin otoriter ini adalah sedikitnya penghargaan yang diberikan atas hasil usaha anak berperilaku sesuai dengan aturan dan lebih seringnya diberikan hukuman saat anak melakukan kesalahan atau penyimpangan dari aturan tersebut.

Hukuman yang diberikan biasanya dalam bentuk hukuman fisik atau badan yang akan menyakiti diri anak sehingga anak akan mendapat rasa sakit. Anak mematuhi aturan karena rasa takut akan hukuman, bukan karena kesadaran diri anak akan kegunaan aturan tersebut. Singgih menjelaskan disiplin dengan cara otoriter, ditambah dengan sikap keras, menghukum, mengancam akan menjadikan anak “patuh” dihadapan orang tua, tetapi dibelakangnya ia akan memperlihatkan reaksi-reaksi misalnya menentang atau melawan karena anak merasa “dipaksa”.⁴⁸ Reaksi ini bisa ditampilkan dalam bentuk tingkah laku yang melanggar norma dan menimbulkan persoalan dan kesulitan baik pada dirinya maupun di lingkungan rumah atau sekolah. Dampak dari bentuk disiplin ini yaitu hilangnya makna atau tujuan dari disiplin karena tidak adaya kesempatan pada anak untuk memiliki kendali atas benar dan salah dalam dirinya sendiri.

⁴⁸ Prof. Dr. Singgih D. Gunarsa dan Dra. Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008), h.82

Bentuk disiplin kedua yaitu disiplin permisif, tidak adanya aturan dan batasan dari orang tua. Disiplin permisif merupakan gaya disiplin yang ditandai dengan kecenderungan orangtua untuk memenuhi keinginan anak, dan tidak memberi batasan yang tegas.⁴⁹ Anak dibiarkan mengambil keputusan sendiri atas segala tindakannya terlepas tindakan tersebut benar atau salah. Kurangnya bimbingan atau tuntunan untuk berperilaku yang tepat oleh orang tua membuat anak tidak memiliki arahan atau pedoman untuk berperilaku yang sesuai. Anak yang dibesarkan dengan penerapan disiplin ini seringkali merasa bahwa orang tuanya tidak atau hanya sedikit memerhatikan mereka. Penerapan disiplin permisif akan membuat anak merasa takut, cemas, agresif, dan tidak percaya diri karena anak tidak tahu perilaku mana yang dapat diterima atau tidak oleh lingkungan sosialnya.

Bentuk disiplin ketiga yaitu disiplin demokratis, adanya diskusi untuk memperoleh kesepakatan aturan dan batasan. Disiplin demokratis merupakan bentuk disiplin yang menggunakan penjelasan, diskusi, dan penalaran untuk membantu anak mengerti mengapa perilaku tertentu diharapkan.⁵⁰ Saat orang tua memberikan aturan mengenai kebiasaan atau tingkah laku yang diharapkan, anak dapat menyatakan pendapatnya dan bila sesuai dengan norma-norma maka dapat disetujui. Akan tetapi bila pendapatnya tidak sesuai maka orang tua harus menerangkan secara jelas dan detail alasan penolakannya tersebut. Bentuk disiplin ini menekankan nilai edukatif pada anak yang akan membentuk pengendalian internal anak atas perilakunya sendiri sehingga anak akan berperilaku benar walaupun tidak ada orang tua yang mengawasinya. Anak yang dibesarkan dengan disiplin demokratis tumbuh menjadi

⁴⁹ Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.290

⁵⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam* (Jakarta: Erlangga), h.93

anak yang mampu mendengarkan orang lain tapi juga mampu menyatakan pendapatnya, memiliki kepercayaan diri, bersikap positif, dan bertanggung jawab.

3. Karakteristik Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun

Masa kanak-kanak merupakan periode penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hurlock dalam Soetjiningsih membagi masa kanak-kanak dalam dua periode, yaitu (1) masa anak awal, berlangsung dari usia 2-6 tahun; (2) masa anak akhir, berlangsung dari usia 6-12 tahun.⁵¹ Masa kanak-kanak awal merupakan periode emas bagi anak untuk mendapatkan berbagai stimulasi penting yang akan merangsang kecerdasan anak secara maksimal. Penanaman nilai-nilai moral pada anak juga akan lebih baik dilakukan sejak dini melalui kebiasaan atau rutinitas dan memberikan contoh perilaku yang tepat sehingga terbentuklah sikap disiplin yang mengajarkan pada anak bagaimana mengontrol diri dari perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma masyarakat.

Sikap disiplin tidak terbentuk dengan cara instan atau dalam waktu cepat melainkan melalui proses yang berlangsung terus menerus sepanjang hidup manusia. Peraturan yang akan dilaksanakan sebaiknya didiskusikan terlebih dahulu kepada anak dengan menjelaskan alasan mengapa peraturan tersebut diadakan. Penjelasan mengenai peraturan yang akan berdampak pada perilaku disiplin anak menjadi sangat penting karena bila anak tidak mengerti maksud orangtua menerapkan peraturan tersebut maka perilaku disiplin yang tertanam tidak akan berlangsung lama. Misalnya,

⁵¹ Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.181

berikan penjelasan kepada anak mengapa ia harus tidur jam 21.00. Berikan penjelasan dengan bahasa yang jelas, tepat dan mudah dipahami anak.

Piaget membagi tahapan perkembangan anak menjadi 4, yaitu:⁵²

(1) usia 0-2 tahun, pada usia ini tidak ada aturan yang mengatur aktivitas anak sehari-hari; (2) usia 2-6 tahun, pada usia ini anak mulai mengenal peraturan yang berlaku namun masih bersifat egosentris; (3) usia 7-10 tahun, anak sudah mulai mematuhi peraturan dan tidak bersifat egosentris; (4) usia 11-12 ke atas anak mulai mengembangkan peraturan dan mulai menyadari manfaat dari peraturan yang berlaku.

Pada usia 0-2 tahun tidak ada aturan yang mengatur kegiatan anak sehingga anak dapat secara bebas mengeksplorasi berbagai hal baru yang ada di sekitarnya. Pada usia 2-6 tahun anak mulai mengenal peraturan yang berlaku tetapi anak masih berpikir dengan caranya sendiri mengenai cara menyikapi aturan tersebut. Pada usia 7-10 tahun anak telah mengenal peraturan dan dapat mematuhi aturan tersebut dengan baik. Pada usia 11-12 ke atas anak mulai mengembangkan peraturan yang ada dan merasakan adanya manfaat dari peraturan tersebut.

Peraturan mulai dapat dikenalkan pada anak usia 4-5 tahun dengan tetap memperhatikan karakteristik perkembangan anak. Astuti menjelaskan karakteristik disiplin anak usia 3-5 tahun terdiri dari:⁵³

(1) Anak mulai memahami hubungan antara tingkah laku dan konsekuensi; (2) Orang tua bisa membuat aturan-aturan, menjelaskan apa yang diinginkan dan memberitahukan apa konsekuensi yang harus ditanggung anak jika melanggar; (3) Aturan dan konsekuensi harus dibuat sejelas mungkin.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat diketahui bahwa anak usia 4-5 tahun telah mulai mengenal peraturan, anak mulai memahami adanya hubungan antara perilakunya yang tidak baik dengan konsekuensi yang didapatkannya. Orang tua dan

⁵² Maria J. Wantah, *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.81

⁵³ Tim Pustaka Familia, *Mempertimbangkan Hukuman pada Anak* (Yogyakarta: Kanisius, 2007), h.69-70

guru dapat mulai mengenalkan dan menerapkan peraturan di rumah atau di sekolah dengan sebelumnya mendiskusikan kesepakatan peraturan tersebut termasuk adanya penghargaan atau hukuman.

Untuk menerapkan perilaku disiplin pada anak perlu konsistensi dari orang tua atau guru dalam memberikan hukuman atau penghargaan. Anak juga melihat perilaku orang tua sebagai contoh atau teladan dalam berdisiplin sehingga bila orang tua menyuruh anak untuk merapikan mainan maka orang tua pun harus merapikan barang-barang miliknya yang telah selesai digunakan agar mencerminkan perilaku disiplin.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif, Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan menyenangkan bagi anak yang dilakukan tanpa adanya unsur paksaan. Hal ini sesuai dengan pandangan dari *Developmentally Appropriate Curriculum* bahwa, *play is fun, carried out for the pleasure of doing it, free of externally imposed rules, spontaneous, and voluntary*.⁵⁴ Pendapat tersebut dapat diartikan bermain sangat menyenangkan, yang dilakukan dengan senang hati, bebas dari aturan-aturan eksternal, secara spontan dan bersifat sukarela. Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi oleh anak karena saat bermain anak tidak terikat oleh tujuan, anak terlibat aktif dalam kegiatan bermain dan kegiatan bermain dipilih sendiri oleh anak tanpa adanya paksaan.

⁵⁴ Marjorie J. Kostelnik, Anne K. Soderman, dan Alice P. Whiren, *Developmentally Appropriate Curriculum* (United States of America: PEARSON, 2007), h.380

Bermain menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Freeman dan Munandar dalam Ismail mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.⁵⁵ Aktivitas bermain memberikan manfaat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional anak. Pendampingan orang dewasa saat bermain serta penyediaan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan menyenangkan juga akan memberikan pengaruh terhadap manfaat bermain.

Bermain melatih anak untuk dapat berpikir secara luas melalui kegiatan yang anak pilih sendiri. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Stone dalam Gestwicki, *play gives children chances to practice divergent thinking, using objects in novel ways and increasing their ability to think flexibly and inventively as they solve the problems of play*.⁵⁶ Pernyataan tersebut dapat diartikan bermain memberikan kesempatan anak-anak untuk berlatih berpikir divergen, menggunakan benda-benda dengan cara yang baru dan meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir fleksibel dan berdaya cipta saat mereka memecahkan masalah dalam bermain. Dengan demikian bermain memberikan pengalaman baru bagi anak untuk mengeksplorasi segala kemampuannya dalam menemukan hal baru maupun memecahkan masalah dengan berbagai cara.

Anak yang bermain dengan sukarela tanpa memikirkan hasil bermain yang ingin dicapai akan membantu anak untuk mengeksplorasi kemampuan yang ada pada dirinya melalui berbagai macam kegiatan bermain yang dicobanya. Bruner dalam Mayke mengatakan bahwa dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna

⁵⁵ Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h.27

⁵⁶ Carol Gestwicki, *Developmentally Appropriate Practice Curriculum and Development in Early Education Third Edition* (Canada: Thomson Delmar Learning, 2007), h.42

bermain dan bukan hasil akhirnya.⁵⁷ Ketika bermain, perhatian anak lebih tertuju pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir sehingga manfaat dari bermain dapat anak rasakan selama kegiatan bermain.

Bermain menjadi suatu kegiatan yang memacu anak menjadi individu yang aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Association for Childhood Education International (ACEI), Isenberg dan Quisenberry (1988) mengatakan bahwa *play a-dynamic, active and constructive behavior-is a necessary and integral part of childhood, infancy through adolescence*.⁵⁸ Pernyataan tersebut dapat diartikan bermain adalah perilaku dinamis, aktif dan konstruktif yang merupakan bagian penting dan integral dari masa kanak-kanak, masa bayi hingga remaja. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa bermain menjadikan anak berperilaku dinamis, aktif dan konstruktif yang berperan penting dalam masa perkembangan anak-anak.

Bermain menjadi sarana bagi anak untuk mendapatkan berbagai informasi yang akan berguna pada pengembangan keterampilan dirinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Docket dan Fler dalam Sujiono yang mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.⁵⁹ Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa pemenuhan kebutuhan anak usia dini salah satunya didapat melalui kegiatan bermain yang membantu anak untuk mendapatkan berbagai pengetahuan baru yang akan mengembangkan potensi diri anak.

⁵⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), h.10

⁵⁸ Jo Ann Brewer, *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades* (USA: Pearson Education, 2007), h.142

⁵⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), h.144

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat dideskripsikan bahwa bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan secara sukarela tanpa adanya unsur paksaan dari orang lain, melibatkan peran aktif dari setiap anak yang ikut berpartisipasi dalam bermain, melatih anak untuk berpikir secara divergen yang akan menciptakan hal-hal baru serta memecahkan masalah. Dalam bermain, proses menjadi lebih penting dari pada hasil akhir karena proses yang anak lalui selama bermain membantu anak untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru yang akan digunakan untuk mengeksplorasi segala kemampuan dalam dirinya.

b. Karakteristik Bermain

Bermain menjadi kebutuhan dasar dalam masa kanak-kanak. Melalui bermain kebutuhan anak terpenuhi dengan tersalurkannya energi dan perasaan anak sehingga anak mendapatkan rasa puas dan gembira. Menurut Brewer terdapat beberapa karakteristik bermain yaitu *play is personally motivated, play is active, play is often nonliteral, play has no extrinsic goals, players supply meaning to play, play has no extrinsic rules.*⁶⁰ Pernyataan tersebut dapat diartikan karakteristik bermain menurut Brewer terdiri dari bermain adalah kegiatan yang termotivasi sendiri, bermain adalah aktif, bermain seringkali tidak harfiah, bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik, pemain memberikan makna pada bermain, bermain tidak memiliki aturan ekstrinsik. Berikut ini penjelasan dari masing-masing karakteristik berikut:

1) Bermain adalah kegiatan yang termotivasi sendiri

Agar kegiatan disebut sebagai bermain maka pemain harus ikut berpartisipasi. Bila anak memilih suatu kegiatan maka biasanya bermain,

⁶⁰ Jo Ann Brewer, *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades* (USA: Pearson Education, 2007), h.142

walaupun yang dilakukan anak tampak seperti bekerja. Perbedaan antara bermain dan bekerja adalah kegiatan bermain merupakan pilihan anak sendiri. Anak mengendalikan berapa lama ia akan berpartisipasi dan menentukan tujuan dari kegiatan tersebut.

2) Bermain adalah aktif

Semua pengalaman bermain membutuhkan partisipasi aktif dari pemain. Bermain bukanlah kegiatan pasif, seperti menonton televisi, walaupun bermain tidak membutuhkan keterlibatan fisik aktif. Anak-anak yang bermain terlibat dalam berpikir, mengorganisasikan, merencanakan, dan berinteraksi dengan lingkungan.

3) Bermain seringkali tidak harfiah

Anak-anak yang bermain dapat menghentikan kenyataan, biasanya dengan kata-kata ajaib "Mari kita berpura-pura." Waktu, keadaan, dan karakter yang terlibat dalam bermain dapat dinegosiasikan dan tidak terikat dengan kenyataan.

4) Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik

Dalam bermain, proses atau cara menjadi hal yang sangat penting, bukan hasil akhir. Hasil dari bermain tidaklah sepenting partisipasi didalamnya.

5) Pemain memberikan makna pada bermain

Anak-anak terkadang mengeksplorasi atau menggunakan bahan dengan cara yang ditentukan oleh orang lain, tetapi ketika bermain, mereka memberikan penafsiran sendiri pada bahan-bahan tersebut.

6) Bermain tidak memiliki aturan ekstrinsik

Jika suatu kegiatan dipertimbangkan sebagai bermain, pemain harus mampu mengubah aturan-aturan kegiatan yang diperlukan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dideskripsikan bahwa karakteristik bermain meliputi adanya keinginan sendiri dari setiap pemain untuk bermain, tidak adanya paksaan atau perintah dari orang lain untuk bermain, anak bebas memilih sendiri permainan yang akan dimainkannya, tempat serta berapa lama bermain, dalam bermain peran aktif anak sangat penting karena anak yang terlibat langsung dalam bermain akan mendapatkan pengalaman atau keterampilan baru, aturan-aturan yang terdapat dalam permainan dibuat sendiri oleh anak berdasarkan kesepakatan bersama, saat bermain perhatian anak akan lebih tertuju pada proses saat bermain bukan pada hasil akhir, imajinasi anak dalam bermain memegang peranan penting yang akan mengubahnya menjadi orang lain atau berperan menjadi apapun sesuai keinginan anak sehingga bermain menjadi aktivitas yang dapat menghentikan kenyataan melalui imajinasi anak.

c. Manfaat Bermain

Bermain memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan bermain yang melibatkan peran aktif anak memberikan manfaat yang cukup besar bagi kebutuhan fisik, kognitif, emosi, dan sosialnya. Melalui bermain anak akan mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi dunia sekitarnya. Mengingat pentingnya bermain bagi anak, orang tua perlu memberi waktu dan kesempatan yang cukup bagi anak untuk bermain. Dukungan keterlibatan orang tua akan membantu manfaat bermain bernilai positif untuk anak. Menurut Soetjningsih manfaat bermain yang dapat diperoleh anak antara lain:

- (1) membantu perkembangan fisik, (2) perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, (3) perkembangan emosi dan kepribadian, (4) meningkatkan kerjasama dengan teman sebaya, (5) mengurangi ketegangan, (6) meningkatkan perkembangan kognitif, (7) meningkatkan daya eksplorasi dan merupakan

pengaman bagi tindakan yang potensial berbahaya, serta esensial bagi kesehatan anak.⁶¹

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dideskripsikan bahwa manfaat bermain dapat mengembangkan perkembangan fisik serta motorik melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik anak, seperti berlari, melompat, membuat rumah-rumahan dengan tanah liat; mengembangkan perkembangan sosial melalui permainan yang membutuhkan kerjasama antar anak; mengembangkan perkembangan emosi yang menyalurkan berbagai emosi anak, seperti marah, sedih, takut melalui permainan fisik; meningkatkan perkembangan kognitif melalui eksplorasi anak terhadap lingkungannya sebagai wujud rasa ingin tahunya.

d. Tahapan Bermain Anak

Perkembangan anak tidak terlepas dari rutinitas yang dilakukannya, seperti bermain. Bermain menjadi media yang membantu meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak akan melewati tahapan-tahapan bermain mulai dari anak sebagai pengamat hingga anak bermain dengan aturan. Tahapan-tahapan bermain memiliki peran penting dalam kematangan pribadi anak menjadi makhluk sosial yang siap berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Mildred Parten (1932) terdapat enam tahapan perkembangan bermain anak, yaitu *unoccupied play* (bermain tanpa tujuan), *solitary play* (bermain sendiri), *onlooker play* (pengamat), *parallel play* (bermain paralel), *assosiative play* (bermain asosiatif), dan *cooperative play* (bermain bersama)⁶².

⁶¹ Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.224

⁶² Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), h.21

Pada tahapan bermain *unoccupied play*, anak tidak sesungguhnya bermain melainkan anak masih mengamati sehingga ditahap ini anak tidak memiliki tujuan bermain. Dalam tahapan *solitary play*, anak bermain sendiri walaupun berdekatan dengan anak lain. Pada tahapan *onlooker play*, anak hanya mengamati anak lain bermain dan mulai muncul ketertarikan atau minat pada kegiatan bermain anak lain yang diamatinya. Tahapan *parallel play*, anak bermain berdua dengan temannya namun tidak memiliki keterkaitan satu sama lain (bermain sendiri), tidak ada interaksi (kerja sama); berdekatan tetapi bermain sendiri. Tahapan *assosiative play*, terjadi di usia pra sekolah, adanya interaksi dengan saling tukar alat permainan dan saling berkomentar, mulai bermain bersama. Tahapan *cooperative play*, terjadi pada usia 5 tahun, adanya kerja sama saat bermain atau pembagian tugas pada saat bermain peran.

Sedangkan menurut Berger dalam Tedjasaputra, kegiatan bermain dapat dibedakan atas: (1) *Sensory motor play*, (2) *Mastery Play*, (3) *Rough and tumble play*, (4) *Sosial play*, (5) *Dramatic play*.⁶³ Tahap *sensory motor play* merupakan kegiatan bermain yang mengandalkan indera dan gerakan tubuh dan sudah tampak pada saat anak berusia 3 bulan. Tahap *mastery play* merupakan kegiatan bermain untuk menguasai keterampilan tertentu dan merupakan latihan bagi anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang baru baginya melalui pegulangan-pengulangan yang dilakukan anak, misalnya berguling-guling, melompat. Tahap *rough and tumble play* merupakan kegiatan bermain kasar seperti bergelut, bergulingan, saling dorong namun dilakukan dengan teman-teman yang cukup dikenal dengan baik. Tahap *sosial play*

⁶³ Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.230-231

ditandai dengan adanya interaksi dengan orang lain di sekeliling anak sehingga anak mampu terlibat kerjasama dalam bermain. Tahap *dramatic play* membantu anak untuk mencoba berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai jenis kelaminnya, serta belajar bekerjasama dengan anak-anak lainnya.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat dideskripsikan bahwa tahapan bermain anak dimulai dari anak sebagai pengamat, bermain sendiri walaupun berdekatan dengan anak lain, bermain bersama tetapi tidak ada interaksi diantara mereka, bermain bersama dan mulai ada interaksi diantara anak, hingga bermain bersama yang memiliki kerja sama antar anak serta kesepakatan aturan permainan. Bermain ular tangga dapat dikategorikan sebagai bermain *cooperative play* (bermain bersama) karena adanya kerja sama yang dibangun antar pemain, dimulai dengan membagi giliran bermain dan menerapkan aturan permainan.

2. Hakikat Permainan Ular Tangga Bercerita

a. Pengertian Permainan Ular Tangga Bercerita

Bermain menjadi dunia yang tidak akan terpisah dari kehidupan sehari-hari anak. Setiap waktu anak membutuhkan bermain untuk memenuhi kebutuhan fisik maupun mentalnya. Kegiatan bermain ternyata juga memiliki manfaat terhadap perkembangan anak, seperti fisik, kognitif, bahasa, emosi dan sosial. Salah satunya adalah untuk menanamkan perilaku disiplin pada anak sejak dini. Penanaman perilaku disiplin dapat dilakukan melalui permainan yang dirancang untuk menumbuhkan sikap-sikap yang sesuai dengan norma-norma sosial. Permainan yang dirancang oleh peneliti untuk

meningkatkan perilaku disiplin adalah permainan ular tangga bercerita yang merupakan kreasi dari permainan ular tangga.

Board game atau permainan papan merupakan segala jenis permainan yang menggunakan papan atau alas untuk bermain, dan biasanya dimainkan oleh satu orang lebih dan dilakukan di satu meja yang sama. Board game sendiri telah menjadi mode/trend selama beberapa waktu lamanya. *Early games such as chess, checkers, pachisi, pegity, and mancala have been played for over four thousand years.*⁶⁴ Kalimat tersebut dapat diartikan permainan seperti catur, pachisi, pegity dan mancala telah dimainkan selama lebih dari empat ribu tahun. Permainan *board game* banyak yang berasal dari India, China, Mesir dan Nigeria yang kemudian dimodifikasi dan variasikan.

*Snakes and ladders is probably based upon a very old Indian game called moksha patamu, in which good and evil exist side by side.*⁶⁵ Pernyataan tersebut dapat diartikan ular tangga mungkin didasarkan pada permainan India yang sangat tua dengan nama *Moksha Patamu* yang didalamnya kebaikan dan kejahatan hidup saling berdampingan. Dalam permainan ular tangga terdapat tangga dan ular yang melambangkan kebaikan dan kejahatan. Hinebaugh menjelaskan bahwa *the virtues, represented by ladders, allowed players to reach salvation or nirvana faster, while evils, represented by chutes, took a player away from salvation/nirvana.*⁶⁶ Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa kebaikan diwakili oleh tangga, yang membolehkan pemain untuk mencapai keselamatan atau surga lebih cepat, sementara kejahatan diwakili oleh

⁶⁴ Jeffrey P. Hinebaugh, *A Board Game Education* (USA: Rowman & Littlefield Education, 2009), h.4

⁶⁵ Asterie Baker Provenzo and Egune F. Provenzo, Jr, *Favorite Board Games You Can Make And Play* (US: Prentice Hall, 1981), h.54

⁶⁶ *Ibid.*, h.28

peluncuran, membawa pemain dari keselamatan atau surga. Hinebaugh kembali menjelaskan

*some of the virtue squares that led to ladders were faith, reliability, generosity, and knowledge, while some of the squares of evil that led to chutes were disobedience, vanity, vulgarity, theft, lying, drunkenness, debt, rage, greed, pride, murder, and lust.*⁶⁷

Penjelasan tersebut dapat diartikan beberapa kotak kebaikan yang mengarah ke tangga adalah agama, kepercayaan, kemurahan hati, dan pengetahuan, sementara beberapa kotak kejahatan yang mengarah ke seluncuran adalah ketidaktaatan, kesombongan, ketidaksopanan, pencurian, berbohong, kemabukan, utang, amarah, keserakahan, kebanggaan, pembunuhan dan nafsu.

Permainan ular tangga pertama kali dipublikasikan di Inggris pada tahun 1982 dan diberi nama “*snakes and ladders*”.⁶⁸ Konsep-konsep dasar permainan yang sama diterapkan dan pemain tetap berusaha mencapai kotak persegi terakhir, yang mewakili keselamatan (yaitu kotak persegi ke-100).

Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih dan menggunakan papan sebagai peralatan utama dalam bermain. Selain papan, dadu dan pion juga dibutuhkan dalam melakukan permainan. Provenzo mengatakan bahwa:

*materials – a playing board consisting of 100 squares. Varying number of snakes and ladders, representing good and bad luck, are depicted on the board. The heads of the snakes are always at a higher numbered square than their tails.*⁶⁹

Pernyataan tersebut dapat diartikan peralatan untuk papan bermain terdiri dari 100 kotak persegi. Berbagai jumlah ular dan tangga, mewakili nasib baik dan buruk, yang digambarkan diatas papan. Kepala ular selalu di kotak persegi yang lebih tinggi

⁶⁷ *Ibid.*,

⁶⁸ *Ibid.*, h.30

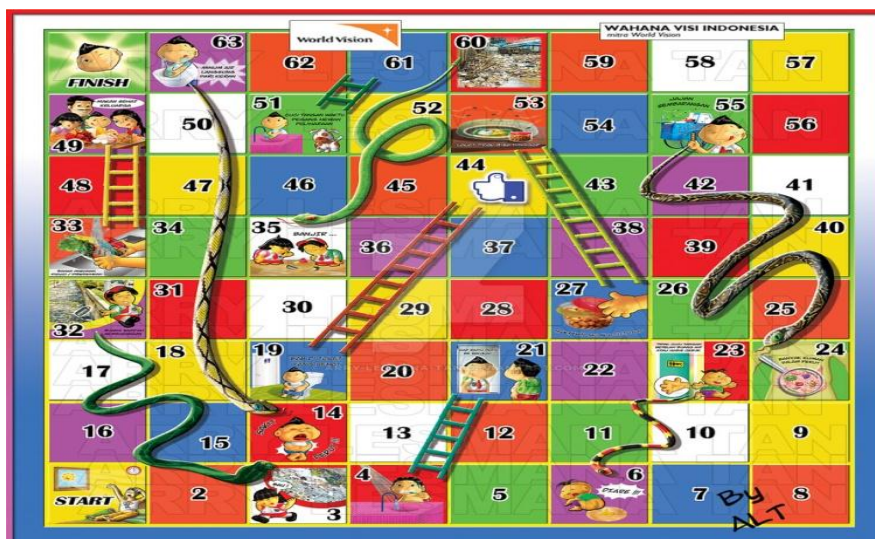
⁶⁹ *Ibid.*, h.54

daripada posisi ekor mereka. Pada saat pemain berhenti pada kotak yang terdapat tangga maka pemain dapat naik ke kotak atas tangga lebih cepat dan saat pemain berhenti di kotak yang terdapat kepala ular maka pemain harus turun kebawah hingga ke ekor ular.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan modifikasi pada media permainan ular tangga dan cara bermainnya, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan perilaku disiplin anak. Modifikasi permainan ular tangga yang dirancang oleh peneliti adalah pada beberapa kotak ular tangga terdapat beberapa gambar yang menunjukkan perilaku disiplin dan ketidakdisiplinan anak. Permainan ular tangga bercerita terdiri dari 25 kotak yang memiliki ukuran 28cm x 23cm.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui Permainan Ular Tangga Bercerita merupakan kreasi dari permainan ular tangga yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Peralatan permainan terdiri dari papan ular tangga yang beberapa kotaknya terdapat beberapa gambar, pion, dadu yang menentukan jumlah langkah pemain pada papan, dan aturan dalam bermain. Berikut ini adalah ilustrasi gambar papan permainan ular tangga.

Gambar 1
Papan Permainan Ular Tangga



b. Cara Bermain

Cara memainkan Permainan Ular Tangga Bercerita hampir sama dengan cara bermain ular tangga hanya sedikit adanya modifikasi pada papan permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun tata cara dalam bermain ular tangga menurut Ismayani adalah sebagai berikut:⁷⁰

- (1) Masing-masing pemain memilih satu pion untuk digunakan;
- (2) Letakkan pion pada kotak "start" (kotak ke-1) di pojok papan permainan;
- (3) Mulailah dengan suit atau mengocok dadu untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama, kedua, dan seterusnya, untuk menggerakkan pionnya;
- (4) Permainan dilakukan dengan melempar dadu terlebih dahulu. Kemudian pemain melangkahkan pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilemparnya. Pion digerakkan mengikuti urutan angka yang tertera dalam papan ke arah kanan;
- (5) Ikuti petunjuk pada papan. Tangga menunjukkan gerakan naik, sementara ular menunjukkan gerakan turun;
- (6) Pemain yang pertama kali mencapai finish adalah pemenangnya.

⁷⁰ Ani Ismayani, *Fun Math with Children Mengenalkan matematika kepada anak usia 2 hingga 6 tahun melalui gerakan beragam aktivitas* (Jakarta:PT Elex Media Komputindo, 2010), h.56-57

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui permainan ular tangga terdiri dari adanya aturan yang akan mengatur jalannya permainan. Cara atau langkah-langkah dalam bermain ular tangga dimulai dari pemain memilih pion yang berbeda-beda, menentukan urutan pemain, mengocok dadu dan menjalankan pion pada papan ular tangga sesuai dengan angka yang keluar dari dadu, dan pemain mengikuti petunjuk pada papan hingga mencapai finish.

3. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan anak usia 4-5 tahun berada pada periode *golden age*. Pada periode ini, seluruh aspek perkembangan anak mengalami kemajuan yang lebih baik dari usia sebelumnya. Kemampuan anak menjadi terampil dalam beberapa aspek perkembangan. Stimulasi yang diberikan oleh orang tua atau guru memberikan rangsangan pada perkembangan anak untuk berkembang lebih optimal. Setiap perkembangan memiliki keterkaitan dengan perkembangan lainnya dalam proses perkembangan secara keseluruhan. Berikut ini diuraikan aspek-aspek perkembangan anak usia 4-5 tahun:

a. Perkembangan kognitif

Anak usia dini dalam perkembangannya menunjukkan rasa antusiasme dan ingin tahu yang begitu besar terhadap sekitarnya yang menarik perhatiannya. Anak menjadi penanya aktif yang tiada henti. Anak juga dipenuhi oleh energi yang membuatnya suka bergerak aktif saat melakukan aktivitas yang menyenangkan baginya. Menurut Piaget dalam Jahja berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak terbagi dalam empat tahapan, yaitu tahapan sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahapan praoperasional (usia 2-7

tahun), tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan tahapan operasi formal (usia 11 tahun sampai usia dewasa).⁷¹ Setiap tahapan memberikan kontribusi penting dalam kematangan perkembangan kognitif anak yang akan berhubungan dengan aspek perkembangan lainnya.

Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahapan praoperasional. Pada tahapan praoperasional ini, anak mulai sadar bahwa pemahaman mengenai sesuatu dalam lingkungannya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, tetapi juga dapat dilakukan dengan kegiatan yang bersifat simbolis. Simbol-simbol ini akan membantu anak untuk mengingat dan memikirkan hal-hal yang tidak hadir secara fisik.

Menurut Sudarna tahapan praoperasional terbagi menjadi dalam tiga sub tahapan, yaitu sub tahap fungsi simbolis, sub tahap berpikir secara egosentris, dan sub tahap berpikir secara intuitif.⁷² Fungsi simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata). Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan secara sederhana. Berpikir secara egosentris ditandai dengan ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Anak meyakini bahwa semua orang berpikir sama seperti dirinya dan semua orang juga memikirkan hal yang sama dengannya. Berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya, seperti anak membuat kereta-keretaan dari lego tetapi sebenarnya anak tidak mengetahui alasan yang menyebabkan lego itu dapat dibuat menjadi kereta.

⁷¹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.115

⁷² Drs. Sudarna, *PAUD BERKARAKTER Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh: Kecerdasan Emosi, Spirit dan Sosial* (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h.14

b. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik terjadi secara bertahap dalam rentang perkembangan anak. Perkembangan fisik dapat terlihat dari tinggi dan berat badan anak yang menunjukkan perubahan dari usia sebelumnya dan berkembangnya keterampilan fisik anak. Menurut Papalia, Olds, dan Feldman anak-anak prasekolah mengalami kemajuan yang luar biasa dalam kemampuan motorik kasar sehingga anak dapat melakukan kegiatan yang lebih kompleks, seperti berlari dan melompat yang melibatkan penggunaan otot besar. Dikarenakan otot dan tulang mereka yang lebih kuat serta kapasitas paru-paru yang lebih besar, mereka bisa berlari, melompat dan memanjat lebih jauh dan cepat.⁷³

Menurut Soetjiningsih pada usia sekitar lima tahun, anak makin menyukai kegiatan petualangan, misalnya memanjat dengan tangkas, berlari dan melompat, dan menyenangi aktivitas balapan dengan teman-temannya atau orangtuanya.⁷⁴ Aktivitas yang dilakukannya lebih tangkas dan menunjukkan kemampuan atletisnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan bahwa anak usia 4-5 tahun telah mengalami perubahan tinggi dan berat badan. Perkembangan otak juga terjadi pada masa kanak-kanak awal karena bertambahnya saraf-saraf otak. Anak usia 4-5 tahun juga mengembangkan keterampilan motorik kasarnya menjadi lebih terkoordinasi dengan baik, seperti berlari, melompat, memanjat yang menggunakan seluruh kekuatan fisiknya untuk segala aktifitas fisik yang menantang anak. Anak menyukai kegiatan yang memicu keberaniannya serta rasa ingin tahunya dalam mencoba berbagai hal.

⁷³ Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman, *Human Development Ed 10* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.326-327

⁷⁴ Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.186

c. Perkembangan bahasa

Bahasa merupakan salah satu cara yang digunakan oleh manusia untuk dapat saling berkomunikasi menyampaikan pikiran dan perasaannya. Bahasa menjadi faktor yang penting dalam perkembangan anak yang akan membantu anak untuk berhubungan dengan orang lain.

Menurut Jahja pada usia prasekolah perkembangan bahasa berkembang sangat cepat, mereka telah mengenali sejumlah nama-nama dan hubungan antara simbol-simbol, dan dapat membedakan berbagai benda disekitarnya serta melihat hubungan fungsional antara benda-benda ini.⁷⁵ Sedangkan menurut Sudarna pada usia 4 hingga 5 tahun anak-anak telah mendapatkan hampir seluruh elemen bahasa orang dewasa. Kalimat-kalimatnya mencapai sekitar 3000 kata. Pada usia ini anak-anak mulai bercerita tentang kehidupannya, yang dikerjakan dan cara mengerjakannya, seolah-olah antara kata dan perbuatan menjadi satu kesatuan.⁷⁶

Berdasarkan uraian diatas dapat dideskripsikan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun meningkat dengan cepat, terlihat dari perbendaharaan kata anak yang mencapai 3000 kata dan mengenali sejumlah nama atau benda di sekitarnya serta menyebutkan kegunaan benda tersebut. Banyaknya kosa kata yang dimiliki anak membuatnya senang untuk menceritakan segala kejadian yang dialaminya pada orang dewasa atau teman sebaya.

d. Perkembangan emosi

Perkembangan emosi usia 4-5 tahun terlihat dari bentuk ekspresi anak atas segala perasaan terhadap dirinya maupun saat berinteraksi dengan orang lain.

⁷⁵ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.187

⁷⁶ Drs. Sudarna, , *PAUD BERKARAKTER Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh: Kecerdasan Emosi, Spirit dan Sosial* (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h.28

Pengaturan emosi dengan baik akan membantu anak dalam mengembangkan hubungan sosialnya. Menurut Allen dan Marotz, anak usia lima tahun berada dalam pengendalian yang baik terhadap dirinya secara fisik dan emosi, sebagian besar anak usia lima tahun berada dalam fase yang cukup tenang dan semakin tinggi rasa percaya dirinya dan rasa untuk mengandalkan dirinya.⁷⁷ Sedangkan menurut Papalia, Olds, dan Feldman anak prasekolah dapat membicarakan mengenai perasaan-perasaan mereka dan sering kali dapat melihat perasaan orang lain, mereka juga memahami bahwa emosi berkaitan dengan pengalaman dan keinginan.⁷⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat dideskripsikan bahwa anak usia 4-5 tahun dapat mengembangkan pengendalian diri terhadap emosinya dan meningkatkan rasa percaya diri dalam melakukan berbagai hal. Kemampuan anak dalam mengendalikan emosi juga menjadikan anak menyadari perasaan orang lain dan membuatnya percaya diri dalam mengekspresikan perasaannya.

e. Perkembangan sosial

Anak usia lima tahun dapat mengikuti petunjuk dan menjalankan tugas hampir setiap waktu; biasanya melakukan apa yang diminta orang tua atau guru.⁷⁹ Anak usia 4-5 tahun sudah mampu mengikuti petunjuk dan menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Rasa tanggung jawab muncul saat anak ditugaskan untuk menyelesaikan tugasnya. Anak usia 4-5 tahun memiliki perkembangan sosial yang sangat baik terlihat dari berkembangnya interaksi sosial dengan teman sebaya dan mampu menjalankan tugas yang diberikan.

⁷⁷ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak Pra Kelahiran hingga Usia 12 Tahun* (Jakarta: PT Indeks, 2010), h.139

⁷⁸ Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman, *Human Development Ed 10* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.385

⁷⁹ *Ibid.*, h.139

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti adalah penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan perilaku disiplin dan kegiatan bermain ular tangga. Penelitian yang berhubungan dengan disiplin adalah penelitian Aaron Lipton dengan judul *A View of the Relationship of Discipline to Child Behavior*.⁸⁰ Lipton mengatakan bahwa setiap anak pada dasarnya berperilaku baik, namun lingkungan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan perilaku anak. Anak bertindak sesuai dengan cerminan dari perasaannya. Saat anak berperilaku tidak sesuai dengan aturan maka dibutuhkan cara dalam bentuk program atau kegiatan yang bertujuan untuk membantu anak meningkatkan perilaku disiplinnya. Peran orang dewasa, seperti orang tua maupun guru sangat penting agar perilaku disiplin anak dapat berkembang sesuai dengan aturan-aturan yang telah ada.

Berhubungan dengan peningkatan perilaku disiplin, penelitian yang relevan adalah penelitian dari Onah dengan judul Meningkatkan disiplin pada anak usia 4-5 tahun melalui *Table Reward* di TK Sindanglaut Pandeglang Banten. Dalam hasil penelitiannya terdapat informasi bahwa disiplin dapat ditingkatkan melalui *table reward*.⁸¹ Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan *table reward* dalam proses pembelajaran terhadap perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun. *Table reward* yang dirancang oleh peneliti terdapat nama-nama anak di kelas dan akan diberikan stiker jika anak dapat melaksanakan peraturan dengan baik.

⁸⁰ Aaron Lipton, *A View of the Relationship of Discipline to Child Behavior*, *Peabody Journal of Education: Taylor & Francis*, vol. 45, No. 5, 2014

⁸¹ Onah, *Meningkatkan Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Table Reward di TK Sindanglaut Pandeglang Banten*, skripsi (Jakarta: PAUD FIP UNJ, 2010)

Penelitian lain yang berkaitan dengan disiplin adalah hasil penelitian Devi Silvia N, dengan judul Pembentukan disiplin anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bercerita di TKIT Darul Ulum Mauk Tangerang Banten. Hasil dari penelitian tersebut adalah kegiatan bercerita dapat meningkatkan kedisiplinan anak.⁸² Cerita yang disampaikan kepada anak mengandung pesan atau nilai moral disiplin serta isi cerita yang sesuai dengan indikator perkembangan anak usia dini. Kegiatan bercerita menggunakan alat peraga yang menarik, misalnya buku cerita, boneka tangan dan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti anak sehingga memudahkan anak untuk memahami isi cerita yang disampaikan.

Penelitian yang berhubungan dengan permainan ular tangga adalah penelitian dari Hestyana Murti dengan judul Peningkatan kemampuan penjumlahan anak kelas I melalui permainan ular tangga di Madrasah Ibtidaiyah Al-Wahyu Cibubur Jakarta Timur. Hasil penelitian tersebut adalah terlihat adanya peningkatan kemampuan penjumlahan siswa kelas I di MI Al-Wahyu Cibubur Jakarta Timur melalui pemberian tindakan berupa permainan ular tangga.⁸³ Permainan ular tangga dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak sehingga dalam pembelajarannya anak tidak merasa bahwa mereka sedang melakukan kegiatan belajar melainkan sedang melakukan kegiatan bermain.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan perilaku disiplin maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku disiplin dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, seperti penggunaan *table reward* dan kegiatan

⁸² Devi Silvia N, Pembentukan Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bercerita di TKIT Darul Ulum Mauk Tangerang Banten, skripsi (Jakarta: PAUD FIP UNJ, 2012)

⁸³ Hestyana Murti, Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak Kelas I Melalui Permainan Ular Tangga di Madrasah Ibtidaiyah Al-Wahyu, Cibubur Jakarta Timur, skripsi (Jakarta: PAUD FIP UNJ, 2013)

bercerita. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba meningkatkan perilaku disiplin dengan cara yang menyenangkan bagi anak yaitu melalui kegiatan Permainan Ular Tangga Bercerita. Permainan ular tangga bercerita ini terdiri dari beberapa kegiatan, mulai dari bercerita hingga permainan. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil positif yang didapat antara perilaku disiplin dengan permainan ular tangga bercerita.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan analisis teori yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa perilaku disiplin memegang peranan penting dalam kehidupan anak. Perilaku disiplin perlu ditumbuhkan sejak dini agar anak mengetahui perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan norma-norma masyarakat. Perilaku ketidaksiplinan anak yang dibiarkan atau tidak ditangani akan menyebabkan perilaku yang bermasalah di masa depan anak. Disiplin yang dibangun secara konsisten akan mengembangkan pengendalian diri pada anak dan membangun rasa tanggung jawab disepanjang hidupnya. Pengendalian diri akan membuat anak mengenal perilaku yang benar dan salah sehingga anak dapat membuat batasan terhadap perilakunya bila tidak sesuai. Anak menjadi tahu perilaku yang dilakukannya sesuai atau tidak dengan norma-norma yang ada di masyarakat.

