

Peningkatan Kemandirian Dan Kedisiplinan Anak TK Melalui Permainan Engklek

Wicaksono Pribadi¹, Universitas PGRI Madiun

Muhammad Hanif², Universitas PGRI Madiun

Parji³, Universitas PGRI Madiun

✉ wicaksonopribadi95@gmail.com

✉ muhhanif@unipma.ac.id

✉ parji@unipma.ac.id

Abstract: *The purpose of this study is to improve the independence of children in group A at the Pembina State Kindergarten in Taman Kota Madiun through the medium of engklek games, to improve the discipline of children in group A at the Pembina State Kindergarten in Taman Kota Madiun through the medium of engklek games. This study used a qualitative approach with a type of research called Classroom Action Research (CAR), which consists of planning, action, observation, and reflection carried out collaboratively in two cycles. The subjects of this study were 15 students in Group A at the Pembina State Kindergarten, consisting of 10 boys and 5 girls. Data collection techniques were carried out through observation and documentation of children's behavior with data analysis through data reduction, data presentation, data extraction, and verification. The results showed that independence and discipline could be improved using the engklek game. The increase in the independence of children in the very good (BSB) category was seen from the pre-cycle percentage of 53%, which increased to 66% in cycle I and reached 86% in cycle II. Meanwhile, the increase in discipline among children in the very good (BSB) category started at 47% in the pre-cycle, increased to 60% in cycle I, and reached 80% in cycle II. The conclusion of this study is that hopscotch can be an alternative innovative learning method to foster independence and discipline through fun rules for children in group A at the Pembina State Kindergarten in Taman Kota Madiun District.*

Keywords: *Engklek Game; Independence; Discipline; Early Childhood.*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemandirian anak kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun melalui media permainan engklek, untuk meningkatkan kedisiplinan anak kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun melalui media permainan engklek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dilaksanakan secara kolaboratif dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A TK Negeri Pembina yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi terhadap perilaku anak dengan analisis data melalui reduksi data, penyajian data, penarikan data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemandirian dan kedisiplinan dapat ditingkatkan menggunakan permainan engklek. Peningkatan kemandirian anak kategori berkembang sangat baik (BSB) terlihat dari persentase prasiklus sebesar 53%, meningkat menjadi 66% pada siklus I, dan mencapai 86% pada siklus II. Sementara itu, peningkatan kedisiplinan anak kategori berkembang sangat baik (BSB) dimulai dari 47% pada prasiklus, meningkat menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan engklek dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan sikap mandiri dan disiplin melalui aturan main yang menyenangkan pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun.

Kata kunci: Permainan Engklek; Kemandirian; Kedisiplinan; Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Kemandirian merupakan kemampuan individu untuk menentukan keputusan, memenuhi kebutuhannya, serta mengatasi masalah tanpa bergantung pada orang lain, dengan dilandasi rasa percaya diri. Konsep ini sejalan dengan makna independence. Manfaat kemandirian sangat signifikan bagi perkembangan anak. Menurut (Putra et al., 2022) kemandirian membantu anak untuk mengambil tanggung jawab lebih besar atas kebutuhannya sendiri dan mengembangkan rasa percaya diri, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan adaptasi dan problem-solving mereka. Pendapat ini diperkuat oleh Sobri (2020) yang merinci manfaat kemandirian mencakup: (1) tumbuhnya kepercayaan pada diri sendiri; (2) munculnya motivasi intrinsik; (3) berkembangnya kreativitas dan inovasi; (4) peningkatan rasa tanggung jawab; serta (5) berkurangnya ketergantungan pada orang lain.

Disiplin dapat disimpulkan sebagai kesadaran dan ketaatan individu dalam mematuhi peraturan yang berlaku tanpa paksaan, yang bermula dari makna belajar (*discere* dalam bahasa Latin) (Mamonto & dkk, 2023). Konsep ini ditegaskan sebagai bentuk pengendalian diri yang lahir dari dalam (Mamonto & dkk, 2023) serta ketertiban yang diikuti dengan sukarela. Disiplin mencakup penyesuaian diri terhadap norma, aturan, dan tata tertib (Apridawati, 2022), yang diharapkan menjadi karakter dalam berbagai lingkungan. Manfaat kedisiplinan bagi anak meliputi: (1) menumbuhkan kepercayaan diri, (2) mendukung kemandirian dan rasa tanggung jawab, serta (3) menciptakan lingkungan yang lebih baik, khususnya dalam keluarga (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

