

# MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA USIA 4-5 TAHUN DI TK /KB AL IKHLAS

Ayu Septi Anggraeni

Universitas Muhammadiyah Jember, [Ayulove.as@gmail.com](mailto:Ayulove.as@gmail.com)

## Abstrak

Karakter adalah pembentukan watak anak dengan mengacu pada serangkaian sikap seperti perilaku, motivasi, dan keterampilan. Ular Naga adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak mulai dari anak TK-SD, permainan ular naga ini terdiri dari 5-10 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa karakter disiplin anak melalui Ular naga dapat berkembang secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan belajara dimana pada siklus I mendapat prosentase 75% sedangkan pada siklus II, yang mendapat prosentase 90% , sehingga sudah memenuhi ketuntasan klasikal. Hal ini berarti kegiatan Ular naga dapat meningkatkan karakter Disiplin anak Kelompok Bermain di TK AL-IKHLAS Jember tahun anjangan 2017-2018.

Character is the formation of a child's character by referring to a series of attitudes such as behavior, motivation, and skill. Dragon Snake is a game that played by children from kindergarten until elementary school, this dragon snake game consists of 5-10 children. The study was conducted to determine whether the discipline ability of A group of children can be increased through the game of dragon serpent as well as to develop the character of children's discipline every day. Based on the observation result can be concluded that character of child discipline through Dragon snake game can develop optimally. Hi this is proved by the increase of learning where in the cycle I get percentage 75% while in cycle II, which gets percentage of 90%, so it has fulfilled classical mastery. This means that dragon snake activity can improve Character Children's Discipline Playing Group in Kindergarten AL-IKHLAS Jember in 2017-2018.

**Kata kunci :** Karakter Disiplin, permainan tradisional Ular naga

## PENDAHULUAN

(Depdiknas, USPN, 2004:4) Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan. Berdasarkan Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan anak Usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir

sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan syarat mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada Bab I Pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini suatu upaya mengajarkan anak sejak lahir sampai anak menginjak usia enam tahun. Mengajarkan anak dimulai dengan memberikan rangsangan kepada anak untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangannya secara fisik dan mental agar anak siap untuk memasuki ke jenjang yang lebih lanjut.

Karakter adalah pembentukan watak anak dengan mengacu pada serangkaian sikap seperti perilaku, motivasi, dan keterampilan. Dengan begitu membentuk karakter pada anak dapat melalui dengan melatih perilaku anak setiap harinya, dengan memberikan motivasi pada anak agar anak dapat merubah perilakunya. Membentuk karakter anak dengan memberikan rangsangan dan stimulasi pada anak ketika di rumah dan juga di sekolah. Orang tua dan juga guru adalah faktor utama anak dalam membentuk karakter anak. Dengan cara mendisiplinkan anak saat tidur di malam hari, misalnya anak harus didisiplinkan tidur malam jam 9 dan bangun jam 5, agar tidak telat saat berangkat sekolah.

Sewey dalam Gunawan (2014) mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang diajarkan dengan budi pekerti dan ajaran tersebut diajarkan disekolah. Karena disekolah sebagai tempat menumbuhkan karakter anak sejak dini. Anak harus terus-menerus diberikan tentang pendidikan karakter agar anak tumbuh dan berkembang dengan mempunyai karakter yang baik. terdapat pembentukan karakter disiplin yang dapat diterapkan untuk anak.

Pembentukan karakter Disiplin pada anak akan terbentuk dengan cara Memberikan contoh teladan yang baik, orang tua mempunyai peranan yang sangat penting bagi pembentukan karakter disiplin anak. Hal itu mulai dari ucapan yang dikatakan, tingkah laku dan juga dalam pemikiran, Memberikan pembiasaan yang berkelanjutan agar pembentukan karakter disiplin anak bisa terbentuk dengan sangat baik, Seperti contohnya anak diajarkan taat terhadap peraturan sebelum bermain dan aturan-aturan lainnya yang sudah diterapkan, Melakukan dengan konsekuen, konsekuensi yang diberikan orang tua untuk anak atas suatu perilakunya. Orang tua harus konsisten jika anak membuat kesalahan, orang tua juga harus memberikan hukuman yang mendidik dan pujian, agar anak benar-benar dapat mengetahui apa yang baik ataupun buruk. Maka dari ketiga pembentuk karakter diatas anak dapat terbentuk karakter disiplinnya.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak di Tk/kb Al Ikhlas ditemukan anak yang karakter kedisiplinannya yang sangat kurang saat bermain. Karena anak masih ada sebagian yang belum bisa mematuhi aturan dan tata tertib yang diberikan guru saat bermain, pada saat bermain guru memberi aturan agar tidak ada yang mengobrol sendiri, tetapi masih saja ada anak yang mengobrol dengan temannya, bermain sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan guru. Anak saat bermain masih belum bisa disiplin saat berbaris kebelakang, Guru sudah memberi peraturan agar anak tertib dalam bermain. Tetapi dalam menerapkannya pada anak guru kurang tepat, seharusnya anak benar-benar tenang terlebih dahulu dan guru mulai menjelaskan tentang aturan dan tata tertib yang harus di

patuhi oleh anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya ketaatan yang diberikan orang tua pada anak saat dirumah dan juga guru kurang memberikan stimulasi yang sesuai dengan anak agar anak mau mematuhi tata tertib dan peraturan yang dibuat. Seperti contohnya perilaku tidak disiplin anak seperti anak masih belum ada yang mentaati peraturan dan tata tertib yang sudah diterapkan. Guru memberikan contoh seperti anak diajarkan caranya berbaris dengan benar, sebelum memasuki ruang kelas anak membentuk barisan dan dari situlah guru dapat membentuk karakter disiplin anak. berbaris harus meluruskan dari temannya yang paling depan, setelah itu memegang pundak teman. Hal seperti ini oleh guru diajarkan secara terus menerus agar anak dapat tertib dan memiliki sikap disiplin yang baik.