Pengembangan sikap disiplin memiliki empat unsur yaitu peraturan, konsistensi, hukuman dan penghargaan. Keempat unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga bila terdapat satu unsur yang tidak dipenuhi maka perilaku disiplin tidak akan terwujud dengan baik. Peraturan yang dibuat bersama harus dilakukan dengan konsisten oleh orang tua maupun anak, seperti pemberian penghargaan atau hukuman. Untuk meningkatkan perilaku disiplin pada anak dibutuhkan rancangan kegiatan yang

dibuat guru untuk membangun perilaku disiplin pada anak usia 4-5 tahun. Salah satu bentuk kegiatan tersebut adalah Permainan Ular Tangga Bercerita.

Permainan ular tangga bercerita merupakan permainan ular tangga yang dikreasikan oleh peneliti. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Dalam permainan ular tangga terdapat tangga dan ular yang menggambarkan kebaikan dan kejahatan. Peralatan permainan ular tangga terdiri dari papan yang berisi kotak persegi dan didalamnya terdapat ular, tangga serta beberapa gambar yang menunjukkan perilaku disiplin dan ketidakdisiplinan, papan ular tangga yang terdiri dari 25 kotak, dadu yang berbentuk persegi dan di setiap sisinya terdapat angka 1-6, dan pion yang digunakan sebagai penggerak dalam permainan.

Anak usia 4-5 tahun berada pada periode emas untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya. Anak dapat mengembangkan pengendalian diri terhadap emosinya dan meningkatkan rasa percaya diri dalam melakukan berbagai hal. Kemampuan anak dalam mengendalikan emosi juga menjadikan anak menyadari perasaan orang lain dan membuatnya percaya diri dalam mengekspresikan perasaannya. Perilaku disiplin yang akan dibangun pada anak usia 4-5 tahun meliputi datang tepat waktu, membuang sampah pada tempatnya, berbicara dengan bergantian, berhenti bermain saat waktunya, dan mengembalikan mainan pada tempatnya.

Untuk meningkatkan perilaku disiplin dibutuhkan strategi yang efektif dengan menggunakan permainan yang memiliki manfaat edukasi bagi anak. Menumbuhkan kedisiplinan pada anak tentunya tidak akan berat bagi anak karena dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Dalam upaya meningkatkan perilaku disiplin

anak pada penelitian ini maka akan dilakukan sebuah kegiatan yaitu permainan ular tangga bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teori rancangan alternatif atau desain alternatif intervensi tindakan yang dipilih dan juga berdasarkan pengajuan konseptual perencanaan tindakan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian tindakan ini adalah kegiatan Permainan Ular Tangga Bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui Permainan Ular Tangga Bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

2. Tujuan Khusus Penelitian

- a. Mendeskripsikan pembentukan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun sebagai hasil dari pemberian tindakan berupa permainan ular tangga bercerita.
- b. Mendeskripsikan permainan ular tangga bercerita sebagai alternatif dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun.
- c. Melaksanakan permainan ular tangga bercerita sebagai alternatif dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun.
- d. Mengetahui presentase tingkat kenaikan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Sekolah tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena peneliti menemukan data terkait masalah disiplin saat melakukan observasi. Sesuai dengan hasil observasi, hampir semua anak kelompok A PAUD Kemuning Mandiri kurang memiliki perilaku disiplin. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meningkatkan perilaku disiplin pada anak usia 4-5 tahun.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2017. Penelitian ini akan dilakukan pada semester I tahun ajaran 2017/2018 dengan pembelajaran yang dapat disampaikan melalui permainan ular tangga bercerita.

C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (*action research*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Ebbut (1985) dalam Hopkins (1993) yang dikutip oleh Kunandar, penelitian tindakan adalah kajian sistemik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.⁸⁴ Sedangkan Carr dan Kemmis

⁸⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.43

mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri (*self reflective*) yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi social untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran: praktik-praktik social atau pendidikan yang dilakukan sendiri, pengertian mengenai praktik-praktik tersebut, dan situasi-situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.⁸⁵ Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik melalui pemberian kegiatan/tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian tindakan terdapat dua aktivitas yang dilakukan, yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*).⁸⁶ Kedua aktivitas tersebut dilakukan oleh orang yang sama atau berbeda yang bekerja sama secara kolaboratif sehingga dalam pelaksanaannya diupayakan adanya kerjasama yang baik antara guru yang bertindak sebagai pelaksana aktivitas tindakan dan peneliti sebagai aktivitas penelitian. Bentuk penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti dalam bentuk kegiatan bermain yaitu permainan ular tangga bercerita untuk mengetahui pengaruhnya dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun.

2. Desain Intervensi Tindakan

Desain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Adapun prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart meliputi empat komponen yaitu: a.

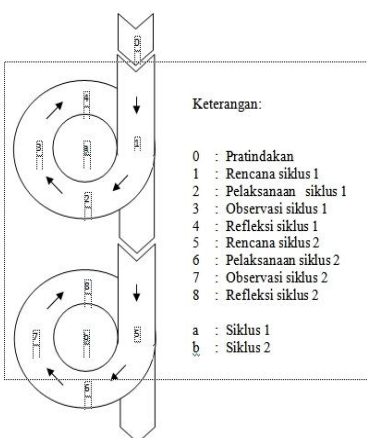
⁸⁵ Wijaya Kusumah dan Dedi Dwigatama, *Mengenal Penelitian Pendidikan Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2009), h.8

⁸⁶ Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.106

Perencanaan (planning), b. Aksi/tindakan (acting), c. Observasi (observing), d. Refleksi (reflecting).⁸⁷ Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (replanning), tindakan, observasi dan refleksi untuk siklus berikutnya dan begitu seterusnya. Berikut ini merupakan gambar dari putaran atau siklus pada model Kemmis dan Taggart:

Gambar 2

Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart



Berdasarkan gambar diatas, dapat dijelaskan tahapan-tahapan dalam melakukan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (planning)

Tahap pertama dalam penelitian tindakan kelas adalah perencanaan (planning). Perencanaan penelitian tindakan kelas dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Kunandar, perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis

⁸⁷ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Yrama Widya, 2006), h.22

untuk meningkatkan apa yang telah terjadi.⁸⁸ Perencanaan tindakan harus dibuat secara sistematis agar pelaksanaannya dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Rencana tindakan yang diberikan harus mencakup komponen 5W 1H. Sesuai dengan pendapat Arikunto, tahap perencanaan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Perencanaan yang mengandung komponen 5W 1H akan membantu peneliti untuk memberikan tindakan secara sistematis dan terukur.

b. Aksi/tindakan (acting)

Tahap kedua dalam penelitian tindakan kelas adalah aksi/tindakan (acting). Tindakan adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana.⁸⁹ Tindakan dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat berdasarkan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Observasi (observing)

Tahap ketiga dalam penelitian tindakan kelas adalah observasi (observing). Menurut Kunandar, observasi dalam penelitian tindakan kelas adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja PBM.⁹⁰ Dalam pelaksanaannya kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pemberian tindakan karena keduanya dilakukan di waktu yang bersamaan.

⁸⁸ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.71

⁸⁹ *Ibid.*, h.72

⁹⁰ *Ibid.*, h.73

d. Refleksi (reflecting)

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas adalah refleksi (reflecting). Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.⁹¹ Tindakan yang telah diberikan kemudian dilakukan refleksi untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang dijalankan. Refleksi yang telah didiskusikan diantara peneliti dan kolaborator akan menjadi dasar perbaikan bagi perencanaan tindakan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat dijelaskan bahwa siklus penelitian tindakan kelas berawal dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang, tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya.

D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak pada kelompok A PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Usia anak yang menjadi subjek penelitian adalah 4-5 tahun dan berjumlah 7 orang. Kolaborator yang bertindak sebagai observer dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok A PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Pemilihan siswa dilakukan pada pra penelitian melalui observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

⁹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi 2010 (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.140

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

1. Peran Peneliti

Peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini menjadi pemimpin perencanaan (planner ladder), pelaksana tindakan, observer dan juga evaluator tindakan. Pada pra penelitian, peneliti melakukan pengamatan atau observasi terhadap perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

2. Posisi Peneliti

Posisi peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai partisipasi aktif. Tingkat keikutsertaan peneliti dalam kegiatan ini dapat dikategorikan pada peran serta aktif peneliti sebagai pengamat dan pemberi tindakan. Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaksana utama yang turut serta dalam melakukan pelaksanaan dan pengamatan tindakan. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti berkolaborasi bersama guru dalam melaksanakan tindakan.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Tahapan intervensi tindakan dilakukan sesuai dengan siklus yang telah dijelaskan sebelumnya. Siklus penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara umum tahapan intervensi tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pra Penelitian

Sebelum melakukan kegiatan penelitian untuk siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan persiapan penelitian. Pra penelitian dilakukan untuk

mengetahui perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Kegiatan pra penelitian ini terdiri dari:

- a. Meminta izin kepada kepala sekolah PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.
- b. Mencari dan mengumpulkan data-data mengenai perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur melalui kegiatan observasi.
- c. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Agustus 2018 dengan pemberian tindakan sebanyak enam kali pertemuan pada siklus I yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pada sekolah tersebut.

2. Kegiatan Siklus I

Setelah melakukan persiapan-persiapan pra penelitian, peneliti menempuh langkah-langkah penelitian pada siklus I dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*Planning*)
 - 1) Perencanaan Umum

Perencanaan umum disusun berdasarkan permasalahan penelitian sesuai dengan yang dijelaskan pada Bab I, yaitu terkait dengan peningkatan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Pada tahapan ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan media, dan membuat instrumen pemantau tindakan, serta pengumpulan data.

2) Perencanaan Khusus

Perencanaan khusus penelitian ini dirumuskan sesuai dengan siklus dan memuat secara komprehensif perencanaan masing-masing siklus. Pada perencanaan khusus ini, peneliti bersama dengan kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil setiap tindakan, menentukan indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui peningkatan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti bersama kolaborator memulai pelaksanaan sesuai dengan program yang telah dirancang, yaitu permainan ular tangga bercerita dalam rangka meningkatkan perilaku disiplin. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 siklus. Program tindakan siklus I dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dan masing-masing pertemuan berdurasi 30 menit. Kegiatan disesuaikan dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan pada PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

Tabel 2

Program Pelaksanaan Siklus I

- Materi** :Tingkatkan disiplin dengan Permainan Ular Tangga Bercerita
- Tujuan** :Meningkatkan perilaku disiplin anak melalui Permainan Ular Tangga Bercerita
- Waktu** :6 x pertemuan @ ± 60 menit

Waktu	Materi Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Bahan	Alat Pengumpulan Data
Pertemuan 1	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan kegiatan "Menjelaskan cara bermain dan peralatan Permainan Ular Tangga Bercerita"	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti memperkenalkan diri kepada anak dan sebaliknya - Pengkondisian kelas dengan bernyanyi - Peneliti menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan hari ini - Peneliti menjelaskan perlengkapan dan cara bermain permainan ular tangga bercerita - Menjelaskan peraturan dalam bermain permainan ular tangga bercerita - Review kegiatan dari awal hingga akhir - Membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan 	<ul style="list-style-type: none"> - Papan ular tangga - Pion - Kartu bergambar perilaku disiplin 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar instrumen anak - Lembar catatan lapangan - Kamera
Pertemuan 2	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi "Aku Senang Sekolahku Bersih"	<ul style="list-style-type: none"> - Pengkondisian kelas dengan bernyanyi - Peneliti menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan hari ini - Anak-anak bermain permainan ular tangga bercerita bersama-sama dengan langkah-langkah berikut: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing anak memilih pion yang telah tersedia 		
Pertemuan 3	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi			

	"Rapihnya Mainanku"	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan urutan jalannya pemain 		
Pertemuan 4	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi "Aku Bergantian Saat Berbicara Dengan Yang Lain"	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain menjalankan pion sesuai dengan angka yang muncul dari kocokan dadu ▪ Bila pemain berhenti pada kotak yang terdapat tangga maka pemain naik ke kotak yang lebih tinggi ▪ Bila pemain berhenti pada kotak yang terdapat ular maka pemain turun ke kotak yang lebih rendah 		
Pertemuan 5	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi "Waktu Bermainku Selesai"	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saat pion berhenti pada kotak/ular, peneliti akan bercerita mengenai gambar perilaku disiplin tersebut ▪ Pemain menyelesaikan permainan hingga mencapai kotak finish. 		
Pertemuan 6	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi "Aku Malu Datang Terlambat Sekolah"	<ul style="list-style-type: none"> – Peneliti menjelaskan kegiatan berikutnya, yaitu bercerita terkait pesan dalam permainan ular tangga bercerita – Anak-anak mendengarkan cerita – Review kegiatan dari awal hingga akhir – Membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan 		

c. Observasi (*Observing*)

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya pemberian tindakan untuk menilai apakah tindakan telah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Pengamatan yang digunakan adalah pengamatan sejawat, yakni pengamatan atau observasi dilakukan oleh kolaborator terhadap pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk meringankan

tugas peneliti dalam mengamati tindakan, selain itu observasi kolaborator dilakukan agar data terkumpul bersifat objektif dan tidak bias.

Peneliti bersama dengan kolaborator melakukan pengamatan tindakan yang dilakukan pada anak kemudian dicatat dalam catatan lapangan. Peneliti dan kolaborator juga menuangkan hasil peningkatan perilaku disiplin dengan memberikan tanda cek list (√) pada lembar pedoman observasi. Laporan hasil observasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat program perbaikan selanjutnya. Selain catatan lapangan, peneliti juga menggunakan catatan dokumentasi berupa kamera untuk menunjukkan bukti konkrit selama kegiatan berlangsung.

d. Refleksi (*Reflection*)

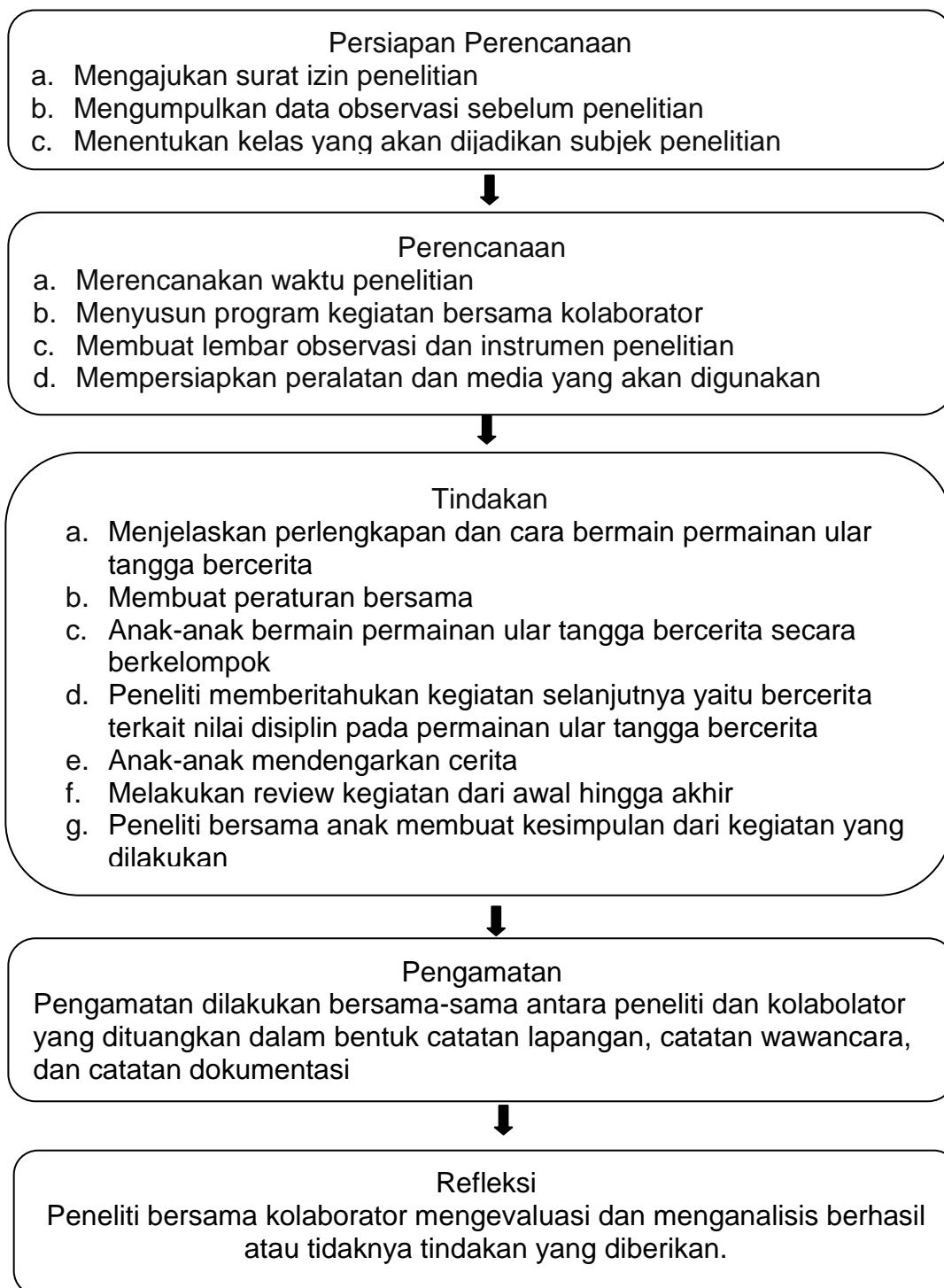
Setelah melakukan perencanaan, tindakan, dan observasi peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi dari tindakan-tindakan yang telah dilakukan. Peneliti dan kolaborator melakukan diskusi dan tanya jawab berbagai masalah yang terjadi di kelas penelitian. Tujuan dilakukan refleksi adalah untuk menganalisa ketercapaian proses dan menganalisa faktor penyebab ketidaktercapaian tindakan.

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengolahan data. Setelah selesai melakukan tindakan penelitian, peneliti bersama dengan kolaborator melakukan refleksi hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi siklus I peneliti melakukan analisa data. Hasil refleksi akan menjadi pedoman dalam perbaikan-perbaikan tindakan pada siklus berikutnya apabila data penelitian belum sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian. Apabila pada

siklus I belum terjadi peningkatan skor maka akan dilakukan perbaikan-perbaikan sebelum dilanjutkan ke siklus II. Begitu juga bila terjadi peningkatan skor, namun masih belum signifikan dari hasil presentase maka penelitian tetap dilanjutkan ke siklus II. Sebaliknya bila terjadi peningkatan skor perilaku disiplin pada siklus I yang diperoleh cukup tinggi, maka penelitian tindakan dinyatakan berhasil.

Bagan 1

Disain Pembelajaran Siklus I



3. Kegiatan siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka peneliti membuat rancangan siklus II karena ketidaktercapaian target yang diharapkan. Rancangan tindakan siklus II merupakan rancangan tindakan baru dan dibuat berdasarkan pada refleksi serta evaluasi tindakan pada siklus I.

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Membuat kembali satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak seperti di siklus sebelumnya.
- 2) Merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan media serta alat pengumpul data yang terbagi dalam 6 pertemuan. Alat pengumpul data yang digunakan yaitu lembar pemantau tindakan, lembar observasi dan alat dokumentasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Dalam tahapan ini peneliti bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang telah dirancang sebelumnya, yaitu melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan perilaku disiplin melalui permainan ular tangga bercerita pada anak usia 4-5 tahun PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan durasi waktu selama 60 menit.

Tabel 3

Program Pelaksanaan Siklus II

Materi :Tingkatkan disiplin dengan Permainan Ular Tangga Bercerita

Tujuan :Meningkatkan perilaku disiplin anak melalui Permainan Ular Tangga Bercerita

Waktu :4 x pertemuan @ ± 60 menit

Waktu	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Bahan	Alat Pengumpulan Data
Pertemuan 7	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi "Aku Senang Sekolahku Bersih"	<ul style="list-style-type: none"> – Pengkondisian kelas dengan bernyanyi – Peneliti menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan hari ini – Anak-anak bermain permainan ular tangga bercerita bersama-sama dengan langkah-langkah berikut: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing anak memilih pion yang telah tersedia ▪ Menentukan urutan jalannya pemain ▪ Pemain menjalankan pion sesuai dengan angka yang muncul dari kocokan dadu ▪ Bila pemain berhenti pada kotak yang terdapat tangga maka pemain naik ke kotak 	<ul style="list-style-type: none"> - Papan ular tangga - Pion - Dadu - Kartu bergambar perilaku disiplin 	<ul style="list-style-type: none"> – Lembar instrumen anak – Lembar catatan lapangan – Kamera
Pertemuan 8	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi "Waktu Bermainku Selesai"			
Pertemuan 9	Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi "Rapihnya Mainanku"			

<p>Pertemuan 10</p>	<p>Permainan Ular Tangga Bercerita dengan materi "Aku Bergantian Saat Berbicara Dengan Yang Lain"</p>	<p>yang lebih tinggi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bila pemain berhenti pada kotak yang terdapat ular maka pemain turun ke kotak yang lebih rendah ▪ Saat pion berhenti pada kotak/ular, peneliti akan bercerita mengenai gambar perilaku disiplin tersebut ▪ Pemain menyelesaikan permainan hingga mencapai kotak finish. <p>– Peneliti menjelaskan kegiatan berikutnya, yaitu bercerita terkait pesan dalam permainan ular tangga bercerita</p> <p>– Anak-anak mendengarkan cerita</p> <p>– Review kegiatan dari awal hingga akhir</p> <p>– Membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan</p>		
-------------------------	---	---	--	--

c. Observasi (*Observing*)

Pada tahapan ini pendekatan observasi yang digunakan adalah pengamatan sejawat, yakni observasi yang dilakukan oleh kolaborator terhadap proses kegiatan. Hal ini dilakukan untuk meringankan beban peneliti dalam masalah analisis dan data yang terkumpul diharapkan tidak bias dan objektif. Selama pelaksanaan kegiatan observer menggunakan lembar pengamatan catatan lapangan. Observasi ini dilakukan untuk melihat dan

mengetahui kesesuaian tindakan dengan perencanaan tindakan yang telah disusun sebelumnya.

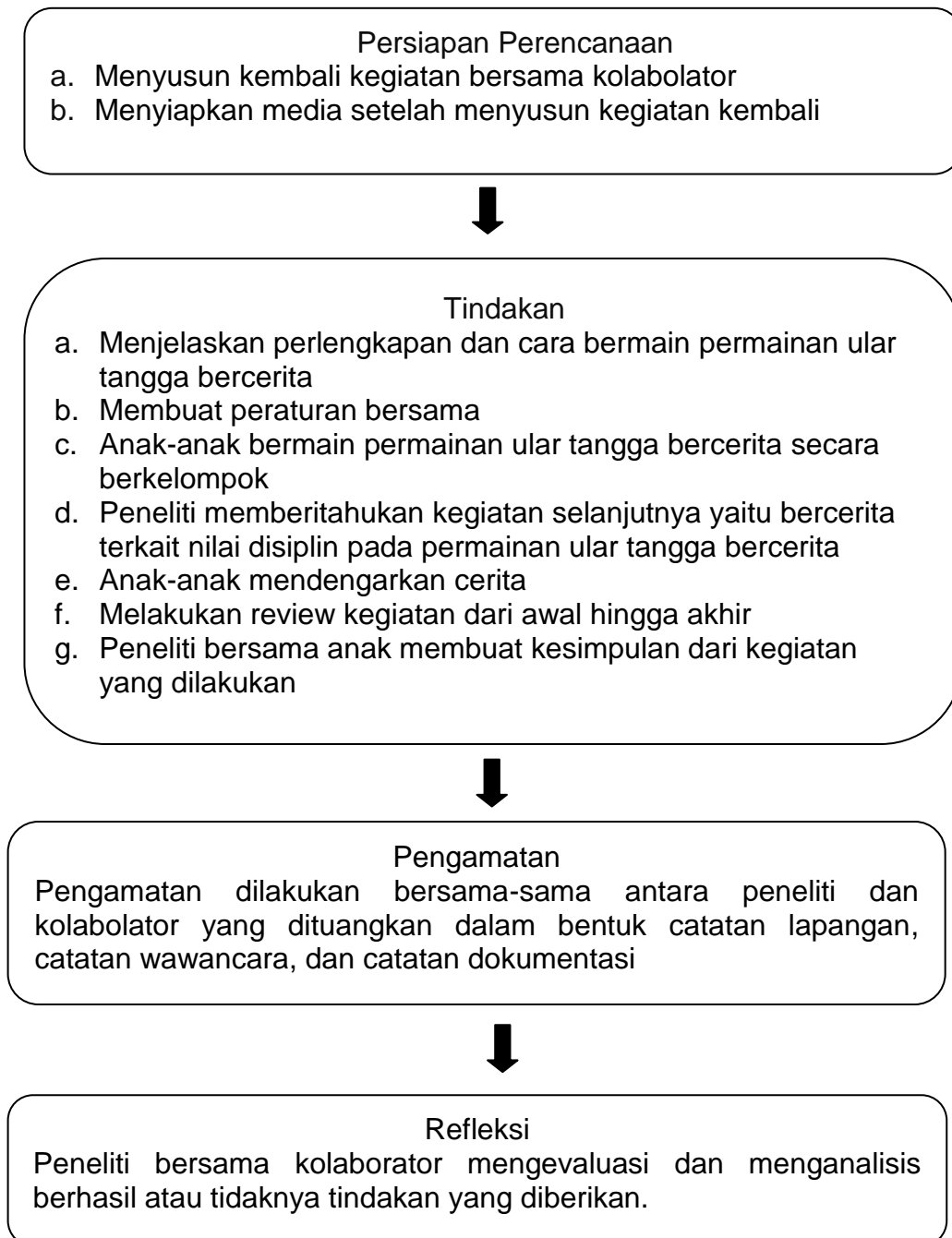
d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah melakukan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Peneliti melakukan analisis terhadap ketercapaian proses pemberian tindakan maupun untuk menganalisis kemajuan dan kekurangan anak serta mengevaluasinya.

Pada tahap ini, peneliti membandingkan skor peningkatan perilaku disiplin anak antara siklus I dan siklus II. Hasil perbandingan tersebut dilihat oleh peneliti untuk menentukan apakah terjadi peningkatan terhadap perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun. Jika telah terjadi peningkatan dan memenuhi target maka penelitian ini dihentikan. Gambaran dari secara keseluruhan tindakan siklus II dapat dilihat dari desain pembelajaran berikut ini:

Bagan 2

Desain Pembelajaran Siklus II



G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian ini adalah peningkatan perilaku disiplin pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Perubahan yang diharapkan diantaranya adalah terbentuknya perilaku disiplin anak yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku anak yaitu anak dapat mematuhi peraturan yang ada di sekolah, seperti membuang sampah pada tempatnya, membereskan mainan, berhenti bermain pada waktu yang telah ditentukan, tidak mengobrol saat guru menjelaskan.

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini merupakan kesepakatan antara kolaborator dan peneliti. Kolaborator dan peneliti membuat kesepakatan dengan menentukan besarnya presentase kenaikan minimal sebesar 40%. Jika dalam penelitian diperoleh presentase hasil tindakan kurang dari 40% seperti yang telah disepakati maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka.⁹² Data yang dimaksud dalam penelitian ini berupa data pemantau tindakan dan data penelitian. Data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan perencanaan, yaitu tentang permainan ular tangga bercerita. Adapun data penelitian (research) adalah data tentang variabel penelitian, yaitu instrumen disiplin anak, catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi yang berguna untuk menganalisis penelitian tentang gambaran peningkatan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu: (1) sumber data pemantau tindakan adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga bercerita pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. (2) sumber data penelitian adalah anak-anak usia 4-5 tahun PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Data ini digunakan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran adanya peningkatan perilaku disiplin pada anak usia 4-5 tahun.

⁹² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.161

I. Instrumen-Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

1. Definisi Konseptual

Perilaku disiplin adalah respon terhadap stimulasi atau rangsangan yang berasal dari dalam maupun luar dirinya dan dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung yang ditujukan untuk mewujudkan perilaku yang sesuai dengan harapan dan tuntutan norma-norma masyarakat, seperti bertanggung jawab dan pengendalian diri dari perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma masyarakat. Perilaku disiplin dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga bercerita. Permainan ular tangga bercerita merupakan kreasi dari permainan ular tangga yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

2. Definisi Operasional

Perilaku disiplin adalah skor yang diperoleh anak melalui hasil pengamatan terhadap perilaku anak yang menunjukkan perilaku-perilaku yang sesuai dengan harapan dan tuntutan norma-norma masyarakat, seperti bertanggung jawab serta pengendalian diri dari perilaku yang tidak baik. Skor diperoleh dengan menggunakan instrumen pedoman observasi dimana semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi pula perilaku disiplin anak.

3. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen tindakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi berbentuk check list. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan berupa peningkatan perilaku disiplin anak selama melalui permainan ular tangga bercerita.

Tabel 4
Kisi-Kisi Instrumen
Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun

Variabel	Aspek	Indikator	Sebaran Butir	Jumlah
Disiplin	Pengendalian Diri	Melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya	1,2,3	3
		Menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah	4,5,6	3
	Bertanggung jawab	Menyelesaikan tugas yang diberikan guru	7,8,9	3
		Merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi	10,11,12	3
		Menjaga kebersihan dan kerapihan diri	13,14	2
		Meminta izin untuk melakukan sesuatu	15,16,17	3

4. Instrumen Pemantau Tindakan

Tindakan dalam penelitian ini adalah pemberian kegiatan permainan ular tangga bercerita. Permainan ular tangga bercerita merupakan kegiatan yang digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan perilaku disiplin anak.

Tabel 5

Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan

No	Aktivitas Guru	Hasil Pengamatan		Aktivitas Siswa	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1.	Guru mengatur posisi duduk anak			Anak mulai kegiatan dengan posisi yang nyaman		
2	Guru bekerjasama dengan anak menyiapkan media permainan ular tangga bercerita			Anak ikut membantu guru menyiapkan media permainan ular tangga bercerita		
3	Guru menjelaskan cara bermain permainan ular tangga bercerita kepada anak sebelum anak memulai kegiatan			Anak mendengarkan penjelasan guru cara bermain permainan ular tangga bercerita		
4	Guru mengamati anak bermain permainan ular tangga bercerita			Anak memainkan permainan ular tangga bercerita secara berkelompok dan sesuai aturan yang sudah dijelaskan		
5	Guru bercerita mengenai gambar perilaku disiplin yang terdapat dalam kotak tangga atau ular			Anak bersiap untuk mendengarkan cerita dengan posisi nyaman		

6	Guru menanyakan perasaan anak setelah selesai bermain			Anak menceritakan perasaannya setelah selesai bermain		
7	Guru menanyakan beberapa pertanyaan terkait kegiatan yang sudah dilakukan			Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan terkait kegiatan yang sudah dilakukan		
8	Guru memberikan evaluasi setelah kegiatan berakhir			Anak dalam kondisi tertib ketika mengakhiri kegiatan		
9	Guru merapikan media permainan ular tangga bercerita bersama anak			Anak merapikan media permainan ular tangga bercerita bersama guru		

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah non tes, yakni terdiri dari observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar.⁹³ Dalam hal ini pengamatan dilakukan berkaitan dengan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun. Peneliti melakukan pengamatan serta mencatat setiap detail yang terjadi secara sistematis sebagai bukti dilakukannya observasi mengenai perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun.

⁹³ *Ibid.*, h.265

Dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya peningkatan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita peneliti membuat lembar pengamatan untuk pengambilan data proses mengenai permasalahan yang akan diteliti, kemudian dicatat sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Lembar observasi digunakan untuk menunjang data penelitian tindakan kelas. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur (*structured or controlled observation*), yaitu observasi yang direncanakan dan terkontrol.

Dalam penelitian ini dibuat sebuah catatan lapangan atau disebut juga dengan *running record*. Catatan lapangan atau *running record* merupakan suatu teknik penulisan pengamatan secara keseluruhan. Pada catatan lapangan terdapat berbagai hal yang terjadi saat pengamatan. Berbagai hal dapat terekam dalam catatan lapangan.

Pada penelitian ini pengamat melakukan observasi dibantu dengan lembar check list (✓) untuk mengetahui perkembangan dan sebagai alat penilaian. Model yang digunakan adalah skala Likert, yaitu untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social.⁹⁴ Setiap butir indikator diberikan tanda check list (✓) pada empat kolom dengan ketentuan sebagai berikut: jawaban Berkembang Sangat Baik (BSB) diberi skor 4, jawaban Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberi skor 3, jawaban Mulai Berkembang (MB) diberi skor 2, jawaban Belum Muncul (BM) diberi skor 1.

⁹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h.134

Tabel 6**Skor atau kriteria penilaian untuk Kemunculan Indikator**

No	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Konsisten	4
2.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
3.	MB (Mulai Berkembang)	2
4.	BM (Belum Muncul)	1

Tabel 7**Skala untuk Penilaian Kemunculan Indikator**

Pilihan Jawaban	Skor
Konsisten	Perilaku disiplin yang diamati berkembang dengan konsisten
Berkembang Sesuai Harapan	Perilaku disiplin yang diamati berkembang sesuai harapan indikator
Mulai berkembang	Perilaku disiplin yang diamati mulai berkembang
Belum Muncul	Perilaku disiplin yang diamati belum muncul

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁹⁵ Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa dokumen dapat berbentuk berbagai karya tulis, gambar dan sebagainya. Dokumen yang berbentuk tulisan, seperti catatan harian, sejarah kehidupan, cerita biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, seperti foto, gambar hidup, sketsa. Dokumen yang berbentuk karya, seperti karya seni berupa gambar, patung, film. Dokumentasi dalam

⁹⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.274

penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan data dokumentasi check list (✓), kamera, dan juga alat perekam suara.

K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan Studi

Kriteria teknik pemeriksaan kepercayaan (*trustworthiness*) studi yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah kredibilitas (*credibility*), keterbukaan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).⁹⁶

1. Kredibilitas (*Credibility*)

Penerapan kredibilitas (*credibility*) dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Selain itu, peneliti juga memperpanjang waktu keikutsertaan, melakukan pengamatan secara terus menerus, dan melakukan tanya jawab dengan teman sejawat. Peneliti bersama kolaborator membuat catatan lapangan dan mendiskusikan kejadian yang telah terjadi. Diskusi tersebut dilakukan untuk merefleksikan dan mencari pemecahan masalahnya.

Catatan lapangan dapat berupa narasi yang digunakan untuk mengetahui aktivitas penelitian dalam kegiatan pembelajaran dan interaksi anak selama kegiatan di sekolah. Selain catatan lapangan, peneliti juga menggunakan data tambahan berupa catatan wawancara dan dokumentasi. Hal ini dilakukan agar keabsahan data dalam penelitian ini dapat diandalkan kebenarannya.

⁹⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h.234

2. Keterbukaan (*Transferability*)

Keterbukaan (*transferability*) pada penelitian ini adalah penyajian data disusun oleh peneliti dan disampaikan secara transparan untuk diketahui oleh guru kelas dan dosen pembimbing. Laporan data hasil penelitian ditulis secara rinci, jelas, sistematis, dan dipercaya sehingga orang lain dapat memahami ketika membaca laporan ini. Pada lembar observasi yang telah diisi, data yang diperoleh kemudian ditransfer ke dalam angka dan dibuat persentasenya. Laporan dibuat sesuai aspek keterbukaan untuk perbaikan tindakan selanjutnya dan membuat peneliti lebih memahami ruang lingkup penelitian.

3. Kebergantungan (*Dependability*)

Pemenuhan kriteria kebergantungan (*dependability*) penelitian tindakan ini dilakukan kepada dosen pembimbing. Dosen pembimbing telah membimbing peneliti mulai dari penentuan masalah, menentukan sumber data, menganalisis data hingga membuat laporan penelitian. Dosen pembimbing yang membimbing peneliti dalam pembuatan instrumen penelitian, dan mengevaluasi langkah-langkah kegiatan meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun permainan ular tangga bercerita. Selain itu peneliti meminta pendapat ahli *expert judgement*, yaitu seorang pakar dalam bidang pendidikan anak untuk menilai validitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

4. Kepastian (*Confirmability*)

Kepastian (*confirmability*) berkenaan dengan kenetralan dan objektivitas data penelitian yang dikumpulkan. Untuk itu, peneliti melakukan penyusunan refleksi pada setiap siklus dan refleksi secara keseluruhan yang mencakup

semua siklus yang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesahihan dan keterandalan dari instrumen tersebut.

Pengujian dilakukan dengan melihat proses maupun hasil penelitian. Jika pengujian berhasil, maka dapat dikatakan telah memenuhi standar *confirmability*. Kepastian ini juga menggunakan uji validitas dan reabilitas untuk menguji keabsahan instrumen penelitian yang dibuat oleh peneliti/pengujian instrumen ini menggunakan *expert judgement*.

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan melakukan pengujian hipotesis tindakan, yaitu dengan menggunakan perbedaan nilai rata-rata anak sebelum mendapat tindakan dan setelah mendapatkan tindakan. Analisis data ini dilakukan setiap siklus dengan pengolahan data dan presentasi kenaikan. Data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dapat dianalisis secara statistik deskriptif dengan menjumlah, merata-rata, mencari titik tengah, mencari presentase, dan menyajikan data yang menarik, mudah dibaca dan diikuti alur pikirnya (grafik, table chart).⁹⁷ Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian. Teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk

⁹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V* (Jakarta: Rineka Cipta,2010), h.131-132

mengetahui pemberian tindakan berupa permainan ular tangga bercerita terhadap peningkatan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun.

Analisis data pemantau tindakan menggunakan analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, secara umum analisis data yang dilakukan terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) *data reduction* (reduksi data), (2) *data display* (paparan data), dan (3) *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan).⁹⁸ Reduksi data merupakan proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi bermakna. Paparan display data berkenaan dengan proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan naratif, representasi tabular, termasuk dalam format matriks, representasi grafik, dan sebagainya. Penyimpulan meliputi proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau formula singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Setelah tahap tindakan selesai dilakukan, maka hasil pengamatan berupa lembar observasi dan instrumen penelitian dilanjutkan pada tahap analisis data kuantitatif. Perhitungan statistik ini bertujuan untuk melihat taraf signifikan dan perbedaan antara hasil pengamatan sebelum dan sesudah tindakan pada akhir siklus. Peneliti dan kolaborator sepakat untuk menetapkan nilai minimal sebesar 40%. Dengan demikian, hipotesis tindakan diterima jika presentase kenaikan

⁹⁸ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2010), h.337

antara sebelum tindakan siklus I mencapai lebih dari 40%, jika kurang maka hipotesis ditolak. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:⁹⁹

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = presentase perilaku disiplin

$\sum x$ = jumlah nilai/ skor yang diperoleh subjek

N = skor maksimal

M. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan

Pengembangan perencanaan tindakan selanjutnya adalah menjadikan permainan ular tangga bercerita sebagai alternatif pemecahan masalah dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur. Apabila program tindakan dalam penelitian ini belum dapat meningkatkan meningkatkan perilaku disiplin anak, maka akan dilakukan pengkajian mendalam kembali untuk mencari penyebab ketidakberhasilan program tersebut. Selanjutnya dilakukan pengembangan perencanaan untuk penelitian selanjutnya yang lebih difokuskan pada penggunaan permainan yang lebih baik lagi.

⁹⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003),h.318

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum

PAUD Kemuning Mandiri merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terletak di Jalan Lingkarsari Rt 06 Rw 09, Kelurahan Kalisari, Kecamatan Pasar rebo, Jakarta Timur. Waktu pembelajaran di PAUD Kemuning Mandiri dimulai dari hari senin – kamis pada pukul 08.30 WIB – 10.30 WIB. Pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD Kemuning Mandiri menggunakan system klasikal dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru. Dalam pelaksanaannya, materi pembelajaran yang diberikan pada anak mengacu pada buku panduan, seperti majalah yang telah dimiliki setiap anak.

Penelitian ini dilakukan di lembaga ini dikarenakan peneliti menemukan data yang berkaitan dengan masalah pada saat melakukan observasi awal. Sesuai dengan hasil observasi, terdapat tujuh anak pada kelompok A yang kurang memiliki perilaku disiplin, yaitu SA, NA, RI, KA, DH, LA, JE.