Permasalahan kemandirian dan kedisiplinan di PAUD merupakan tantangan umum yang dihadapi oleh guru dan pengelola pendidikan anak usia dini. Beberapa masalah yang muncul meliputi kesulitan anak dalam mengikuti aturan, kurangnya kemampuan mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari, serta dampak dari pola asuh yang kurang tepat terhadap disiplin anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran fundamental dalam membentuk fondasi perkembangan anak, termasuk aspek kemandirian dan kedisiplinan sebagai prasyarat kesiapan bersosialisasi dan belajar (Pasaribu, 2025); Aryani & dkk (2025)). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan rendahnya kemandirian dan kedisiplinan masih menjadi tantangan umum. Hal ini terlihat jelas pada Kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun, di mana 13 dari 15 anak menunjukkan perilaku seperti ketergantungan dalam menyelesaikan tugas (misalnya mewarnai), kesulitan mematuhi aturan seperti antri dan mendengarkan instruksi, serta mudah terdistraksi selama pembelajaran. Situasi ini diduga diperparah oleh metode pembelajaran yang masih bertumpu pada ceramah, sehingga kurang merangsang partisipasi aktif dan pembentukan karakter anak. Kemandirian, yang didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengatur diri dan menyelesaikan tugas tanpa bergantung pada orang lain (Sobri, 2020) dan kedisiplinan, berupa kepatuhan menjalankan aturan dengan kesadaran (Sobri, 2020), merupakan kompetensi yang perlu dikembangkan sejak dini melalui lingkungan dan metode yang tepat.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah perkembangan karakter anak usia dini, salah satunya melalui pemanfaatan permainan tradisional. Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Adi et al. (2020) membuktikan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak termasuk disiplin, kemandirian, dan kerja sama. Secara khusus, permainan engklek disebutkan memiliki kelebihan seperti memberikan kegembiraan, menyehatkan fisik, sekaligus mengajarkan disiplin dan sosialisasi Marlina (2024)). Namun, sebagian besar penelitian tersebut bersifat umum dan belum menyajikan penerapan terstruktur berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang secara spesifik menguji efektivitas permainan engklek dalam secara bersamaan meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan pada anak Kelompok A di *setting* PAUD formal seperti TK. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan antara potensi teoretis permainan engklek sebagai media pembelajaran karakter dengan bukti empiris penerapannya yang

terukur dan bersiklus untuk mengatasi masalah spesifik di TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun.

Permainan engklek memberikan beragam manfaat bagi perkembangan anak. Secara fisik, permainan ini melatih motorik, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan otot kaki, sekaligus meningkatkan kecerdasan kinestesis (TIM PlayPlus Indonesia, 2016). Di aspek sosial-emosional, engklek melatih kemampuan komunikasi, kebersamaan, dan sosialisasi tanpa memandang status sosial (TIM PlayPlus Indonesia, 2016). Lebih spesifik, Marlina (2024) menyebutkan manfaat engklek meliputi: (1) memberi kegembiraan, (2) menyehatkan fisik, (3) mengajarkan kedisiplinan dalam mematuhi aturan, dan (4) mengembangkan kemampuan bersosialisasi. Secara keseluruhan, permainan engklek dapat mengembangkan karakter anak seperti kesabaran, kejujuran, sportivitas, disiplin, kegigihan, kemandirian, percaya diri, dan kerja sama.

Permainan engklek secara alami mengintegrasikan dan memperkuat dua aspek karakter penting: Kemandirian memerlukan disiplin: Untuk bermain secara mandiri, anak harus mampu mengatur dirinya sendiri dan mengikuti aturan permainan. Kedisiplinan mendukung kemandirian: Kebiasaan disiplin yang terbangun meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan anak untuk bertindak tanpa bergantung pada arahan terus-menerus. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merupakan media efektif untuk melatih kemandirian dan kedisiplinan secara bersamaan, di mana anak belajar tentang aturan, tanggung jawab, dan penyelesaian masalah secara mandiri.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan tersebut, penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk: Meningkatkan kemandirian anak Kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun melalui penerapan permainan engklek dalam pembelajaran, Meningkatkan kedisiplinan anak Kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun melalui penerapan permainan engklek dalam pembelajaran.

Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi guru dalam menanamkan karakter kemandirian dan kedisiplinan. Bagi lembaga, hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian tindakan di PAUD terkait dengan pemanfaatan media permainan tradisional untuk pengembangan karakter anak.

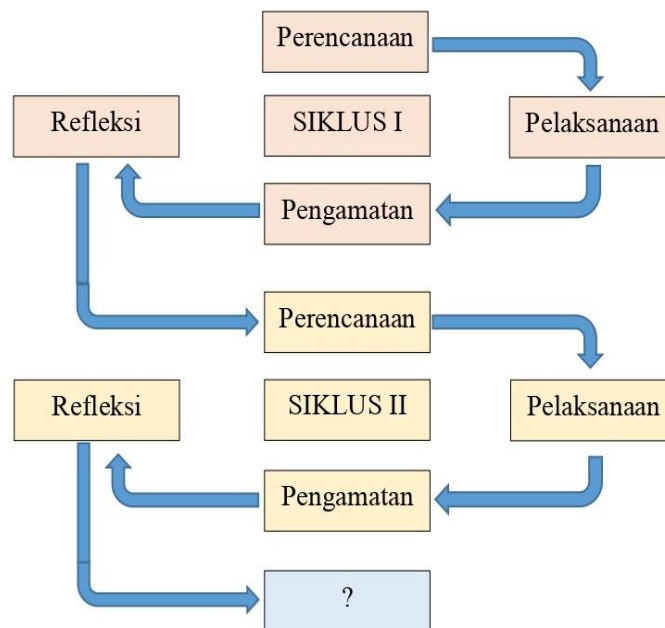
METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Elia Ardyan (2023)) menyatakan penelitian kualitatif adalah kerangka metodologis yang upaya untuk memahami, menyelidiki, dan menganalisis secara komprehensif aspek rumit dari pertemuan manusia, perilaku, dan kejadian di masyarakat yang dicirikan oleh ketergantungannya pada sumber data non numerik, termasuk wawancara, observasi dan analisis tekstual. Menurut Rukin (2021) penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dan pendekatan induktif, dengan penonjolan proses penelitian dan pemanfaatan landasan teori dilakukan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*, yang merupakan tindakan sistematis berbentuk siklus untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas, dengan fokus pada sekelompok siswa yang diajar oleh guru yang sama dalam waktu bersamaan (Ardiawan & Wiradnyana, 2020). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan yang kebetulan kemandirian dan kedisiplinan pada anak kelompok A masih jauh dari harapan peneliti sehingga dijadikan subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, yaitu pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2019) Metode ini diterapkan untuk memperoleh data valid mengenai peningkatan kemandirian dan kedisiplinan anak kelompok A melalui permainan engklek. Pelaksanaannya meliputi tiga tahap: (1) kesepakatan peneliti dengan teman sejawat sebagai observer, (2) pelaksanaan tindakan bersama observer, dan (3) komunikasi tindak lanjut hasil pengamatan. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang mengukur aspek kemandirian dan kedisiplinan selama pembelajaran, dengan instrumen terperinci yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah dokumentasi, yaitu proses pengumpulan data berupa arsip, foto, laporan, dan dokumen serupa untuk melengkapi data observasi dan meningkatkan kredibilitas penelitian (Sugiyono, 2019) Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk membandingkan kondisi kemandirian dan kedisiplinan anak sebelum dan sesudah penerapan permainan engklek, sehingga memberikan bukti visual dan tertulis yang memperkuat temuan.