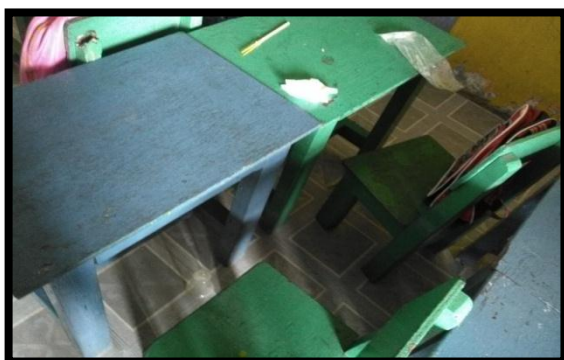
B. Deskripsi Khusus

1. Deskripsi Data Pra Intervensi

Sebelum peneliti melakukan siklus I, hal yang pertama kali dilakukan adalah peneliti menyiapkan pra penelitian. Dalam melakukan persiapan pra penelitian, peneliti mencari data anak-anak yang akan diteliti. Pengumpulan data yang dilakukan didapat dari observasi awal dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 2 dan 3 Agustus 2017 didapat data jumlah murid dalam kelompok usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri sebanyak 9 anak (7 anak usia 4-5 tahun dan 2 anak usia 3 tahun) dan terdapat 2 orang guru sebagai tenaga pendidik dalam kelas tersebut. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian untuk melihat presentase perilaku disiplin sebelum diberikan tindakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri belum berkembang. Hal tersebut ditandai dengan bentuk pengendalian diri anak yang belum berkembang. Bentuk pengendalian diri yang dimaksud adalah terdapat anak yang datang ke sekolah terlambat dan kegiatan belajar sudah dimulai. Pada saat guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, beberapa anak tidak mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang berbicara, anak-anak justru mengobrol dengan temannya sehingga guru harus menegur anak tersebut agar mendengarkan dan memperhatikan guru terlebih dahulu.

Saat melakukan pengamatan, perilaku bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun sekitarnya juga belum berkembang. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang tidak peduli dengan kebersihan kelas, seperti membuang sampah sembarangan. Anak-anak meletakkan bungkus makanan yang telah dimakan di atas meja dan meninggalkan begitu saja dan akhirnya guru yang membuang sampah tersebut. Selain itu, beberapa anak saat selesai mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru terlihat tidak merapikan peralatan tulisnya sendiri dan gurulah yang merapikan dan memasukkan alat tulis anak tersebut ke dalam tas anak.



Gambar 3

Anak tidak membuang sampah makanannya

Menurut pemantauan peneliti saat melakukan pengamatan di PAUD Kemuning Mandiri, ada beberapa hal yang menyebabkan perilaku disiplin anak belum berkembang dengan baik. Kegiatan pembelajaran di kelas lebih ditekankan pada kegiatan membaca, menulis, dan berhitung, tidak adanya variasi kegiatan lain. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas juga masih berpusat pada guru, dimana guru yang lebih aktif memberikan penjelasan dan pertanyaan kepada anak.

Tabel 8**Data Pra Intervensi Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun**

No	Nama Responden	Nilai	Prosentase
1.	SA	24	38 %
2.	DH	26	41 %
3.	RI	26	41 %
4.	NA	27	42 %
5.	KA	29	45 %
6.	LA	27	42 %
7.	JE	25	39 %
Jumlah		184	288 %
Rata -rata		26	41 %

Tabel diatas menunjukkan data perilaku disiplin setiap anak sebelum diberikan tindakan. Presentase ini diperoleh peneliti dan kolaborator dengan melakukan pengamatan menggunakan instrumen perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun. Presentase awal ini dilakukan untuk mengetahui data secara kuantitatif tentang perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri.

Berdasarkan data pra penelitian, rata-rata presentase perilaku disiplin anak sebesar 41%. Hal tersebut menunjukkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri masih belum berkembang. Peneliti kemudian mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri, selanjutnya peneliti dengan kolaborator menyusun program tindakan yang akan diberikan dalam mengatasi permasalahan

tersebut, yaitu melalui permainan ular tangga bercerita sebagai dasar untuk dilaksanakannya tindakan dari hasil observasi yang telah dilakukan.

2. Deskripsi Data Siklus I

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan atau pengamatan peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang akan dilakukan pada siklus I. Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan bertahap, yaitu 6 kali pertemuan. Adapun peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan, pengamat, dan sebagai pelaksana dalam permainan ular tangga bercerita di kelompok A PAUD Kemuning Mandiri.

Sebelum memberikan tindakan di siklus I, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Peneliti juga mempersiapkan alat pendukung pembelajaran, yaitu instrument pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera digital dan handphone. Berikut adalah deskripsi kegiatan yang dapat meningkatkan perilaku disiplin anak yaitu permainan ular tangga bercerita pada setiap pertemuannya yang dilakukan mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi.

a. Perencanaan (Planning)

Adapun tahap perencanaan dapat dilihat pada tahap perencanaan tindakan sebagai berikut:

- 1) Membuat perencanaan tindakan yang akan diberikan pada anak dan terlebih dahulu didiskusikan dengan kolaborator.

- 2) Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan pada anak. Media yang akan digunakan: a) pertemuan 1 berupa media papan ular tangga, dadu, pion; b) pertemuan 2 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Aku senang kelasku bersih”; c) pertemuan 3 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Rapihnya mainanku”; d) pertemuan 4 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Aku bergantian saat berbicara dengan yang lain”; e) pertemuan 5 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Waktu bermainku selesai”; f) pertemuan 6 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Aku malu datang terlambat ke sekolah”.
- 3) Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar observasi dan dokumentasi (kamera digital dan handphone).

b. Tindakan (Acting) dan Pengamatan (Observing)

Tindakan siklus I yang diberikan pada kelompok A PAUD Kemuning Mandiri adalah sebagai berikut:

Tabel 9
Tindakan Siklus I

No.	Hari/Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1.	07 Agustus 2017	1	Pengenalan media dan cara melakukan permainan ular tangga bercerita
2.	08 Agustus 2017	2	Permainan Ular Tangga Bercerita "Aku senang kelasku bersih"
3.	09 Agustus 2017	3	Permainan Ular Tangga Bercerita "Rapihnya mainanku"
4.	14 Agustus 2017	4	Permainan Ular Tangga Bercerita "Aku bergantian saat berbicara dengan yang lain"
5.	15 Agustus 2017	5	Permainan Ular Tangga Bercerita "Waktu bermainku selesai"
6.	16 Agustus 2017	6	Permainan Ular Tangga Bercerita "Aku malu datang terlambat ke sekolah"

1) Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus 2017 mulai pukul 08.30-10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru, kepala sekolah, dan sembilan anak-anak kelompok A, namun hanya tujuh anak yang diberikan tindakan sebagai subjek penelitian. Kegiatan pada pertemuan pertama ini adalah mengenalkan media permainan dan

menjelaskan cara bermain permainan ular tangga bercerita sebelum besok anak memainkannya.

Kegiatan pada kelompok A diawali dengan guru mengucapkan salam, berdoa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi, melakukan tepuk dan tanya jawab tentang sarapan anak pagi ini. Kemudian, guru memberikan kegiatan mewarnai kepada anak-anak. Saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, terdapat beberapa anak yang tidak mau menyelesaikan dan mengbrol dengan temannya. Salah satu anak, ada yang keluar kelas tanpa izin guru dan menghampiri ibunya meminta dibelikan makanan. Guru pun membantu anak menyelesaikan tugas mewarnai dan memotivasi anak lainnya bila ingin segera beristirahat untuk menyelesaikan tugas mewarnai terlebih dahulu.

Anak-anak yang sudah menyelesaikan makannya diizinkan oleh guru untuk istirahat bermain. Salah satu anak yang makan dengan menyisakan sampah plastik, tidak membuangnya ke tempat sampah dan meninggalkannya di atas meja. Lalu, anak tersebut segera keluar kelas dan ikut bermain dengan teman lainnya. Sampah yang ditinggalkan diatas meja dibuang oleh guru kelas. Salah satu anak juga terlihat tidak menghabiskan dan meninggalkan makanannya tanpa membereskannya terlebih dahulu.

Selesai beristirahat, peneliti mengajak anak untuk bernyanyi “matahari bersinar terang” dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak terlihat antusias dan meminta peneliti untuk mengulangi lagu tersebut. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu mengenalkan permainan ular tangga bercerita berupa

media dan cara bermain. Media permainan ular tangga bercerita terdiri dari papan ular tangga, dadu, pion dan kartu bergambar. Anak-anak terlihat antusias melihat media permainan yang berwarna-warni.



Gambar 4

Anak meninggalkan peralatan makannya

Peneliti juga menjelaskan kepada anak-anak cara melakukan permainan ular tangga bercerita yaitu anak-anak mengambil pion, dadu dilempar sesuai dengan urutan angka pada pion, pion di jalankan atau diletakkan pada papan ular tangga sesuai dengan angka yang dilempar dari dadu, saat pion berhenti pada kotak yang terdapat tangga atau ular maka peneliti akan bercerita mengenai gambar yang ada di kotak tersebut. Setelah selesai memberikan penjelasan permainan ular tangga, anak-anak kembali ke bangku masing-masing. Peneliti menanyakan perasaan anak-anak hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan esok.

2) Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 08 Agustus 2017 mulai pukul 08.30 – 10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri. Kegiatan hari ini diawali dengan guru mengucapkan salam dan mengajak anak-anak untuk membaca doa sebelum belajar. Kemudian, guru mengarahkan anak-anak untuk keluar kelas dan berbaris rapih. Anak-anak bersama seluruh guru akan melakukan olahraga senam. Sebelum memulai senam, guru mengajak anak untuk melakukan tepuk semangat agar anak-anak lebih bersemangat saat melakukan senam.

Semua anak mengikuti arahan gerakan senam yang dipimpin oleh salah satu guru. Saat kegiatan senam berlangsung, terlihat satu anak masuk kelas dan bermain lego. Guru yang lain menyusul anak tersebut dan meminta anak untuk keluar kelas ikut senam. Selesai senam anak-anak diperbolehkan untuk istirahat makan. Salah satu anak yaitu JE langsung berlari keluar kelas dan meninggalkan sampah makanannya tanpa membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah. Anak-anak juga bermain kejar-kejaran hingga ke dalam kelas.



Gambar 5

Anak berlari-larian di dalam kelas

Bel masuk berbunyi dan menandakan waktu istirahat selesai. Anak-anak bersama peneliti duduk membuat lingkaran disertai menyanyi “matahari bersinar terang”. Setelah semua anak duduk, peneliti menggelar media papan ular tangga dan membagikan pion pada setiap anak. Anak yang melempar dadu ditentukan sesuai dengan urutan angka pada pion. Beberapa anak masih dibantu saat menjalankan pionnya pada papan ular tangga dalam menghitung langkah pion sesuai angka pada lemparan dadu. Pion yang berhenti pada kotak yang terdapat tangga atau ular akan naik atau turun pada kotak yang terhubung dengan tangga atau ular. Pada setiap kotak tangga atau ular, peneliti akan bercerita mengenai gambar tersebut. Cerita mengenai gambar hari ini, menceritakan anak-anak yang menjaga kebersihan kelasnya dengan membuang sampah pada tempatnya dan anak yang tidak peduli dengan kebersihan kelasnya, meninggalkan sampah dan tidak membuangnya. Pada cerita ini, peneliti juga menjelaskan akibat dari tidak pedulinya dengan kebersihan kelas.

Saat peneliti melakukan tanya jawab terkait cerita, anak-anak merespon dengan baik dengan menjawab pertanyaan peneliti. Permainan ular tangga bercerita akan selesai bila salah satu pion mencapai kotak angka 25 atau waktu menunjukkan pukul 10.20 WIB. Setelah semua anak kembali ke bangku masing-masing, peneliti menanyakan perasaan anak hari ini dan review dari inti cerita hari ini.

3) Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2017 mulai pukul 08.30 – 10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri dengan dihadiri oleh anak-anak kelas A, guru kelas, dan peneliti. Kegiatan hari ini anak-anak akan melakukan berbagai lomba dalam rangka memeriahkan hari kemerdekaan 17 Agustus yang telah disiapkan oleh tim guru.

Sebelum memulai lomba, anak-anak bermain bebas di luar maupun di dalam kelas. terlihat beberapa anak meninggalkan mainan tanpa merapikannya dan akhirnya guru kelas yang merapihkan mainan tersebut. Tidak lama kemudian, bel berbunyi menandakan tanda masuk kelas, guru memimpin anak-anak berdoa bersama sebelum melaksanakan lomba. Saat kegiatan berdoa berlangsung, salah satu anak yaitu LA baru tiba di kelas dan segera duduk di bangkunya dengan arahan guru.

Selesai berdoa, guru memberikan pengarahan kepada anak-anak mengenai lomba yang akan dilakukan hari ini. Secara bergilir, anak-anak mengikuti semua lomba yang telah dipersiapkan. Selesai istirahat makan dan bermain, anak-anak masuk kembali ke dalam kelas untuk melaksanakan kegiatan berikutnya yaitu melakukan permainan ular tangga bercerita. Salah satu anak yaitu RI belum merapihkan peralatan makannya dan berlari keluar kelas ikut bermain bersama teman-temannya. Setelah semua anak masuk, peneliti mengajak anak-anak untuk berdiri membuat lingkaran dan menyanyikan lagu “matahari bersinar terang”. Anak-anak duduk membentuk lingkaran dan peneliti menggelar papan

ular tangga serta membagikan pion yang terdapat angkanya. Kemudian, peneliti menyebutkan angka 1-10 dan meminta anak untuk mengangkat pionnya bila angka yang terdapat pada pion disebutkan.

Anak-anak duduk sesuai urutan angka pada pion. Anak yang melempar dadu pertama adalah anak yang memiliki pion dengan angka 1 dan urutan pemain melempar dadu sesuai urutan angka pada pion. Permainan ular tangga bercerita hari ini bertema “Rapihnya Mainanku”. Saat terdapat anak yang melempar dadu dan menempatkan pionnya pada kotak yang terdapat tangga atau ular makan peneliti akan bercerita menggunakan kartu bergambar yang ditempel pada kotak tangga atau ular.



Gambar 6

Anak menjalankan pion pada papan ular tangga

Cerita pertama pada kotak tangga yaitu menceritakan seorang anak yang memiliki banyak mainan dan memainkannya, selesai bermain anak tersebut merapihkan mainannya sendiri tanpa harus diperintah oleh ibunya terlebih dahulu. Cerita kedua pada kotak ular yaitu menceritakan seorang anak yang sedang bermain dengan mainannya dan tak lama kemudian pergi meninggalkan mainannya yang berantakan tanpa merapikannya terlebih dahulu. Kedua cerita

tersebut bermaksud untuk menjelaskan pada anak-anak bahwa bila anak-anak telah selesai bermain maka harus merapihkannya kembali. Mainan yang tidak dirapihkan membuat rumah menjadi berantakan dan membahayakan orang lain bila tidak sengaja menginjak mainan tersebut. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan review dengan bertanya terkait cerita dan permainan ular tangga serta perasaan anak-anak hari ini.

4) Pertemuan 4

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2017 mulai pukul 08.30 – 10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri. Kegiatan pagi ini diawali dengan berdoa dan bernyanyi bersama-sama. Kemudian, anak-anak mengerjakan kegiatan mewarnai dengan tema kemerdekaan. Saat mengerjakan, salah satu anak keluar kelas dan menuju ibunya meminta dibelikan makanan, beberapa anak juga mengobrol sehingga guru duduk didekat anak tersebut agar tidak terlalu lama mewarnai. Saat beristirahat bermain, anak-anak merapihkan mainannya sendiri tanpa diminta oleh guru terlebih dahulu.

Bel berbunyi menandakan waktu istirahat telah selesai, anak-anak masuk kelas bersiap untuk melakukan kegiatan berikutnya. Salah satu anak yaitu NA tidak mau masuk kelas setelah diajak oleh salah satu guru dan akhirnya ibu NA mengantarkan NA untuk masuk ke dalam kelas. Peneliti mengajak anak-anak untuk berdiri dan berhitung 1-10, diakhiri dengan lompat di tempat bersama-sama sebanyak 10 kali. Kemudian, peneliti bersama anak-anak bernyanyi

“matahari bersinar terang” dan duduk melingkar. Sebelum memulai permainan, peneliti bertanya kepada anak-anak siapa saja yang tadi saat bermain membereskan mainannya dan tidak meninggalkannya. Semua anak terlihat bersemangat mengangkat tangan dan menjawab “aku”.

Peneliti menanyakan kepada anak-anak kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya dan anak-anak menjawab bermain ular tangga. Anak-anak mengambil pion dan duduk secara berurutan sesuai urutan angka pada pion. Peneliti dibantu anak-anak menggelar papan ular tangga di tengah lingkaran. Pemain pertama yang melempar dadu yaitu anak yang memiliki pion dengan angka 1. Semua anak secara bergilir melempar dadu di atas papan ular tangga. Cerita pertama pada kotak yang terdapat tangga yaitu menceritakan anak-anak yang sedang belajar di kelas bersama ibu guru. Ibu guru bertanya kepada anak-anak siapa saja yang pernah ke toko mainan dan meminta anak-anak untuk menceritakan pengalamannya. Anak-anak mengangkat tangannya saat akan bercerita dan secara bergantian semua anak menceritakan pengalamannya. Cerita kedua pada kotak yang terdapat ular yaitu menceritakan anak-anak yang sedang bercerita dengan guru. Semua anak berebut ingin bercerita, ada yang mengangkat tangannya dan ada yang langsung bercerita tanpa mengangkat tangannya. Saat peneliti bercerita, salah satu anak yaitu terlihat DH sedang mengobrol dengan KA sehingga peneliti menegur mereka agar mendengarkan terlebih dahulu.

Peneliti menjelaskan maksud dari kedua cerita tersebut bila anak-anak ingin bercerita atau menjawab pertanyaan guru harus mengangkat tangannya terlebih

dahulu agar semua anak dapat mendengarkan cerita temannya dan kondisi kelas tidak menjadi bising. Saat peneliti bertanya terkait cerita tersebut, anak-anak mendengarkan dan merespon cerita dengan menjawab pertanyaan.



Gambar 7

Anak melempar dadu pada permainan ular tangga bercerita

5) Pertemuan 5

Pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2017 mulai pukul 08.30 – 10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri. Beberapa anak sudah ada yang datang di sekolah dan bermain lego di dalam kelas. Tidak lama kemudian, bel berbunyi dan guru meminta anak-anak yang bermain untuk merapikannya. Tetapi, anak-anak yang lain tidak mau merapihkan dan meninggalkan mainan yang masih berantakan. Akhirnya guru bersama salah satu anak yang bernama DH merapihkan mainan tersebut. Saat kegiatan berdoa berlangsung, JE baru tiba di sekolah dan guru langsung menyuruh JE untuk duduk di bangkunya.

Setelah bernyanyi dan tanya jawab mengenai kegiatan pagi hari sebelum berangkat sekolah dengan anak-anak, guru memberikan kegiatan pengenalan angka 1. Anak-anak diberikan majalah untuk menulis angka 1. Beberapa anak ada yang tidak mau mengerjakan sehingga dibantu dan dimotivasi oleh guru. Saat istirahat, anak-anak yang sudah selesai bermain, bersama-sama merapihkan mainan dan memasukkannya ke dalam kotak penyimpanan mainan.



Gambar 8

Anak merapihkan mainan bersama-sama

Selesai istirahat, anak-anak berdiri membuat lingkaran sambil bernyanyi bersama peneliti. Kemudian, anak-anak mengambil pion dan duduk sesuai urutan angka pada pion. Semua anak secara bergilir melemparkan dadu dan meletakkan pionnya sesuai angka pada lemparan dadu. Peneliti menceritakan kartu bergambar pada papan ular tangga bila ada pion yang berhenti di kotak tangga atau ular.

Cerita pada kotak yang terdapat tangga yaitu menceritakan dua orang anak yang berada di sekolah dan sedang bermain bersama. Tak lama kemudian, bel berbunyi dan dua anak tersebut mengajak teman-temannya untuk segera masuk kelas karena waktu bermain telah usai. Sedangkan cerita kedua pada kotak yang

terdapat ular yaitu menceritakan dua orang anak yang tidak mau masuk kelas walaupun bel masuk kelas sudah berbunyi dan membuat guru menghabiskan waktu membujuk anak tersebut sehingga kondisi kelas menjadi gaduh. Selesai bermain ular tangga, peneliti melakukan review kepada anak-anak dengan bertanya bagaimana seharusnya sikap anak-anak bila bel sudah berbunyi.

6) Pertemuan 6

Pertemuan keenam dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2017 mulai pukul 08.30 – 10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri. Pertemuan pagi ini diawali dengan berdoa, bernyanyi dan menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan. Kemudian, guru memberikan kegiatan pengenalan angka 2. Anak-anak diberikan tugas menulis angka 2 dan beberapa anak masih dibantu oleh guru saat mengerjakan.

Selesai beristirahat makan dan bermain, anak-anak masuk ke dalam kelas dan berkumpul membuat lingkaran. Peneliti mengajak anak-anak bernyanyi sebelum bermain permainan ular tangga bercerita. Kemudian, anak-anak duduk membentuk lingkaran dan mengambil pion di kantong kecil. Setelah peneliti menggelar papan ular tangga, anak-anak secara berurutan melemparkan dadu diatas papan ular tangga. Tema cerita permainan ular tangga hari ini adalah aku malu datang terlambat datang ke sekolah.



Gambar 9

Anak bermain permainan ular tangga bercerita

Pion yang berhenti di kotak yang terdapat tangga atau ular akan naik ke kotak yang lebih tinggi atau turun ke kotak yang lebih rendah. Peneliti akan bercerita mengenai kartu gambar yang terdapat di kotak tangga atau ular. Cerita pertama pada kotak yang terdapat tangga yaitu menceritakan dua orang anak yang melakukan semua kegiatan di rumah di pagi hari, seperti mandi, berpakaian, sarapan hingga berangkat ke sekolah. Agar tidak terlambat datang ke sekolah, anak-anak tersebut bangun pagi hari dan segera bersiap-siap. Cerita kedua pada kotak yang terdapat ular yaitu menceritakan dua anak yang bangun kesiangan karena tidur terlalu malam. Anak tersebut terlambat datang ke sekolah dan tidak ikut berdoa. Selesai bermain permainan ular tangga bercerita, peneliti menanyakan isi cerita tersebut kepada anak-anak dan bagaimana seharusnya agar tidak terlambat datang ke sekolah.

c. Refleksi (Reflecting)

Setelah peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sekaligus melakukan pengamatan maka dilanjutkan dengan melaksanakan refleksi. Tujuan dilakukannya refleksi adalah untuk mengetahui tindakan yang telah diberikan selama pertemuan berlangsung dan melihat pengaruh penggunaan permainan ular tangga bercerita terhadap perilaku disiplin pada anak kelas A di PAUD Kemuning Mandiri, Jakarta Timur.

Refleksi ini kemudian didiskusikan dan dianalisis peneliti bersama kolaborator untuk melihat sejauh mana peningkatan perilaku disiplin anak selama proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Hasil pengamatan peneliti dan kolaborator dari instrumen pemantau tindakan dari aktivitas anak dan guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10
Hasil Temuan Observasi Instrumen Pemantau Tindakan

No	Aktivitas yang diamati	Data dari Pengamatan
1.	Aktivitas Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti mengkondisikan anak di dalam kelas agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar b. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dilakukan c. Peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain permainan ular tangga bercerita sebelum kegiatan dimulai d. Peneliti memberikan kesempatan pada semua anak untuk melakukan permainan ular tangga bercerita e. Peneliti mengkondisikan anak untuk bercerita terkait kartu bergambar pada papan ular tangga f. Peneliti mereview pembelajaran yang telah dilakukan dengan bertanya terkait materi pembelajaran hari ini
2.	Aktivitas Anak	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak duduk dengan tertib mengikuti kegiatan pembelajaran b. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan c. Anak melakukan permainan ular tangga bercerita dan mendengarkan cerita terkait nilai disiplin d. Anak membantu membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan

Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti bersama kolaborator berada dalam ruang kelas. Peran peneliti adalah memberikan tindakan dengan memberikan penjelasan pembelajaran yang akan dilakukan, mencontohkan cara bermain, melakukan tanya jawab terkait pembelajaran bersama seluruh anak dan membantu anak jika kesulitan saat melakukan permainan. Sedangkan peran kolaborator adalah membantu peneliti mendampingi anak saat peneliti sedang menjelaskan dan membantu dalam melaksanakan permainan ular tangga bercerita. Selanjutnya peran peneliti bersama kolaborator lainnya adalah mengevaluasi kegiatan disetiap akhir pertemuan berdasarkan pada hasil pengamatan, instrumen pemantau tindakan dan refleksi secara lisan yang dicatat peneliti tentang kegiatan pembelajaran, penggunaan media atau cara melakukan pembelajaran.

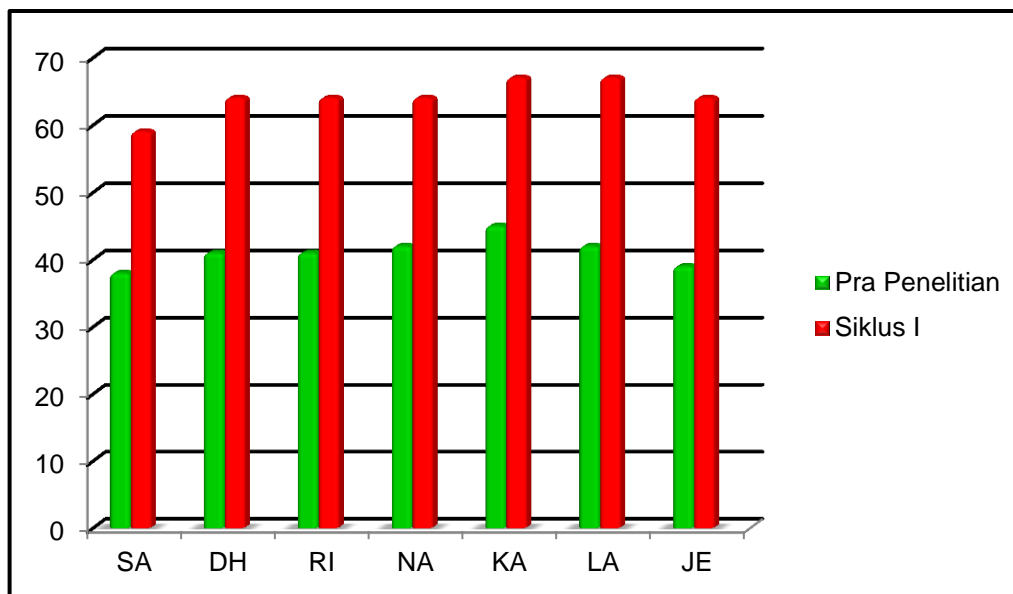
Berdasarkan hasil pengamatan, secara umum aktivitas guru dan anak berjalan baik sesuai dengan perencanaan. Pada pertemuan pertama hingga pertemuan keenam pelaksanaan kegiatan bermain permainan ular tangga bercerita berjalan lancar dan sesuai harapan. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan perilaku disiplin anak. Berikut dapat dilihat nilai prosentase perilaku disiplin anak dalam tabel.

Tabel 11
Data Siklus I Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun

No.	Nama Responden	Nilai	Prosentase
1.	SA	38	59 %
2.	DH	41	64 %
3.	RI	41	64 %
4.	NA	41	64 %
5.	KA	43	67 %
6.	LA	43	67 %
7.	JE	41	64 %
Jumlah		288	450 %
Rata-rata Kelas		41	64 %

Peningkatan dapat dilihat pada setiap pertemuan, anak dapat menunjukkan perilaku pengendalian diri, seperti melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya dan bertanggung jawab, seperti menyelesaikan tugas yang diberikan guru serta meminta izin jika ingin keluar kelas. Semua indikator perilaku disiplin anak mengalami peningkatan, namun peningkatan yang diinginkan belum mencapai sesuai target. Untuk melihat peningkatan indikator perilaku disiplin dapat dilihat dari grafik dibawah ini.

Grafik 1
Deskripsi Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Pra Penelitian dan Siklus I



Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, peneliti dan kolaborator merasa perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun belum berkembang secara optimal. Sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk melanjutkan siklus II. Hal tersebut dilakukan karena perilaku disiplin anak sudah mulai berkembang dan jika diberikan pertemuan selanjutnya maka perilaku disiplin akan berkembang dengan optimal. Peneliti dan kolaborator melakukan refleksi dengan menganalisis instrumen pemantau tindakan. Peneliti menganggap bahwa tindakan pada siklus I masih memiliki kekurangan untuk meningkatkan perilaku disiplin melalui permainan ular tangga bercerita.

Perilaku disiplin anak pada siklus I ini sudah mulai berkembang dengan prosentase sebesar 64%. Namun, peneliti merasa hasil tersebut belum maksimal

karena jumlah rata-rata prosentase belum mencapai standar yang telah ditentukan, yaitu 40%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan pemberian tindakan lagi pada siklus II dengan tindakan yang sama yaitu permainan ular tangga bercerita sebanyak 4 kali pertemuan.

3. Data Hasil Intervensi Siklus II

Pada siklus II ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dimulai pada tanggal 23 Agustus – 30 Agustus 2017. Untuk mencapai pelaksanaan tindakan di setiap pertemuannya, peneliti berperan sebagai pemimpin perencana yang melaksanakan tindakan dan mendampingi kolaborator sekaligus sebagai pengamat sehingga dapat terlibat langsung dengan pembelajaran perilaku disiplin bersama anak dalam kegiatan bermain permainan ular tangga bercerita.

Sebelum dilakukannya tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Peneliti juga mempersiapkan alat pendukung pembelajaran yaitu instrumen pemanau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera digital dan *handphone*. Berikut ini adalah deskripsi kegiatan pembelajaran perilaku disiplin anak melalui kegiatan bermain permainan ular tangga bercerita. Berikut merupakan tahapan pada setiap pertemuannya dilakukan mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi.

a. Perencanaan (*Planning*)

Adapun tahap perencanaan dapat dilihat pada tahapan perencanaan tindakan berikut ini:

- 1) Membuat perencanaan tindakan yang akan diberikan dengan disusun secara matang dan diperhitungkan dengan baik serta terlebih dahulu didiskusikan dengan kolaborator
- 2) Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan pada anak. Media yang akan digunakan: a) pertemuan 7 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Aku meminta izin jika ingin keluar kelas”; b) pertemuan 8 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Aku duduk saat sedang makan”; c) pertemuan 9 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Aku bermain bersama teman-teman”; d) pertemuan 10 berupa media papan ular tangga, dadu, pion, kartu bergambar dengan tema “Aku berjalan saat di dalam kelas.
- 3) Menyiapkan alat pengumpul data berupa catan lapangan, lembar observasi dan dokumentasi (kamera digital dan *handphone*).

b. Tindakan (*acting*) dan Pengamatan (*observing*)

Tindakan siklus II yang diberikan kepada anak kelas A PAUD Kemuning Mandiri adalah sebagai berikut:

Tabel
Tindakan Siklus II

No.	Hari/Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1.	23 Agustus 2017	7	Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku meminta izin jika ingin keluar kelas”
2.	28 Agustus 2017	8	Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku duduk saat sedang makan”
3.	29 Agustus 2017	9	Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku bermain bersama teman-teman”
4.	30 Agustus 2017	10	Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku berjalan saat di dalam kelas”

1) Pertemuan 7

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2017 pada pukul 08.30 – 10.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti, guru kelas, dan anak-anak kelas A PAUD Kemuning Mandiri yang diberikan tindakan dan pengamatan sebagai subjek penelitian. Pertemuan diawali dengan guru mengucapkan salam dan memimpin anak-anak untuk berdoa, bernyanyi dan melakukan tepuk. Guru mengatakan bahwa kegiatan pagi hari ini adalah olahraga senam. Anak-anak keluar kelas dan dikondisikan untuk berbaris rapih.

Setelah senam, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat makan. Ada anak yang makan dengan disuapi oleh ibunya. RI dan DH juga berlari-larian di dalam kelas hingga ditegur oleh guru agar bermain di luar kelas. Selesai istirahat, anak-anak masuk kelas dan peneliti mengkondisikan anak-anak untuk berdiri

membuat lingkaran. Kemudian, peneliti mengajak anak-anak untuk bernyanyi “matahari bersinar terang”, “dihutan ada rumah”, melakukan tepuk semangat, dan diakhiri dengan duduk melingkar.

Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya adalah bermain ular tangga dengan tema aku meminta izin jika ingin keluar kelas. Semua anak secara bergilir mengambil pion yang terdapat dalam kantong kecil. Lalu, peneliti menyebutkan angka 1-10 dan meminta anak untuk mengangkat pionnya bila angkanya disebut. Setelah semua anak duduk sesuai urutan angka, pemain pertama melempar dadu di atas papan ular tangga. Pion yang berhenti di kotak yang terdapat tangga atau ular akan naik atau turun ke kotak lain. Peneliti akan menceritakan cerita dari kartu bergambar yang terdapat pada kotak tangga atau ular.



Gambar 10

Anak bermain permainan ular tangga bercerita

Cerita pertama menceritakan anak-anak yang sedang belajar dan ada anak yang mau keluar kelas untuk buang air kecil dan meminta izin kepada guru. Anak

lainnya yang sudah menyelesaikan tugas juga meminta izin terlebih dahulu kepada guru untuk diizinkan bermain di luar kelas. Kartu bergambar pada kotak tangga ini menggambarkan anak-anak yang selalu meminta izin kepada guru jika ingin keluar kelas. Cerita kedua menceritakan anak-anak yang sedang belajar di dalam kelas dan ternyata salah satu anak keluar kelas tanpa izin bermain di luar kelas, anak tersebut terjatuh dan terluka.

2) Pertemuan 8

Pertemuan kedelapan dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2017 pada pukul 08.30 – 10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri. Bel berbunyi menandakan waktu masuk kelas. Semua anak telah tiba di sekolah tepat waktu atau tidak terlambat. Pertemuan pagi ini diawali dengan guru mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi dan melakukan tepuk.

Kemudian, guru memberikan kegiatan kepada anak-anak untuk menulis di LK yang dibagikan pada setiap anak. Semua anak dapat mengerjakan dengan sedikit bantuan dari guru, namun salah satu anak yaitu NA tidak mau mengerjakan sehingga guru membujuk NA untuk mau mengerjakan bila ingin bermain keluar kelas. Selesai mengerjakan tugas yang diberikan guru, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat makan dan bermain.

Bel berbunyi menandakan waktu istirahat selesai, anak-anak masuk kelas dan bersama-sama merapihkan mainan yang berserakan di dalam kelas. Kemudian, peneliti mengkondisikan anak-anak untuk berdiri dan mengajak anak

melompat di tempat sesuai hitungan. Peneliti bersama anak-anak menyanyi lagu “matahari bersinar terang” dan diakhiri dengan duduk membentuk lingkaran. Peneliti menjelaskan kepada anak-anak kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan yaitu bermain ular tangga dengan tema aku duduk saat sedang makan. Anak-anak mengambil pion yang terdapat dalam kantong kecil dan membantu peneliti menggelar papan ular tangga. Semua anak bergilir melemparkan dadu sesuai urutan angka pada pionnya.

Pion yang berhenti di kotak yang terdapat tangga atau ular akan naik ke kotak yang lebih tinggi atau turun ke kotak yang lebih rendah. Peneliti akan bercerita mengenai kartu gambar yang terdapat di kotak tangga atau ular. Cerita pertama menceritakan anak-anak yang selesai melakukan kegiatan senam dan akan beristirahat. Anak-anak mencuci tangannya, membaca doa, lalu memakan bekal sekolahnya. Semua anak duduk dengan tertib saat sedang makan, tidak berjalan-jalan dan merapihkan makanannya bila telah selesai.



Gambar 11

Anak meletakkan pion pada papan ular tangga bercerita

Cerita kedua menceritakan anak-anak yang sedang istirahat makan. Salah satu anak yang sedang makan, menghampiri temannya dan meminta makanannya. Anak yang lainnya juga menghampiri temannya dan mengajak mengobrol hingga bekalnya tidak habis dimakan. Kedua cerita tersebut menjelaskan bahwa saat sedang makan maka seharusnya anak-anak duduk dan tidak berjalan-jalan, merapikan tempat makannya/membuang sampah makanannya bila telah selesai makan.

3) Pertemuan 9

Pertemuan kesembilan dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2017 pada pukul 08.30 – 10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri. Setelah bel berbunyi, anak-anak masuk ke dalam kelas. Salah satu anak yaitu JE tiba saat guru sedang membuka kelas dengan mengucap salam. Guru memimpin anak-anak berdoa, bernyanyi dan melakukan tepuk. Kemudian, guru memberikan kegiatan pada anak yaitu menulis huruf. Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru diperbolehkan untuk istirahat makan. Saat sedang makan, anak-anak terlihat tidak meninggalkan makanannya atau berjalan-jalan di dalam kelas, mereka juga membereskan sendiri bekal yang sudah selesai di makan. Beberapa anak yang sudah selesai makan, bermain kejar-kejaran di luar kelas.

Setelah bel berbunyi, anak-anak masuk kelas dan peneliti mengkondisikan anak-anak untuk berdiri membentuk lingkaran. Peneliti mengajak anak-anak

untuk bernyanyi dan melakukan tepuk agar anak-anak lebih bersemangat. Peneliti menjelaskan kegiatan berikutnya adalah bermain ular tangga dengan tema aku bermain bersama teman-teman. Kemudian, anak-anak duduk membentuk lingkaran dan mengambil pion yang terdapat dalam kantong kecil. Peneliti menyebutkan angka 1-10 dan meminta anak-anak untuk mengangkat pionnya bila angka pada pionnya disebut. Setelah semua anak duduk secara berurutan berdasarkan angka pada pion, pemain pertama dapat melempar dadunya. Semua anak secara bergiliran melempar dadu dan menjalankan pionnya pada kotak ular tangga.



Gambar 12

Anak bermain permainan ular tangga bercerita setelah selesai istirahat

Saat pion berhenti pada kotak yang terdapat tangga atau ular maka pionnya akan naik atau turun pada kotak yang terhubung dengan tangga atau ular. Peneliti akan bercerita tentang kartu bergambar pada kotak tangga atau ular bila ada pion yang berhenti pada kotak tersebut. Cerita pertama pada kotak tangga yaitu menceritakan anak-anak yang sedang bermain saat waktu istirahat, semua anak bermain bersama-sama tetapi terlihat seorang anak yang duduk sendiri dan

tidak ikut bermain. Anak lainnya pun mengajak anak tersebut untuk bermain bersama.

Cerita kedua pada kotak ular yaitu menceritakan anak-anak yang sedang bermain di kelas, terdapat beberapa anak yang berebut mainan dan tidak mau bermain bersama. Kedua cerita tersebut menjelaskan bahwa anak-anak seharusnya dapat bermain bersama dan tidak merusak mainan anak lainnya. Pada akhir pertemuan, peneliti menanyakan perasaan anak-anak setelah bermain ular tangga dan bagaimana sikap anak-anak seharusnya saat sedang bermain dengan teman.

4) Pertemuan 10

Pertemuan kesembilan dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2017 pada pukul 08.30 – 10.30 WIB di kelas A PAUD Kemuning Mandiri. Beberapa anak yang sudah datang bermain bebas di dalam atau luar kelas. Anak-anak yang sudah selesai bermain di dalam kelas merapikan sendiri mainan yang telah digunakannya ke dalam kotak mainan. Usai bel berbunyi, anak-anak masuk dan guru membuka kelas dengan mengucapkan salam. Kemudian, guru mengajak anak-anak untuk berdoa, bernyanyi dan melakukan tepuk. Guru mengatakan bahwa kegiatan pagi hari ini adalah olahraga senam. Anak-anak keluar kelas dan dikondisikan untuk berbaris rapih.

Selesai senam, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat memakan bekalnya. Salah satu anak yaitu SA terlihat membuang sampah makanannya sendiri ke

dalam tempat sampah. Anak-anak lainnya juga merapikan sendiri tempat makannya dan memasukkannya ke dalam tas. Setelah istirahat, bel berbunyi dan anak-anak masuk ke dalam kelas. Peneliti mengkondisikan anak-anak berdiri membentuk lingkaran dan menghitung 1-10 dan diakhiri dengan melompat di tempat sebanyak 10 kali. Anak-anak duduk membentuk lingkaran dan peneliti menanyakan mengenai kegiatan berikutnya yang akan dilakukan. Anak-anak menjawab “bermain ular tangga”. Permainan ular tangga bercerita hari ini bertema aku berjalan saat di dalam kelas.



Gambar 13

Anak-anak bersiap-siap untuk bermain permainan ular tangga bercerita setelah selesai istirahat

Anak-anak mengambil pion yang terdapat dalam kantong dengan bergiliran. Kemudian, peneliti menyebutkan angka 1-10 dan meminta anak-anak untuk mengangkat pionnya bila angka pada pion disebutkan. Setelah semua anak

duduk berdasarkan urutan angka pada pion, permainan ular tangga dimulai. Saat pemain pertama melempar dadu, peneliti bertanya angka berapakah yang terlihat pada dadu, “angka berapa itu LA” dan LA menjawab, “2”. Begitu juga dengan anak lainnya, peneliti akan bertanya angka yang muncul dari lemparan dadu. Saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga atau ular, peneliti akan bercerita mengenai kartu bergambar yang terdapat pada kotak tersebut.

Cerita pertama pada kotak tangga yaitu anak-anak yang bermain kejar-kejaran di dalam kelas hingga membuat guru menegur anak tersebut agar tidak berlari-larian di dalam kelas karena banyak barang atau perlengkapan kelas yang dapat tersenggol/terjatuh saat ada anak yang berlari-larian. Cerita kedua pada kotak ular yaitu anak-anak yang berlarian-larian di dalam kelas dan menyenggol meja hingga terjatuh dan terluka. Selesai bermain ular tangga, anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga bercerita.

c. Refleksi

Peneliti bersama kolaborator melaksanakan kegiatan pembelajaran sekaligus melakukan pengamatan maka dilanjutkan dengan melaksanakan refleksi. Tujuan dilakukannya refleksi adalah untuk mengetahui tindakan yang telah diberikan selama pertemuan di siklus II berlangsung. Hasil pengamatan peneliti dan kolaborator dari instrumen pemantau tindakan dari aktivitas anak dan guru dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 13
Hasil Temuan Observasi Instrumen Pemantau Tindakan

No	Aktivitas yang diamati	Data dari Pengamatan
1.	Aktivitas Peneliti	a. Peneliti mengkondisikan anak di dalam kelas agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar b. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dilakukan c. Peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain permainan ular tangga bercerita sebelum kegiatan dimulai d. Peneliti memberikan kesempatan pada semua anak untuk melakukan permainan ular tangga bercerita e. Peneliti mengkondisikan anak untuk bercerita terkait kartu bergambar pada papan ular tangga f. Peneliti mereview pembelajaran yang telah dilakukan dengan bertanya terkait materi pembelajaran hari ini
2.	Aktivitas Anak	a. Anak duduk dengan tertib mengikuti kegiatan pembelajaran b. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan c. Anak melakukan permainan ular tangga bercerita dan mendengarkan cerita terkait nilai disiplin d. Anak membantu membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan

Berdasarkan tabel diatas, secara umum dapat dikatakan bahwa aktivitas peneliti dan anak dinilai baik oleh kolaborator. Selain itu, pembelajaran berjalan dengan baik yaitu dengan melakukan kegiatan bermain permainan ular tangga bercerita dari pertemuan ketujuh hingga pertemuan kesepuluh. Perilaku disiplin anak berhasil meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16% sehingga persentase rata-rata yang diperoleh di siklus II sebesar 80%. Skor data diperoleh

peneliti dengan menggunakan teknik pengukuran dalam bentuk tes perbuatan. Berikut paparan persentase peningkatan perilaku disiplin anak siklus II.

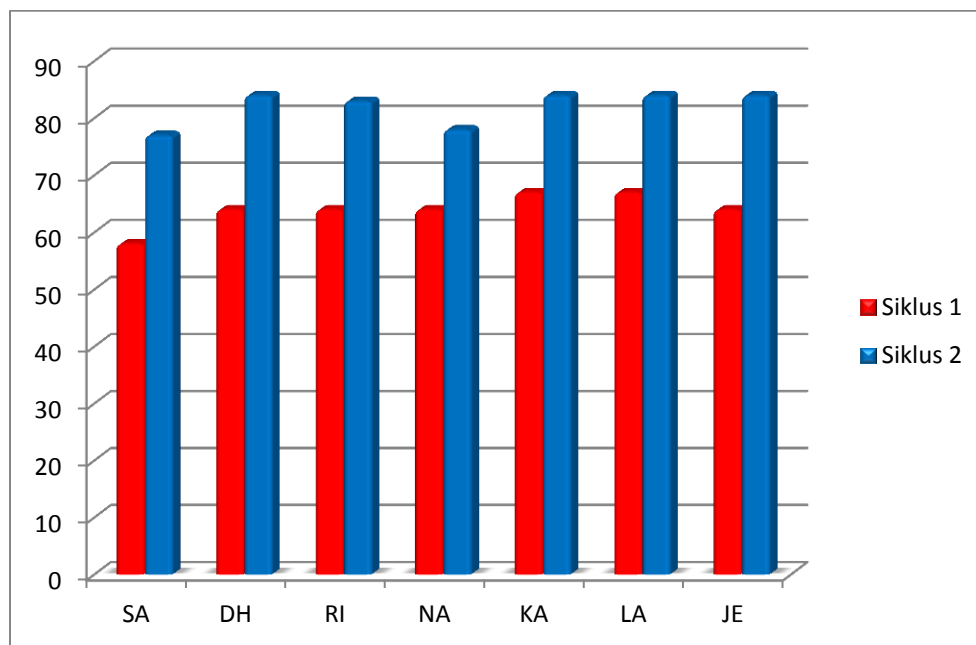
Tabel 14
Data Siklus II Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 tahun

No.	Nama Responden	Nilai	Prosentase
1.	SA	49	77 %
2.	DH	54	84 %
3.	RI	53	83 %
4.	NA	50	78 %
5.	KA	54	84 %
6.	LA	54	84 %
7.	JE	54	84 %
Jumlah		368	575 %
Rata-rata Kelas		53	82 %

Dari hasil grafik diatas menunjukkan bahwa perilaku disiplin anak meningkat pada siklus II dengan presentase 82% dan menunjukkan bahwa berhasil mencapai target yang telah direncanakan. Pada siklus II ini skor tertinggi adalah 54 dengan presentase 84%. Sedangkan untuk skor terendah adalah 49 dengan presentase 77%. Setelah pelaksanaan siklus II indikator perilaku disiplin anak meningkat dan mencapai sesuai target yang diinginkan yaitu lebih dari 40%. Untuk melihat peningkatan indikator perilaku disiplin anak dapat dilihat dari grafik dibawah ini.

Grafik 2

Deskripsi Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun pada Siklus I dan Siklus II



Hasil grafik siklus II diatas menunjukkan adanya peningkatan skor perilaku disiplin anak yang mencapai 40%. Setiap responden memiliki peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan siklus II sudah mencapai skor pencapaian peningkatan melebihi 40%. Berikut paparan presentase peningkatan perilaku disiplin anak dari pra intervensi hingga ke siklus II.

Tabel 15
Analisis Peningkatan Perilaku Disiplin Anak melalui Permainan Ular
Tangga Bercerita antara Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

Pra Intervensi	Siklus I	Siklus II
41 %	64 %	82 %

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat terlihat bahwa adanya peningkatan perilaku disiplin anak dari pra intervensi sampai pada siklus I namun belum mencapai standar skor presentase yang diharapkan. Maka dari itu penelitian kemudian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, anak sudah mencapai standar skor perilaku disiplin yang ditentukan. Data-data yang dihasilkan didapat dari pengumpulan data yaitu hasil obsevasi, catatan lapangan, catatan dokumentasi dan catatan wawancara sebagai pelengkap data dan bukti adanya penelitian. Hasil observasi kemudian dianalisis secara kuantitatif. Berdasarkan hasil presentase siklus II tersebut diperoleh presentase perilaku disiplin anak mencapai 82%.

Berdasarkan temuan-temuan diatas, maka peneliti bersama kolaborator memutuskan bahwa penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya dan tidak memerlukan perbaikan karena sudah mencapai target keberhasilan. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga bercerita.

C. Analisis Data

Setelah dilakukan kegiatan pra intervensi, tindakan pada siklus I dan II dapat diperoleh data dari hasil penilaian akhir tentang perilaku disiplin anak yang kemudian dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan melihat hasil presentase kenaikan pada setiap siklus. Sedangkan analisis data kualitatif

dilakukan dengan menganalisis data dari hasil pemantau tindakan berdasarkan catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan langkah-langkah berdasarkan Miles dan Huberman yaitu, (1) reduksi data, (2) display data, dan (3) verifikasi data.

1. Analisis Data Kuantitatif

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pra intervensi, siklus I, dan siklus II diperoleh presentase peningkatan perilaku disiplin sebagai berikut:

Tabel 16
Data Perilaku Disiplin Anak Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Responden	Presentase			Peningkatan Presentase
		Pra Intervensi	Siklus I	Siklus II	
1.	SA	38 %	59 %	77 %	39 %
2.	DH	41 %	64 %	84 %	43 %
3.	RI	41 %	64 %	83 %	42 %
4.	NA	42 %	64 %	78 %	36 %
5.	KA	45 %	67 %	84 %	39 %
6.	LA	42 %	67 %	84 %	42 %
7.	JE	39 %	64 %	84 %	45 %
Rata-Rata		41 %	64 %	82 %	41 %

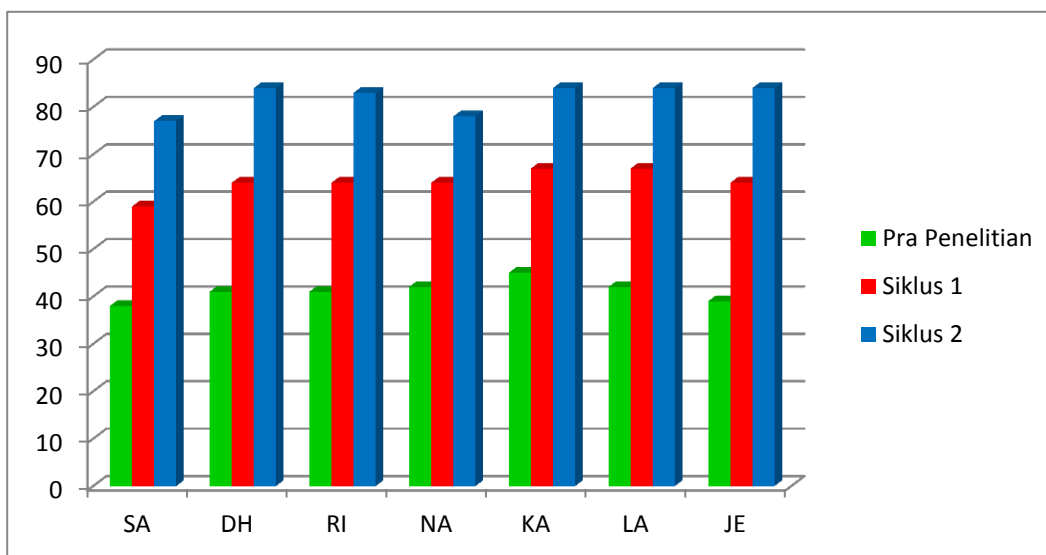
Dari tabel diatas terlihat peningkatan skor perilaku disiplin anak dimulai pra intervensi hingga pada siklus II. Setiap anak mencapai target yang diharapkan yaitu melebihi 40%. Hasil presentase rata-rata pada pra penelitian sebesar 41%, pada

siklus I skor rata-rata setiap anak mengalami peningkatan tetapi masih dibawah 40% yaitu presentase rata-rata sebesar 64%. Pada siklus II perolehan presentase rata-rata mengalami peningkatan signifikan yaitu diatas 40% dengan jumlah presentase rata-rata 82%. Pada hasil akhir siklus II, terdapat empat anak yang mendapatkan presentase tertinggi yaitu DH, KA, LA, JE.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, perilaku disiplin anak mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I yaitu sebesar 23%. Hal ini ditunjukkan dalam bentuk control diri anak yaitu anak melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya dan anak menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah. Selain itu, perilaku disiplin dalam bentuk tanggung jawab juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan dalam perilaku anak menyelesaikan tugas yang diberikan guru, merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi, menjaga kebersihan, dan meminta izin untuk melakukan sesuatu. Perkembangan perilaku disiplin dari pra penelitian, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 3

Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II



2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing and verification*) berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan, catatan dokumentasi serta catatan wawancara.

a. Melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya

1) Reduksi Data

Perilaku disiplin anak dalam bentuk kontrol diri terdiri atas dua indikator yaitu melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya dan menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah. Perilaku melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya ditunjukkan dalam perilaku anak datang ke sekolah tepat waktu atau tidak terlambat, anak berhenti bermain pada waktunya, dan anak makan saat waktu istirahat. Pada pertemuan ketiga, kelima dan kesembilan, dapat diketahui perilaku datang ke sekolah tepat waktu atau tidak terlambat belum muncul. Terdapat anak yang baru tiba di sekolah saat kegiatan berdoa telah dimulai. Hal ini dapat diketahui dari hasil catatan lapangan:

Guru mengajak anak-anak untuk berdoa terlebih dahulu dengan membaca surat Al Fatihah dan doa sebelum belajar (CL3, P1, KL5). LA tiba di kelas saat anak-anak sudah selesai berdoa (CL3, P1, KL6). Saat kegiatan berdoa berlangsung, JE baru sampai di sekolah dan guru segera mengajak JE untuk di bangku dan ikut berdoa bersama-sama (CL5, P1, KL7). JE baru tiba di sekolah saat guru akan membuka kegiatan di kelas (CL9, P1, KL4).

Pada pertemuan keenam, guru bercerita tentang “aku malu datang terlambat ke sekolah” yang terdapat dalam papan ular tangga bercerita. Dalam

cerita ini, anak menjadi tahu bahwa anak mendapat kerugian apabila datang terlambat ke sekolah. Anak-anak juga memberikan respon terkait cerita tersebut.

Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

“Anak-anak kenapa ya andi dan rani bisa terlambat datang ke sekolahnya?” tanya peneliti (CL6, P4, KL48). JE menjawab, “tidurnya kemalaman bu” (CL6, P4, KL49). KA menjawab, “bangunnya kesiangan” (CL6, P4, KL50). “Anak-anak ada yang pernah terlambat gak datang ke sekolah?” tanya peneliti (CL6, P4, KL52). JE menjawab, “aku pernah bu” (CL6, P4, KL53). “Kenapa JE bisa terlambat datang ke sekolah?” tanya peneliti (CL6, P4, KL54). JE menjawab, “aku bangunnya kesiangan” (CL6, P4, KL55). NA juga mengangkat tangan dan mengatakan alasan terlambat karena bangun kesiangan (CL6, P4, KL56). “Anak-anak malu gak kalau sampai ke sekolahnya terlambat?” tanya peneliti (CL6, P4, KL57). Anak-anak menjawab, “maluu” sambil ada yang menutup mukanya (CL6, P4, KL58). “Siapa disini yang gak mau datang terlambat ke sekolah lagi?” tanya peneliti (CL6, P4, KL60). Anak-anak mengangkat tangan dan menjawab, “aku bu” (CL6, P4, KL61).

Pada siklus II, perilaku anak datang ke sekolah tepat waktu atau tidak terlambat mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat pada catatan lapangan berikut ini:

Semua anak telah tiba di kelas kelas dan duduk di bangkunya masing-masing (CL6, P1, KL4). Hari ini semua anak-anak sudah tiba di sekolah sebelum bel berbunyi (CL7, P1, KL4). Peneliti bertanya kepada anak, “hari ini siapa yang tidak terlambat ke sekolah?” (CL7, P3, KL23). Anak-anak mengangkat tangannya dan menjawab, “akuu atau sayaa bu” (CL7, P3, KL24). Semua anak sudah tiba di sekolah dan guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam, “Assalamu’alaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL8, P1, KL4). Pada pertemuan kesepuluh, semua sudah tiba di sekolah dan bermain bebas di luar kelas (CL10, P1, KL1).

Perilaku anak berhenti bermain pada waktunya belum muncul di pertemuan pertama, kedua, dan keempat. Anak masih tetap bermain di luar kelas walaupun bel telah berbunyi hingga guru memanggil anak untuk masuk ke dalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Salah satu anak yaitu DH masih di luar kelas dan bermain di luar, guru pun memanggilnya, “DH ayo masuk kelas nak, kita mau belajar dulu, nanti

lagi mainnya” (CL1, P1, KL4). DH akhirnya mau masuk setelah diantarkan oleh ibunya (CL1, P1, KL5). Saat kegiatan senam berlangsung, salah satu anak yaitu DH berlari ke dalam kelas dan duduk di kelas sambil bermain lego yang diambilnya dari box lego (CL2, P1, KL9). Beberapa anak masih diluar kelas sehingga peneliti harus memanggilnya, “NA, RI ayo masuk kelas nak, belnya kan sudah bunyi dari tadi” (CL2, P3, KL18). NA masih di luar kelas dan guru memanggil NA tetapi NA masih tetap tidak mau masuk kelas (CL4, P3, KL23).

Pada pertemuan kelima, guru bercerita tentang “waktu bermainku selesai” yang terdapat dalam papan ular tangga bercerita. Dalam cerita ini, anak belajar bahwa bila bel telah berbunyi maka waktu bermain anak telah usai. Anak juga memberikan respon terkait cerita tersebut. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

“Disini ada gak yang waktu bel sudah berbunyi tapi masih di luar kelas dan tidak segera masuk kelas?” tanya peneliti (CL5, P4, KL48). Beberapa anak menjawab, “aku langsung masuk bu” dan beberapa anak lainnya hanya diam dan tersenyum (CL5, P4, KL49). “Kira-kira dari cerita tadi, apa yang terjadi akibatnya kalau tidak segera masuk kelas ya? ada yang bisa jawab?” tanya peneliti kembali (CL5, P4, KL51). JE menjawab, “pulanginya jadi lama bu” (CL5, P4, KL52). NA menjawab, “anak-anak lainnya ikut-ikutan keluar kelas bu” (CL5, P4, KL53). KA menjawab, “belajarnya jadi lama bu” (CL5, P4, KL54). LA menjawab, “riri sama andi gak boleh pulang bu” (CL5, P4, KL55). “Jadinya, kalau bel sudah berbunyi, anak-anak seharusnya bagaimana?” tanya peneliti (CL5, P4, KL56). RI, NA, JE, KA, LA menjawab, “langsung masuk kelas” (CL5, P4, KL57).

Pada akhir siklus I dan memasuki siklus II, perilaku anak berhenti bermain pada waktunya mulai berkembang. Setelah bel berbunyi, anak yang bermain di luar kelas segera masuk kelas dan bersama-sama merapikan mainan yang digunakan untuk kemudian mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Setelah semua mainan telah dirapikan oleh anak-anak, peneliti mengajak anak untuk berdiri membuat lingkaran (CL5, P3, KL23). Bel berbunyi menandakan waktu istirahat selesai, anak-anak merapikan mainan bersama-sama (CL6, P3, KL26). Setelah anak-anak merapikan

mainan, peneliti bersama anak-anak membuat lingkaran dan bernyanyi 'matahari bersinar terang' (CL7, P3, KL21). Tidak lama kemudian, bel berbunyi, guru dan semua anak masuk kelas (CL8, P1, KL3). Anak-anak yang bermain di dalam kelas merapihkan dan memasukkan mainan ke dalam kotak mainan (CL8, P3, KL28). Anak yang berada di luar kelas langsung masuk kelas dan duduk di bangkunya masing-masing (CL9, P1, KL3). Anak-anak saling membantu merapihkan mainan di dalam kelas (CL10, P3, KL21). Kemudian, peneliti dan anak-anak berdiri membuat lingkaran dan berhitung 1-10 diakhiri dengan melompat di tempat sebanyak 10 kali (CL10, P3, KL22).

Pada pertemuan pertama dan ketiga, dapat diketahui bahwa perilaku anak makan saat waktu istirahat belum muncul. Terdapat anak yang makan walaupun kegiatan pembelajaran belum selesai. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

SA yang belum selesai mewarnai, keluar kelas dan menghampiri ibunya untuk dibelikan makanan, lalu kembali ke kelas untuk makan (CL1, P3, KL21). Guru pun bertanya kepada SA, "lho kok SA sudah makan, kan belum selesai mewarnai?", SA hanya senyum dan tidak menjawab pertanyaan guru (CL1, P3, KL22).

Pada pertemuan kedua, ketiga, keempat, keenam, ketujuh, kedelapan dan kesepuluh, anak menunjukkan perilaku makan saat waktu istirahat. Anak akan makan bila guru sudah mengizinkan anak untuk istirahat makan. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

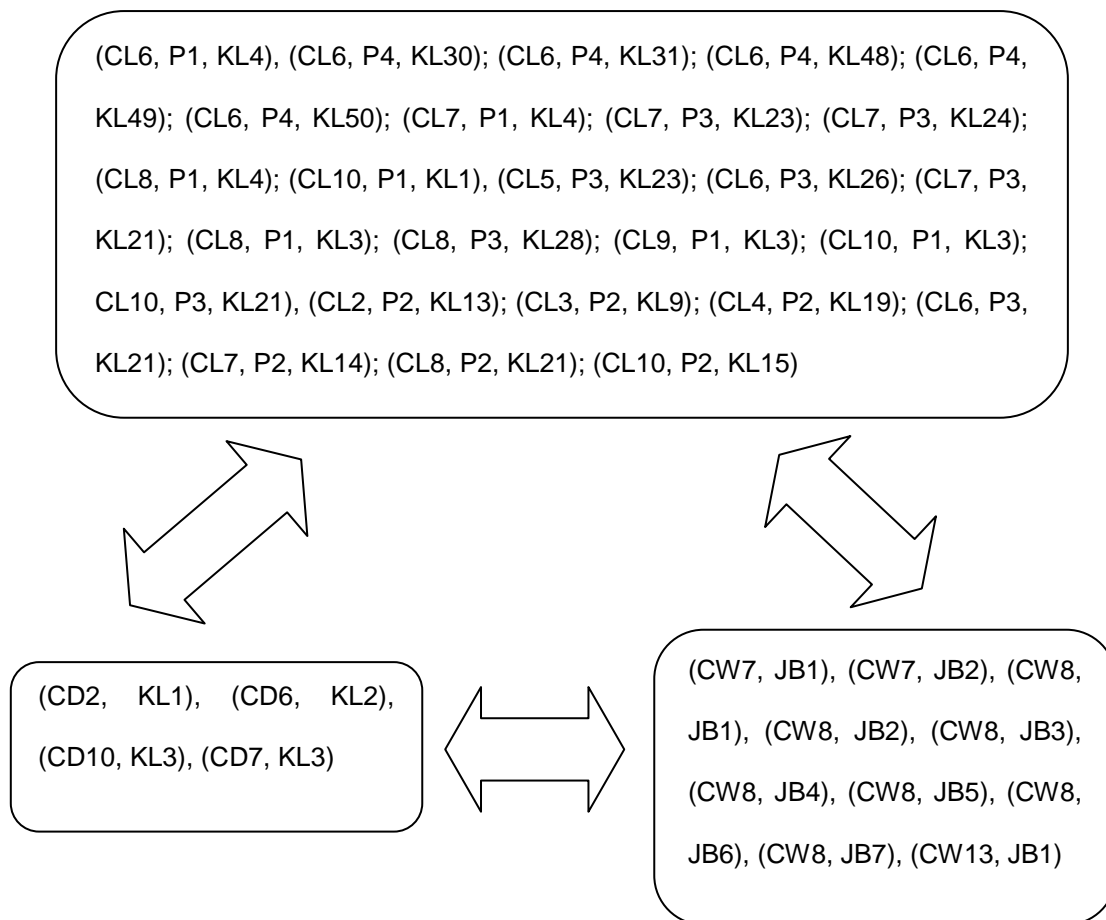
Setelah selesai senam, anak-anak diperbolehkan beristirahat untuk makan (CL2, P2, KL13). Setelah anak-anak menyelesaikan lomba 17 Agustus, anak-anak masuk ke dalam kelas untuk istirahat makan (CL3, P2, KL9). Selesai kegiatan mewarnai, anak-anak dipersilahkan untuk beristirahat makan (CL4, P2, KL19). Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan, diperbolehkan untuk istirahat makan (CL6, P3, KL21). Selesai senam, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat makan (CL7, P2, KL14). Setelah semua anak selesai mengerjakan dan mengumpulkan LK pada meja guru, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat makan (CL8, P2, KL21). Selesai senam, anak-anak istirahat makan (CL10, P2, KL15).

2) Display Data

Perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun dalam bentuk melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya terbagi dalam perilaku anak datang ke sekolah tepat waktu atau tidak terlambat, anak berhenti bermain pada waktunya dan anak makan saat waktu istirahat. Berdasarkan reduksi data diatas, perilaku anak dalam melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya sudah mulai berkembang. Hal ini ditunjukkan dari perilaku anak yang melakukan kegiatan di sekolah sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Bagan 3

Melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya



3) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perilaku disiplin anak dalam melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya. Hal ini terlihat saat anak-anak kelas A PAUD Kemuning Mandiri tidak terlambat masuk sekolah, anak-anak sudah tiba di sekolah sebelum bel masuk berbunyi. Selain itu, saat waktu istirahat atau bermain telah usai, anak-anak berhenti bermain dan segera masuk kelas. Anak-anak juga mampu mengikuti aturan bahwa mereka dapat istirahat makan saat waktu istirahat tiba atau selesai kegiatan pembelajaran. Peran guru dalam pengembangan perilaku disiplin anak menjadi faktor penting agar perilaku disiplin anak dapat terwujud dengan kekonsistenan guru dalam menerapkan aturan di kelas dan motivasi guru terhadap anak-anak.

b. Menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah

1) Reduksi Data

Perilaku disiplin pada indikator kedua yaitu menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah yang ditunjukkan dalam perilaku dari anak berjalan saat di dalam kelas, anak mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang berbicara, anak mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan guru, dan anak mematuhi aturan saat melakukan kegiatan. Perilaku anak berjalan saat di dalam kelas belum muncul yang terlihat pada pertemuan kedua, keenam, ketujuh dan kedelapan. Saat waktu istirahat atau bermain tiba, anak-anak yang

bermain di luar kelas cenderung bermain dengan aktivitas fisik seperti bermain kejar-kejaran. Anak berlari-larian hingga ke dalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Anak-anak lainnya yang sudah selesai makan, bermain kejar-kejaran di dalam kelas dan membuat kondisi kelas menjadi bising dengan teriakan mereka (CL2, P2, KL15). Saat peneliti sedang membereskan media permainan, anak-anak langsung berlari-lari di dalam kelas (CL2, P3, KL44). JE, DH, NA bermain kejar-kejaran hingga berlari ke dalam kelas dan membuat suasana kelas menjadi bising (CL6, P3, KL24). JE dan DH bermain kejar-kejaran hingga ke dalam kelas dan guru menegur keduanya untuk bermain di luar agar tidak mengganggu temannya yang belum selesai makan (CL7, P2, KL19). JE, LA, NA bermain kejar-kejaran hingga berlari-larian di dalam kelas (CL8, P2, KL23).

Guru membawakan cerita tentang “aku berjalan saat di dalam kelas” pada pertemuan kesepuluh dan melakukan tanya jawab kepada anak mengenai perilaku anak berjalan saat di dalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Peneliti bertanya kepada anak-anak, “ada yang suka lari-larian di dalam kelas gak?” (CL10, P3, KL35). JE mengangkat tangannya dan menjawab, “aku bu” (CL10, P3, KL36). Sedangkan KA menjawab, “aku gak bu, takut jatuh” (CL10, P3, KL37). LA menjawab, “aku suka lari-larian bu” sambil tersenyum kecil (CL10, P3, KL38). DH juga menjawab, “aku juga bu” (CL10, P3, KL39). “Kalau di kelas seharusnya berjalan atau lari-larian nak?” tanya peneliti (CL10, P3, KL40). Anak-anak menjawab, “jalan” (CL10, P3, KL41).

Pada pertemuan kedelapan, kesembilan dan kesepuluh perilaku anak berjalan saat di dalam kelas mulai berkembang. Anak-anak yang bermain kejar-kejaran bermain di luar kelas. Anak juga saling mengingatkan temannya agar tidak berlari-larian di dalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Lalu, KA berkata, “NA kata bu guru gak boleh lari-larian di dalam kelas, nanti bisa jatuh lho” (CL8, P2, KL24). JE, LA, dan NA pun akhirnya bermain di luar kelas (CL8, P2, KL26). JE, DH, NA KA dan anak kelompok B bermain kejar-kejaran di luar kelas (CL9, P2, KL19). Anak-anak yang bermain kejar-kejaran bermain di luar kelas (CL10, P2, KL19).

Pada pertemuan pertama dan keempat dapat diketahui bahwa perilaku anak mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang berbicara belum muncul. Anak terlihat mengobrol dengan temannya saat guru sedang berbicara.

Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Saat guru sedang melakukan tanya jawab dengan anak lainnya, LA mengobrol dengan JE dan SA bercanda dengan AD (CL1, P2, KL14). Saat peneliti sedang menjelaskan, SA dan AD mengobrol dan tidak memperhatikan, lalu peneliti menegurnya, “anak-anak kalau ada yang sedang berbicara, bagaimana seharusnya sikap kita ya? mendengarkan atau tidak mendengarkan?” (CL1, P4, KL45). Saat peneliti bercerita, terlihat DH sedang mengobrol dengan KA (CL4, P3, KL40).

Perilaku anak mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang berbicara mulai berkembang pada anak. Anak mendengarkan atau memperhatikan saat peneliti sedang bercerita dan memberikan respon yang baik saat dilakukan tanya jawab terkait cerita. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Saat peneliti bercerita, anak-anak terlihat mendengarkan dan tertarik dengan gambar pada papan ular tangga (CL5, P4, KL47). “Kira-kira dari cerita tadi, apa yang terjadi akibatnya kalau tidak segera masuk kelas ya? ada yang bisa jawab?” tanya peneliti kembali (CL5, P4, KL51). JE menjawab, “pulanginya jadi lama bu” (CL5, P4, KL52). NA menjawab, “anak-anak lainnya ikut-ikutan keluar kelas bu” (CL5, P4, KL53). KA menjawab, “belajarnya jadi lama bu” (CL5, P4, KL54). LA menjawab, “riri sama andi gak boleh pulang bu” (CL5, P4, KL55). “Anak-anak kenapa ya andi dan rani bisa terlambat datang ke sekolahnya?” tanya peneliti (CL6, P4, KL48). JE menjawab, “tidurnya kemalaman bu” (CL6, P4, KL49). KA menjawab, “bangunnya kesiangan” (CL6, P4, KL50). Selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak-anak, “anak-anak tahu gak dari cerita tadi apa yang terjadi saat andi keluar kelas tanpa izin ibu guru?” (CL7, P3, KL40). JE menjawab, “dia nangis soalnya tangannya berdarah bu (CL7,

P3, KL41). KA menjawab, “tangannya berdarah bu” (CL7, P3, KL42). Sedangkan NA menjawab, “andinya nangis bu soalnya dia jatuh pas lagi main” (CL7, P3, KL43). “Nah, kira-kira dari cerita tadi, anak-anak di dalam gambar ini kalau makan sambil duduk atau sambil jalan/berdiri?” tanya peneliti (CL8, P3, KL47). Anak-anak menjawab, “duduk” (CL8, P3, KL48). Saat peneliti sedang bercerita, NA juga terlihat mendekati lingkaran dan ikut mendengarkan (CL8, P3, KL50). “Nah anak-anak dalam cerita tadi, ada hani yang sendiri, apa yang dilakukan riri temannya ya? ada yang tahu” tanya peneliti (CL9, P3, KL39). KA dan JE menjawab, “diajak main” (CL9, P3, KL40). NA juga menjawab, “diajak main masak-masakan” (CL9, P3, KL41).). “Anak-anak ibu mau tanya, dari cerita tadi kalau kita di dalam kelas kita berjalan atau boleh lari-larian?” tanya peneliti (CL10, P4, KL46). Anak-anak menjawab, “berjalan” (CL10, P4, KL47).

Sedangkan perilaku anak menjawab salam dan berjabat tangan dengan guru telah berkembang dengan baik. Anak menjawab salam saat guru mengucapkan salam. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Setelah semua anak duduk, guru mengucapkan salam, “Assalamualaykum Warahmatullahi Wabarakatuh dan anak-anak menjawab, “Waalaykumsalam warahmatullahi wabarakatuh” walaupun beberapa anak lainnya terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya (CL1, P2, KL6). Kemudian, peneliti menutup kegiatan hari ini bersama anak-anak membaca surat Al-Ashr dan mengucapkan salam (CL1, P5, KL58). Peneliti bersama anak-anak menutup pertemuan hari ini dengan membaca doa dan mengucapkan salam (CL2, P4, KL52). Peneliti bersama anak-anak menutup pertemuan hari ini dengan bernyanyi, membaca doa dan mengucapkan salam (CL4, P4, KL49). Peneliti bersama anak-anak menutup pertemuan hari ini dengan bernyanyi, membaca surat Al-Ashr dan diakhiri dengan mengucapkan salam (CL5, P5, KL66). Guru mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam, “Assalamu’alaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL7, P1, KL6). Anak-anak menjawab, “Walaikumsalam warohmatullahi wabarakatuh” (CL7, P1, KL7). Semua anak sudah tiba di sekolah dan guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam, “Assalamu’alaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL8, P1, KL4). Anak-anak menjawab, “Wa’alaykumsalam warohmatullahi wabaraktuh” (CL8, P1, KL5). Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, “Assalamualaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL9, P1, KL5). Anak-anak menjawab salam dengan mengucap, “Waalaykumsalam warohmatullahi wabarakatuh” (CL9, P1, KL6). Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, “Assalamualaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL10, P1, KL4). Anak-anak menjawab salam dengan mengucap, “Waalaykumsalam warohmatullahi wabarakatuh” (CL10, P1, KL5).

Perilaku anak mematuhi aturan saat melakukan kegiatan juga mulai berkembang. Anak terlihat mengikuti aturan saat menjalankan permainan ular tangga bercerita. Hal ini terlihat dari catatan lapangan berikut ini:

Anak-anak duduk secara berurutan setelah peneliti menyebutkan angka 1-10 (CL3, P3, KL28). Anak-anak duduk secara berurutan sesuai angka 1-10, yaitu LA, RI, NA, SA, JE, KA, DH (CL5, P4, KL39). Setelah semua anak duduk sesuai urutan, guru mempersilakan pemain pertama untuk melempar dadu (CL5, P4, KL40). Anak-anak duduk secara berurutan sesuai angka pada pion (CL6, P4, KL41). Setelah semua anak duduk berurutan, pemain pertama melemparkan dadu dan menjalankan pionnya sendiri (CL6, P4, KL42). Anak-anak duduk secara berurutan sesuai angka 1-10 pada pionnya (CL7, P3, KL33). Pemain pertama yang melempar dadu adalah anak yang mendapat pion angka 1 (CL7, P3, KL34). Semua anak bergantian melempar dadu sesuai urutan angka pada pion (CL7, P3, KL35). Kemudian, peneliti menyebutkan urutan angka 1-10 dan anak-anak duduk secara berurutan dalam lingkaran sesuai angka pada pion (CL8, P3, KL41). Anak-anak juga duduk secara berurutan sesuai angka pada pionnya (CL9, P3, KL34). Setelah semua anak duduk secara berurutan, permainan dimulai dengan pemain pertama melempar dadu (CL9, P3, KL35). Anak-anak duduk secara berurutan sesuai angka 1-10 pada pionnya (CL10, P3, KL29).

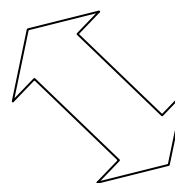
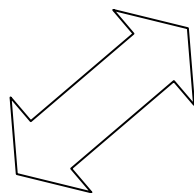
2) Display Data

Perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun dalam bentuk menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah yaitu anak berjalan saat di dalam kelas, anak mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang berbicara, anak mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan guru, dan anak mematuhi aturan saat melakukan kegiatan. Berdasarkan reduksi data diatas, anak menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah sudah mulai berkembang. Hal ini ditunjukkan dari perilaku anak yang mengikuti tata tertib sekolah.

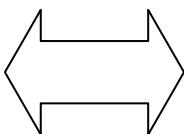
Bagan 4

Menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah

(CL8, P2, KL24); (CL8, P2, KL26); (CL9, P2, KL19); (CL10, P2, KL19); (CL10, P3, KL35); (CL10, P3, KL36); (CL10, P3, KL37); (CL10, P3, KL38); (CL10, P3, KL39); (CL5, P4, KL47); (CL5, P4, KL51); (CL5, P4, KL52); (CL5, P4, KL53); (CL5, P4, KL54); (CL5, P4, KL55); (CL6, P4, KL48); (CL6, P4, KL49); (CL6, P4, KL50); (CL7, P3, KL40); (CL7, P3, KL41); (CL7, P3, KL42); (CL7, P3, KL43); (CL8, P3, KL47); (CL8, P3, KL48); (CL8, P3, KL50); (CL9, P3, KL39); (CL9, P3, KL40); (CL9, P3, KL41); (CL1, P2, KL6); (CL1, P5, KL58); (CL2, P4, KL52); (CL4, P4, KL49); (CL5, P5, KL66); (CL6, P5, KL69); (CL7, P1, KL7); (CL7, P4, KL52); (CL8, P1, KL5); (CL9, P1, KL6); (CL9, P4, KL57); (CL10, P1, KL5); (CL10, P4, KL48); (CL3, P3, KL28); (CL5, P4, KL39); (CL6, P4, KL41); (CL6, P4, KL42); (CL7, P3, KL33); (CL7, P3, KL35); (CL8, P3, KL41); (CL9, P3, KL34); (CL10, P3, KL29)



(CD10, KL4), (CD4, KL3),
(CD10, KL1), (CD7, KL3),
(CD5, KL2)



(CW15, JB1), (CW15, JB2),
(CW16, JB1), (CW14, JB2)

3) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perilaku disiplin anak yang ditunjukkan dalam perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah. Hal ini terlihat saat anak-anak kelas A PAUD Kemuning Mandiri berjalan saat di dalam kelas, anak-anak tidak berlari-larian di dalam kelas dan bermain di area luar kelas. Ketika guru sedang berbicara atau bercerita, anak terlihat mendengarkan

atau memperhatikan dan anak dapat memberikan respon terkait cerita yang dibawakan guru. Anak-anak juga menjawab salam guru saat guru mengucapkan salam serta berjabat tangan saat tiba/pulang sekolah. Anak akan beristirahat saat kegiatan pembelajaran telah usai atau tugas yang diberikan guru telah diselesaikan. Selain itu, saat melakukan permainan ular tangga bercerita anak akan mengikuti aturan dalam permainan. Peran guru dalam pengembangan perilaku disiplin anak menjadi faktor penting agar perilaku disiplin anak dapat terwujud dengan kekonsistenan guru dalam menerapkan aturan di kelas dan motivasi guru terhadap anak-anak.

c. Menyelesaikan tugas yang diberikan guru

1) Reduksi Data

Perilaku disiplin anak dalam bentuk tanggung jawab terdiri atas empat indikator yaitu menyelesaikan tugas yang diberikan guru, merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi, menjaga kebersihan, dan meminta izin untuk melakukan sesuatu. Pada indikator menyelesaikan tugas yang diberikan guru ditunjukkan dalam perilaku anak ikut terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran dan anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Pada pertemuan pertama, kedua, keenam, kedelapan terlihat bahwa anak tidak ikut terlibat saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Saat membaca doa, tidak semua anak ikut membaca doa, beberapa anak mengobrol dengan teman sebangkunya (CL1, P2, KL8). Sedangkan anak-

anak yang lain tidak mau mengerjakan sehingga guru membantu anak mewarnai dan memberikan motivasi pada anak, “ayo JE dikerjakan dahulu, nanti kalau sudah selesai boleh istirahat, JE mau istirahat gak?” (CL1, P3, KL19). Saat kegiatan berdoa berlangsung, masih ada beberapa anak yang tidak ikut berdoa dan mengobrol dengan temannya (CL2, P1, KL3). Semua anak mengikuti arahan guru kecuali SA yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya, yaitu AD (CL6, P1, KL8). NA menggelengkan kepala dan tidak mau ikut bermain, NA duduk di bangku dan hanya melihat dari kejauhan (CL8, P3, KL39).

Pada siklus I dan siklus II, perilaku anak untuk ikut terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran mulai berkembang, seperti anak ikut berdoa, bernyanyi, mengerjakan tugas yang guru berikan, kegiatan olahraga, dan kegiatan pembelajaran lainnya. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Semua anak mengikuti gerakan senam yang ditunjukkan oleh guru dan anak-anak juga terlihat bersemangat (CL2, P1, KL8). Siapa yang mau ikut main? (sambil peneliti mengangkat tangan)” (CL2, P3, KL23). Semua anak mengangkat tangannya dan menjawab “aku” (CL2, P3, KL24). Guru mengajak anak-anak untuk berdoa terlebih dahulu dengan membaca surat Al Fatimah dan doa sebelum belajar (CL3, P1, KL5). Peneliti bertanya mengenai kegiatan sebelumnya yang dilakukan, “anak-anak tadi semuanya ikut lomba gak?” (CL3, P3, KL17). Anak-anak menjawab, “ikuuut” (CL3, P3, KL18). Guru mengucapkan salam dan memimpin anak-anak untuk berdoa, membaca surat alfatimah dan doa sebelum belajar (CL4, P1, KL2). Setelah berdoa, guru mengajak anak-anak untuk menyanyi bersama-sama, seperti lagu bangun tidur, bintang kecil dan naik-naik ke puncak gunung (CL4, P1, KL3). Setelah hitungan 10, anak-anak melompat di tempat sebanyak 10 kali lompatan (CL4, P3, KL26). Lalu, peneliti bersama anak menyanyikan lagu ‘matahari bersinar terang’ dan diakhiri dengan duduk melingkar dengan tertib (CL4, P3, KL27). Anak-anak secara bergilir mengambil pion yang terdapat di dalam kantong kecil (CL4, P3, KL32). Selesai berdoa, guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan beberapa lagu, seperti naik-naik ke puncak gunung, balonku, naik delman, dan tepuk PAUD (CL5, P1, KL8). Guru mencontohkan cara menulis angka 1 di papan tulis, lalu setiap anak maju ke depan kelas menulis angka 1 di papan tulis (CL5, P2, KL11). “Siapa yang mau ikut main permainan ular tangga?” tanya peneliti kembali (CL5, P3, KL34). Anak-anak mengangkat tangan dan berkata “aku” (CL5, P3, KL35). Kemudian, guru memimpin anak-anak untuk berdoa membaca surat Al fatimah dan doa sebelum belajar (CL6, P1, KL6). Selesai berdoa, anak-anak bernyanyi dan melakukan tepuk PAUD (CL6, P1, KL7). Beberapa anak dapat mengerjakan sendiri tanpa dibantu oleh guru (CL6,

P2, KL19). Peneliti menyanyikan lagu '*pak tani punya kandang..*' dan anak-anak mengikuti (CL6, P4, KL28). Kemudian, guru memimpin anak-anak untuk berdoa membaca surat Al fatihah dan doa sebelum belajar (CL7, P1, KL8). Selesai berdoa, guru bersama anak-anak melakukan tepuk PAUD dan tepuk semangat (CL7, P1, KL9). Semua anak-anak mengikuti gerakan senam yang diarahkan oleh guru hingga selesai (CL7, P1, KL13). Setelah anak-anak merapikan mainan, peneliti bersama anak-anak membuat lingkaran dan bernyanyi '*matahari bersinar terang*' (CL7, P3, KL21). Lalu, anak-anak secara bergilir untuk mengambil pion di dalam kantong kecil (CL7, P3, KL31). Kemudian, Guru dan anak-anak berdoa bersama-sama, membaca surat Al fatihah serta doa sebelum belajar (CL8, P1, KL6). Secara bergantian, anak-anak maju untuk menulis huruf A (CL8, P2, KL16). Peneliti mengajak anak-anak untuk berdiri dan membuat lingkaran, lalu berhitung 1-10 dengan melompat sesuai hitungan (CL8, P3, KL29). Kemudian, guru memimpin anak-anak untuk berdoa membaca surat al fatihah dan doa sebelum belajar (CL9, P1, KL12). Lalu, anak-anak bernyanyi dan melakukan tepuk (CL9, P1, KL13). Guru mencontohkan cara menulis huruf B dan semua anak maju secara bergantian untuk menulis huruf B (CL9, P2, KL15). Kemudian anak-anak mengerjakan LK menulis huruf B pada majalah yang diberikan oleh guru (CL9, P2, KL16). Peneliti bersama anak-anak berdiri membuat lingkaran dan bermain '*pak tani punya kandang*' (CL9, P3, KL23). "Iya benar nak, siapa yang mau ikut main sama ibu?" tanya peneliti (CL9, P3, KL29). Anak-anak menjawab, "aku" sambil mengangkat tangan (CL9, P3, KL30). Kemudian, guru memimpin anak-anak untuk berdoa membaca surat al fatihah dan doa sebelum belajar (CL10, P1, KL8). Semua anak-anak mengikuti gerakan senam yang diarahkan oleh guru hingga selesai (CL10, P2, KL14). Kemudian, peneliti dan anak-anak berdiri membuat lingkaran dan berhitung 1-10 diakhiri dengan melompat di tempat sebanyak 10 kali (CL10, P3, KL22).