Gambar 1. PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Digambar 1 menunjukkan model Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif, di mana peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran menggunakan permainan engklek, sementara seorang teman sejawat berperan sebagai observer yang mengamati dan mengevaluasi proses tersebut. Agar penelitian berjalan efektif, peneliti mengikuti prosedur baku PTK yang terdiri dari empat tahapan berulang (siklus) menurut Arikunto (2021), yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus ini dapat diulang hingga hasil yang diharapkan tercapai.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiono, 2021) mengemukakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga tuntas, sehingga datanya menjadi jenuh. Aktivitas dalam analisis data mengacu pada model interaktif dari Miles dan Huberman terdiri dari tiga komponen utama yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*)

HASIL PENELITIAN

Kegiatan Prasiklus dilakukan Sebelum penelitian dilakukan, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran di Kelompok A2 TK Negeri Pembina Kecamatan Taman, Kota Madiun. Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung belum optimal. Pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah, bercerita satu arah, dan komunikasi yang kurang interaktif. Akibatnya, anak-anak jarang mendapat pengalaman langsung dan kurang dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada perkembangan kemandirian dan kedisiplinan mereka yang belum tampak maksimal.

Secara ringkas, kondisi awal anak-anak sebelum diberikan tindakan penelitian masih menunjukkan tingkat kemandirian dan kedisiplinan yang perlu ditingkatkan, sebagian besar disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi aktif dan pengalaman langsung anak. Berdasarkan hasil observasi penilaian kemandirian dan kedisiplinan anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun yang keduanya rendah maka peneliti akan melakukan tindakan pada siklus I.

Siklus I meliputi Perencanaan, Tindakan persiapan atau perencanaan pada siklus ini dilakukan oleh peneliti kemudian dikomunikasikan kepada teman sejawat sebagai observer yang akan mengobservasi dan mengevaluasi ketika peneliti akan melaksanakan tindakan pembelajaran. Kegiatan perencanaan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran serta menetapkan tujuan pembelajaran, 2) Mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan engklek, 3) Menyiapkan sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, 4) Membuat lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mengetahui aspek kemandirian dan kedisiplinan, 5) Berkolaborasi dan koordinasi dengan teman sejawat untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Setelah diadakan perencanaan, masuklah pada fase pelaksanaan, Pelaksanaan pada Siklus I dilaksanakan oleh peneliti dengan didampingi observer. Kegiatan diawali dengan aktivitas pembiasaan seperti mencuci tangan, berdoa, dan menyanyi. Guru kemudian mengajak anak menonton video tentang kemandirian dan kedisiplinan, dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai isi video serta penjelasan bahwa pembelajaran akan dilakukan melalui permainan engklek. Pada kegiatan inti, anak diajak menyiapkan pola engklek sambil melatih kemandirian dengan duduk rapi. Guru menerangkan aturan permainan dan mendemonstrasikan cara bermain. Selanjutnya, anak secara bergiliran memainkan engklek sesuai nomor undian, melatih kesabaran, keberanian, dan kemampuan mengikuti instruksi. Selama kegiatan, guru senantiasa memberikan motivasi dan pujian. Setelah istirahat yang diawasi guru, kegiatan ditutup dengan refleksi, apresiasi atas sikap mandiri dan disiplin anak, penyampaian pesan untuk menerapkan sikap tersebut di sekolah dan rumah, informasi kegiatan esok hari, serta berdoa dan salam sebelum pulang.