Pada pertemuan pertama, keempat, kelima dapat diketahui perilaku anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru belum muncul. Anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan dan akhirnya tugas tersebut dijadikan tugas rumah. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Beberapa anak yang sudah selesai mewarnai, diizinkan oleh guru untuk beristirahat, sedangkan yang belum selesai menjadi tugas untuk dikerjakan dirumah (CL1, P3, KL24). Sedangkan SA dan JE yang tidak selesai akhirnya tidak mengumpulkan dan dibuat menjadi tugas di rumah (CL4, P1, KL18). Sedangkan RI dan SA belum selesai dan dibuatkan

menjadi tugas rumah oleh guru sehingga anak dapat menyelesaikan LK dengan didampingi oleh orang tua di rumah (CL5, P2, KL17).

Pada setiap pertemuan, terlihat anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru mulai berkembang walaupun harus diberikan motivasi atau dorongan terlebih dahulu. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Saat mewarnai, hanya KA, LA, DH, NA yang mengerjakannya sendiri hingga selesai (CL1, P3, KL18). Beberapa anak yang diberikan motivasi boleh segera istirahat bila sudah selesai mewarnai, akhirnya menyelesaikan tugas mewarnai (CL1, P3, KL20). KA, NA, DH, LA, RI menyelesaikan tugas mewarnai dan mengumpulkan majalah ke meja guru (CL4, P1, KL17). DH, KA, NA, LA, JE menyelesaikan tugas yang diberikan dan mengumpulkan sendiri LK pada meja guru (CL5, P2, KL16). Beberapa anak dapat mengerjakan sendiri tanpa dibantu oleh guru (CL6, P2, KL19). Sedangkan beberapa anak lainnya harus diberi motivasi agar mau mengerjakan LK hingga selesai (CL6, P2, KL20).). “Ibu mau tanya lagi, tadi siapa yang menyelesaikan sendiri LK yang dikasih sama bu linda?” tanya peneliti (CL6, P4, KL33). KA, DH, LA, RI, SA, NA, JE mengangkat tangan dan menjawab serentak, ‘akuu” (CL6, P4, KL34). Setelah semua anak selesai mengerjakan dan mengumpulkan LK pada meja guru, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat makan (CL8, P2, KL21). Anak-anak dapat beristirahat makan setelah mengumpulkan LK yang diberikan di meja guru (CL9, P2, KL17).

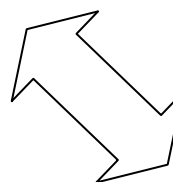
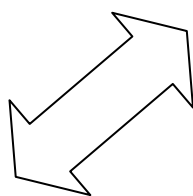
2) Display Data

Perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun dalam bentuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru yaitu anak ikut terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran dan anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan reduksi data diatas, perilaku menyelesaikan tugas yang diberikan guru sudah mulai berkembang. Hal ini terlihat saat anak ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan.

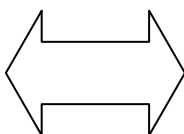
Bagan 5

Menyelesaikan tugas yang diberikan guru

(CL2, P1, KL8); (CL2, P3, KL23); (CL2, P3, KL24); (CL3, P1, KL5); (CL3, P3, KL17); (CL3, P3, KL18); (CL4, P1, KL2); (CL4, P1, KL3); (CL4, P3, KL26); (CL4, P3, KL27); (CL4, P3, KL32); (CL5, P1, KL8); (CL5, P2, KL11); (CL5, P3, KL35); (CL6, P1, KL6); (CL6, P1, KL7); (CL6, P2, KL19); (CL6, P4, KL28); (CL7, P1, KL8); (CL7, P1, KL9); (CL7, P1, KL13); (CL7, P3, KL21); (CL7, P3, KL31); (CL8, P1, KL6); (CL8, P2, KL16); (CL8, P3, KL29); (CL9, P1, KL12); (CL9, P1, KL13); (CL9, P2, KL15); (CL9, P2, KL16); (CL9, P3, KL23); (CL9, P3, KL30); (CL10, P1, KL8); (CL10, P2, KL14); (CL10, P3, KL22); (CL1, P3, KL18); (CL1, P3, KL20); (CL4, P1, KL17); (CL5, P2, KL16); (CL6, P2, KL19); (CL6, P2, KL20); (CL6, P4, KL33); (CL6, P4, KL34); (CL8, P2, KL21); (CL9, P2, KL17)



(CD2, KL2), (CD3, KL2), (CD3, KL3), (CD4, KL1), (CD5, KL3), (CD6, KL1), (CD7, KL1), (CD7, KL3), (CD8, KL1), (CD8, KL2), (CD9, KL3), (CD10, KL3).



(CW9, JB1), (CW9, JB2), (CW9, JB3), (CW9, JB4), (CW9, JB5), (CW9, JB6), (CW9, JB7),

3) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perilaku disiplin anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hal ini terlihat saat anak-anak kelas A PAUD Kemuning Mandiri ikut terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran dan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Peran guru dalam

pengembangan perilaku disiplin anak menjadi faktor penting agar perilaku disiplin anak dapat terwujud dengan kekonsistenan guru dalam menerapkan aturan di kelas dan motivasi guru terhadap anak-anak.

d. Merapihkan barang-barang pribadi dan sekolah

1) Reduksi Data

Perilaku merapihkan barang-barang pribadi dan sekolah dapat dilihat dari anak merapihkan mainan setelah selesai bermain, meletakkan dan merapihkan peralatan sekolah atau pribadi pada tempatnya serta merapihkan peralatan makan setelah selesai makan. Pada pertemuan ketiga dan kelima, dapat diketahui bahwa perilaku anak merapihkan mainan setelah selesai bermain belum muncul. Anak-anak meninggalkan mainannya dan tidak mau merapihkan mainan hingga akhirnya guru yang merapihkan mainan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Beberapa anak meninggalkan mainannya yang belum dirapihkan berlari keluar kelas dan akhirnya guru yang merapihkan mainan tersebut dengan memasukkan ke dalam kotak mainan (CL3, P1, KL3). Beberapa anak tidak mau merapihkan dan lari keluar kelas, hanya DH yang mau merapihkan mainan dibantu oleh guru (CL5, P1, KL4).

Pada pertemuan di siklus I dan siklus II, perilaku anak merapihkan mainan setelah selesai bermain mulai berkembang. Anak-anak saling bekerja sama merapihkan mainan. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Selesai bermain, peneliti mengajak anak-anak untuk merapihkan media permainan ular tangga dan mempersilahkan anak-anak untuk duduk kembali di bangku masing-masing (CL3, P3, KL33). Selesai bermain,

anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga (CL4, P3, KL44). DH menarik kotak mainan dan anak-anak lainnya memasukkan mainan ke dalam kotak mainan (CL5, P2, KL22). Selesai bermain permainan ular tangga, anak-anak membantu peneliti membereskan media permainan ular tangga (CL5, P4, KL60). Bel berbunyi menandakan waktu istirahat selesai, anak-anak merapihkan mainan bersama-sama (CL6, P3, KL26). Selesai permainan, anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga (CL6, P4, KL62). Saat bel berbunyi, guru memanggil anak-anak yang di luar kelas untuk masuk kelas dan merapihkan mainan yang dimainkan di dalam kelas (CL7, P2, KL20). Selesai bermain permainan ular tangga bercerita, anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga (CL7, P3, KL47). Anak-anak yang bermain di dalam kelas merapihkan dan memasukkan mainan ke dalam kotak mainan (CL8, P3, KL28). Selesai bermain permainan ular tangga bercerita, anak-anak ikut membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga (CL8, P3, KL61). Semua anak merapihkan mainan lego dan memasukkannya ke kotak mainan (CL9, P3, KL22). Anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga bercerita dan kembali ke bangku masing-masing (CL9, P3, KL52). Anak-anak saling membantu merapihkan mainan di dalam kelas (CL10, P3, KL21). Peneliti bersama anak-anak merapihkan media permainan ular tangga bercerita (CL10, P3, KL42).

Pada pertemuan pertama, perilaku anak dalam meletakkan dan merapihkan peralatan sekolah atau pribadi pada tempatnya belum muncul. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

DH yang meminjam pensil warna milik guru tidak dikembalikan pada tempatnya dan menaruh diatas mejanya (CL1, P3, KL23).

Perilaku anak dalam meletakkan dan merapihkan peralatan sekolah atau pribadi pada tempatnya di pertemuan keempat, kelima, kedelapan dan kesembilan mulai berkembang. Anak dapat meletakkan sendiri peralatan sekolah atau pribadi pada tempatnya. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

KA, NA, DH, LA, RI menyelesaikan tugas mewarnai dan mengumpulkan majalah ke meja guru (CL4, P1, KL17). DH, KA, NA, LA, JE menyelesaikan tugas yang diberikan dan mengumpulkan sendiri LK pada meja guru (CL5, P2, KL16). Terlihat KA mengembalikan sendiri pensil

yang dipinjam pada kotak pensil di atas meja guru (CL5, P2, KL18). Setelah semua anak selesai mengerjakan dan mengumpulkan LK pada meja guru, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat makan (CL8, P2, KL21). Anak-anak dapat beristirahat makan setelah mengumpulkan LK yang diberikan di meja guru (CL9, P2, KL17).

Sedangkan perilaku anak merapikan peralatan makan setelah selesai makan pada pertemuan pertama dan ketiga diketahui belum muncul. Anak meninggalkan makanannya yang belum atau sudah habis untuk ikut bermain dengan temannya dan akhirnya guru yang merapikan peralatan makan anak.

Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Saat anak-anak beristirahat, ada anak yang belum selesai makan dan meninggalkan makanannya dan lari keluar kelas untuk ikut bermain dengan temannya (CL1, P3, KL25). RI yang belum merapikan tempat makannya berlari keluar kelas dan ikut bermain di luar kelas (CL3, P2, KL11). Guru yang melihatnya akhirnya memasukkan tempat makan RI kedalam tas RI (CL3, P2, KL12).

Pada siklus II, perilaku merapikan peralatan makan setelah selesai makan mulai berkembang. Anak akan merapikan terlebih dahulu peralatan makannya sebelum bermain. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

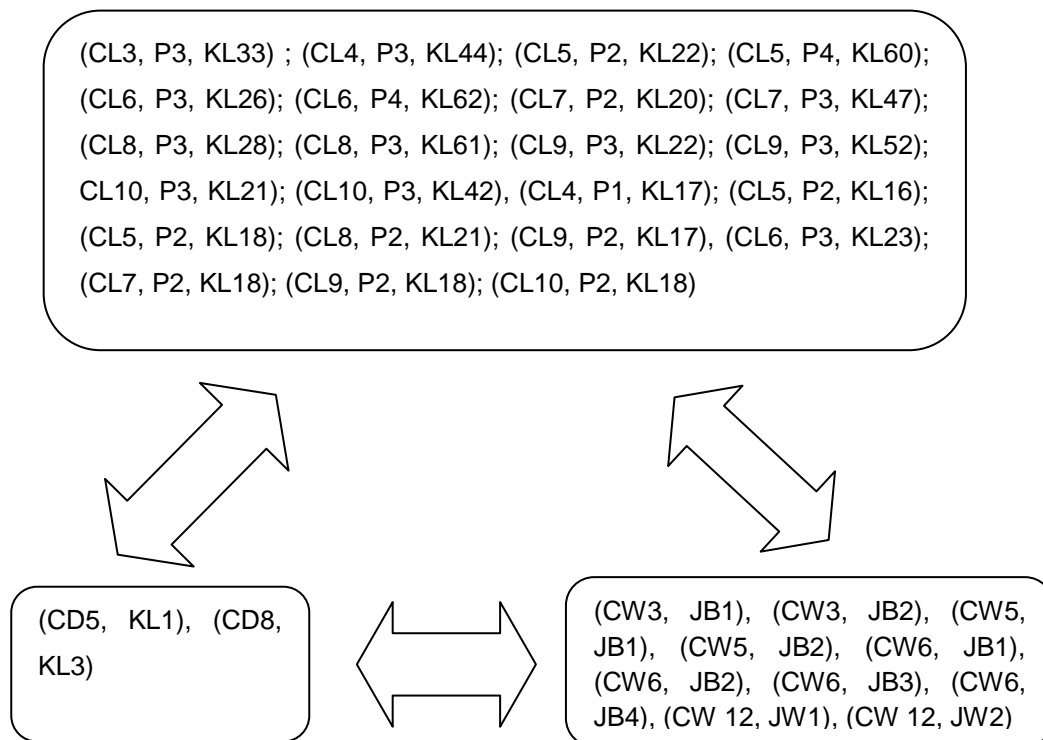
Setelah selesai merapikan tempat makan, anak-anak dapat bermain bebas (CL6, P3, KL23). RI akhirnya merapikan tempat makannya dan segera keluar kelas menghampiri ibunya (CL7, P2, KL18). Anak-anak yang sudah merapikan peralatan makanannya diperbolehkan untuk bermain bebas di dalam atau luar kelas (CL9, P2, KL18). Beberapa anak yang sudah selesai makan dan merapikan peralatan makannya, bermain bebas di luar kelas (CL10, P2, KL18).

2) Display Data

Perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun dalam merapikan barang-barang sekolah dapat dilihat dari perilaku anak merapikan mainan setelah selesai bermain, meletakkan dan merapikan peralatan sekolah atau pribadi pada tempatnya serta merapikan peralatan makan setelah selesai makan. Berdasarkan reduksi data diatas, perilaku anak merapikan barang-barang sekolah dan pribadi mulai berkembang. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang merapikan mainan bersama-sama setelah bermain, meletakkan peralatan sekolah pada tempatnya dan merapikan peralatan makan setelah selesai makan.

Bagan 6

Merapikan barang-barang pribadi dan sekolah



3) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perilaku disiplin anak dalam merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi. Hal ini terlihat saat anak-anak kelas A PAUD Kemuning Mandiri dapat merapihkan mainan setelah selesai bermain, meletakkan peralatan sekolah pada tempatnya dan merapihkan peralatan makan setelah anak selesai makan. Peran guru dalam pengembangan perilaku disiplin anak menjadi faktor penting agar perilaku disiplin anak dapat terwujud dengan kekonsistenan guru dalam menerapkan aturan di kelas dan motivasi guru terhadap anak-anak.

e. Menjaga kebersihan

1) Reduksi Data

Pada pertemuan pertama dan kedua, dapat diketahui perilaku disiplin anak dalam menjaga kebersihan belum muncul. Anak meninggalkan sampah makanan atau minuman di atas meja dan akhirnya guru yang membuang sampah tersebut. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

NA juga meninggalkan sampah plastik makanannya di meja dan langsung lari keluar kelas untuk bermain (CL1, P3, KL27). Sampah di meja tersebut akhirnya dibuang oleh guru tanpa meminta anak untuk membuangnya sendiri (CL1, P3, KL28). JE terlihat meninggalkan sampah makanannya dan menjatuhkannya di bawah meja, kemudian berlari keluar kelas untuk bermain bersama temannya (CL2, P2, KL14).

Pada pertemuan kedua, guru membawakan cerita tentang “aku senang kelasku bersih”. Dalam cerita ini, anak menjadi tahu akibat apabila tidak menjaga kebersihan kelas. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Selesai bercerita peneliti bertanya kepada anak, “anak-anak dari cerita tadi rara dan rio setelah makan sampahnya dibuang kemana ya?” (CL2, P3, KL39). Anak-anak menjawab, “ke tempat sampah” (CL2, P3, KL40). Lalu, peneliti melanjutkan, “iya benar, rara dan rio buang sampahnya ke tempat sampah, rara dan rio kalau habis makan gak buang sampahnya di tempat sampah, kira-kira nanti kenapa ya?” (CL2, P3, KL41). JE menjawab, “nanti kelasnya jadi kotor” (CL2, P3, KL42). KA juga memberi jawaban, “nanti di kelas jadi banyak lalat, soalnya banyak sampahnya” (CL2, P3, KL43). Saat peneliti sedang membereskan media permainan, anak-anak langsung berlari-lari di dalam kelas (CL2, P3, KL44).

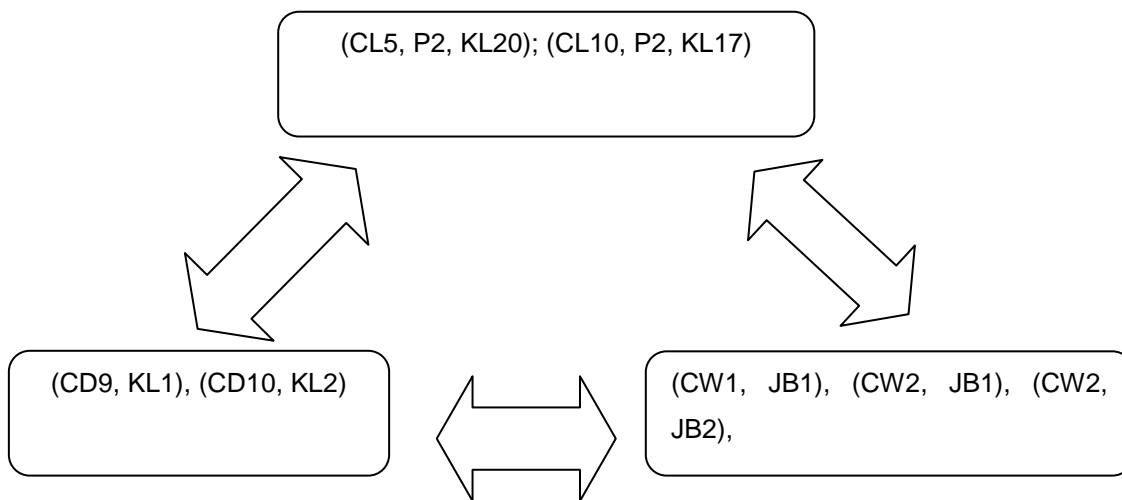
Perilaku anak dalam menjaga kebersihan kelas pada pertemuan kelima dan kesepuluh berkembang dengan baik. Anak membuang sampahnya sendiri setelah selesai makan dan tidak meninggalkan sampah diatas meja. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Selesai makan, JE terlihat sedang membuang sampah makanannya sendiri ke tempat sampah (CL5, P2, KL20). Hari ini, SA juga terlihat membuang sampahnya sendiri setelah makan (CL10, P2, KL17).

2) Display Data

Perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun dalam menjaga kebersihan dapat dilihat dari perilaku anak yang tidak meninggalkan sampah diatas meja dan membuang sampah pada tempatnya. Berdasarkan reduksi data diatas, perilaku anak dalam menjaga kebersihan kelas berkembang dengan baik. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang langsung membuang sampah makanannya sendiri ke tempat sampah.

Bagan 7 Menjaga kebersihan



3) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perilaku disiplin anak dalam menjaga kebersihan. Hal ini terlihat saat anak-anak kelas A PAUD Kemuning Mandiri terlihat membuang sampah pada tempatnya dan tidak meninggalkannya diatas meja. Peran guru dalam pengembangan perilaku disiplin anak menjadi faktor penting agar perilaku disiplin anak dapat terwujud dengan kekonsistenan guru dalam menerapkan aturan di kelas dan motivasi guru terhadap anak-anak.

f. Meminta izin jika ingin melakukan sesuatu

1) Reduksi Data

Perilaku disiplin anak pada indikator meminta izin untuk melakukan sesuatu dapat dilihat dari anak yang mengangkat tangan saat akan berbicara, anak meminta izin jika ingin melakukan sesuatu, dan anak meminta izin jika ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain. Pada pertemuan pertama, terlihat perilaku anak mengangkat tangan saat akan berbicara belum muncul. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

KA langsung memotong jawaban NA dan berkata, "bu, bu, aku tadi makan bubur" (CL1, P2, KL12).

Pada beberapa pertemuan siklus I dan siklus II, saat anak akan berbicara atau menjawab pertanyaan guru anak mengangkat tangannya. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

Semua anak-anak menjawab "aku bu" sambil mengangkat tangannya (CL1, P4, KL38). Anak-anak menjawab, "aku mau bu" sambil mengangkat tangannya (CL1, P5, KL57). Lalu, peneliti menjelaskan kembali cara bermain permainan ular tangga sambil menunjukkan media permainan ular tangga, "iya benar NA KA, hari ini kita mau main ular tangga, nah ibu jelasin lagi ya cara main ular tangganya, Siapa yang mau ikut main? (sambil peneliti mengangkat tangan)" (CL2, P3, KL23). Semua anak mengangkat tangannya dan menjawab "aku" (CL2, P3, KL24). Peneliti kemudian memberitahukan kepada anak-anak bahwa besok anak-anak akan bermain ular tangga kembali, "anak-anak besok kita mau bermain ular tangga lagi tapi gambarnya berbeda dari gambar tadi, siapa yang mau ikut main besok?" (CL2, P4, KL50). Anak-anak menjawab "aku" dan mengangkat tangannya (CL2, P4, KL51). "Anak-anak hari ini siapa yang sarapannya nasi goreng?" tanya guru (CL4, P1, KL6). NA mengangkat tangannya dan menjawab, "aku bu" (CL4, P1, KL7). KA dan JE mengangkat tangan dan menjawab, "aku bantuin mamah bu rapiin tempat tidurnya (CL6, P1, KL10). NA dan RI mengangkat tangan dan menjawab, "aku yang rapihin mamah bu" (CL6, P1, KL11). LA juga mengangkat tangan dan menjawab, "aku rapihin sendiri bu" (CL6, P1, KL12). Kemudian, peneliti melakukan tanya jawab kepada anak-anak, "siapa

yang hari ini datang ke sekolah tidak terlambat?” (CL6, P4, KL30). Semua anak menjawab, “aku” sambil mengangkat tangan kanan (CL6, P4, KL31). “Tadi pas bangun tidur, yang merapihkan tempat tidurnya kalian atau mamah?” tanya peneliti kembali (CL7, P3, KL25). SA, NA, JE menjawab, “mamah” sambil mengangkat tangan (CL7, P3, KL26). KA mengangkat tangan dan menjawab, “aku cuma di rumah bu, gak kemana-mana” (CL8, P1, KL10). Peneliti bertanya kepada anak, “anak-anak, tadi siapa yang makannya dihabiskan?” (CL8, P3, KL31). Semua menjawab, “habis” dan mengangkat tangannya kecuali RI yang tidak mengangkat tangannya (CL8, P3, KL32). “Disini ada gak kalau sedang makan sambil jalan-jalan?” tanya peneliti (CL8, P3, KL56). KA, JE, LA menjawab, “aku gak bu” sambil mengangkat tangannya (CL8, P3, KL57). “Anak-anak hari ini kita mau main apa? Ada yang tahu?” tanya peneliti (CL10, P3, KL24). SA menjawab sambil mengangkat tangan, “ular tangga bu” (CL10, P3, KL25). Peneliti bertanya kepada anak-anak, “ada yang suka lari-larian di dalam kelas gak?” (CL10, P3, KL35). JE mengangkat tangannya dan menjawab, “aku bu” (CL10, P3, KL36).

Perilaku anak yang meminta izin jika ingin keluar kelas pada pertemuan keempat belum muncul. Hal ini dapat diketahui dari catatan lapangan berikut ini:

Saat mewarnai, SA keluar kelas dan berlari menuju ibunya (CL4, P1, KL16).

Pada pertemuan ketujuh, guru bercerita tentang “aku meminta izin jika ingin keluar kelas” yang terdapat dalam papan ular tangga bercerita. Dalam cerita ini, anak menjadi tahu bahaya atau akibat jika keluar kelas tanpa izin kepada guru. Perilaku anak meminta izin jika ingin keluar kelas juga mulai muncul pada pertemuan ini. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

RI yang belum selesai makan ingin keluar kelas menghampiri ibunya dengan berkata pada guru, “ibu aku boleh keluar sebentar ketemu ibu?” (CL7, P2, KL16). Selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak-anak, “anak-anak tahu gak dari cerita tadi apa yang terjadi saat andi keluar kelas tanpa izin ibu guru?” (CL7, P3, KL40). JE menjawab, “dia nangis soalnya tangannya berdarah bu” (CL7, P3, KL41). KA menjawab, “tangannya berdarah bu” (CL7, P3, KL42). Sedangkan NA menjawab, “andinya nangis bu soalnya dia jatuh pas lagi main” (CL7, P3, KL43). “Iya benar semuanya, karena andi gak izin dan bilang bu guru jadi dia main sendiri dan tidak ada yang mengawasi andi main, jadinya andi jatuh dan tidak ada yang langsung nolongin, selain itu andi bisa diculik kalau ada

orang yang tidak dikenal masuk sekolah karena andi sedang sendiri di luar kelas” jelas peneliti (CL7, P3, KL44). Perilaku anak dalam meminta izin jika ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain pada pertemuan pertama diketahui belum muncul. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

DH tidak membawa pensil warna dan langsung mengambil pensil warna pada tempat pensil warna di atas meja guru” (CL1, P3, KL17). Pada pertemuan keempat dan kelima, anak meminta izin bila ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan berikut ini:

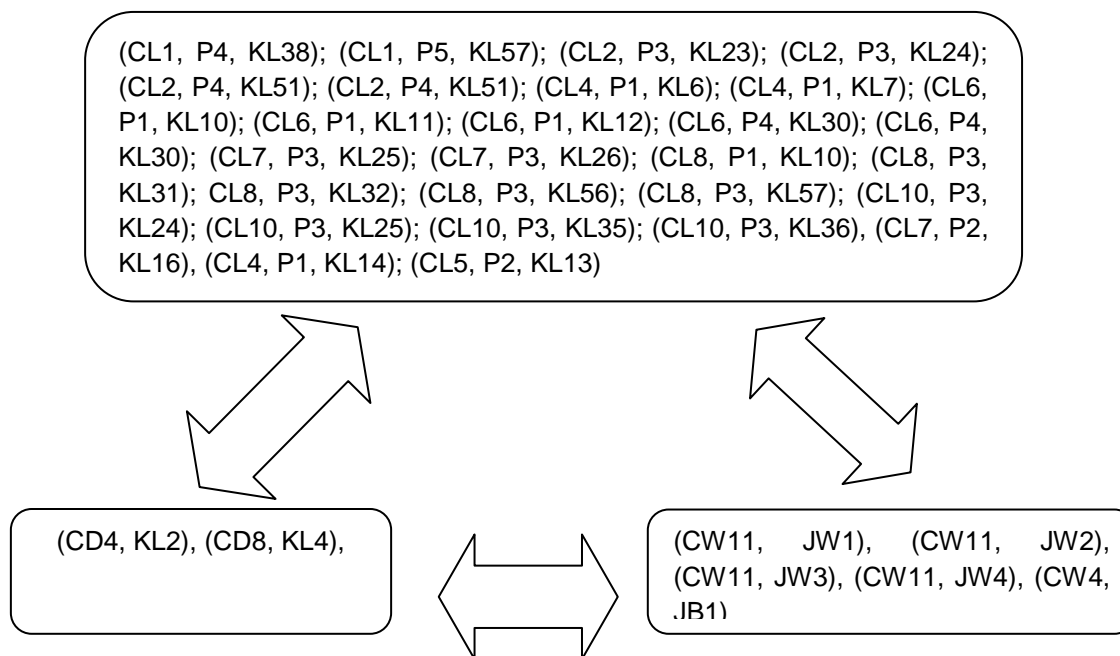
Salah satu anak yaitu NA tidak membawa pensil warna dan meminjam pada guru, “bu, aku gak bawa pensil warna, boleh pinjem gak?” (CL4, P1, KL14). KA yang tidak membawa pensil meminjam pada guru, “ibu, aku pinjem pensil ya, aku gak bawa pensil” (CL5, P2, KL13).

2) Display Data

Perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun dalam meminta izin untuk melakukan sesuatu terlihat dari anak mengangkat tangan saat akan berbicara, anak meminta izin jika ingin keluar kelas serta anak meminta izin jika ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain. Berdasarkan reduksi data diatas, perilaku anak dalam meminta izin untuk melakukan sesuatu berkembang dengan baik.

Bagan 8

Meminta izin jika ingin melakukan sesuatu



3) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perilaku disiplin anak dalam meminta izin untuk melakukan sesuatu. Hal ini terlihat saat anak-anak kelas A PAUD Kemuning Mandiri terlihat mengangkat tangan saat akan berbicara, meminta izin jika ingin keluar kelas serta meminta izin jika ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain. Peran guru dalam pengembangan perilaku disiplin anak menjadi faktor penting agar perilaku disiplin anak dapat terwujud dengan kekonsistenan guru dalam menerapkan aturan di kelas dan motivasi guru terhadap anak-anak.

D. Interpretasi Hasil Analisis

Sesuai dengan hipotesis pada bab III, maka interpretasi hasil analisis penelitian ini dikatakan berhasil jika presentase mencapai 40%. Interpretasi hasil penelitian dipaparkan dalam dua jenis analisis data, yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif. Berikut pemaparan interpretasi hasil analisis data secara kuantitatif yaitu berdasarkan hasil analisis data pada siklus I, presentase kenaikan diperoleh sebesar 64%. Pada siklus II presentase kenaikan diperoleh sebesar 82%, maka presentase kenaikan seluruhnya dari pra penelitian hingga ke siklus II sebesar 41%. Hal ini memiliki makna bahwa telah terjadi peningkatan presentase yang signifikan dari perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga bercerita di PAUD Kemuning Mandiri, Jakarta Timur.

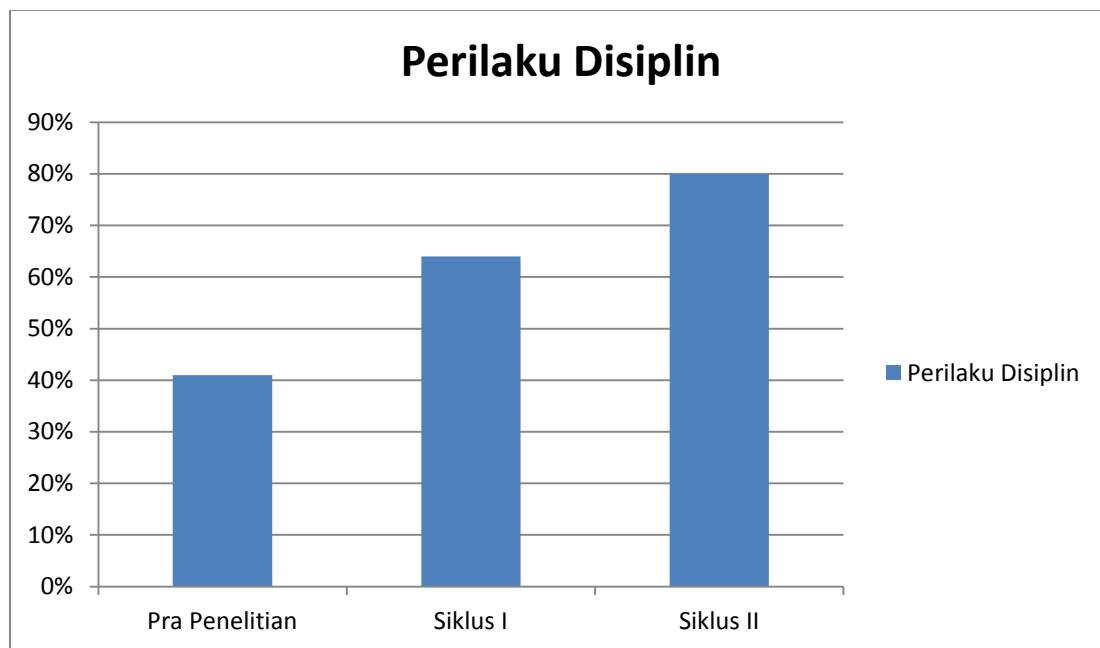
Tabel

Data Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun PAUD Kemuning Mandiri

Pra Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
41 %	64 %	82 %	41 %

Tabel di atas mendeskripsikan bahwa terjadi peningkatan perilaku disiplin anak sebesar 41% dan perilaku disiplin anak mencapai 82% di akhir siklus II. Hal ini berarti bahwa anak mengalami peningkatan perilaku disiplin dari belum muncul hingga menunjukkan kekonsistenan. Peningkatan perilaku disiplin anak merujuk pada bentuk kontrol diri dan tanggung jawab.

Grafik 4
Presentase Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun



Berdasarkan perbandingan presentase peningkatan perilaku disiplin anak pada pra penelitian dengan data pada siklus I terjadi peningkatan perilaku disiplin anak sebesar 23% setelah diberikan tindakan permainan ular tangga bercerita. Kenaikan ini belum mencapai target sehingga perlu dilakukan siklus lanjutan dikarenakan rata-rata perilaku disiplin anak belum mencapai indikator keberhasilan maksimal. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator sepakat untuk memberikan tindakan di siklus lanjutan. Dari hasil siklus II terbukti adanya peningkatan presentase yaitu sebesar 18% dan mencapai peningkatan presentase yang telah disepakati yaitu sebesar 40% dengan hasil presentase siklus II sebesar 82%.

Hasil analisis data diperoleh, presentase kenaikan dari pra penelitian sampai siklus II sebesar 41%. Hasil tersebut diperoleh melalui perbandingan antara presentase perilaku disiplin anak pada pra penelitian sebesar 41% dengan

presentase perilaku disiplin anak pada akhir siklus II sebesar 82%. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator merasa hasil presentase yang didapat telah signifikan, sehingga penelitian dihentikan pada akhir siklus II.

Hasil analisis kualitatif membuktikan bahwa melalui permainan ular tangga bercerita dapat meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun. Perilaku disiplin yang ditekankan pada pemberian tindakan ini adalah kontrol diri dan tanggung jawab. Kontrol diri terdiri dari dua indikator, yaitu melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya dan menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah. Sedangkan tanggung jawab terdiri dari empat indikator, yaitu menyelesaikan tugas yang diberikan guru, merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi, menjaga kebersihan, dan meminta izin untuk melakukan sesuatu.

E. Pembahasan Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh presentase peningkatan perilaku disiplin anak pada pada siklus I sebesar 64% dan dari siklus I kenaikan presentase sebesar 82% pada siklus II. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan hasil penilaian observasi dan instrumen. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator merasa hasil yang didapat sudah signifikan, sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II. Hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu dengan menggunakan indikator keberhasilan minimum 40%, maka hipotesis diterima. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa melalui permainan ular tangga bercerita dapat

meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri diterima.

Hasil analisis data secara kualitatif menunjukkan bahwa permainan ular tangga bercerita dapat meningkatkan perilaku disiplin anak pada bentuk kontrol diri yang terdiri dari dua indikator dan tanggung jawab yang terdiri dari enam indikator. Dalam permainan ular tangga bercerita, anak-anak bermain permainan ular tangga bersama-sama. Anak-anak akan diberikan cerita yang mengandung berbagai perilaku disiplin di sekolah. Permainan ular tangga bercerita diberikan dalam kurun waktu 60 menit yang mencakup kegiatan sebelum permainan ular tangga bercerita, saat permainan ular tangga bercerita, sampai pada kegiatan sesudah melaksanakan permainan ular tangga bercerita.

Perilaku disiplin dalam bentuk kontrol diri terbagi dalam dua indikator yaitu melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya dan menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah. Anak menunjukkan perilaku melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya, seperti anak datang ke sekolah tepat waktu, anak makan saat waktu istirahat, dan anak berhenti bermain pada waktunya. Anak juga menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah yang dapat dilihat dari anak berjalan saat di dalam kelas atau tidak berlari-larian di dalam kelas, anak mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang berbicara atau bercerita, anak menjawab salam saat guru mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan guru saat tiba atau pulang sekolah, dan anak mematuhi aturan saat melakukan kegiatan. Perilaku disiplin perlu dibangun sejak dini karena disiplin akan mengembangkan kontrol diri

pada anak yang mengajarkan perilaku yang benar dan salah. Hal ini sependapat dengan pendapat Mitra yang mengatakan:

*discipline means helping your child to develop a series of inner control mechanisms that last a lifetime. This simply means that for starters your child must be taught how to choose between right and wrong.*¹⁰⁰

Pendapat tersebut dapat diartikan disiplin berarti membantu anak untuk mengembangkan rangkaian mekanisme kontrol diri yang berlangsung sepanjang hidup. Sebagai permulaan anak harus diajarkan bagaimana memilih antara yang benar dan salah.

Sedangkan perilaku disiplin dalam bentuk tanggung jawab terdiri dari empat indikator, yaitu menyelesaikan tugas yang diberikan guru, merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi, menjaga kebersihan, dan meminta izin untuk melakukan sesuatu. Anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru serta ikut terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak juga dapat meletakkan barang-barang sekolah pada tempatnya, seperti mainan yang telah digunakan atau dipakai diletakkan pada kotak mainan dan merapihkan barang-barang pribadi, seperti merapihkan peralatan makan setelah selesai makan. Anak menunjukkan perilaku menjaga kebersihan dengan membuang sampah pada tempatnya. Anak meminta izin jika ingin keluar kelas, meminjam barang orang lain, dan mengangkat tangannya saat akan berbicara. Perilaku disiplin mengajarkan pada anak untuk memiliki rasa tanggung jawab terhadap pilihannya sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Adams yang mengatakan *Discipline is defined as the process through which children learn*

¹⁰⁰ Laxmia Mitra, *Discipline Your Child A Guide To Raising Responsible And Independent Children* (USA: Xlibris Corporation, 2012), Chapter 1

*to take responsibility for their own behavior.*¹⁰¹ Pendapat tersebut dapat diartikan, disiplin didefinisikan sebagai proses yang dilalui anak untuk belajar bertanggung jawab atas perilaku mereka sendiri.

Tabel 18

Data Peningkatan Butir Pernyataan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun pada Siklus II

Butir Pernyataan	Pra Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	19 %	28 %	34 %	15 %
2	19 %	31 %	39 %	20 %
3	20 %	28 %	36 %	16 %
4	14 %	22 %	33 %	19 %
5	16 %	25 %	34 %	18 %
6	22 %	33 %	33 %	11 %
7	22 %	33 %	44 %	22 %
8	22 %	30 %	36 %	14 %
9	17 %	28 %	41 %	24 %
10	13 %	23 %	39 %	26 %
11	20 %	28 %	36 %	16 %
12	19 %	27 %	31 %	12 %
13	16 %	33 %	36 %	20 %
14	11 %	25 %	33 %	22 %
15	19 %	25 %	38 %	19 %

¹⁰¹ Jerry Adams, *Discipline Without Anger: A Parent's Guide to Teaching Children Responsible Behavior* (USA: AuthorHouse, 2008), h.5

16.	20 %	31 %	33 %	13 %
-----	------	------	------	------

Indikator perilaku disiplin dalam bentuk kontrol diri yang mendapat nilai terendah adalah menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah (11%), sedangkan perilaku tanggung jawab yang mendapatkan nilai terendah adalah merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi (12%). Kedua indikator ini terlihat kurang berkembang secara maksimal dan memiliki presentase dibawah 20%. Selanjutnya, perilaku disiplin yang mendapat nilai tertinggi yaitu kontrol diri terdapat pada indikator perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah (22%), sedangkan perilaku tanggung jawab yang memiliki presentase tertinggi adalah anak merapihkan barang sekolah dan pribadi (26%).

Perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun PAUD Kemuning Mandiri ditingkatkan melalui permainan ular tangga bercerita. Bermain menjadi aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain, anak akan meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Freeman dan Munandar dalam Ismail yang mendefinisikan bahwa bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.¹⁰² Pada saat permainan ular tangga bercerita, anak belajar untuk mematuhi aturan, seperti melempar dadu sesuai urutan pemain dan meletakkan pion pada papan ular tangga sesuai angka yang muncul dari lemparan dadu. Selain itu, dalam permainan ular tangga bercerita, anak belajar berbagai perilaku disiplin di sekolah. Perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun yang terdapat

¹⁰² Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h.27

dalam indikator terlihat dari aktivitas sehari-hari anak di sekolah. Peran guru sangat penting dalam mengembangkan perilaku disiplin anak dengan bersikap tegas saat muncul perilaku anak yang tidak sesuai dengan tata tertib sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa perilaku disiplin anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan berupa permainan ular tangga bercerita. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari presentase yang diperoleh setiap anak telah mencapai target yang telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator. Peningkatan perilaku disiplin juga dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap butir pernyataan dari indikator perilaku disiplin. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga bercerita dapat meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan telah berhasil menguji hipotesis. Peneliti merasakan adanya keterbatasan dalam penelitian. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, yaitu:

1. Keterbatasan peneliti dalam mendokumentasikan kegiatan pembelajaran sehingga ada beberapa aktivitas yang tidak dapat didokumentasikan.
2. Kurangnya tambahan variasi media selama pemberian tindakan sehingga terkadang anak merasa bosan dengan permainan ular tangga bercerita.
3. Keterbatasan peneliti memperoleh sumber untuk menggambar perilaku disiplin yang akan digunakan untuk bercerita pada anak

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada pra penelitian, didapat presentase sebesar 41%, sedangkan pada siklus I didapat presentase sebesar 64%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan pada siklus I memberikan peningkatan pada indikator secara keseluruhan sebesar 23%. Peneliti dan kolaborator membuat kesepakatan dengan menentukan besarnya presentase kenaikan minimal sebesar 40%, karena peningkatan skor dari pra penelitian ke siklus I belum mencapai 40% maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, presentase mencapai 82% dengan perolehan data tersebut terjadi peningkatan yang signifikan dari perilaku disiplin anak pada pra penelitian ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data tersebut, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena pada siklus II terjadi peningkatan presentase sebesar lebih dari 40% sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator. Data tersebut membuat hipotesis tindakan yang menyatakan permainan ular tangga bercerita dapat meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri dapat diterima.

Hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa permainan ular tangga bercerita dapat meningkatkan perilaku disiplin anak. Hal tersebut dapat terlihat dari perilaku disiplin yang muncul pada anak untuk setiap indikator perilaku disiplin yang

dikembangkan Perilaku yang muncul diantaranya adalah anak dapat melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya, seperti datang ke sekolah tepat waktu. Anak juga mampu menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah, seperti mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang berbicara. Anak juga dapat menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan. Anak juga dapat merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi dengan meletakkan pada tempatnya. Hal ini dapat terlihat setelah anak selesai bermain maka anak akan merapihkan mainan tersebut. Anak mampu menunjukkan perilaku menjaga kebersihan kelas dengan membuang sampah pada tempatnya. Anak juga mampu untuk meminta izin terlebih dahulu untuk melakukan sesuatu. Berdasarkan hasil observasi dalam bentuk catatan lapangan, catatan wawancara, dan dokumentasi dapat dilihat bahwa permainan ular tangga bercerita dapat meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Mandiri.

Banyak cara atau metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan perilaku disiplin anak, salah satunya adalah permainan ular tangga bercerita. Permainan ular tangga bercerita dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru atau sekolah dalam meningkatkan perilaku disiplin anak. Anak tidak hanya duduk mendengarkan cerita, namun juga melakukan permainan ular tangga, seperti melempar dadu dan menjalankan pion. Selain itu, anak juga memberikan respon terkait cerita. Anak terlibat aktif dalam permainan ular tangga bercerita sehingga saat peneliti bercerita anak tidak akan menjadi bosan.

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini diketahui bahwa pelaksanaan permainan ular tangga bercerita merupakan satu pendekatan yang dapat dilakukan oleh guru dan pihak sekolah sebagai cara untuk meningkatkan perilaku disiplin anak. Pada pelaksanaan permainan ular tangga bercerita mampu mengembangkan perilaku disiplin anak yang membantu anak mengembangkan kontrol diri terhadap perilaku baik atau tidak baik dan tanggung jawab atas pilihan tindakannya. Permainan ular tangga bercerita pada akhirnya dapat memberikan hasil yang baik pada perilaku disiplin anak. Permainan ular tangga bercerita dapat dimainkan dengan berbagai variasi cerita, sehingga membuat anak dapat mengambil pesan moral yang terkandung dalam cerita. Semakin berkembang perilaku disiplin anak di sekolah maka akan menjadikan anak tumbuh sebagai pribadi yang berperilaku sesuai dengan norma-norma di masyarakat.

Permainan ular tangga bercerita dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru dalam meningkatkan perilaku disiplin dan kemampuan anak lainnya. Guru dapat bercerita tentang berbagai perilaku disiplin dengan media permainan ular tangga bercerita. Guru juga dapat menjadikan permainan ular tangga bercerita sebagai kegiatan rutin yang dapat dilakukan satu kali dalam sepekan.

Dalam kegiatan pembelajaran, perilaku disiplin akan memberikan banyak manfaat bagi kehidupan anak, karena dengan disiplin anak diajarkan untuk bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Pada anak usia dini pengembangan perilaku disiplin sangat penting, karena disiplin merupakan proses

belajar yang akan terus berlangsung sepanjang waktu yang mengajarkan anak untuk berperilaku baik dan menghindari untuk berperilaku tidak baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti mencoba mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, permainan ular tangga bercerita dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran selain kegiatan membaca, menulis dan berhitung. Guru dapat menggunakan permainan ular tangga bercerita untuk meningkatkan perilaku disiplin anak dengan variasi cerita yang mengandung pesan moral terhadap anak.
2. Bagi mahasiswa PG-PAUD, dapat memberikan referensi dan menambah wawasan bahwa permainan ular tangga bercerita dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang mampu meningkatkan perilaku disiplin anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan peningkatan perilaku disiplin anak melalui permainan ular tangga bercerita dengan menciptakan inovasi-inovasi baru dan lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Yanuar. 2012. *Jenis-Jenis Hukuman Edukatif untuk Anak SD*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Adams, Jerry. 2008. *Discipline Without Anger: A Parent's Guide to Teaching Children Responsible Behavior*. USA: AuthorHouse.
- Allen, K. Eileen dan Lynn R. Marotz. 2010. *Profil Perkembangan Anak Pra Kelahiran hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: PT Indeks
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Ari, Robertus. 2013. *Friendly & Firm Parenting Mendisiplinkan Anak Secara Bersahabat dan Tegas*. Yogyakarta: G-Media.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi 2010*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnall, Judy. 2008. *Discipline Without Distress*. Canada: Professional Parenting Canada.
- Bergin, Christi Crosby dan David Allen Bergin. 2012. *Child and Adolescent Development in Your Classroom*. USA: Cengage Learning.
- Brewer, Jo Ann. 2007. *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades*. USA: Pearson Education.
- Campbell, Doug. 2012. *Discipline Without Anger*. USA: Rowman&Littlefield Education.
- Dodson, Dr. Fitzhugh. 2006. *Mendisiplinkan Anak dengan Kasih Sayang*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga
- Familia, Tim Pustaka. 2007. *Mempertimbangkan Hukuman pada Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gestwicki, Carol. 2007. *Developmentally Appropriate Practice Curriculum and Development in Early Education Third Edition*. Canada: Thomson Delmar Learning.

- Gunarsa, Prof. Dr. Singgih D. 2004. *Dari Anak Sampai Usia Lanjut: Bunga Rampai Psikologi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Gunarsa, Singgih D. dan Yulia Singgih D. Gunarsa, 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hockenberry, Marilyn J. dan David Wilson. 2015. *Wong's Nursing Care of Infants and Children 10th Edition*. Canada: Elsevier Mosby.
- Hinebaugh, Jeffrey P. 2009. *A Board Game Education*. USA: Rowman & Littlefield Education.
- Ibung, Dian. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Ismayani, Ani. 2010. *Fun Math with Children Mengenalkan matematika kepada anak usia 2 hingga 6 tahun melalui gerakan beragam aktivitas*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kostelnik, Marjorie J. Anne K. Soderman, dan Alice P. Whiren. 2007. *Developmentally Appropriate Curriculum*. United States of America: PEARSON.
- Kunandar. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2009. *Mengenal Penelitian Pendidikan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Milis, Geoffrey E. 2003. *Action Research: A Guide For Teacher Research*. New Jersey: Pearson Education
- Mitra, Laxmia. 2012. *Discipline Your Child A Guide To Raising Responsible And Independent Children*. USA: Xlibris Corporation.
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murti, Hestyana. 2013. *Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak Kelas I Melalui Permainan Ular Tangga di Madrasah Ibtidaiyah Al-Wahyu, Cibubur Jakarta Timur*. Jakarta: PAUD FIP UNJ.
- N, Devi Silvia. 2012. *Pembentukan Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bercerita di TKIT Darul Ulum Mauk Tangerang Banten*. Jakarta: PAUD FIP UNJ.

- Nizar, Imam Ahmad Ibnu. 2009. *Membentuk dan Meningkatkan Disiplin Anak Sejak Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Onah. 2010. *Meningkatkan Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Table Reward di TK Sindanglaut Pandeglang Banten*. Jakarta: PAUD FIP UNJ.
- Papalia, Diane E., Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman. 2009. *Human Development Perkembangan Manusia Edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Provenzo, Asterie Baker dan Egune F. Provenzo. 1981. Jr, *Favorite Board Games You Can Make And Play*. US: Prentice Hall.
- Rigby, Jill. 2013. *Raising Respectful Children in a Direspectful World*. USA: Howard Books.
- Soetjningsih, Christiana Hari. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudarna. 2014. *PAUD BERKARAKTER Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh: Kecerdasan Emosi, Spirit dan Sosial*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Sharma, Hari Datt. 2007. *How to Shape Your Kids Better*. Jakarta: PT Intisari Mediatama.
- Sudijono, Anas. 2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Tasoni, Penny dan Kate Beith. 2002. *Diploma in Child Care and Education USA*: Heinemann Educational
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Vasiloff, Barbara C. 2003. *Teaching Self Discipline to Children*. USA:Twenty Third Publications.
- Wantah, Maria J. 2005. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Keterangan Validasi Instrumen Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun

SURAT KETERANGAN VALIDASI EXPERT JUDGMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Iriani Indri Hapsari, M.Psi

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Papan Disiplin”**.

Yang dibuat oleh :

Nama : Dwi Kusuma Ningrum

NIM : 1615110695

Jurusan : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut valid. Dengan demikian, surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penilai,

(Iriani Indri Hapsari, M.Psi)

Lampiran 2

Catatan Lapangan Selama Pemberian Tindakan Permainan Ular Tangga Bercerita

CATATAN LAPANGAN 1

Hari/Tanggal : Senin, 07 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Mengenalkan media Permainan Ular Tangga Bercerita

Waktu	Deskripsi
08.30 – 08.45	<p>Pada pertemuan pertama, anak-anak telah tiba di sekolah dan masuk ruang kelas serta meletakkan tasnya di bangku (CL1, P1, KL1). Kemudian, anak-anak bermain di luar kelas di area permainan outdoor (CL1, P1, KL2). Tidak lama kemudian, guru membunyikan bel yang menandakan waktu masuk kelas (CL1, P1, KL3). Salah satu anak yaitu DH masih di luar kelas dan bermain di luar, guru pun memanggilnya, “DH ayo masuk kelas nak, kita mau belajar dulu, nanti lagi mainnya” (CL1, P1, KL4). DH akhirnya mau masuk setelah diantarkan oleh ibunya (CL1, P1, KL5).</p> <p>Setelah semua anak duduk, guru mengucapkan salam, “Assalamualaykum Warahmatullahi Wabarakatuh dan anak-anak menjawab, “Waalaykumsalam warahmatullahi wabarakatuh” walaupun beberapa anak lainnya terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya (CL1, P2, KL6). Kemudian, guru mengajak anak-anak untuk berdoa dengan bernyanyi terlebih dahulu, “<i>tangan ke atas tangan ke samping tangan ke depan duduk yang rapi..rapih</i>”, lalu, guru dan anak-anak membaca surat al fatihah dan doa sebelum belajar (CL1, P2, KL7). Saat membaca doa, tidak semua anak ikut membaca doa, beberapa anak mengobrol dengan teman sebangkunya (CL1, P2, KL8). Selesai berdoa, guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi lagu bintang kecil, balonku, topi bundar, tepuk paud, dan tepuk semangat (CL1, P2, KL9). Kemudian, guru menanyakan sarapan yang anak makan sebelum berangkat sekolah pagi ini, “anak-anak, tadi sebelum ke sekolah kalian sarapan apa di rumah?” (CL1, P2, KL10). NA menjawab, “aku makan nasi goreng pake..” (CL1, P2, KL11) KA langsung memotong jawaban NA dan berkata, “bu, bu, aku tadi makan bubur” (CL1, P2, KL12). Guru yang</p>

	mendengar jawaban KA berkata, “waah enak banget KA pagi-pagi sarapan bubur” dan NA segera memberikan jawaban kembali mengenai sarapannya pagi ini, “bu linda, aku tadi makan nasi gorengnya pake telur bu” (CL1, P2, KL13). Saat guru sedang melakukan tanya jawab dengan anak lainnya, LA mengobrol dengan JE dan SA bercanda dengan AD (CL1, P2, KL14). Lalu, guru menjelaskan pentingnya sarapan, “sarapan itu penting ya nak, kalau pagi sebelum sekolah kalian harus sarapan dulu biar nanti pas sekolah kuat, gak pusing kepalanya” (CL1, P2, KL15).
08.45 – 09.30	Pada kegiatan selanjutnya, guru membagikan majalah kepada anak-anak dan menjelaskan kepada anak-anak untuk mewarnai gambar yang terdapat di dalam buku (CL1, P3, KL16). DH tidak membawa pensil warna dan langsung mengambil pensil warna pada tempat pensil warna di atas meja guru” (CL1, P3, KL17). Saat mewarnai, hanya KA, LA, DH, NA yang mengerjakannya sendiri hingga selesai (CL1, P3, KL18). Sedangkan anak-anak yang lain tidak mau mengerjakan sehingga guru membantu anak mewarnai dan memberikan motivasi pada anak, “ayo JE dikerjakan dahulu, nanti kalau sudah selesai boleh istirahat, JE mau istirahat gak?” (CL1, P3, KL19). Beberapa anak yang diberikan motivasi boleh segera istirahat bila sudah selesai mewarnai, akhirnya menyelesaikan tugas mewarnai (CL1, P3, KL20). SA yang belum selesai mewarnai, keluar kelas dan menghampiri ibunya untuk dibelikan makanan, lalu kembali ke kelas untuk makan (CL1, P3, KL21). Guru pun bertanya kepada SA, “Iho kok SA sudah makan, kan belum selesai mewarnai?”, SA hanya senyum dan tidak menjawab pertanyaan guru (CL1, P3, KL22). DH yang meminjam pensil warna milik guru tidak dikembalikan pada tempatnya dan menaruh diatas mejanya (CL1, P3, KL23). Beberapa anak yang sudah selesai mewarnai, diizinkan oleh guru untuk beristirahat, sedangkan yang belum selesai menjadi tugas untuk dikerjakan dirumah (CL1, P3, KL24). Saat anak-anak beristirahat, ada anak yang belum selesai makan dan meninggalkan makanannya dan lari keluar kelas untuk ikut bermain dengan temannya (CL1, P3, KL25). Guru pun menegur, “JE makanannya dihabiskan dulu, baru main sama temannya” (CL1, P3, KL26). NA juga meninggalkan sampah plastik makanannya di meja dan langsung lari keluar kelas untuk bermain (CL1, P3, KL27). Sampah di meja tersebut akhirnya dibuang oleh guru tanpa meminta anak untuk membuangnya sendiri (CL1, P3, KL28).
09.30 – 10.30	Setelah beristirahat, bel tanda masuk kelas berbunyi (CL1, P4, KL29). Anak-anak masuk kelas dan berdiri membuat lingkaran (CL1, P4, KL30). Peneliti mengajak anak-anak untuk bernyanyi ‘ <i>matahari bersinar terang</i> ’, lalu mengajak anak untuk duduk melingkar (CL1, P4, KL31). Lalu, peneliti bertanya kepada anak, “anak-anak sudah kenyang belum makannya tadi?”, anak-anak menjawab “sudaah”

(CL1, P4, KL32). Lalu, peneliti kembali bertanya, “tadi ibu liat ada anak yang makan dan sampahnya ditinggalkan begitu saja di meja, seharusnya kalau makan ada sampahnya, dibuang kemana ya?” (CL1, P4, KL33). KA menjawab “dibuang ke tempat sampah bu” (CL1, P4, KL34). Kemudian peneliti bertanya kepada anak mengenai kegiatan berikutnya yang akan dilakukan, “ada yang tahu hari ini kita mau main apa?” (CL1, P4, KL35). LA dan NA menjawab “gak tahu bu” (CL1, P4, KL36). Kemudian peneliti mengeluarkan media papan ular tangga dan memperlihatkan kepada anak, “anak-anak hari ini ibu mau mengenalkan pada anak-anak permainan yang besok akan kita mainkan, besok kita mau bermain permainan ular tangga bercerita, siapa yang mau ikut main besok?” (CL1, P4, KL37). Semua anak-anak menjawab “aku bu” sambil mengangkat tangannya (CL1, P4, KL38). Peneliti bertanya kembali, “ada yang pernah main ular tangga?” (CL1, P4, KL39). JE menjawab, “yang dikocok itu kan bu?” (CL1, P4, KL40). Peneliti menjawab, “iya JE, itu namanya dadu yang dikocok, tapi, nanti dadu untuk ular tangga kita gak dikocok ya, tapi dilempar, soalnya dadunya besaarr” (peneliti mengeluarkan dan menunjukkan dadu pada anak) (CL1, P4, KL41). NA berkata, “iih bagus bu” (CL1, P4, KL42). Peneliti menjelaskan kembali pada anak-anak, “nah anak-anak besok kan kita mau main ular tangga, jadi ibu mau jelasin ke anak-anak dulu cara main ular tangganya sekarang, jadi besok anak-anak bisa mainnya langsung, sebelum main anak-anak ambil pionnya dulu (sambil mengeluarkan pion dan menunjukkan pada anak-anak) dan kalian lihat ada angkanya di setiap pion, nanti kalau semua sudah dapat pion, baru lempar dadunya secara bergantian sesuai urutan angka dipionnya (CL1, P4, KL43). Misalnya, besok RI dapat pion nomor 1 berarti RI yang lempar dadu dulu, selanjutnya yang lempar yang dadunya ada angka 2 (CL1, P4, KL44). Saat peneliti sedang menjelaskan, SA dan AD mengobrol dan tidak memperhatikan, lalu peneliti menegurnya, “anak-anak kalau ada yang sedang berbicara, bagaimana seharusnya sikap kita ya? mendengarkan atau tidak mendengarkan?” (CL1, P4, KL45). KA dan NA menjawab, “mendengarkan bu” (CL1, P4, KL46). “SA dan AD dengarkan ibu dulu ya, besok kalau tidak tahu caranya main gimana?” jelas peneliti (CL1, P4, KL47). SA dan AD pun memperhatikan kembali (CL1, P4, KL48). Peneliti kembali menjelaskan cara permainan ular tangga, “Nah, nanti kalau sudah dilempar dadunya dan keluar angka, kalian jalankan pionnya sesuai angka di dadu” (CL1, P4, KL49). “Misalnya, angka di dadunya 4, berarti kalian hitung 4 kotak dari awal ya dan taruh pionnya di kotak angka empat (sambil menunjukkan pada anak cara menjalankan pion di papan ular tangga)” jelas peneliti (CL1, P4, KL50). Kemudian, peneliti bertanya kepada anak, “gimana, anak-anak sudah tahu belum cara bermain ular tangga untuk besok?” (CL1, P4, KL51). Beberapa anak tidak menjawab, hanya JE, KA, NA menjawab, “bisa bu, aku

	<p>bisa” (CL1, P4, KL52).</p> <p>Selesai mengenalkan permainan ular tangga kepada anak, peneliti meminta anak-anak untuk kembali ke kursi masing-masing dan bersiap-siap untuk pulang (CL1, P5, KL53). Sebelumnya peneliti bertanya mengenai perasaan anak-anak hari ini, “anak-anak bagaimana perasaannya, senang atau tidak hari ini sekolahnya?” (CL1, P5, KL54). Anak-anak serempak menjawab “senang bu” (CL1, P5, KL55). Peneliti bertanya kembali, “siapa yang besok mau ikut main ular tangga dengan ibu?” (CL1, P5, KL56). Anak-anak menjawab, “aku mau bu” sambil mengangkat tangannya (CL1, P5, KL57). Kemudian, peneliti menutup kegiatan hari ini bersama anak-anak membaca surat Al-Ashr dan mengucapkan salam (CL1, P5, KL58).</p>
--	--

Refleksi :

Pada pertemuan pertama, terlihat perilaku disiplin pada beberapa anak masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat dari temuan peneliti terdapat anak yang tidak membuang sampah makanannya sendiri ke tempat sampah, anak yang meninggalkan makanannya dan berlari keluar kelas untuk bermain, anak yang tidak segera masuk kelas walaupun bel sudah berbunyi dan guru juga sudah mengajaknya masuk kelas. Beberapa anak juga tidak menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru sehingga guru membantu anak menyelesaikan tugasnya. Pada saat peneliti mengenalkan permainan ular tangga bercerita, hanya ada satu anak yang mengetahui permainan ini dan anak lainnya tidak mengetahuinya. Anak-anak terlihat senang saat melihat media permainan ular tangga yang berwarna-warni. Saat peneliti menjelaskan kegiatan, masih terdapat anak yang asyik mengobrol dengan temannya.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 2

Hari/Tanggal : Rabu, 09 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku senang kelasku bersih”

Waktu	Deskripsi
08.30 – 09.00	<p>Pada pertemuan kedua ini, setelah bel berbunyi, anak-anak dan guru masuk ke dalam kelas (CL2, P1, KL1). Guru mengajak anak-anak untuk berdoa terlebih dahulu dengan membaca surat Al Fatihah dan doa sebelum belajar (CL2, P1, KL2). Saat kegiatan berdoa berlangsung, masih ada beberapa anak yang tidak ikut berdoa dan mengobrol dengan temannya (CL2, P1, KL3). Selesai berdoa, guru mengajak anak-anak untuk keluar kelas dan melakukan olahraga senam (CL2, P1, KL4). Sebelum memulai senam, guru mengajak anak-anak untuk melakukan tepuk semangat, “anak-anak hari ini kita mau senam bersama-sama, sebelum senam biar semangat, kita tepuk semangat dulu ya” (CL2, P1, KL5). Anak-anak mengikuti instruksi guru untuk melakukan tepuk semangat (CL2, P1, KL6). Kemudian, guru menyalakan tape dan memimpin anak-anak melakukan gerakan senam (CL2, P1, KL7). Semua anak mengikuti gerakan senam yang ditunjukkan oleh guru dan anak-anak juga terlihat bersemangat (CL2, P1, KL8). Saat kegiatan senam berlangsung, salah satu anak yaitu DH berlari ke dalam kelas dan duduk di kelas sambil bermain lego yang diambilnya dari box lego (CL2, P1, KL9). Melihat DH yang masuk ke dalam kelas dan bermain sendiri, salah satu guru menyusul dan bertanya, “DH kenapa gak ikut senam, kan senamnya belum selesai nak?”, DH menjawab, “gak mau, aku capek” (sambil terus memainkan legonya) (CL2, P1, KL10). Guru berkata kembali, “ayo DH ikut senam dulu, nanti teman-temannya ikut-ikutan masuk ke kelas, senamnya kan belum selesai” (CL2, P1, KL11). Guru pun merangkul tangan DH dan mengajaknya keluar kelas sambil berkata, “mainannya taruh dulu di tempat legonya” (CL2, P1, KL12).</p>

09.00 - 09.30	Setelah selesai senam, anak-anak diperbolehkan beristirahat untuk makan (CL2, P2, KL13). JE terlihat meninggalkan sampah makanannya dan menjatuhkannya di bawah meja, kemudian berlari keluar kelas untuk bermain bersama temannya (CL2, P2, KL14). Anak-anak lainnya yang sudah selesai makan, bermain kejar-kejaran di dalam kelas dan membuat kondisi kelas menjadi bising dengan teriakan mereka (CL2, P2, KL15). Guru pun meminta anak untuk bermain di luar kelas, “nak..nak..mainnya di luar kelas, jangan lari-larian di dalam kelas” (CL2, P2, KL16).
09.30 – 10.20	Bel tanda masuk pun berbunyi dan menandakan bahwa waktu istirahat anak-anak sudah selesai (CL2, P3, KL17). Beberapa anak masih diluar kelas sehingga peneliti harus memanggilnya, “NA, RI ayo masuk kelas nak, belnya kan sudah bunyi dari tadi” (CL2, P3, KL18). Setelah semua anak masuk, peneliti meminta anak untuk duduk melingkar dengan terlebih dahulu bernyanyi ‘ <i>matahari bersinar terang</i> ’ (CL2, P3, KL19). Setelah semua anak duduk melingkar, peneliti menyanyikan lagu ‘ <i>kalau kau senang hati..</i> ’ agar anak menjadi lebih bersemangat (CL2, P3, KL20). Kemudian, peneliti bertanya kepada anak mengenai kegiatan berikutnya yang akan dilakukan hari ini, “anak-anak ada yang tahu hari ini kita mau main apa?” (CL2, P3, KL21). KA dan NA menjawab, “ular tangga” (CL2, P3, KL22). Lalu, peneliti menjelaskan kembali cara bermain permainan ular tangga sambil menunjukkan media permainan ular tangga, “iya benar NA KA, hari ini kita mau main ular tangga, nah ibu jelasin lagi ya cara main ular tangganya, Siapa yang mau ikut main? (sambil peneliti mengangkat tangan)” (CL2, P3, KL23). Semua anak mengangkat tangannya dan menjawab “aku” (CL2, P3, KL24). Kemudian, peneliti meminta anak secara bergilir untuk mengambil pion yang terdapat dalam kantung kecil (CL2, P3, KL25). Setelah semua anak mendapatkan pion, peneliti menyebutkan angka 1-10 dan meminta anak mengangkat pionnya bila angka tersebut disebutkan, “sekarang kalau ibu sebutkan angkanya, kalian angkat pionnya ya dan duduk secara berurutan ya” (CL2, P3, KL26). Saat peneliti menyebutkan angka 1-10, guru membantu anak untuk duduk sesuai urutan angka 1-10 (CL2, P3, KL27). Peneliti menjelaskan kembali permainan ular tangga, “Nanti kita bermain selama 20 menit ya atau kalau ada yang sampai ke kotak angka 25 berarti permainan ular tangga berceritanya selesai” (CL2, P3, KL28). Setelah semua anak duduk secara berurutan, peneliti mengeluarkan dadu dan meminta anak yang memegang pion angka 1 untuk berdiri dan melempar dadu (CL2, P3, KL29). Semua anak melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan angka pada pionnya (CL2, P3, KL30). Setiap anak melempar dadu, peneliti akan bertanya angka berapa yang muncul dari hasil lemparan dadu (CL2, P3, KL31). Anak-anak masih terlihat bingung saat akan meletakkan pionnya diatas papan ular tangga sehingga peneliti menjelaskan pada anak cara

	<p>meletakkan pionnya (CL2, P3, KL32). Salah satu anak yaitu SA mengambil pionnya yang sudah diletakkan sebelumnya sehingga peneliti menjelaskan kepada SA agar pionnya diletakkan di kotak ular tangga (CL2, P3, KL33). Saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga atau ular maka pion tersebut akan naik atau turun pada kotak yang terhubung dengan tangga atau ular (CL2, P3, KL34). Peneliti akan bercerita pada anak mengenai gambar yang terdapat di kotak tangga atau ular (CL2, P3, KL35). Tema cerita hari ini adalah aku senang kelasku bersih (CL2, P3, KL36). Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti menceritakan hasil atau akibat perilaku membuang sampah pada tempatnya (CL2, P3, KL37). Sedangkan pada kotak yang terdapat ular, peneliti bercerita akibat dari perilaku membuang sampah sembarangan atau tidak pada tempatnya (CL2, P3, KL38). Selesai bercerita peneliti bertanya kepada anak, “anak-anak dari cerita tadi rara dan rio setelah makan sampahnya dibuang kemana ya?” (CL2, P3, KL39). Anak-anak menjawab, “ke tempat sampah” (CL2, P3, KL40). Lalu, peneliti melanjutkan, “iya benar, rara dan rio buang sampahnya ke tempat sampah, rara dan rio kalau habis makan gak buang sampahnya di tempat sampah, kira-kira nanti kenapa ya?” (CL2, P3, KL41). JE menjawab, “nanti kelasnya jadi kotor” (CL2, P3, KL42). KA juga memberi jawaban, “nanti di kelas jadi banyak lalat, soalnya banyak sampahnya” (CL2, P3, KL43). Saat peneliti sedang membereskan media permainan, anak-anak langsung berlari-lari di dalam kelas (CL2, P3, KL44). Guru kelas pun meminta anak-anak untuk duduk di bangkunya masing-masing (CL2, P3, KL45).</p>
10.20 – 10.30	<p>Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?” (CL2, P4, KL46). Anak-anak menjawab, “senaangg” (CL2, P4, KL47). “Lalu, tadi ada gambar-apa aja di papan ular tangganya?” tanya peneliti kembali (CL2, P4, KL48). JE menjawab, “rara dan rio buang sampah makannya di tempat sampah” (CL2, P4, KL49). Peneliti kemudian memberitahukan kepada anak-anak bahwa besok anak-anak akan bermain ular tangga kembali, “anak-anak besok kita mau bermain ular tangga lagi tapi gambarnya berbeda dari gambar tadi, siapa yang mau ikut main besok?” (CL2, P4, KL50). Anak-anak menjawab “akuu” dan mengangkat tangannya (CL2, P4, KL51). Peneliti bersama anak-anak menutup pertemuan hari ini dengan membaca doa dan mengucapkan salam (CL2, P4, KL52).</p>

Refleksi :

Pada pertemuan kedua, salah satu anak tidak mau mengikuti kegiatan senam hingga selesai dan anak lainnya juga terlihat tidak membuang sampah makanannya pada tempat sampah. Anak-anak juga sudah memainkan permainan ular tangga bercerita. Pembagian urutan pemain sudah dilakukan melalui pion terdapat angkanya. Namun, selama permainan berlangsung beberapa anak masih terlihat bingung. Hal ini terlihat anak yang harus dibantu saat menghitung langkah pion di kotak. Anak juga masih memainkan pionnya yang sudah diletakkan di papan ular tangga. Anak-anak merespon dengan baik cerita dari gambar di papan ular tangga mengenai kebersihan kelas.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 3

Hari/Tanggal : Selasa, 15 Agustus 2017

Waktu : 07.45 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Rapihnya Mainanku”

Waktu	Deskripsi
07.45 – 09.00	Pada pertemuan ketiga ini, beberapa anak sudah ada yang tiba di sekolah (CL3, P1, KL1). Anak-anak yang sudah ada di dalam kelas memainkan lego dan mainan lainnya yang terdapat dalam kotak mainan (CL3, P1, KL2). Beberapa anak meninggalkan mainannya yang belum dirapihkan berlari keluar kelas dan akhirnya guru yang merapihkan mainan tersebut dengan memasukkan ke dalam kotak mainan (CL3, P1, KL3). Bel tanda masuk pun berbunyi, anak-anak dan guru masuk ke dalam kelas (CL3, P1, KL4). Guru mengajak anak-anak untuk berdoa terlebih dahulu dengan membaca surat Al Fatihah dan doa sebelum belajar (CL3, P1, KL5). LA tiba di kelas saat anak-anak sudah selesai berdoa (CL3, P1, KL6). Hari ini anak-anak akan melakukan lomba 17 Agustus di sekolah sehingga anak-anak masuk lebih awal yaitu pukul 07.45 (CL3, P1, KL7). Selesai berdoa, anak-anak keluar kelas untuk melakukan beberapa lomba yang sudah dipersiapkan oleh guru (CL3, P1, KL8).
09.00 - 09.30	Setelah anak-anak menyelesaikan lomba 17 Agustus, anak-anak masuk ke dalam kelas untuk istirahat makan (CL3, P2, KL9). Selesai istirahat makan, anak-anak diperbolehkan untuk bermain di area permainan outdoor kelas (CL3, P2, KL10). RI yang belum merapihkan tempat makannya berlari keluar kelas dan ikut bermain di luar kelas (CL3, P2, KL11). Guru yang melihatnya akhirnya memasukkan tempat makan RI kedalam tas RI (CL3, P2, KL12).
09.30 – 10.20	Anak-anak masuk kelas kembali setelah bel berbunyi (CL3, P3, KL13). Peneliti bersama anak-anak duduk melingkar dengan terlebih dahulu menyanyi ‘ <i>matahari bersinar terang</i> ’ (CL3, P3, KL14). Setelah semua anak duduk dengan tertib, peneliti menanyakan perasaan anak hari ini, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini?” (CL3, P3, KL15). Anak-anak menjawab, “senaang” (CL3, P3, KL16). Peneliti bertanya mengenai kegiatan sebelumnya yang dilakukan, “anak-anak

	<p>tadi semuanya ikut lomba gak?” (CL3, P3, KL17). Anak-anak menjawab, “ikuuut” (CL3, P3, KL18). “Tadi anak-anak ikut lomba apa aja?” tanya peneliti (CL3, P3, KL19). JE menjawab, “lomba masukkin bendera, kelereng sama makan kerupuk bu” (CL3, P3, KL20). “Hari ini ada yang tidak masuk?” tanya peneliti kembali (CL3, P3, KL21). Anak-anak melihat sekelilingnya dan NA menjawab, “masuk semua bu” (CL3, P3, KL22). “Anak-anak masih semangat gak untuk bermain ular tangga?” tanya peneliti (CL3, P3, KL23). KA menjawab, “masih bu, aku mau main ular tangga kaya kemarin” (CL3, P3, KL24). Kemudian, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan tepuk semangat agar anak-anak lebih bersemangat, “anak-anak sebelum kita bermain ular tangga, kita tepuk semangat dulu ya” (CL3, P3, KL25). Peneliti menggelar papan ular tangga dan membagikan pion kepada anak (CL3, P3, KL26). Setiap anak mengambil pion yang terdapat didalam kantong kecil (CL3, P3, KL27). Anak-anak duduk secara berurutan setelah peneliti menyebutkan angka 1-10 (CL3, P3, KL28). Beberapa anak masih terlihat bingung saat akan menjalankan dan meletakkan pionnya pada kotak yang tepat sehingga masih harus dibantu oleh peneliti (CL3, P3, KL29). Saat terdapat pion berhenti pada kotak yang terdapat tangga atau ular maka peneliti akan bercerita mengenai gambar yang terdapat pada kotak tersebut (CL3, P3, KL30). Tema cerita hari ini adalah rapuhnya mainanku. Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti bercerita bagaimana perilaku merapihkan mainan setelah selesai bermain menjadikan rumah menjadi rapih dan tidak berantakan (CL3, P3, KL31). Sedangkan kotak yang terdapat ular, peneliti bercerita akibat dari perilaku tidak merapihkan mainan setelah selesai bermain (CL3, P3, KL32). Selesai bermain, peneliti mengajak anak-anak untuk merapihkan media permainan ular tangga dan mempersilahkan anak-anak untuk duduk kembali di bangku masing-masing (CL3, P3, KL33).</p>
10.20 – 10.30	<p>Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?” (CL3, P4, KL34). Anak-anak menjawab, “senaangg” (CL3, P4, KL35). “Anak-anak dari gambar tadi yang ada di papan ular tangga, kita harus bagaimana ya kalau sudah selesai bermain?” tanya peneliti (CL3, P4, KL36). KA menjawab, “mainannya dirapihin kalau udah selesai main bu” (CL3, P4, KL37). Kemudian, peneliti bersama guru kelas menutup pertemuan hari ini dengan membaca doa dan mengucapkan salam (CL3, P4, KL38).</p>

Refleksi :

Pada pertemuan ketiga, diawali dengan temuan peneliti saat anak-anak sedang bermain di dalam kelas, selesai bermain anak-anak tidak merapihkan mainan dengan melatakkannya ke dalam kotak mainan. Salah satu anak masih terlambat masuk sekolah dan tiba di kelas saat kegiatan berdoa sudah selesai. Cara bermain permainan ular tangga hari ini sudah dapat dilakukan dengan baik walaupun beberapa anak ada yang masih harus dibantu saat menjalankan pionnya. Saat peneliti bercerita mengenai gambar yang terdapat pada papan ular tangga, anak-anak dapat merespon cerita dengan baik.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 4

Hari/Tanggal : Rabu, 16 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku bergantian saat berbicara dengan yang lain”

Waktu	Deskripsi
08.30 – 09.00	<p>Pada pertemuan keempat, setelah bel berbunyi, anak-anak masuk ke dalam kelas (CL4, P1, KL1). Guru mengucapkan salam dan memimpin anak-anak untuk berdoa, membaca surat alfatihah dan doa sebelum belajar (CL4, P1, KL2). Setelah berdoa, guru mengajak anak-anak untuk menyanyi bersama-sama, seperti lagu bangun tidur, bintang kecil dan naik-naik ke puncak gunung (CL4, P1, KL3). Kemudian, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar anak-anak dan sarapan yang anak makan pagi ini, “anak-anak bagaimana kabarnya hari ini?” (CL4, P1, KL4). Anak-anak menjawab, “Alhamdulillah, baik” (CL4, P1, KL5). “Anak-anak hari ini siapa yang sarapannya nasi goreng?” tanya guru (CL4, P1, KL6). NA mengangkat tangannya dan menjawab, “aku buu” (CL4, P1, KL7). Guru bertanya kembali, “ada yang sarapan pakai bubur?” (CL4, P1, KL8). KA menjawab, “aku bu” (CL4, P1, KL9). “Kalau RI sarapan apa nak?” tanya guru kembali (CL4, P1, KL10). RI menjawab, “mie goreng” (CL4, P1, KL11). SA juga menjawab, “aku juga sama mie bu” (CL4, P1, KL12). Kemudian, guru memberikan kegiatan mewarnai dengan tema kemerdekaan (CL4, P1, KL13). Salah satu anak yaitu NA tidak membawa pensil warna dan meminjam pada guru, “bu, aku gak bawa pensil warna, boleh pinjem gak?” (CL4, P1, KL14). Guru berkata, “iya nak boleh, sebentar ya ibu ambilkan” (CL4, P1, KL15). Saat mewarnai, SA keluar kelas dan berlari menuju ibunya (CL4, P1, KL16). KA, NA, DH, LA, RI menyelesaikan tugas mewarnai dan mengumpulkan majalah ke meja guru (CL4, P1, KL17). Sedangkan SA dan JE yang tidak selesai akhirnya tidak mengumpulkan dan dibuat menjadi tugas di rumah (CL4, P1, KL18).</p>

09.00 - 09.30	Selesai kegiatan mewarnai, anak-anak dipersilahkan untuk beristirahat makan (CL4, P2, KL19). Anak-anak memakan bekalnya sendiri yang sudah dibawa (CL4, P2, KL19). Selesai makan, anak-anak bermain di area outdoor kelas (CL4, P2, KL20). Beberapa anak juga ada yang bermain masak-masakan di dalam kelas (CL4, P2, KL21).
09.30 – 10.20	Setelah bel berbunyi, anak-anak masuk ke dalam kelas (CL4, P3, KL22). NA masih di luar kelas dan guru memanggil NA tetapi NA masih tetap tidak mau masuk kelas (CL4, P3, KL23). Akhirnya ibu NA meminta NA untuk masuk kelas dan mengantarkannya ke dalam kelas (CL4, P3, KL24). Setelah semua anak masuk kelas, peneliti mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran dan berhitung sampai 10 (CL4, P3, KL25). Setelah hitungan 10, anak-anak melompat di tempat sebanyak 10 kali lompatan (CL4, P3, KL26). Lalu, peneliti bersama anak menyanyikan lagu 'matahari bersinar terang' dan diakhiri dengan duduk melingkar dengan tertib (CL4, P3, KL27). Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan tepuk semangat, "anak-anak kita tepuk semangat dulu yuk biar semuanya tambah semangat" (CL4, P3, KL28). "Anak-anak, hari ini ada yang tidak masuk?" tanya peneliti (CL4, P3, KL29). JE menjawab, "Iana gak masuk bu" (CL4, P3, KL30). Kemudian, peneliti dibantu anak menggelar papan permainan ular tangga (CL4, P3, KL31). Anak-anak secara bergilir mengambil pion yang terdapat di dalam kantong kecil (CL4, P3, KL32). Setelah semua anak mendapatkan pionnya, peneliti menyebutkan angka 1-10 dan meminta anak-anak untuk mengangkat pionnya, "anak-anak, sekarang ibu sebutkan angka 1-10 ya, nanti angkat pionnya kalau angkanya disebut" (CL4, P3, KL33). Setelah semua anak duduk secara berurutan, permainan dimulai dengan pemain pertama melempar dadu (CL4, P3, KL35). Saat pion berhenti pada kotak tangga atau ular maka peneliti akan bercerita mengenai gambar yang terdapat dalam kotak tangga atau ular (CL4, P3, KL36). Tema cerita hari ini adalah aku bergantian saat berbicara dengan yang lain (CL4, P3, KL37). Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti menceritakan perilaku anak saat akan bertanya, menjawab, atau berbicara di kelas yaitu dengan mengangkat tangan agar dapat bergantian berbicara dengan yang lain sehingga pembelajaran berjalan lancar dan tertib (CL4, P3, KL38). Sedangkan pada kotak ular, peneliti bercerita kondisi kelas yang tercipta dari perilaku anak-anak yang tidak mengangkat tangannya saat akan bercerita, menjawab atau bertanya sehingga kelas menjadi bising serta anak-anak tidak mau mendengarkan orang lain yang sedang berbicara (CL4, P3, KL39). Saat peneliti bercerita, terlihat DH sedang mengobrol dengan KA (CL4, P3, KL40). Peneliti pun menegur DH dan KA, "anak-anak, ibu mau tanya kalau ada orang lain yang sedang berbicara, bagaimana seharusnya sikap kita?didengarkan atau tidak didengarkan?" (CL4, P3, KL41). Anak-anak menjawab, "didengarkan"

	(CL4, P3, KL42). “Kalau begitu, DH dan KA boleh dengarkan ibu dulu atau kalau DH, KA atau anak-anak mau cerita, angkat tangannya dan bilang kalau mau cerita, nanti kita dengarkan sama-sama ceritanya (CL4, P3, KL43). Selesai bermain, anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga (CL4, P3, KL44).
10.20 – 10.30	Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?” (CL4, P4, KL45). Anak-anak menjawab, “senaangg” (CL4, P4, KL46). “Anak-anak dari gambar tadi yang ada di papan ular tangga, sebaiknya bagaimana ya kalau mau bercerita atau bertanya di kelas?” tanya peneliti (CL4, P4, KL47). JE menjawab, “angkat tangan” (CL4, P4, KL48). Peneliti bersama anak-anak menutup pertemuan hari ini dengan bernyanyi, membaca doa dan mengucapkan salam (CL4, P4, KL49).