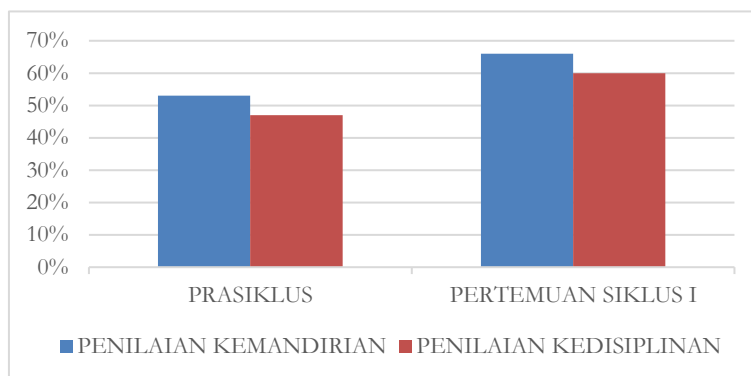
Pada fase pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa anak yang telah menyelesaikan indikator kemandirian antara lain percaya diri, keberanian, menyelesaikan tugas dengan jumlah nilai 10-12 ada 10 anak atau 66%. anak yang telah menyelesaikan indikator kedisiplinan antara lain konsentrasi, melaksanakan aturan kegiatan, sabar menunggu giliran dengan jumlah nilai 10-12 ada 6 anak atau 60%.

Tabel 1. Peningkatan kemandirian dan kedisipinan Prasiklus dan Siklus I

Variabel	Jumlah Nilai	
	Kemandirian	Kedisiplinan
Pertemuan Prasiklus	53%	47%
Pertemuan Siklus I	66%	60%

Pada tabel 1 merupakan Hasil pengamatan indikator kemandirian ketika pelaksanaan pembelajaran prasiklus menunjukkan bahwa anak yang menyelesaikan indikator percaya diri, keberanian dan menyelesaikan tugas ada 8 anak atau 53% dapat

ditingkatkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa anak yang menyelesaikan indikator percaya diri, keberanian dan menyelesaikan tugas ada 10 anak atau 66%.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemandirian dan Kedisiplinan pada Prasiklus dan Siklus I

Sedangkan pengamatan indikator kedisiplinan ketika pelaksanaan pembelajaran prasiklus menunjukkan bahwa anak yang menyelesaikan indikator konsentrasi, melaksanakan aturan kegiatan dan sabar menunggu giliran ada 7 anak atau 47% dapat ditingkatkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa anak yang menyelesaikan indikator konsentrasi, melaksanakan aturan kegiatan dan sabar menunggu giliran ada 9 anak atau 60%.

Pada tahap refleksi peneliti bersama rekan sejawat sebagai observer melakukan evaluasi tindakan yang telah dilaksanakan dengan hasil sebagai berikut: (1.) Hasil nilai peneliti saat berperan sebagai guru dalam melaksanakan tindakan adalah 80 yang dikategorikan baik. Namun masih ada dua komponen yang berada pada skor 2 atau kurang yaitu keterampilan dalam menyampaikan maksud dan tujuan dalam melaksanakan kegiatan serta keterampilan mengelola kelas dengan baik. (2.) Hasil penilaian kemandirian dan kedisiplinan pada siklus I mengalami peningkatan, namun nilai tersebut masih belum mencapai standar yang disyaratkan dalam penelitian ini yaitu 80% dengan jumlah nilai 10-12 kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian perlu evaluasi dan revisi guna meningkatkan nilai ketuntasan pada siklus berikutnya.

Hasil dari kolaborasi dengan rekan sejawat sebagai observer dan hasil renungan dan pemikiran guru dalam hal ini sebagai peneliti setelah melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan permainan engklek untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan anak pada siklus I merefleksi hal-hal sebagai berikut: (1.) Refleksi pada anak, Anak masih kurang memperhatikan saat diajak bercakap cakap tentang kemandirian dan kedisiplinan, Anak kurang memperhatikan saat guru memberi contoh dan mendemonstrasikan, (2.) Rafleksi pada guru, Guru masih belum menyampaikan tujuan pembelajaran tentang permainan engklek untuk kemandirian dan kedisiplinan anak, Guru masih belum mengelola kelas dengan baik terkesan anak belum mengerti aturan-aturan kegiatan yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, perencanaan pembelajaran pada siklus II diperbaiki dengan empat tindakan utama. Pertama, peran guru dalam menerapkan permainan engklek akan dimaksimalkan agar efektif meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan. Kedua, anak akan lebih dilibatkan dalam diskusi dan tanya jawab terkait kedua nilai tersebut. Ketiga, anak akan didorong untuk saling memotivasi teman selama kegiatan yang dilakukan secara mandiri dan disiplin. Keempat, anak juga akan diajak memberikan pujian kepada teman yang telah menunjukkan kemandirian dan kedisiplinan dalam beraktivitas.