Refleksi :

Pada pertemuan keempat, masih terdapat anak yang keluar kelas tanpa izin. Beberapa anak juga tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru sehingga dijadikan tugas untuk dikerjakan di rumah. Saat bermain permainan ular tangga, anak-anak terlihat dengan baik merespon cerita “aku bergantian saat berbicara dengan yang lain” walaupun ada anak yang masih mengobrol dengan temannya. Ketika guru menanyakan mengenai makanan yang dimakannya pagi ini, anak-anak mengangkat tangannya sebagai bentuk jawaban atas pertanyaan guru.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 5

Hari/Tanggal : Senin, 21 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Waktu bermainku selesai”

Waktu	Deskripsi
08.30 – 08.45	<p>Pada pertemuan kelima ini, sebelum bel berbunyi beberapa anak sudah datang di PAUD Kemuning Mandiri, seperti DH, NA, dan LA (CL5, P1, KL1). Anak-anak yang sudah sampai ada yang bermain di permainan outdoor dan bermain lego di dalam kelas (CL5, P1, KL2). Bel pun berbunyi, guru meminta anak-anak yang bermain di dalam kelas untuk merapihkan mainan (CL5, P1, KL3). Beberapa anak tidak mau merapihkan dan lari keluar kelas, hanya DH yang mau merapihkan mainan dibantu oleh guru (CL5, P1, KL4). Setelah bel berbunyi, guru dan anak-anak masuk ke dalam kelas (CL5, P1, KL5). Guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan berdoa terlebih dahulu dengan membaca surat Al fatihah dan doa sebelum belajar (CL5, P1, KL6). Saat kegiatan berdoa berlangsung, JE baru sampai di sekolah dan guru segera mengajak JE untuk di bangku dan ikut berdoa bersama-sama (CL5, P1, KL7). Selesai berdoa, guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan beberapa lagu, seperti naik-naik ke puncak gunung, balonku, naik delman, dan tepuk paud (CL5, P1, KL8). Kemudian, guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan di pagi hari ini yang anak lakukan sebelum berangkat sekolah (CL5, P1, KL9).</p>
08.45 - 09.30	<p>Kemudian guru memberikan kegiatan, yaitu pengenalan angka 1 (CL5, P2, KL10). Guru mencontohkan cara menulis angka 1 di papan tulis, lalu meminta setiap anak untuk maju ke depan kelas menulis angka 1 di papan tulis (CL5, P2, KL11). Setelah semua anak mencoba untuk menulis angka 1, guru membagikan majalah kepada anak-anak dan meminta anak untuk mengerjakan LK menulis angka 1 (CL5, P2, KL12). KA yang tidak membawa pensil meminjam pada guru, “ibu, aku pinjem pensil ya, aku gak bawa pensil” (CL5, P2, KL13). “Iya boleh nak” jawab guru sambil memberikan pensil pada KA (CL5, P2, KL14). Beberapa anak ada yang tidak mau mengerjakan</p>

	<p>sehingga guru menemani anak dan memberikan motivasi kepada anak bahwa anak yang sudah selesai dapat istirahat makan lebih dahulu (CL5, P2, KL15). DH, KA, NA, LA, JE menyelesaikan tugas yang diberikan dan mengumpulkan sendiri LK pada meja guru (CL5, P2, KL16). Sedangkan RI dan SA belum selesai dan dibuatkan menjadi tugas rumah oleh guru sehingga anak dapat menyelesaikan LK dengan didampingi oleh orang tua di rumah (CL5, P2, KL17). Terlihat KA mengembalikan sendiri pensil yang dipinjam pada kotak pensil di atas meja guru (CL5, P2, KL18).</p> <p>Anak-anak beristirahat untuk makan dan dilanjutkan bermain di luar atau dalam kelas (CL5, P2, KL19). Selesai makan, JE terlihat sedang membuang sampah makanannya sendiri ke tempat sampah (CL5, P2, KL20). Saat bel berbunyi, guru mengajak anak-anak untuk merapihkan mainan bersama-sama (CL5, P2, KL21). DH menarik kotak mainan dan anak-anak lainnya memasukkan mainan ke dalam kotak mainan (CL5, P2, KL22).</p>
09.30 – 10.20	<p>Setelah semua mainan telah dirapihkan oleh anak-anak, peneliti mengajak anak untuk berdiri membuat lingkaran (CL5, P3, KL23). Lalu, peneliti mengajak anak untuk menyebutkan nama-nama hari, menyebutkan angka 1-10 dan melakukan lompat di tempat sebanyak 10 lompatan (CL5, P3, KL24). Kemudian, peneliti bersama anak menyanyi lagu matahari bersinar terang dan diakhiri dengan duduk melingkar (CL5, P3, KL25). Kemudian, peneliti bertanya kepada anak-anak, “siapa yang tadi bermain merapihkan mainannya sendiri?” (CL5, P3, KL26). Semua anak mengangkat tangan dan menjawab “aku” (CL5, P3, KL27). “Kalau habis bermain, anak-anak tidak merapihkan mainannya memangnya kenapa nanti?” tanya peneliti (CL5, P3, KL28). JE menjawab, “kelasnya berantakan” (CL5, P3, KL29). KA menjawab, “nanti mainannya ilang-ilangan bu” (CL5, P3, KL30). Peneliti berkata, “Hari ini anak-anak semua hebat karena habis bermain anak-anak bisa merapihkan mainannya sendiri” (CL5, P3, KL31). “Ada yang tahu kita mau main apa sekarang?” tanya peneliti (CL5, P3, KL32). Anak-anak menjawab, “ular tangga” (CL5, P3, KL33). “Siapa yang mau ikut main permainan ular tangga?” tanya peneliti kembali (CL5, P3, KL34). Anak-anak mengangkat tangan dan berkata “aku” (CL5, P3, KL35).</p> <p>Kemudian, peneliti dibantu oleh anak menggelar papan permainan ular tangga di tengah-tengah lingkaran (CL5, P4, KL36). Peneliti mempersilakan anak-anak untuk mengambil pion yang terdapat di dalam kantong kecil (CL5, P4, KL37). Lalu, peneliti menyebutkan angka 1-10 dan meminta anak untuk mengangkat pionnya saat angka pada pion disebutkan (CL5, P4, KL38). Anak-anak duduk secara berurutan sesuai angka 1-10, yaitu LA, RI, NA, SA, JE, KA, DH (CL5, P4, KL39). Setelah semua anak duduk sesuai urutan, guru mempersilakan pemain pertama untuk melempar dadu (CL5, P4, KL40). Semua anak mendapatkan giliran melempar dadu sesuai</p>

	<p>urutan angka pada pion (CL5, P4, KL41). Beberapa anak dapat menjalankan pionnya sendiri sesuai angka pada dadu yang dilempar tanpa bantuan peneliti (CL5, P4, KL42). Pada kotak yang terdapat tangga atau ular terdapat gambar yang saling berkaitan dan peneliti akan bercerita mengenai gambar tersebut saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga atau ular (CL5, P4, KL43). Tema cerita hari ini adalah waktu bermainku selesai (CL5, P4, KL44). Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti menceritakan anak-anak yang berhenti bermain pada waktunya atau saat bel sudah berbunyi sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan waktu yang direncanakan (CL5, P4, KL45). Sedangkan, pada kotak yang terdapat ular, peneliti bercerita anak-anak yang tidak segera masuk kelas atau berhenti bermain sehingga kondisi kelas jadi tidak tertib, seperti anak-anak yang ikut keluar kelas, alokasi waktu pembelajaran tidak berjalan sesuai rencana (CL5, P4, KL46). Saat peneliti bercerita, anak-anak terlihat mendengarkan dan tertarik dengan gambar pada papan ular tangga (CL5, P4, KL47). “Disini ada gak yang waktu bel sudah berbunyi tapi masih di luar kelas dan tidak segera masuk kelas?” tanya peneliti (CL5, P4, KL48). Beberapa anak menjawab, “aku langsung masuk bu” dan beberapa anak lainnya hanya diam dan tersenyum (CL5, P4, KL49). “Mulai sekarang, kalau sudah bel berbunyi, anak-anak harus segera masuk kelas ya” lanjut peneliti (CL5, P4, KL50). “Kira-kira dari cerita tadi, apa yang terjadi akibatnya kalau tidak segera masuk kelas ya? ada yang bisa jawab?” tanya peneliti kembali (CL5, P4, KL51). JE menjawab, “pulanginya jadi lama bu” (CL5, P4, KL52). NA menjawab, “anak-anak lainnya ikut-ikut keluar kelas bu” (CL5, P4, KL53). KA menjawab, “belajarnya jadi lama bu” (CL5, P4, KL54). LA menjawab, “riri sama andi gak boleh pulang bu” (CL5, P4, KL55). “Jadinya, kalau bel sudah berbunyi, anak-anak seharusnya bagaimana?” tanya peneliti (CL5, P4, KL56). RI, NA, JE, KA, LA menjawab, “langsung masuk kelas” (CL5, P4, KL57). “Berarti mulai besok kalau sudah waktunya masuk kelas atau sudah bel, anak-anak harus segera masuk kelas ya, tidak diantar oleh ibu/mamah masuk kelasnya, anak-anak harus berani masuk kelas sendiri, bisa tidak?” tanya peneliti (CL5, P4, KL58). Anak-anak menjawab, “bisaa” (CL5, P4, KL59). Selesai bermain permainan ular tangga, anak-anak membantu peneliti membereskan media permainan ular tangga (CL5, P4, KL60).</p>
10.20 – 10.30	<p>Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?” (CL5, P5, KL61). Anak-anak menjawab, “senaangg” (CL5, P5, KL62). “Anak-anak dari gambar tadi yang ada di papan ular tangga, bagaimana seharusnya kalau sudah bel berbunyi?” tanya peneliti (CL5, P5, KL63). KA dan NA menjawab, “langsung masuk kelas bu” (CL5, P5, KL64). JE menjawab, “langsung masuk kelas bu,</p>

	gak boleh main-main lagi” (CL5, P5, KL65). Peneliti bersama anak-anak menutup pertemuan hari ini dengan bernyanyi, membaca surat Al-Ashr dan diakhiri dengan mengucapkan salam (CL5, P5, KL66).
--	---

Refleksi :

Pada pertemuan kelima, masih terdapat beberapa anak yang masih dibantu oleh guru saat mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru. Setelah diberikan motivasi bahwa mereka akan segera beristirahat, anak baru mau mengerjakan kegiatan. Saat beristirahat, salah satu anak yaitu JE terlihat membuang sampah makanannya sendiri ke tempat sampah tanpa diminta atau disuruh oleh guru. Permainan ular tangga bercerita hari ini dapat direspon dengan baik oleh anak-anak walaupun ada anak yang masih mengobrol saat peneliti sedang menjelaskan cerita dari gambar ular tangga “waktu bermainku selesai”.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 6

Hari/Tanggal : Selasa, 22 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku malu datang telambat ke sekolah”

Waktu	Deskripsi
08.30 – 08.45	<p>Pada pertemuan keenam, anak-anak yang sudah tiba lebih awal di sekolah bermain di area permainan outdoor (CL6, P1, KL1). Beberapa anak ada yang sarapan di sekolah ditemani oleh ibunya (CL6, P1, KL2). Tidak lama kemudian, bel berbunyi menandakan waktu masuk sekolah (CL6, P1, KL3). Semua anak telah tiba di kelas kelas dan duduk di bangkunya masing-masing (CL6, P1, KL4). Guru memulai kegiatan hari ini dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL6, P1, KL5). Kemudian, guru memimpin anak-anak untuk berdoa membaca surat Al fatihah dan doa sebelum belajar (CL6, P1, KL6). Selesai berdoa, anak-anak bernyanyi dan melakukan tepuk paud (CL6, P1, KL7). Semua anak mengikuti arahan guru kecuali SA yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya, yaitu AD (CL6, P1, KL8). Selanjutnya, guru melakukan tanya jawab kepada anak, “siapa yang hari ini setelah bangun tidur membereskan tempat tidurnya sendiri?” (CL6, P1, KL9). KA dan JE mengangkat tangan dan menjawab, “aku bantuin mamah bu rapiin tempat tidurnya (CL6, P1, KL10). NA dan RI mengangkat tangan dan menjawab, ”aku yang rapihin mamah bu” (CL6, P1, KL11). LA juga mengangkat tangan dan menjawab, “aku rapihin sendiri bu” (CL6, P1, KL12). DH hanya mengatakan, “mamah” sambil tertawa kecil (CL6, P1, KL13). Sedangkan SA tidak menjawab (CL6, P1, KL14).</p>
08.45 - 09.30	<p>Guru memberikan kegiatan pengenalan angka 2 dengan memberikan contoh cara menulis angka 2 di papan tulis (CL6, P2, KL15). Kemudian, setiap anak maju kedepan bergantian untuk menulis angka 2 di papan tulis (CL6, P2, KL16). Lalu, guru mengambil 2 lego</p>

	<p>dan meminta anak bersama-sama menghitung lego yang dipegang oleh guru (CL6, P2, KL17). Guru membagikan buku LK kepada setiap anak untuk latihan menebalkan dan menulis angka 2 (CL6, P2, KL18). Beberapa anak dapat mengerjakan sendiri tanpa dibantu oleh guru (CL6, P2, KL19). Sedangkan beberapa anak lainnya harus diberi motivasi agar mau mengerjakan LK hingga selesai (CL6, P2, KL20). Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan, diperbolehkan untuk istirahat makan (CL6, P3, KL21). Beberapa anak ada yang berbagi bekal makanan yang dibawa dari rumah dengan teman-temannya (CL6, P3, KL22). Setelah selesai merapihkan tempat makan, anak-anak dapat bermain bebas (CL6, P3, KL23). JE, DH, NA bermain kejar-kejaran hingga berlari ke dalam kelas dan membuat suasana kelas menjadi bising (CL6, P3, KL24). Guru yang melihat mereka berkejar-kejaran menegur agar bermain di luar kelas (CL6, P3, KL25). Bel berbunyi menandakan waktu istirahat selesai, anak-anak merapihkan mainan bersama-sama (CL6, P3, KL26).</p>
09.30 – 10.20	<p>Setelah semua anak masuk ke dalam kelas dan selesai merapihkan mainan, peneliti mengajak anak-anak untuk berdiri membentuk lingkaran (CL6, P4, KL27). Peneliti menyanyikan lagu '<i>pak tani punya kandang..</i>' dan anak-anak mengikuti (CL6, P4, KL28). Lalu, peneliti bersama anak-anak menyanyikan lagu '<i>matahari bersinar terang</i>' dan diakhiri dengan duduk melingkar (CL6, P4, KL29). Kemudian, peneliti melakukan tanya jawab kepada anak-anak, "siapa yang hari ini datang ke sekolah tidak terlambat?" (CL6, P4, KL30). Semua anak menjawab, "aku" sambil mengangkat tangan kanan (CL6, P4, KL31). "Wah hebat semuanya, hari ini tidak ada yang terlambat masuk sekolah" kata peneliti (CL6, P4, KL32). "Ibu mau tanya lagi, tadi siapa yang menyelesaikan sendiri LK yang dikasih sama bu lina?" tanya peneliti (CL6, P4, KL33). KA, DH, LA, RI, SA, NA, JE mengangkat tangan dan menjawab serentak, 'aku' (CL6, P4, KL34). "Hari ini hebat semua ya karena bisa menyelesaikan tugas yang dikasih bu lina" kata peneliti (CL6, P4, KL35). "Anak-anak, ada yang bisa tebak sekarang kita mau main apa?" tanya peneliti (CL6, P4, KL36). JE menjawab, "ular tangga" (CL6, P4, KL37). Kemudian peneliti menggelar papan ular tangga dibantu oleh anak-anak (CL6, P4, KL38). Anak-anak mengambil pion yang ada di kantong kecil secara bergiliran (CL6, P4, KL39). Setelah semua anak mendapatkan pion, peneliti berhitung 1-10 dan meminta anak untuk mengangkat pionnya saat angka pion disebutkan (CL6, P4, KL40). Anak-anak duduk secara berurutan sesuai angka pada pion (CL6, P4, KL41). Setelah semua anak duduk berurutan, pemain pertama melemparkan dadu dan menjalankan pionnya sendiri (CL6, P4, KL42). Anak-anak bergantian melemparkan dadu sesuai urutan angka pada pion (CL6, P4, KL43). Saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga atau ular maka pion akan naik atau turun pada kotak yang terhubung dengan tangga atau ular dan peneliti akan bercerita mengenai gambar yang</p>

	<p>terdapat pada kotak tersebut (CL6, P4, KL44). Tema cerita hari ini adalah aku malu datang terlambat datang ke sekolah (CL6, P4, KL45). Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti bercerita anak-anak yang mendapatkan waktu bermain lebih lama karena tiba di sekolah sebelum bel berbunyi (CL6, P4, KL46). Sedangkan, pada kotak yang terdapat ular, peneliti menceritakan sebab dan akibat dari perilaku terlambat datang ke sekolah (CL6, P4, KL47). “Anak-anak kenapa ya andi dan rani bisa terlambat datang ke sekolahnya?” tanya peneliti (CL6, P4, KL48). JE menjawab, “tidurnya kemaleman bu” (CL6, P4, KL49). KA menjawab, “bangunnya kesiangan” (CL6, P4, KL50). “Iya benar, karena terlalu malam tidurnya, akhirnya bangunnya kesiangan deh, terus datang ke sekolahnya juga terlambat (CL6, P4, KL51). “Anak-anak ada yang pernah terlambat gak datang ke sekolah?” tanya peneliti (CL6, P4, KL52). JE menjawab, “aku pernah bu” (CL6, P4, KL53). “Kenapa JE bisa terlambat datang ke sekolah?” tanya peneliti (CL6, P4, KL54). JE menjawab, “aku bangunnya kesiangan” (CL6, P4, KL55). NA juga mengangkat tangan dan mengatakan alasan terlambat karena bangun kesiangan (CL6, P4, KL56). “Anak-anak malu gak kalau sampai ke sekolahnya terlambat?” tanya peneliti (CL6, P4, KL57). Anak-anak menjawab, “maluu” sambil ada yang menutup mukanya (CL6, P4, KL58). “Kalau anak-anak terlambat datang ke sekolah, anak-anak yang rugi, karena gak sempet main dulu, terus gak ikut berdoa sama bernyanyi, ketinggalan penjelasan bu guru tentang kegiatan hari ini juga, jadi, jangan sampai datang terlambat ke sekolah ya” jelas peneliti (CL6, P4, KL59). “Siapa disini yang gak mau datang terlambat ke sekolah lagi?” tanya peneliti (CL6, P4, KL60). Anak-anak mengangkat tangan dan menjawab, “aku bu” (CL6, P4, KL61). Selesai permainan, anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga (CL6, P4, KL62).</p>
10.20 – 10.30	<p>Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?” (CL6, P5, KL63). Anak-anak menjawab, “senaangg” (CL6, P5, KL64). “Anak-anak dari cerita tadi, ada yang masih ingat gak kenapa ya anak-anak tadi bisa terlambat ke sekolahnya?” tanya peneliti (CL6, P5, KL65). NA menjawab, “soalnya tidurnya kemaleman” (CL6, P5, KL66). “Terus gimana biar datang ke sekolahnya gak terlambat?” tanya peneliti kembali (CL6, P5, KL67). LA menjawab, “tidurnya gak boleh malem-malem” (CL6, P5, KL68). Peneliti bersama guru kelas menutup pertemuan hari ini dengan bernyanyi, membaca doa dan mengucapkan salam (CL6, P5, KL69).</p>

Refleksi :

Pada pertemuan keenam ini, anak-anak terlihat membereskan sendiri mainan yang telah mereka gunakan bersama tanpa dibantu oleh guru. Saat mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru, beberapa anak juga sudah mengerjakan sendiri hingga menyelesaikannya dan yang lainnya harus dimotivasi agar mau mengerjakan. Permainan ular tangga bercerita hari ini dapat direspon dengan baik oleh anak-anak. Saat peneliti melakukan tanya jawab mengenai cerita dari gambar ular tangga, anak-anak dapat merespon atau menjawab cerita tersebut.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 7

Hari/Tanggal : Rabu, 23 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku meminta izin jika ingin keluar kelas”

Waktu	Deskripsi
08.30 – 09.10	<p>Pada pertemuan ketujuh, anak-anak tiba di sekolah dan meletakkan tasnya di bangku kelas (CL7, P1, KL1). Anak-anak bermain bersama di luar kelas (CL7, P1, KL2). Bel berbunyi dan menandakan waktu masuk sekolah (CL7, P1, KL3). Hari ini semua anak-anak sudah tiba di sekolah sebelum bel berbunyi (CL7, P1, KL4). Anak-anak masuk kelas dan duduk di bangkunya masing-masing (CL7, P1, KL5). Guru mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam, “Assalamu’alaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL7, P1, KL6). Anak-anak menjawab, “Walaikumsalam warohmatullahi wabarakatuh” (CL7, P1, KL7). Kemudian, guru memimpin anak-anak untuk berdoa membaca surat Al fatihah dan doa sebelum belajar (CL7, P1, KL8). Selesai berdoa, guru bersama anak-anak melakukan tepuk paud dan tepuk semangat (CL7, P1, KL9). Guru mengatakan bahwa hari ini akan melakukan senam dan meminta anak –anak untuk berbaris tertib di luar kelas (CL7, P1, KL10). Anak-anak dikondisikan berbaris rapih sebelum memulai senam (CL7, P1, KL11). Kemudian, guru menyalakan tape dan memimpin anak-anak untuk melakukan gerakan senam (CL7, P1, KL12). Semua anak-anak mengikuti gerakan senam yang diarahkan oleh guru hingga selesai (CL7, P1, KL13).</p>
09.10 - 09.30	<p>Selesai senam, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat makan (CL7, P2, KL14). Saat makan, SA keluar kelas dan ibu SA masuk mengantarkan SA dan menyuapi makan SA (CL7, P2, KL15). RI yang belum selesai makan ingin keluar kelas menghampiri ibunya dengan berkata pada guru, “ibu aku boleh keluar sebentar ketemu ibu?” (CL7, P2, KL16). “Mau apa nak?makannya diselesaikan dulu atau dirapihin kalau sudah kenyang” jawab guru (CL7, P2, KL17). RI akhirnya merapihkan tempat makannya dan segera keluar kelas menghampiri ibunya (CL7, P2, KL18). JE dan DH bermain kejar-kejaran hingga ke dalam kelas dan guru menegur keduanya untuk bermain di luar agar</p>

	tidak mengganggu temannya yang belum selesai makan (CL7, P2, KL19). Saat bel berbunyi, guru memanggil anak-anak yang di luar kelas untuk masuk kelas dan merapihkan mainan yang dimainkan di dalam kelas (CL7, P2, KL20).
09.30 – 10.20	Setelah anak-anak merapihkan mainan, peneliti bersama anak-anak membuat lingkaran dan bernyanyi 'matahari bersinar terang' (CL7, P3, KL21). Peneliti juga mengajak anak untuk bernyanyi 'di hutan ada rumah' dan melakukan tepuk semangat (CL7, P3, KL22). Peneliti bertanya kepada anak, "hari ini siapa yang tidak terlambat ke sekolah?" (CL7, P3, KL23). Anak-anak mengangkat tangannya dan menjawab, "akuu atau sayaa bu" (CL7, P3, KL24). "Tadi pas bangun tidur, yang merapihkan tempat tidurnya kalian atau mamah?" tanya peneliti kembali (CL7, P3, KL25). SA, NA, JE menjawab, "mamah" sambil mengangkat tangan (CL7, P3, KL26). Sedangkan LA dan DH menjawab, "aku sendiri" (CL7, P3, KL27). Kemudian, peneliti menanyakan kegiatan yang akan dilakukan sekarang, "anak-anak ada yang tau gak hari ini kita mau main apa?" (CL7, P3, KL28). Anak-anak menjawab, "ular tangga" (CL7, P3, KL29). Anak-anak membantu peneliti menggelar papan permainan ular tangga (CL7, P3, KL30). Lalu, anak-anak secara bergilir untuk mengambil pion di dalam kantong kecil (CL7, P3, KL31). Setelah semua anak mendapatkan pion, peneliti menyebutkan angka 1-10 dan anak mengangkat pionnya bila angkanya disebut (CL7, P3, KL32). Anak-anak duduk secara berurutan sesuai angka 1-10 pada pionnya (CL7, P3, KL33). Pemain pertama yang melempar dadu adalah anak yang mendapat pion angka 1 (CL7, P3, KL34). Semua anak bergantian melempar dadu sesuai urutan angka pada pion (CL7, P3, KL35). Saat pion berhenti pada kotak tangga atau ular maka peneliti akan bercerita mengenai gambar yang terdapat dalam kotak tangga atau ular (CL7, P3, KL36). Tema cerita hari ini adalah aku meminta izin jika ingin keluar kelas (CL7, P3, KL37). Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti bercerita mengenai anak yang meminta izin pada guru bila ingin keluar kelas sehingga guru bisa menemani anak yang keluar kelas (CL7, P3, KL38). Sedangkan pada kotak yang terdapat ular, peneliti bercerita akibat dari perilaku anak yang tidak meminta izin jika ingin keluar kelas, seperti anak-anak lainnya ikut keluar kelas, kegiatan pembelajaran terganggu, anak yang keluar kelas tidak terawasi atau tidak aman (CL7, P3, KL39). Selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak-anak, "anak-anak tahu gak dari cerita tadi apa yang terjadi saat andi keluar kelas tanpa izin ibu guru?" (CL7, P3, KL40). JE menjawab, "dia nangis soalnya tangannya berdarah bu" (CL7, P3, KL41). KA menjawab, "tangannya berdarah bu" (CL7, P3, KL42). Sedangkan NA menjawab, "andinya nangis bu soalnya dia jatuh pas lagi main" (CL7, P3, KL43). "Iya benar semuanya, karena andi gak izin dan bilang bu guru jadi dia main sendiri dan tidak ada yang mengawasi andi main, jadinya andi jatuh dan tidak ada yang

	langsung nolongin, selain itu andi bisa diculik kalau ada orang yang tidak dikenal masuk sekolah karena andi sedang sendiri di luar kelas” jelas peneliti (CL7, P3, KL44). “Kalau begitu, anak-anak bisa tidak kalau mau keluar kelas izin dulu dengan bu guru?” tanya peneliti (CL7, P3, KL45). KA, JE, NA menjawab, “bisaa” (CL7, P3, KL46). Selesai bermain permainan ular tangga bercerita, anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga (CL7, P3, KL47).
10.20 – 10.30	Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?” (CL7, P4, KL48). Anak-anak menjawab, “senaangg” (CL7, P4, KL49). “Anak-anak dari cerita tadi, kalau mau keluar kelas harusnya bagaimana?” tanya peneliti (CL7, P4, KL50). JE menjawab, “bilang sama bu guru dulu” (CL7, P4, KL51). Peneliti bersama guru kelas menutup pertemuan hari ini dengan bernyanyi, membaca doa dan mengucapkan salam (CL7, P4, KL52).

Refleksi :

Pada pertemuan ketujuh ini, salah satu anak yaitu RI dan DH bermain kejar-kejaran hingga ke dalam kelas. Anak-anak juga mau bekerja sama merapihkan mainan yang telah mereka gunakan. Saat kegiatan bercerita, anak-anak merespon dengan baik, anak-anak mendengarkan walaupun beberapa anak ada yang sambil tiduran. Saat tanya jawab terkait cerita, anak-anak juga dapat menjawab sesuai isi cerita.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 8

Hari/Tanggal : Senin, 28 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku duduk saat sedang makan”

Waktu	Deskripsi
08.30 – 09.00	<p>Pada pertemuan kedelapan, anak-anak yang telah datang ke sekolah meletakkan tasnya di bangku masing-masing (CL8, P1, KL1). Kemudian, anak-anak bermain bebas di area permainan outdoor (CL8, P1, KL2). Tidak lama kemudian, bel berbunyi, guru dan semua anak masuk kelas (CL8, P1, KL3). Semua anak sudah tiba di sekolah dan guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam, “Assalamu’alaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL8, P1, KL4). Anak-anak menjawab, “Wa’alaykumsalam warohmatullahi wabaraktuh” (CL8, P1, KL5). Kemudian, Guru dan anak-anak berdoa bersama-sama, membaca surat Al fatihah serta doa sebelum belajar (CL8, P1, KL6). Guru menanyakan kabar anak-anak dengan bertanya, “apa kabar anak-anak?” (CL8, P1, KL7). Anak-anak menjawab, “baik buu” (CL8, P1, KL8). Kemudian, guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan melakukan tepuk, dilanjutkan dengan menanyakan kegiatan liburan anak-anak selama akhir pekan kemarin, “Anak-anak kemarin hari sabtu dan minggu ada yang pergi jalan-jalan gak? atau ada yang di rumah aja gak kemana-mana?” (CL8, P1, KL9). KA mengangkat tangan dan menjawab, “aku cuma di rumah bu, gak kemana-mana” (CL8, P1, KL10). Sedangkan JE menjawab, “aku pergi ke mall bu sama mamah kaka” (CL8, P1, KL11). NA menjawab, “aku gak kemana-mana” (CL8, P1, KL12). Sedangkan SA saat ditanya hanya tersenyum malu dan tidak menjawab (CL8, P1, KL13).</p>
09.00 - 09.30	<p>Selanjutnya, guru memberikan kegiatan menulis huruf A (CL8, P2, KL14). Guru mencontohkan cara menulis huruf A di papan tulis (CL8, P2, KL15). Secara bergantian, anak-anak maju untuk menulis huruf A (CL8, P2, KL16). Setelah semua anak menulis huruf A, guru membagikan majalah kepada setiap anak untuk mengerjakan LK</p>

	<p>menulis huruf A dan mewarnai gambar yang ada di LK (CL8, P2, KL17). NA tidak mau mengerjakan dan mengatakan ingin bermain di luar, “aku gak mau bu, aku mau main” (CL8, P2, KL18). “NA kalau mau main kerjain ini dulu, nanti kalo udah selesai baru boleh main di luar” ucap guru (CL8, P2, KL19). Setelah dibujuk dan ditemani oleh guru, NA akhirnya mau mengerjakan (CL8, P2, KL20). Setelah semua anak selesai mengerjakan dan mengumpulkan LK pada meja guru, anak-anak dipersilahkan untuk istirahat makan (CL8, P2, KL21). Anak-anak yang sudah selesai makan, ada yang bermain di luar kelas dan dalam kelas (CL8, P2, KL22). JE, LA, NA bermain kejar-kejaran hingga berlari-larian di dalam kelas (CL8, P2, KL23). Lalu, KA berkata, “NA kata bu guru gak boleh lari-larian di dalam kelas, nanti bisa jatuh lho” (CL8, P2, KL24). Peneliti juga berkata, “iya JE, LA, NA main lari-lariannya diluar ya, kalau di dalam kelas berjalan, nanti kalau lari-larian di dalam kelas bisa jatuh soalnya tempatnya sempit” (CL8, P2, KL25). JE, LA, dan NA pun akhirnya bermain di luar kelas (CL8, P2, KL26).</p>
09.30 – 10.20	<p>Bel berbunyi menandakan waktu istirahat selesai (CL8, P3, KL27). Anak-anak yang bermain di dalam kelas merapihkan dan memasukkan mainan ke dalam kotak mainan (CL8, P3, KL28). Peneliti mengajak anak-anak untuk berdiri dan membuat lingkaran, lalu berhitung 1-10 dengan melompat sesuai hitungan (CL8, P3, KL29). Lalu, diakhiri dengan menyanyi lagu ‘matahari bersinar terang’ dan duduk tertib melingkar (CL8, P3, KL30). Peneliti bertanya kepada anak, “anak-anak, tadi siapa yang makannya dihabiskan?” (CL8, P3, KL31). Semua menjawab, “habis” dan mengangkat tangannya kecuali RI yang tidak mengangkat tangannya (CL8, P3, KL32). “RI kenapa tadi makanannya tidak dihabiskan? tanya peneliti” (CL8, P3, KL33). RI menjawab, “kenyang” (CL8, P3, KL34). Kemudian, peneliti bertanya mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya, “anak-anak ada yang bisa tebak sekarang kita mau main apa?” (CL8, P3, KL35). LA dan KA menjawab, “main ular tangga” (CL8, P3, KL36). Sedangkan NA menjawab kalau ia tidak mau ikut bermain, “bosan bu, aku gak mau main itu lagi” (CL8, P3, KL37). “Tapi kan cerita di ular tangganya beda sama yang kemarin, hari ini ibu punya gambarnya baru, beda sama yang kemarin” jelas peneliti (CL8, P3, KL38). NA menggelengkan kepala dan tidak mau ikut bermain, NA duduk di bangku dan hanya melihat dari kejauhan (CL8, P3, KL39). Lalu, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan tepuk semangat (CL8, P3, KL39). Peneliti dibantu oleh anak-anak menggelar media papan ular tangga dan membagikan pion kepada setiap anak (CL8, P3, KL40). Kemudian, peneliti menyebutkan urutan angka 1-10 dan anak-anak duduk secara berurut dalam lingkaran sesuai angka pada pion (CL8, P3, KL41). Pemain pertama yang melempar dadu adalah anak yang memiliki pion angka 1 (CL8, P3, KL42). Semua anak bergantian melempar dadu sesuai urutan angka pada pion (CL8, P3, KL43). Saat</p>

	<p>pion berhenti pada kotak tangga atau ular maka peneliti akan bercerita mengenai gambar yang terdapat dalam kotak tangga atau ular (CL8, P3, KL44). Tema cerita hari ini adalah aku duduk saat sedang makan (CL8, P3, KL45). Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti bercerita mengenai perilaku anak sebelum makan, saat sedang makan, dan setelah makan (CL8, P3, KL46).). “Nah, kira-kira dari cerita tadi, anak-anak di dalam gambar ini kalau makan sambil duduk atau sambil jalan/berdiri?” tanya peneliti (CL8, P3, KL47). Anak-anak menjawab, “duduk” (CL8, P3, KL48). Sedangkan pada kotak ular, peneliti menceritakan perilaku anak yang tidak duduk saat sedang makan (CL8, P3, KL49). Saat peneliti sedang bercerita, NA juga terlihat mendekati lingkaran dan ikut mendengarkan (CL8, P3, KL50). “Baik gak sih nak, kalau sedang makan itu jalan-jalan atau makanannya ditinggalin dan tidak dibereskan?” tanya peneliti (CL8, P3, KL51). Anak-anak menjawab, “gaak” (CL8, P3, KL52). Peneliti bertanya kembali, “lalu bagaimana seharusnya?” (CL8, P3, KL53). NA, KA dan JE menjawab, “duduk bu” (CL8, P3, KL54). KA menambahkan, “gak boleh bu sambil jalan-jalan makannya, harus dihabisin dulu” (CL8, P3, KL55). “Disini ada gak kalau sedang makan sambil jalan-jalan?” tanya peneliti (CL8, P3, KL56). KA, JE, LA menjawab, “aku gak bu” sambil mengangkat tangannya (CL8, P3, KL57). “Terus ada gak yang makanannya ditinggal main, gak dimakan dan gak dibereskan?” tanya peneliti (CL8, P3, KL58). Anak-anak menjawab, “aku gak bu” (CL8, P3, KL59). “Kalau sedang makan, anak-anak makannya sambil duduk gak berjalan-jalan ya, makannya juga kalau sudah selesai langsung dibereskan, tidak ditinggalkan” jelas peneliti (CL8, P3, KL60). Selesai bermain permainan ular tangga bercerita, anak-anak ikut membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga (CL8, P3, KL61).</p>
10.20 – 10.30	<p>Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?” (CL8, P4, KL62). Anak-anak menjawab, “senaangg” (CL8, P4, KL63). “Anak-anak dari cerita tadi, kalau sedang makan kita makannya dengan duduk atau boleh sambil berjalan-jalan?” tanya peneliti (CL8, P4, KL64). Anak-anak menjawab, “duduk bu” (CL8, P4, KL65). Peneliti bersama guru kelas menutup pertemuan hari ini dengan bernyanyi, membaca doa dan mengucapkan salam (CL8, P4, KL66).</p>

Refleksi :

Pada pertemuan kedelapan, salah satu anak yaitu NA tidak mau langsung masuk kelas sehingga harus dibujuk terlebih dahulu oleh ibunya. Beberapa anak masih harus dibantu dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Anak-anak yang berlari-larian di dalam kelas akhirnya bermain di luar kelas setelah ditegur oleh KA. Saat permainan ular tangga bercerita NA tidak mau ikut karena bosan tetapi NA ikut mendengarkan cerita dari gambar papan ular tangga. Anak-anak memberikan respon terkait cerita melalui tanya jawab.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 9

Hari/Tanggal : Selasa, 29 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku bermain bersama teman-teman”

Waktu	Deskripsi
08.30– 09.00	<p>Pada pertemuan kesembilan, anak-anak sudah tiba di sekolah dan bermain bebas di luar kelas (CL9, P1, KL1). Tidak lama kemudian, bel berbunyi menandakan waktu masuk kelas (CL9, P1, KL2). Anak yang berada di luar kelas langsung masuk kelas dan duduk di bangkunya masing-masing (CL9, P1, KL3). JE baru tiba di sekolah saat guru akan membuka kegiatan di kelas (CL9, P1, KL4). Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, “Assalamualaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL9, P1, KL5). Anak-anak menjawab salam dengan mengucap, “Waalaykumsalam warohmatullahi wabarakatuh” (CL9, P1, KL6). “Hari ini kenapa JE terlambat nak?” tanya guru kepada JE (CL9, P1, KL7). “Aku tadi bangunnya kesiangan bu, mamah aku juga bangunnya kesiangan” jawab JE (CL9, P1, KL8). “Biar gak terlambat JE bangun harus lebih pagi ya, tidurnya jangan malam-malam” ucap guru (CL9, P1, KL9). Guru menanyakan kabar anak-anak dengan bertanya, “apa kabar anak-anak?” (CL9, P1, KL10). Anak-anak menjawab, “baik ibu” (CL9, P1, KL11). Kemudian, guru memimpin anak-anak untuk berdoa membaca surat al fatihah dan doa sebelum belajar (CL9, P1, KL12). Lalu, anak-anak bernyanyi dan melakukan tepuk (CL9, P1, KL13).</p>
09.00 - 09.30	<p>Selanjutnya, guru memberikan kegiatan menulis huruf B (CL9, P2, KL14). Guru mencontohkan cara menulis huruf B dan semua anak maju secara bergantian untuk menulis huruf B (CL9, P2, KL15). Kemudian anak-anak mengerjakan LK menulis huruf B pada majalah yang diberikan oleh guru (CL9, P2, KL16). Anak-anak dapat beristirahat makan setelah mengumpulkan LK yang diberikan di meja guru (CL9, P2, KL17). Anak-anak yang sudah merapihkan peralatan makanannya diperbolehkan untuk bermain bebas di dalam atau luar kelas (CL9, P2, KL18). JE, DH, NA, KA dan anak kelompok B bermain kejar-kejaran di luar kelas (CL9, P2, KL19). Sedangkan anak</p>

	yang lain bermain lego di dalam kelas (CL9, P2, KL20).
09.30 – 10.20	<p>Bel berbunyi menandakan waktu masuk kelas (CL9, P3, KL21). Semua anak merapihkan mainan lego dan memasukkannya ke kotak mainan (CL9, P3, KL22). Peneliti bersama anak-anak berdiri membuat lingkaran dan bermain 'pak tani punya kandang' (CL9, P3, KL23). Lalu, peneliti menyanyikan lagu 'matahari bersinar terang' dan diakhiri dengan duduk melingkar (CL9, P3, KL24). Peneliti bertanya kepada anak-anak siapa yang tidak masuk hari ini, "anak-anak coba lihat kiri dan kanannya ada temannya yang tidak masuk hari ini?" (CL9, P3, KL25). Anak-anak menjawab, "gak bu" (CL9, P3, KL26). "Anak-anak ada yang tahu gak sekarang kita mau main apa?" tanya peneliti (CL9, P3, KL27). Anak-anak menjawab, "ular tangga" (CL9, P3, KL28). "Iya benar nak, siapa yang mau ikut main sama ibu?" tanya peneliti (CL9, P3, KL29). Anak-anak menjawab, "aku" sambil mengangkat tangan (CL9, P3, KL30). Kemudian, anak-anak membantu peneliti menggelar papan ular tangga di tengah lingkaran (CL9, P3, KL31). Secara bergilir, anak-anak mengambil pion yang terdapat dalam kantong kecil (CL9, P3, KL32). Peneliti menyebutkan angka 1-10 dan anak-anak mengangkat pion bila angkanya disebutkan (CL9, P3, KL33). Anak-anak juga duduk secara berurutan sesuai angka pada pionnya (CL9, P3, KL34). Setelah semua anak duduk secara berurutan, permainan dimulai dengan pemain pertama melempar dadu (CL9, P3, KL35). Saat pion berhenti pada kotak tangga atau ular maka peneliti akan bercerita mengenai gambar yang terdapat dalam kotak tangga atau ular (CL9, P3, KL36). Tema cerita hari ini adalah aku bermain bersama teman-teman (CL9, P3, KL37). Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti menceritakan perilaku anak-anak yang bermain bersama teman-teman, saling berbagi mainan dan tidak berebut (CL9, P3, KL38). "Nah anak-anak dalam cerita tadi, ada hani yang sendiri, apa yang dilakukan riri temannya ya? ada yang tahu" tanya peneliti (CL9, P3, KL39). KA dan JE menjawab, "diajak main" (CL9, P3, KL40). NA juga menjawab, "diajak main masak-masakan" (CL9, P3, KL41). "Iya benar semuanya, saat ada temannya lagi sendiri, riri mengajak bermain bersama" (CL9, P3, KL42). Sedangkan pada kotak ular, peneliti bercerita perilaku anak-anak yang mengganggu temannya yang sedang bermain dan anak yang saling berebut mainan (CL9, P3, KL43). "Nah kalau disini ada gak yang suka rebutan mainan atau gak mau main bersama-sama?" tanya peneliti (CL9, P3, KL44). KA dan LA menjawab, "aku main bareng sama adik aku" (CL9, P3, KL45). Sedangkan JE menjawab, "aku main bareng-bareng bu" (CL9, P3, KL46). "Kalau NA main sama adik dirumah gimana?" tanya peneliti (CL9, P3, KL47). NA menjawab, "adik aku masih bayi, aku mainnya sama temen rumah aku" (CL9, P3, KL48). Sedangkan SA menjawab, "aku main sendiri" sambil tersenyum malu (CL9, P3, KL49). Peneliti menjelaskan kepada anak-anak, "Iya nak, kalau main sama teman</p>

	atau kakak/adik harus bareng-bareng ya, nanti kalau mainnya gak baik atau gak bisa berbagi, gak ada yang mau main sama kalian, kalian mau gak punya teman main?” (CL9, P3, KL50). Anak-anak menjawab, “gak mau” (CL9, P3, KL51). Anak-anak membantu peneliti merapihkan media permainan ular tangga bercerita dan kembali ke bangku masing-masing (CL9, P3, KL52).
10.20 – 10.30	Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, “anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?” (CL9, P4, KL53). Anak-anak menjawab, “senaangg” (CL9, P4, KL54). “Anak-anak dari cerita tadi kita harus bagaimana kalau bermain dengan teman? bermain bersama atau rebut-rebutan mainan” tanya peneliti (CL9, P4, KL55). Anak-anak menjawab, “bermain bersama” (CL9, P4, KL56). Peneliti bersama guru kelas menutup pertemuan hari ini dengan membaca doa dan mengucapkan salam (CL9, P4, KL57).