Berdasarkan evaluasi siklus I, perencanaan siklus II difokuskan pada perbaikan peran guru dan keterlibatan anak. Guru akan memperbaiki penyampaian tujuan pembelajaran permainan engklek untuk memperjelas konsep kemandirian dan kedisiplinan, serta

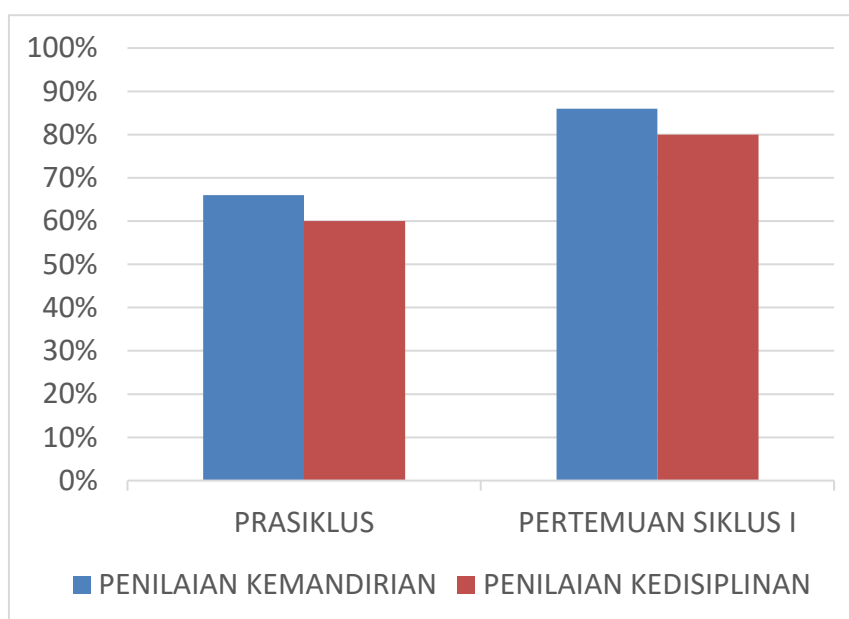
mencari solusi pengelolaan kegiatan yang lebih baik. Selain itu, anak akan dilibatkan langsung melalui percakapan, tanya jawab, dan demonstrasi aturan permainan. Rencana tindakan konkretnya meliputi: menyusun RPP dan tujuan pembelajaran, mengembangkan proses pembelajaran dengan permainan engklek, menyiapkan sumber belajar dan media yang sesuai, membuat lembar observasi untuk mengukur kemandirian dan kedisiplinan, serta berkoordinasi dengan teman sejawat untuk menjadwalkan kegiatan.

Pengamatan yang dilakukan meliputi (1) melakukan observasi terhadap guru dan anak dalam melaksanakan tindakan, dan (2) menilai hasil tindakan. Adapun hasilnya sebagai berikut: 1.) Peneliti dalam melaksanakan tindakan Peneliti berperan sebagai guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkolaborasi dengan teman sejawat bertindak sebagai observer dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan anak menggunakan permainan engklek. 2.) Anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Peningkatan Kemandirian dan Kedisiplinan Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Jumlah Nilai	
	Kemandirian	Kedisiplinan
Variabel		
Pertemuan Siklus I	66%	60%
Pertemuan Siklus II	86%	80%

Pada Tabel 2 merupakan hasil pengamatan indikator kemandirian ketika pelaksanaan pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa anak yang menyelesaikan indikator percaya diri, keberanian dan menyelesaikan tugas ada 10 anak atau 66% dapat ditingkatkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa anak yang menyelesaikan indikator percaya diri, keberanian dan menyelesaikan tugas ada 13 anak atau 86%. Sedangkan pengamatan indikator kedisiplinan ketika pelaksanaan pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa anak yang menyelesaikan indikator konsentrasi, melaksanakan aturan kegiatan dan sabar menunggu giliran ada 9 anak atau 60% dapat ditingkatkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa anak yang menyelesaikan indikator konsentrasi, melaksanakan aturan kegiatan dan sabar menunggu giliran ada 12 anak atau 80%. Guna memperjelas peningkatan kemandirian dan kedisiplinan pada tabel diatas maka dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Kemandirian dan Kedisiplinan

Hasil dari pengamatan rekan sejawat sebagai observer dan hasil dari renungan dan pemikiran guru sebagai peneliti setelah melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan permainan engklek untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan pada siklus II merefleksikan hal-hal sebagai berikut: 1. Refleksi pada anak : a) Anak terlibat aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran b) Anak mampu mengajak, mengingatkan dan memotivasi temannya yang belum menunjukkan kemandirian dan kedisiplinan, c) Anak dapat menghargai dan memberikan pujian kepada temannya yang sudah menunjukkan kemandirian dan kedisiplinan 2. Refleksi pada guru a) Guru sudah mampu menyampaikan tujuan pembelajaran tentang permainan engklek untuk kemandirian dan kedisiplinan anak, b) Guru sudah mampu mengelola kelas dengan baik dan terkesan anak sudah mengerti aturan-aturan kegiatan, Sedangkan hasil evaluasi tindakan yang telah dilakukan pada siklus II sebagai berikut Nilai peneliti saat berperan sebagai guru dalam melaksanakan tindakan sebesar 82 yang masuk katagori baik. Hasil penilaian kemandirian dan kedisiplinan pada siklus II mengalami peningkatan, nilai tersebut mencapai standar yang disyaratkan dalam penelitian ini yaitu 80 dengan jumlah nilai 10-12 katagori berkembang sangat baik (BSB).

PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan karena adanya temuan bahwa tingkat kemandirian dan kedisiplinan pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun masih tergolong rendah. Hal ini bisa dilihat ketika peneliti melakukan observasi nilai kemandirian dan kedisiplinan prasiklus menggunakan permainan engklek yang menunjukkan hasil penilaian kemandirian hanya sekitar 53% dan kedisiplinan sekitar 47%. Rendahnya kemandirian dan kedisiplinan ini disebabkan karena memberikan pengertian permainan dengan menggunakan gambar di papan tulis dan memberikan aturan-aturan permainan menggunakan tanya jawab dan ceramah sehingga anak melakukan permainan masih asal-asalan tanpa aturan sama sekali. Rendahnya kemandirian dan kedisiplinan bukan berarti mereka tidak mendapat pengetahuan kemandirian dan kedisiplinan di sekolah, namun lebih kearah cara memberikan pengetahuan mengenai kemandirian dan kedisiplinan yang belum sesuai dan dipahami anak, sehingga anak masih perlu diingatkan dan dimotivasi oleh guru dalam melaksanakan indikator-indikator tersebut melalui permainan engklek.

Dari pengamatan awal, masih banyak anak yang kesulitan menentukan apa yang mau dipilih atau dilakukan. Anak kurang berani dan enggan melaksanakan kegiatan. Anak kurang sabar dan terburu-buru dan mudah menyerah saat dihadapkan tugas-tugas yang memerlukan usaha dan konsentrasi. Anak masih belum bisa konsentrasi untuk mendengarkan instruksi atau perintah untuk melakukan sesuatu. Anak belum mengerti aturan-aturan kegiatan yang telah disepakati. Anak masih berebut untuk bisa mendapatkan atau memperoleh sesuatu yang pertama dari pada sabar untuk menunggu gilirannya. Tentunya hal-hal tersebut sangat mempengaruhi akan tercapainya tujuan pembelajaran dan mempengaruhi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Setelah melalui proses perencanaan, pelaksanaan pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif menggunakan video pembelajaran, media permainan engklek yang menarik serta kegiatan setelah bermain yang menantang, anak-anak terlihat sangat antusias dan bersemangat. Anak berkonsentrasi saat ditayangkan video permainan engklek, melihat cara bermain engklek, mendengarkan aturan-aturan permainan. Selanjutnya bersama-sama menyiapkan permainan engklek lalu anak duduk melingkari permainan engklek yang telah disiapkan. Peneliti mengulas lagi video yang baru saja dilihat oleh anak dengan memberikan pengertian tentang kemandirian dan kedisiplinan dalam bermain engklek. Setelah memberikan pemahaman peneliti mendemonstrasikan cara bermain engklek yang selanjutnya anak-anak mulai bermain sesuai dengan aturan-aturan permainan engklek. Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian dan kedisiplinan pada anak. Prasiklus persentase kemandirian adalah 53% dapat ditingkatkan pada siklus I menjadi 66% dan prasiklus penilaian

kedisiplinan dari 47% dapat ditingkatkan pada siklus I menjadi 60%. Hal ini menunjukkan efektifitas penggunaan permainan engklek untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan anak mulai terlihat.

Namun demikian, karena nilai perolehan masih jauh dibawah nilai kreteria yang disyaratkan maka pada langkah refleksi peneliti dan observer melakukan beberapa rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II, diantaranya yaitu mengoptimalkan peran guru dalam menerapkan aturan-aturan dalam permainan engklek sehingga pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan anak, serta melibatkan anak untuk ikut serta melakukan dan mempraktekkan permainan engklek.

Permainan engklek pada siklus I ini membuat pembelajaran lebih bermakna bagi anak dalam memahami makna arti kemandirian dan kedisiplinan. Hal ini disebabkan aturan-aturan permainan engklek yang telah dipahami oleh anak sehingga anak mampu melakukan sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku yang dapat membuat anak memahami makna kemandirian dan kedisiplinan.

Pada pertemuan siklus II dapat dilaksanakan dengan lebih lancar karena adanya refleksi dari siklus I. Guru dan anak telah mampu menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran. Anak sudah mengerti dan lebih konsentrasi dalam mengikuti kegiatan bermain engklek.

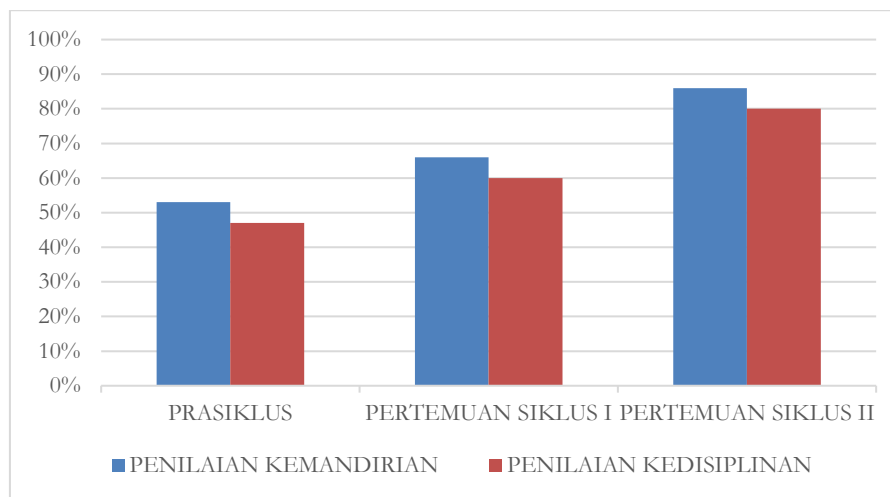
Tabel 3. Peningkatan Kemandirian dan Kedisipilan Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Jumlah Nilai	
	Kemandirian	Kedisiplinan
Variabel		
Prasiklus	53%	47%
Pertemuan Siklus I	66%	60%
Pertemuan Siklus II	86%	80%

Berdasarkan data penelitian siklus II, data penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian dan kedisiplinan anak. Pada siklus I penilaian kemandirian adalah 66% dapat ditingkatkan pada siklus II menjadi 86% dan siklus I penilaian kedisiplinan dari 60% dapat ditingkatkan pada siklus II menjadi 80%. Nilai tersebut sudah mencapai apa yang disyaratkan yaitu 80% anak mencapai kemandirian dan kedisiplinan dengan mampu melakukan aktifitas secara mandiri dan disiplin dengan jumlah nilai 10-12 katagori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, siklus pembelajaran dinyatakan selesai dan tidak dilanjutkan lagi ke siklus selanjutnya.