Refleksi :

Pada pertemuan ketiga, diawali dengan temuan peneliti JE yang terlambat datang ke sekolah karena bangun siang. Anak-anak merapihkan peralatan makannya sendiri sebelum bermain. Selain itu, peneliti juga melihat anak-anak bermain kejar-kejaran di luar kelas. Selesai bermain, anak-anak bekerja sama membereskan mainan di dalam kelas. Permainan ular tangga bercerita hari ini dapat membuat anak terlibat aktif walaupun saat peneliti bercerita ada anak yang tidur-tiduran di papan ular tangga.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

CATATAN LAPANGAN 10

Hari/Tanggal : Rabu, 30 Agustus 2017

Waktu : 08.30 – 10.30

Tempat : PAUD Kemuning Mandiri

Kegiatan : Permainan Ular Tangga Bercerita “Aku berjalan saat di dalam kelas”

Waktu	Deskripsi
08.30– 09.00	<p>Pada pertemuan kesepuluh, semua sudah tiba di sekolah dan bermain bebas di luar kelas (CL10, P1, KL1). Tidak lama kemudian, bel berbunyi menandakan waktu masuk kelas (CL10, P1, KL2). Guru mengajak semua anak yang ada di luar kelas untuk segera masuk kelas (CL10, P1, KL3). Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, “Assalamualaykum warohmatullahi wabarakatuh” (CL10, P1, KL4). Anak-anak menjawab salam dengan mengucap, “Waalaykumsalam warohmatullahi wabarakatuh” (CL10, P1, KL5). Guru menanyakan kabar anak-anak dengan bertanya, “apa kabar anak-anak?” (CL10, P1, KL6). Anak-anak menjawab, “baik buu” (CL10, P1, KL7). Kemudian, guru memimpin anak-anak untuk berdoa membaca surat al fatihah dan doa sebelum belajar (CL10, P1, KL8). Guru mengatakan kepada anak-anak bahwa hari ini akan melakukan senam, “anak-anak hari ini kita mau senam, siapa yang mau ikut?” tanya guru (CL10, P1, KL9). Anak-anak menjawab, “aku” sambil mengangkat tangannya (CL10, P1, KL10). Anak-anak keluar kelas dan guru mengondisikan anak untuk berbaris rapih (CL10, P1, KL11).</p>
09.00 - 09.30	<p>Setelah semua anak berbaris, guru mengajak anak untuk melakukan tepuk semangat (CL10, P2, KL12). Kemudian, guru menyalakan tape dan memimpin anak-anak untuk melakukan gerakan senam (CL10, P2, KL13). Semua anak-anak mengikuti gerakan senam yang diarahkan oleh guru hingga selesai (CL10, P2, KL14). Selesai senam, anak-anak istirahat makan (CL10, P2, KL15). Anak-anak yang tidak membawa bekal, dibelikan jajan oleh ibunya (CL10, P2, KL16). Hari ini, SA juga terlihat membuang sampahnya sendiri setelah makan (CL10, P2, KL17). Beberapa anak yang sudah selesai makan dan merapihkan peralatan makannya, bermain bebas di luar kelas (CL10, P2, KL18). Anak-anak yang bermain kejar-kejaran bermain di luar kelas (CL10, P2, KL19).</p>

09.30 – 10.20	<p>Bel berbunyi menandakan waktu masuk kelas (CL10, P3, KL20). Anak-anak saling membantu merapihkan mainan di dalam kelas (CL10, P3, KL21). Kemudian, peneliti dan anak-anak berdiri membuat lingkaran dan berhitung 1-10 diakhiri dengan melompat di tempat sebanyak 10 kali (CL10, P3, KL22). Peneliti bersama anak-anak menyanyi lagu 'di hutan ada rumah' dan diakhiri dengan duduk melingkar (CL10, P3, KL23). "Anak-anak hari ini kita mau main apa? Ada yang tahu?" tanya peneliti (CL10, P3, KL24). SA menjawab sambil mengangkat tangan, "ular tangga bu" (CL10, P3, KL25). Peneliti dibantu anak-anak menggelar papan ular tangga di tengah lingkaran (CL10, P3, KL26). Anak-anak mengambil pion secara bergilir di dalam kantong kecil (CL10, P3, KL27). Setelah semua anak mendapatkan pion, peneliti menyebutkan angka 1-10 dan meminta anak untuk mengangkat pionnya bila angkanya disebut (CL10, P3, KL28). Anak-anak duduk secara berurutan sesuai angka 1-10 pada pionnya (CL10, P3, KL29). Setelah semua anak duduk secara berurutan, permainan dimulai dengan pemain pertama melempar dadu (CL10, P3, KL30). Saat pion berhenti pada kotak tangga atau ular maka peneliti akan bercerita mengenai gambar yang terdapat dalam kotak tangga atau ular (CL10, P3, KL31). Tema cerita hari ini adalah aku berjalan saat di dalam kelas (CL10, P3, KL32). Pada kotak yang terdapat tangga, peneliti bercerita mengenai anak-anak yang berlari-larian di dalam kelas lalu ditegur agar tidak berlari-larian di dalam kelas (CL10, P3, KL33). Sedangkan pada kotak ular, peneliti bercerita anak-anak yang bermain kejar-kejaran di dalam kelas sehingga terjatuh dan mendapat luka (CL10, P3, KL34). Peneliti bertanya kepada anak-anak, "ada yang suka lari-larian di dalam kelas gak?" (CL10, P3, KL35). JE mengangkat tangannya dan menjawab, "aku bu" (CL10, P3, KL36). Sedangkan KA menjawab, "aku gak bu, takut jatuh" (CL10, P3, KL37). LA menjawab, "aku suka lari-larian bu" sambil tersenyum kecil (CL10, P3, KL38). DH juga menjawab, "aku juga bu" (CL10, P3, KL39). "Kalau di kelas seharusnya berjalan atau lari-larian nak?" tanya peneliti (CL10, P3, KL40). Anak-anak menjawab, "jalan" (CL10, P3, KL41). Peneliti bersama anak-anak merapihkan media permainan ular tangga bercerita (CL10, P3, KL42). Anak-anak kembali ke tempat duduk masing-masing (CL10, P3, KL43).</p>
10.20 – 10.30	<p>Peneliti melakukan review di akhir pertemuan dengan menanyakan perasaan mereka setelah bermain permainan ular tangga bercerita, "anak-anak bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain ular tangga?" (CL10, P4, KL44). Anak-anak menjawab, "senang" (CL10, P4, KL45). "Anak-anak ibu mau tanya, dari cerita tadi kalau kita di dalam kelas kita berjalan atau boleh lari-larian?" tanya peneliti (CL10, P4, KL46). Anak-anak menjawab, "jalan" (CL10, P4, KL47). Peneliti bersama guru kelas menutup pertemuan hari ini dengan membaca doa dan mengucapkan salam (CL10, P4, KL48).</p>

Refleksi :

Pada pertemuan ketiga, diawali dengan temuan peneliti anak-anak yang bermain kejar-kejaran di luar kelas. Anak-anak juga saling membantu merapihkan mainan setelah selesai bermain. Permainan ular tangga bercerita hari ini mendapat respon dari anak, anak mendengarkan cerita dan menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)




(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

Lampiran 3

Catatan Dokumentasi Selama Pemberian Tindakan Permainan Ular Tangga Bercerita

CATATAN DOKUMENTASI

Siklus I (Pertemuan 1)	
	
<p>Pengenalan media permainan ular tangga bercerita pada anak (CD1, KL1)</p>	<p>Anak meninggalkan peralatan makannya tanpa merapikannya terlebih dahulu untuk ikut bermain (CD1, KL2)</p>
	
<p>Anak meninggalkan sampah makanan diatas meja dan tidak membuangnya ke tempat sampah (CD1, KL3)</p>	
Siklus I (Pertemuan 2)	



Anak makan saat waktu istirahat (CD2, KL1)



Anak bermain permainan ular tangga bercerita (CD2, KL2)



Anak tidak memperhatikan guru yang sedang berbicara (CD2, KL3)

Siklus I (Pertemuan 3)



Anak tidak merapikan mainan setelah selesai bermain (CD3, KL1)



Anak menjalankan pion pada papan ular tangga (CD3, KL2)



Anak mengikuti lomba 17 Agustus (CD3, KL3)

Siklus I (Pertemuan 4)



Anak melempar dadu pada permainan ular tangga bercerita (CD4, KL1)



Anak meminjam pensil warna dari guru (CD4, KL2)



Anak mendengarkan guru saat sedang bercerita (CD4, KL3)

Siklus I (Pertemuan 5)



Anak merapihkan mainan bersama-sama (CD5, KL1)



Anak menjawab salam guru (CD5, KL2)



Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru (CD5, KL3)

Siklus I (Pertemuan 6)



Anak bermain permainan ular tangga bercerita (CD6, KL1)



Semua anak sudah tiba di sekolah sebelum bel berbunyi (CD6, KL2)



Anak berlari-larian di dalam kelas (CD6, KL3)

Siklus I (Pertemuan 7)



Anak mengikuti kegiatan senam (CD7, KL1)



Anak bermain kejar-kejaran di dalam kelas (CD7, KL2)



Anak bermain permainan ular tangga bercerita (CD7, KL3)

Siklus I (Pertemuan 8)



Guru dan anak bernyanyi bersama sebelum melakukan permainan ular tangga bercerita (CD8, KL1)



Anak bermain permainan ular tangga bercerita (CD8, KL2)



Anak meletakkan pensil warna pada rak buku (CD8, KL3)



Anak mengangkat tangan saat menjawab pertanyaan guru (CD8, KL4)

Siklus I (Pertemuan 9)



Anak membuang sampah makanannya pada tempat sampah (CD9, KL1)



Anak merapihkan mainan setelah selesai bermain (CD9, KL2)



Anak bermain permainan ular tangga bercerita (CD9, KL3)

Siklus I (Pertemuan 10)



Anak berjabat tangan dengan guru sebelum pulang sekolah (CD10, KL1)



Anak membuang sampah makanan pada tempatnya (CD10, KL2)



Anak-anak bersiap-siap untuk bermain permainan ular tangga bercerita setelah selesai istirahat (CD10, KL3)



Anak tidak berlari-larian saat di dalam kelas (CD10, KL4)

Lampiran 4

Catatan Wawancara

Catatan Wawancara Guru dengan Anak

Catatan Wawancara	Pertanyaan	Jawaban
1	Setelah makan kalau ada sampahnya dibuang kemana?	KA menjawab, “dibuang ketempat sampah bu” (CW1, JB1)
2	Kalau buang sampah tidak pada tempatnya, kira-kira nanti kelasnya gimana ya?	JE menjawab, “nanti kelasnya jadi kotor” (CW2, JB1)
		KA menjawab, “nanti di kelas jadi banyak lalat, soalnya banyak sampahnya” (CW2, JB2)
3	Anak-anak kalau habis main, mainannya dirapihkan sendiri tidak?	LA menjawab, “aku rapihin bu” (CW3, JB1)
		NA menjawab, “aku gak bu” (CW3, JB2)
4	Anak-anak kalau mau cerita atau bertanya, harusnya bagaimana ya?	JE menjawab, “angkat tangan bu” (CW4, JB1)
5	Kalau habis bermain, anak-anak tidak merapihkan mainannya memangnya kenapa nanti?	DH menjawab, “kelasnya berantakan” (CW5, JB1)
		KA menjawab, “nanti mainannya ilang-ilangan bu” (CW5, JB2)
6	Siapa yang tadi bermain merapihkan mainannya sendiri?	DH menjawab, “aku bu” (CW6, JB1)
		RI menjawab, “aku” (CW6, JB2)
		LA menjawab, “aku bu” (CW6, JB3)
		SA menjawab, “aku juga bu” (CW6, JB4)

7	Ada gak yang waktu bel sudah berbunyi tapi masih di luar kelas dan tidak segera masuk kelas?	KA menjawab, “aku langsung masuk kelas bu” (CW7, JB1)
		LA menjawab, “aku langsung masuk bu” (CW7, JB2)
8	Siapa yang hari ini datang ke sekolah tidak terlambat?	NA menjawab, “aku bu” (CW8, JB1)
		JE menjawab, “aku gak terlambat bu” (CW8, JB2)
		KA menjawab, “aku” (CW8, JB3)
		DH menjawab, “aku bu” (CW8, JB4)
		SA menjawab, “aku” (CW8, JB5)
		LA menjawab, “aku” (CW8, JB6)
		RI menjawab, “aku bu” (CW8, JB7)
9	Hari ini siapa yang menyelesaikan sendiri LK yang dikasih bu linda?	DH menjawab, “aku bu” (CW9, JB1)
		RI menjawab, “aku” (CW9, JB2)
		SA menjawab, “aku” (CW9, JB3)
		KA menjawab, “aku aku bu” (CW9, JB4)
		LA menjawab, “aku” (CW9, JB5)
		JE menjawab, “aku bu” (CW9, JB6)
		NA menjawab, “aku selesai bu” (CW9, JB7)
10	Ada yang pernah terlambat gak datang ke sekolahnya?	JE menjawab, “aku pernah bu” (CW10, JB1)

11	Anak-anak bisa tidak kalau mau keluar kelas bilang dulu sama bu guru?	JE menjawab, “bisa” (CW11, JW1)
		LA menjawab, “bisa” (CW11, JW2)
		RI menjawab, “bisa” (CW11, JW3)
		KA menjawab, “bisa” (CW11, JW4)
12	Ada gak yang makanannya ditinggal main, gak dimakan dan gak dibereskan?	JE menjawab, “aku gak bu” (CW 12, JW1)
		LA menjawab, “aku makan dulu bu” (CW13, JW2)
13	Kenapa SA makan duluan, kan belum waktu istirahat?	SA menjawab, “aku udah laper” (CW13, JB1)
14	Siapa yang suka lari-larian di dalam kelas?	JE menjawab, “aku bu” (CW14, JB1)
		KA menjawab, “aku gak bu, takut jatuh” (CW14, JB2)
		LA menjawab, “aku suka lari-larian bu” (CW14, JB3)
		DH menjawab, “aku juga bu” (CW14, JB4)
15	Ada yang tahu akibat kalau suka lari-larian di dalam kelas?	KA menjawab, “nanti jatuh bu” (CW15, JB1)
		JE menjawab, “nanti kesenggol sama meja terus jatuh” (CW15, JB2)
16	Bagaimana seharusnya bila ada orang yang sedang berbicara?	RI menjawab, “didengarkan” (CW16, JB1)

Lampiran 5

Instrumen Perilaku Disiplin Anak usia 4-5 Tahun saat Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

Instrumen Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun

Nama :

Pertemuan ke- :

No.	Kemampuan yang Diamati	K	BSH	MB	BM
1.	Anak datang ke sekolah tepat waktu/tidak terlambat				
2.	Anak berhenti bermain pada waktunya				
3.	Anak makan saat waktu istirahat				
4.	Anak berjalan saat di dalam kelas				
5.	Anak mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang berbicara				
6.	Anak mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan guru				
7.	Anak mematuhi aturan saat melakukan kegiatan				
8.	Anak ikut terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran				
9.	Anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru				
10.	Anak merapihkan mainan setelah selesai bermain				
11.	Anak meletakkan dan merapihkan peralatan sekolah atau pribadi pada tempatnya				
12.	Anak merapihkan peralatan makan setelah selesai makan				
13.	Anak membuang sampah pada tempatnya				
14.	Anak mengangkat tangan saat akan berbicara				
15.	Anak meminta izin jika ingin ke luar kelas				
16.	Anak meminta izin jika ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain				

Keterangan:

1. K : Konsisten (4)
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)
3. MB : Mulai Berkembang (2)
4. BM : Belum Muncul (1)

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

Kisi-Kisi Instrumen

Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun

Variabel	Tujuan	Indikator	Sebaran Item	Jumlah
Disiplin	Kontrol Diri	Melakukan kegiatan sesuai dengan waktunya	1,2,3	3
		Menunjukkan perilaku sesuai dengan tata tertib sekolah	4,5,6,7	4
	Tanggung jawab	Menyelesaikan tugas yang diberikan guru	8,9	2
		Merapihkan barang-barang sekolah dan pribadi	10,11,12	3
		Menjaga kebersihan	13	1
		Meminta izin untuk melakukan sesuatu	14,15,16	3

Deskripsi Penilaian Indikator

Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun

No.	Indikator	Konsisten	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	MB (Mulai Berkembang)	BM (Belum Muncul)
1.	Anak datang ke sekolah tepat waktu/tidak terlambat	Anak datang ke sekolah sebelum bunyi bel sekolah	Anak datang ke sekolah tepat waktu	Anak datang ke sekolah terkadang terlambat dan tidak terlambat	Anak datang terlambat ke sekolah
2.	Anak berhenti bermain pada waktunya	Anak berhenti bermain saat waktu bermain telah usai	Anak berhenti bermain setelah diingatkan oleh guru	Anak berhenti bermain tapi belum berpindah dari tempat bermain menuju kelas	Anak terus bermain walau waktu bermain telah usai
3.	Anak makan saat waktu istirahat	Anak makan pada waktu istirahat/waktu makan dan telah menyelesaikan tugas yang diberikan guru	Anak makan tidak pada waktu istirahat/waktu makan tetapi telah menyelesaikan tugas yang diberikan guru	Anak makan tidak pada waktu istirahat/waktu makan dan belum menyelesaikan tugas yang diberikan guru	Anak makan tidak pada waktu jam istirahat/waktu makan dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru
4.	Anak berjalan saat di dalam kelas	Anak berjalan atau tidak berlari-larian di dalam kelas	Anak berjalan di dalam kelas dan menegur temannya bila ada yang berlari-larian di dalam kelas	Anak terkadang masih berlari-larian di dalam kelas walaupun telah ditegur guru	Anak berlari-larian di dalam kelas
5.	Anak mendengarkan atau memperhatikan guru yang sedang berbicara	Anak memperhatikan guru yang sedang berbicara dan aktif bertanya maupun menjawab	Anak dapat fokus mendengarkan guru yang sedang berbicara walaupun temannya mengajak bermain atau mengobrol	Anak memperhatikan guru yang sedang berbicara dan terkadang mengajak temannya mengobrol	Anak mengobrol, bermain sendiri dan mengganggu temannya saat guru sedang berbicara

6.	Anak mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan guru	Anak memiliki inisiatif sendiri mengucapkan salam dan berjabat tangan	Anak mengucapkan salam dan berjabat tangan setelah guru yang menyapa anak terlebih dahulu	Anak berjabat tangan dan terkadang tidak mengucapkan atau menjawab salam dari guru	Anak tidak mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan guru saat kedatangan maupun pulang
7.	Anak mematuhi aturan saat melakukan kegiatan	Anak mematuhi aturan saat melakukan kegiatan	Anak mematuhi aturan saat melakukan kegiatan setelah diingatkan guru terlebih dahulu	Anak memahami aturan tetapi terkadang tidak mengikutinya	Anak tidak memahami aturan saat melakukan kegiatan
8.	Anak ikut terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran	Anak aktif ikut terlibat dalam kegiatan, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan	Anak ikut kegiatan tanpa dibujuk atau keinginan sendiri	Anak mau ikut kegiatan setelah dibujuk	Anak tidak mau ikut dalam kegiatan
9.	Anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru	Anak dapat menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru tanpa bantuan orang lain	Anak dapat menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan setelah dimotivasi dari guru	Anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan dibantu oleh guru atau teman	Anak tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
10.	Anak merapihkan mainan setelah selesai bermain	Anak saling bekerja sama merapihkan mainan setelah selesai bermain	Anak merapihkan mainannya sendiri setelah selesai bermain tanpa diminta oleh guru	Anak merapihkan mainan setelah diperintahkan oleh guru	Anak meninggalkan mainan tanpa merapihkannya
11	Anak meletakkan dan merapihkan peralatan sekolah atau pribadi pada tempatnya	Anak meletakkan sendiri peralatan atau barang-barang sekolah atau pribadi pada tempatnya tanpa diminta oleh guru	Anak meletakkan sendiri peralatan atau barang-barang sekolah atau pribadi pada tempatnya setelah diperintah oleh guru	Anak meletakkan peralatan atau barang-barang sekolah atau pribadi pada tempatnya dengan bantuan guru	Anak tidak meletakkan peralatan atau barang-barang sekolah atau pribadi pada tempatnya

12.	Anak merapihkan peralatan makan setelah selesai makan	Anak merapihkan peralatan makanan sendiri setelah selesai makan	Anak merapihkan peralatan makanan setelah diingatkan oleh guru	Anak merapihkan peralatan makanan sendiri dengan dibantu guru	Anak tidak merapihkan peralatan makannya setelah selesai makan
13.	Anak membuang sampah pada tempatnya	Anak membuang sampah pada tempatnya tanpa diingatkan oleh guru atau temannya	Anak membuang sampah dengan diingatkan terlebih dahulu oleh guru atau temannya	Anak tidak konsisten membuang sampah pada tempatnya	Anak membuang sampah tidak pada tempatnya
14.	Anak mengangkat tangan pada saat akan berbicara	Anak mengangkat tangan dan menunggu guru mempersilahkan berbicara serta berbicara sesuai dengan topik yang dibicarakan	Anak mengangkat tangan dan menunggu guru mempersilahkan berbicara	Anak mengangkat tangan dan langsung berbicara walau guru belum mempersilahkan untuk berbicara	Anak memotong pembicaraan orang lain tanpa mengangkat tangan
15.	Anak meminta izin jika ingin ke luar kelas	Anak meminta izin kepada guru jika ingin ke luar kelas dengan berbicara secara jelas dan mengungkapkan alasan keluar kelas	Anak meminta izin kepada guru jika ingin ke luar kelas dengan berbicara secara jelas/tidak terburu-buru	Anak meminta izin kepada guru jika ingin ke luar kelas dengan berbicara terburu-buru	Anak tidak meminta izin kepada guru jika ingin keluar kelas
16.	Anak meminta izin jika ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain	Anak meminta izin jika ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain dan mengembalikannya kembali dengan baik	Anak meminta izin jika ingin meminjam dan menggunakan barang orang lain tanpa memaksa bila tidak dipinjamkan	Anak meminta izin pada teman atau guru setelah memaksa untuk dipinjamkan	Anak menggunakan barang orang lain tanpa izin/ memberitahu

Lampiran 6

Instrumen Pemantau Tindakan

Instrumen Pemantau Tindakan Permainan Ular Tangga Bercerita

Pertemuan Ke- :

Hari/Tanggal :

Tema Permainan :

Berilah tanda Check List (√) sesuai dengan pengamatan yang dilakukan!

No	Aktivitas Guru	Hasil Pengamatan		Aktivitas Siswa	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1.	Guru mengatur posisi duduk anak			Anak mulai kegiatan dengan posisi yang nyaman		
2	Guru bekerjasama dengan anak menyiapkan media permainan ular tangga bercerita			Anak ikut membantu guru menyiapkan media permainan ular tangga bercerita		
3	Guru menjelaskan cara bermain permainan ular tangga bercerita kepada anak sebelum anak memulai kegiatan			Anak mendengarkan penjelasan guru cara bermain permainan ular tangga bercerita		
4	Guru mengamati anak bermain permainan ular tangga bercerita			Anak memainkan permainan ular tangga bercerita secara berkelompok dan sesuai aturan yang sudah dijelaskan		
5	Guru bercerita mengenai gambar perilaku disiplin yang terdapat dalam kotak tangga atau ular			Anak bersiap untuk mendengarkan cerita dengan posisi nyaman		
6	Guru menanyakan perasaan anak setelah selesai bermain			Anak menceritakan perasaannya setelah selesai bermain		
7	Guru menanyakan beberapa pertanyaan terkait kegiatan yang			Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan terkait kegiatan yang		

	sudah dilakukan			sudah dilakukan		
8	Guru memberikan evaluasi setelah kegiatan berakhir			Anak dalam kondisi tertib ketika mengakhiri kegiatan		
9	Guru merapikan media permainan ular tangga bercerita bersama anak			Anak merapikan media permainan ular tangga bercerita bersama guru		

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

Lampiran 7

Rencana Kegiatan Harian

Pertemuan : 1
 Kegiatan : Mengenalkan media permainan ular tangga bercerita
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Senin, 07 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi • Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrument • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengeluarkan dan menyebutkan nama media permainan ular tangga bercerita satu persatu • Guru menjelaskan cara bermain permainan ular tangga bercerita 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	---	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Sri Rahayu)

(Linda)

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 2
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Aku senang kelasku bersih”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Rabu, 09 Agustus 2017
 Waktu :± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “aku senang kelasku bersih” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	---	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 3
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Rapihnya Mainanku”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Selasa, 15 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “rapuhnya mainanku” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	---	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 4
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Aku bergantian saat berbicara dengan yang lain”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Rabu, 16 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “aku bergantian saat berbicara dengan yang lain” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 5
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Waktu bermainku selesai”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Senin, 21 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “waktu bermainku selesai” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	---	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 6
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Aku malu datang telambat ke sekolah”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Selasa, 22 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “aku malu datang telambat ke sekolah” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	---	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 7
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Aku meminta izin jika ingin keluar kelas”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Rabu, 23 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “aku meminta izin jika ingin keluar kelas” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 8
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Aku duduk saat sedang makan”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Senin, 28 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “aku duduk saat sedang makan” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	---	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 9
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Aku bermain bersama teman-teman”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Selasa, 29 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “aku bermain bersama teman-teman” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	---	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Pertemuan : 10
 Kegiatan : Permainan ular tangga bercerita “Aku berjalan saat di dalam kelas”
 Tujuan : Meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun
 Hari/Tanggal : Rabu, 30 Agustus 2017
 Waktu : ± 60 Menit

Urutan Kegiatan	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan	Alat Pengumpul Data
1. Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk • Guru menanyakan kegiatan yang anak-anak lakukan sebelumnya • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung • Tanya jawab • Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan ular tangga • Dadu • Pion • Kartu bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan lapangan • Lembar instrumen • Dokumentasi
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggelar papan ular tangga dan menyiapkan media lainnya • Anak mengambil pion pada kantong kecil • Guru menyebutkan angka 1-10 dan anak duduk berurutan sesuai angka pada pion • Anak melempar dadu dan menjalankan pion bergantian 			

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita mengenai “aku berjalan saat di dalam kelas” saat ada pion yang berhenti pada kotak tangga/ular • Guru menanyakan perasaan anak • Guru mereview kegiatan yang telah dilakukan • Guru menutup pertemuan dengan membaca doa dan salam 			
------------	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Rahayu)

Guru Kelas

(Linda)

Peneliti

(Dwi Kusuma Ningrum)

Lampiran 8

Rekapitulasi Presentase Peningkatan dari Pra Penelitian ke Siklus I ke Siklus II

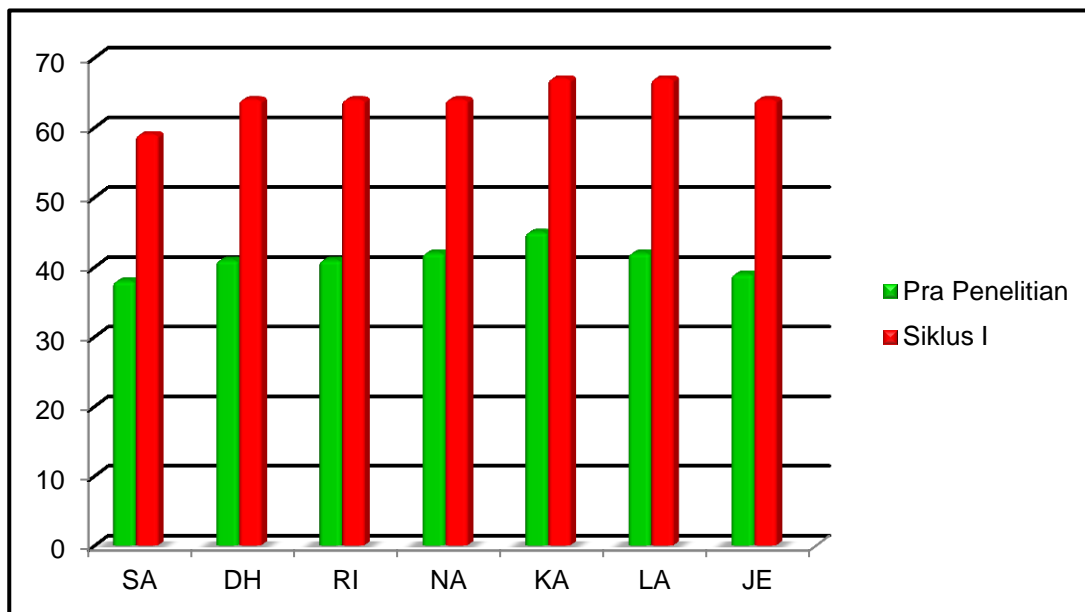
**Rekapitulasi Presentase Peningkatan Perilaku Disiplin Pra Penelitian ke Siklus I
Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Kemuning Mandiri**

No.	Nama Responden	Presentase		Peningkatan Presentase
		Pra Penelitian	Siklus I	
1.	SA	38 %	59 %	21 %
2.	DH	41 %	64 %	23 %
3.	RI	41 %	64 %	23 %
4.	NA	42 %	64 %	22 %
5.	KA	45 %	67 %	22 %
6.	LA	42 %	67 %	25 %
7.	JE	39 %	64 %	25 %
Rata-rata		41 %	64 %	23%

**Analisis Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan
Ular Tangga Bercerita Pra Penelitian ke Siklus I**

Pra Intervensi	Siklus I	Peningkatan Presentase
41 %	64 %	23 %

Grafik Presentase Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Pra Penelitian ke Siklus I



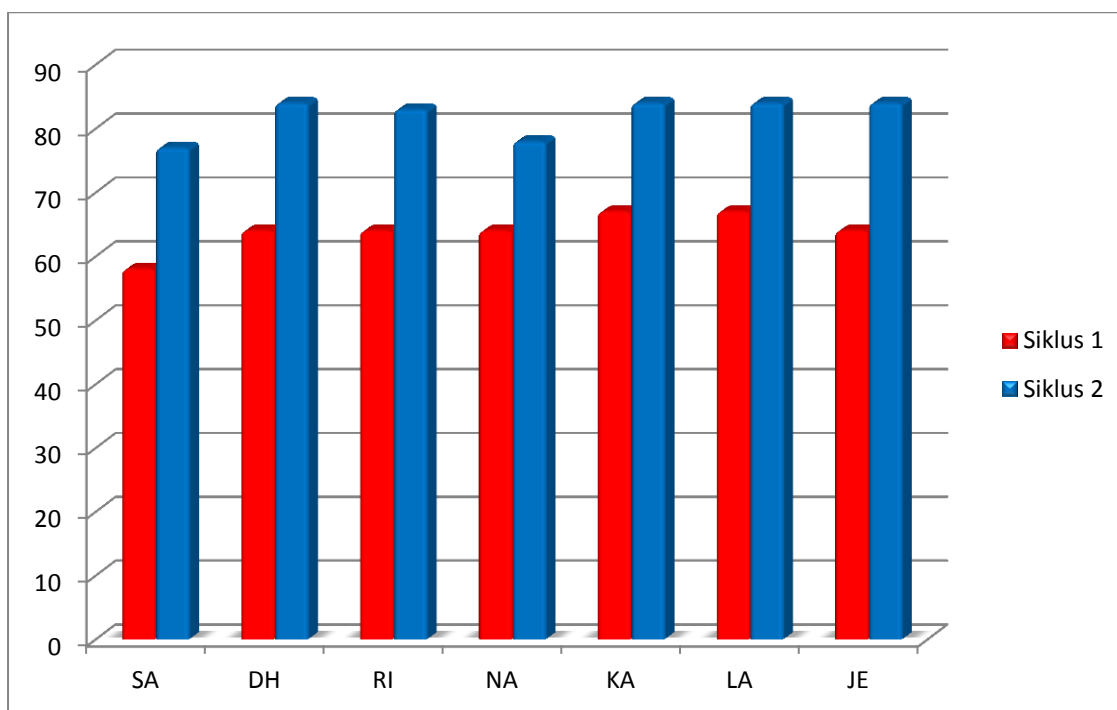
Rekapitulasi Presentase Peningkatan Perilaku Disiplin Siklus I ke Siklus II Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Kemuning Mandiri

No.	Nama Responden	Presentase		Peningkatan Presentase
		Siklus I	Siklus II	
1.	SA	59 %	77 %	39 %
2.	DH	64 %	84 %	43 %
3.	RI	64 %	83 %	42 %
4.	NA	64 %	78 %	36 %
5.	KA	67 %	84 %	39 %
6.	LA	67 %	84 %	42 %
7.	JE	64 %	84 %	45 %
Rata-rata		64 %	82 %	18 %

Analisis Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Bercerita Siklus I ke Siklus II

Pra Intervensi	Siklus I	Siklus II
41 %	64 %	82 %

Grafik Presentase Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Siklus I ke Siklus II



Lampiran 9

Deskripsi Data Kemampuan Berbicara Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

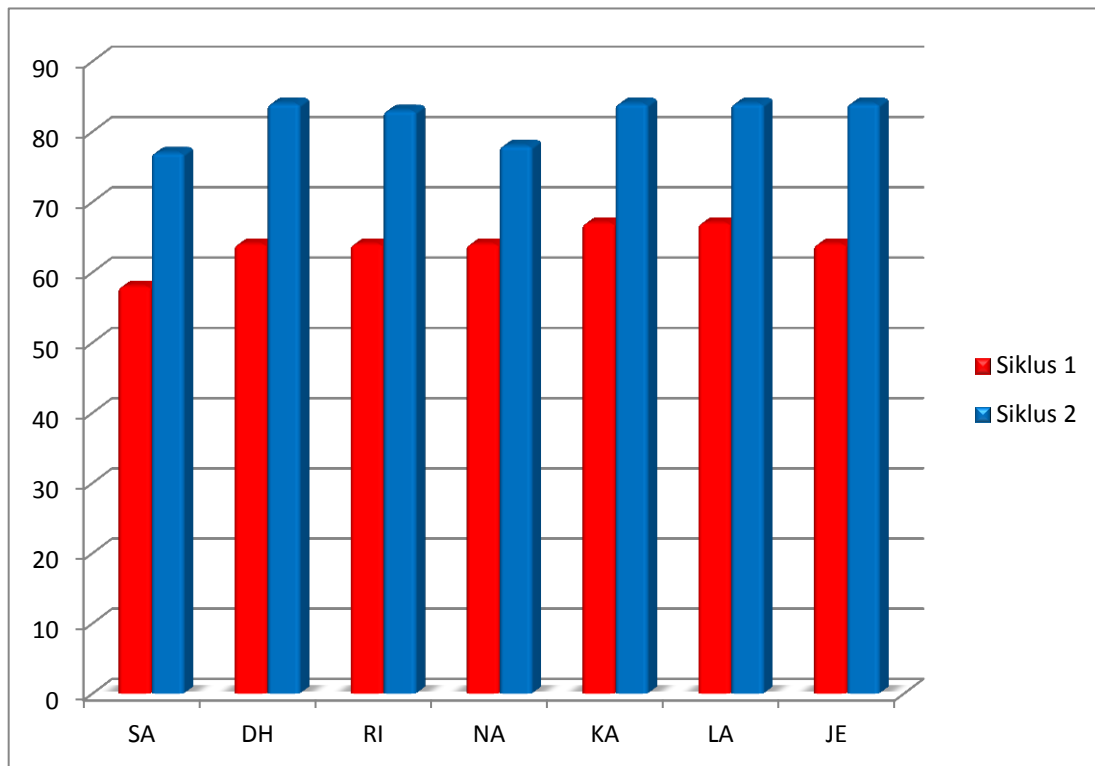
**Deskripsi Data Perilaku Disiplin Pra Penelitian, Siklus I, Siklus II Anak Usia 4-5
Tahun di PAUD Kemuning Mandiri, Jakarta Timur**

No	Nama Responden	Pra Intervensi	Presentase		Peningkatan Presentase		Peningkatan Presentase
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	
1	(SA)	38 %	59 %	77 %	21 %	18 %	39 %
2	(DH)	41 %	64 %	84 %	23 %	20 %	43 %
3	(RI)	41 %	64 %	83 %	23 %	19 %	42 %
4	(NA)	42 %	64 %	78 %	22 %	14 %	36 %
5	(KA)	45 %	67 %	84 %	22 %	17 %	39 %
6	(LA)	42 %	67 %	84 %	25 %	17 %	42 %
7	(JE)	39 %	64 %	84 %	25 %	20 %	45 %
	Rata2	41 %	64 %	82 %	23 %	18 %	41 %

**Data Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun PAUD Kemuning Mandiri
Pra Penelitian, Siklus I, Siklus II**

Pra Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
41 %	64 %	82 %	41 %

Grafik Deskripsi Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dwi Kusuma Ningrum, lahir di Jakarta 05 Januari 1993 sebagai anak kedua dari pasangan bapak Suprayitno dan ibu Sismi. Bertempat tinggal di Jalan Belly Kelurahan Pekayon, Kecamatan Pasar rebo, Jakarta Timur. Beragama Islam.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah MI Negeri Kalisari, Jakarta Timur pada tahun 2004. Selanjutnya, pada tahun 2007 lulus dari SMPN 251 Jakarta Timur. Pada tahun 2010 lulus dari SMKN 22 Jakarta. Pada tahun 2011 melanjutkan pendidikan formal di Universitas Negeri Jakarta dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Anak Usia Dini.

Selama berkuliah di UNJ, pengalaman yang didapatkan yaitu melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Lemah Duhur, Cimande, Bogor untuk mendirikan PAUD Nurul Alam. Setelah itu, melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dan Magang di TK Perguruan Cikini, Jakarta Pusat.