Proses pembelajaran pada siklus II ini sangat melibatkan anak dalam proses permainan engklek dengan melibatkan anak untuk membuat sendiri gambar permainan engklek di halaman sekolah menggunakan kapur tulis, selanjutnya mengambil gaco yang telah disiapkan dengan cara berbaris dengan anak sabar menunggu untuk mengambil gaco. Selanjutnya anak duduk dengan rapi pada sisi permainan engklek untuk menunggu giliran memainkan permainan. Anak sangat antusias dan penuh semangat dalam memainkan permainan dengan mematuhi aturan-aturan permainan yang telah disampaikan. Satu persatu anak-anak bisa memainkan permainan engklek menunjukkan bahwa anak telah mencapai kemandirian dan kedisiplinan. Dengan demikian melalui permainan engklek anak bisa meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan.

Berdasarkan data pengamatan dari prasiklus, siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemandirian dan Kedisiplinan

Siklus I dilaksanakan karena adanya temuan bahwa tingkat kemandirian dan kedisiplinan pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun masih tergolong rendah. Hal ini bisa dilihat ketika peneliti melakukan observasi nilai kemandirian dan kedisiplinan prasiklus menggunakan permainan engklek yang menunjukkan hasil penilaian kemandirian hanya sekitar 53% dan kedisiplinan sekitar 47%. Rendahnya kemandirian dan kedisiplinan ini disebabkan karena memberikan pengertian permainan dengan menggunakan gambar di papan tulis dan memberikan aturan-aturan permainan menggunakan tanya jawab dan ceramah sehingga anak melakukan permainan masih asal-asalan tanpa aturan sama sekali. Rendahnya kemandirian dan kedisiplinan bukan berarti mereka tidak mendapat pengetahuan kemandirian dan kedisiplinan di sekolah, namun lebih kearah cara memberikan pengetahuan mengenai kemandirian dan kedisiplinan yang belum sesuai dan dipahami anak, sehingga anak masih perlu diingatkan dan dimotivasi oleh guru dalam melaksanakan indikator-indikator tersebut melalui permainan engklek.

Dari pengamatan awal, masih banyak anak yang kesulitan menentukan apa yang mau dipilih atau dilakukan. Anak kurang berani dan enggan melaksanakan kegiatan. Anak kurang sabar dan terburu-buru dan mudah menyerah saat dihadapkan tugas-tugas yang memerlukan usaha dan konsentrasi. Anak masih belum bisa konsentrasi untuk mendengarkan instruksi atau perintah untuk melakukan sesuatu. Anak belum mengerti aturan-aturan kegiatan yang telah disepakati. Anak masih berebut untuk bisa mendapatkan atau memperoleh sesuatu yang pertama dari pada sabar untuk menunggu gilirannya. Tentunya hal-hal tersebut sangat mempengaruhi akan tercapainya tujuan pembelajaran dan mempengaruhi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Setelah melalui proses perencanaan, pelaksanaan pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif menggunakan video pembelajaran, media permainan engklek yang menarik serta kegiatan setelah permainan yang menantang, anak-anak terlihat sangat antusias dan bersemangat. Anak berkonsentrasi saat ditayangkan video permainan engklek, melihat cara bermain engklek, mendengarkan aturan-aturan permainan. Selanjutnya bersama-sama menyiapkan permainan engklek lalu anak duduk melingkari permainan engklek yang telah disiapkan. Peneliti mengulas lagi video yang baru saja dilihat oleh anak dengan memberikan pengertian tentang kemandirian dan kedisiplinan dalam bermain engklek. Setelah memberikan pemahaman peneliti mendemonstrasikan cara bermain engklek yang selanjutnya anak-anak mulai bermain sesuai dengan aturan-aturan permainan engklek. Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian dan kedisiplinan pada anak. Prasiklus persentase kemandirian adalah 53% dapat ditingkatkan pada siklus I menjadi 66% dan prasiklus penilaian kedisiplinan dari 47% dapat ditingkatkan pada siklus I menjadi 60%. Hal ini menunjukkan

efektifitas penggunaan permainan engklek untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan anak mulai terlihat.

Namun demikian, karena nilai perolehan masih jauh dibawah nilai kriteria yang disyaratkan maka pada langkah refleksi peneliti dan observer melakukan beberapa rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II, diantaranya yaitu mengoptimalkan peran guru dalam menerapkan aturan-aturan dalam permainan engklek sehingga pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan anak, serta melibatkan anak untuk ikut serta melakukan dan mempraktekkan permainan engklek.

Permainan engklek pada siklus I ini membuat pembelajaran lebih bermakna bagi anak dalam memahami makna arti kemandirian dan kedisiplinan. Hal ini disebabkan aturan-aturan permainan engklek yang telah dipahami oleh anak sehingga anak mampu melakukan sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku yang dapat membuat anak memahami makna kemandirian dan kedisiplinan.

Pada pertemuan siklus II dapat dilaksanakan dengan lebih lancar karena adanya refleksi dari siklus I. Guru dan anak telah mampu menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran. Anak sudah mengerti dan lebih konsentrasi dalam mengikuti kegiatan bermain engklek.

Tabel 4. Peningkatan Kemandirian dan Kedisiplinan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Jumlah Nilai	
	Kemandirian	Kedisiplinan
Variabel		
Prasiklus	53%	47%
Pertemuan Siklus I	66%	60%
Pertemuan Siklus II	86%	80%

Berdasarkan data penelitian siklus II, data penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian dan kedisiplinan anak. Pada siklus I penilaian kemandirian adalah 66% dapat ditingkatkan pada siklus II menjadi 86% dan siklus I penilaian kedisiplinan dari 60% dapat ditingkatkan pada siklus II menjadi 80%. Nilai tersebut sudah mencapai apa yang disyaratkan yaitu 80% anak mencapai kemandirian dan kedisiplinan dengan mampu melakukan aktifitas secara mandiri dan disiplin dengan jumlah nilai 10-12 katagori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, siklus pembelajaran dinyatakan selesai dan tidak dilanjutkan lagi ke siklus selanjutnya.

Proses pembelajaran pada siklus II ini sangat melibatkan anak dalam proses permainan engklek dengan melibatkan anak untuk membuat sendiri gambar permainan engklek di halaman sekolah menggunakan kapur tulis, selanjutnya mengambil gaco yang telah disiapkan dengan cara berbaris dengan anak sabar menunggu untuk mengambil gaco. Selanjutnya anak duduk dengan rapi pada sisi permainan engklek untuk menunggu giliran memainkan permainan. Anak sangat antusias dan penuh semangat dalam memainkan permainan dengan mematuhi aturan-aturan permainan yang telah disampaikan. Satu persatu anak-anak bisa memainkan permainan engklek menunjukkan bahwa anak telah mencapai kemandirian dan kedisiplinan. Dengan demikian melalui permainan engklek anak bisa meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan.

Berdasarkan tabel dan grafik, peningkatan kemandirian dan kedisiplinan anak kelompok A TK Negeri Pembina terbukti signifikan, menunjukkan efektivitas permainan engklek dalam mengembangkan kedua karakter tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian (Iswara, 2022) yang menyatakan bahwa engklek mendorong kemandirian melalui aktivitas individu serta membangun kedisiplinan melalui ketaatan pada aturan, seperti tidak menginjak garis, antre, dan melempar gacuk dengan tepat. Penanaman nilai karakter semacam ini sangat penting pada anak usia dini, sebagaimana ditegaskan (Adi et al., 2020) bahwa permainan tradisional merupakan metode efektif untuk menanamkan nilai-nilai luhur. Dengan demikian, engklek sebagai permainan tradisional yang kaya nilai budaya dan

edukasi terbukti mampu menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional engklek terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan anak usia dini. Secara teoritis, temuan ini menguatkan bahwa permainan dengan aturan yang terstruktur berfungsi sebagai scaffolding yang optimal, memfasilitasi anak menginternalisasi norma sosial dari zona perkembangan aktual menuju potensial. Secara praktis, engklek menawarkan pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan, di mana anak secara aktif melatih kontrol diri, kepatuhan pada aturan, dan tanggung jawab individu. Dengan demikian, engklek dapat dijadikan alternatif metode untuk menanamkan fondasi karakter pada pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainah. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak* (Online, 9(1), 33–39. <https://doi.org/https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
2. Apridawati, M. R. (2022). *Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
3. Ardiawan, I. K. N., & Wiradnyana, I. G. A. (2020). *Kumpas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)*. Nilacakra.
4. Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
5. Aryani, R., & dkk. (2025). *Manajemen PAUD: Strategi dan Inovasi untuk Pendidikan Anak Usia Dini yang*. Edu Publisier.
6. Elia Ardyan. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif (Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
7. Iswara, S. dan P. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Karakter Anak dalam Berinteraksi. *Jurnal Dimensi Pendidikan*, 18(1), 146–155. <https://doi.org/DOI:10.26877/dm.v18i1.10905>
8. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
9. Mamonto, S., & dkk. (2023). *Disiplin Dalam Pendidikan*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
10. Marlina, S. (2024). *Studi Sosial Anak Usia Dini DI Era Teknologi*. Kencana.
11. Pasaribu, R. M. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Batam. Rey Media Grafika.
12. Putra, H. M., Prakasa, A., & Kurniati, P. (2022). Internalisasi nilai kemandirian anak melalui parenting. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3846–3854.
13. Rukin. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakad Media Publising.
14. Sobri, M. (2020). *Kontribusi kemandirian dan kedisiplinan terhadap hasil belajar*. Guepedia.
15. Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
16. Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan. *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
17. TIM PlayPlus Indonesia. (2016). *Ensiklopedia permainan tradisional anak Indonesia*. Erlangga.