Permainan tradisional menurut Misbach (2016:46) dalam permainan tradisional adalah permainan yang mempunyai aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Dibuatnya aturan agar aktivitas bermain anak berjalan dengan baik. Maka aturan yang dibuat akan dipatuhi dan ditaati oleh anak saat bermain.

Dari permasalahan yang ditemui di Tk/Kb Al Ikhlas maka penulis membantu untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara memberikan permainan yaitu permainan tradisional Ular Naga. Cuilicius (2010) mengungkapkan bahwa permainan Ular Naga adalah permainan yang dapat meningkatkan kedisiplinan anak dalam bermain. Kedisiplinan yang ada dalam permainan tersebut antara lain ya itu harus mematuhi peraturan yang sudah ada dan tata tertib yang berlaku sehingga dalam bermain Ular Naga anak dapat mengembangkan kedisiplinan dirinya sendiri dalam mengikuti permainan Ular Naga. Dengan bermain Ular Naga ini dapat menumbuhkan rasa sosial anak dan disiplin diri ketika bermain. Anak juga menjadi disiplin dengan mentaati peraturan bermain yang dibuat.

Berdasarkan Uraian diatas maka diambil sebuah inisiatif untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Karakter Disiplin Anak Melalui Permainan

Tradisional Ular Naga usia 4-5 di Tk/kb Al Ikhlas Tahun Ajaran 2017-2018”.

## Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu : Bagaimanakah meningkatkan karakter disiplin anak melalui permainan tradisional Ular Naga Usia di Tk/kb Al Ikhlas.

## Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui karakter disiplin anak saat bermain tradisional ular naga di Tk/kb Al Ikhlas” .

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

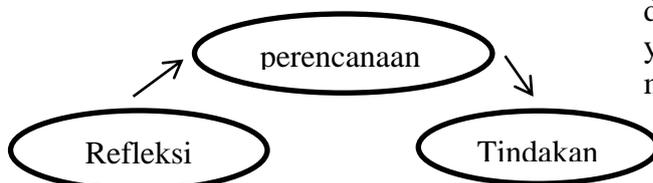
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yaitu sebuah kegiatan penelitian yang berfokus pada upaya mengubah kondisi yang sebenarnya sekarang kearah kondisi yang diharapkan sesuai namanya, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dikelas. Kelas disini bukan berarti ruang kelas tetapi kelas dalam pengertian yang lebih spesifik yaitu sekelompok anak yang mendapat bimbingan dari gurunya.

### Desain penelitian

Penelitian tindakan ini dilakukan dengan mengikuti model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Oleh sebab itu, yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan yang menurut Lewin (Sanjaya, 2013: 154) Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Adapun model dengan masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

### Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (Sanjaya, 2013: 154)



### Subjek Penelitian

Subyek Penelitian adalah anak-anak kelompok TK AL HIKMAH 2 Tahun Ajaran 2017/2018 yang berjumlah lima belas anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Oleh karena itu subyek penelitian diambil dalam satu kelas, peneliti melakukan penelitian dikelompok A sebagai subyek penelitian karena pada kelompok A karakter Disiplinnya masih kurang optimal. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak di Tk/kb Al Ikhlas ditemukan anak yang karakter kedisiplinannya yang sangat kurang saat bermain permainan tradisional dan saat anak mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas, anak saat guru memberikan tugas untuk dikerjakan tetapi ada anak yang terlihat bermalasan.

Ada salah satu anak yang tidak mau untuk mengerjakan, pada saat berbaris sebelum masuk kelas ada anak yang malah bermain sendiri dan tidak ikut berbaris dengan teman yang lainnya. Hal ini dikarenakan guru dan orang tua yang kurang tepat dalam menerapkan kebiasaan disiplin untuk anak, sehingga karakter kedisiplinan anak kurang dapat berkembang. Seperti saat anak bermain permainan ada anak yang sulit sekali untuk di atur , saat berbaris anak masih saja ada yang berbicara dengan temannya, masih berjalan kesana-kemari, dan ada juga yang masih menjahili temannya. Masih belum ada yang dapat mematuhi peraturan dan tata tertib dari guru. Disebabkan karena kurangnya ketaatan yang diberikan orang tua pada anak saat dirumah dan juga guru kurang memberikan stimulasi yang sesuai dengan anak agar anak mau mematuhi tata tertib dan peraturan yang dibuat. Seperti contohnya perilaku tidak disiplin anak seperti anak masih belum ada yang mentaati peraturan dan tata tertib yang sudah diterapkan. Selain itu ada beberapa anak yang sudah bisa mentaati peraturan yang ada dan bermain sesuai dengan aturan yang dibuat. Banyak metode yang bisa digunakan untuk mengembangkan kedisiplinan anak, salah

satunya adalah dengan metode permainan Ular Naga.

**Tabel 3.1 Data Kelompok TK A padTK/KB**

**AL-IKHLAS**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Aldo	L
2	Andre	L
3	Riski	L
4	Salwa	P
5	Naila	P
6	Natasya	P
7	Tika	P
8	Fina	P
9	Decha	P
10	Keke	P
11	April	P

Sumber : TK/KB AL-IKHLAS

**Lokasi penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti memilih Lokasi penelitian di Tk/kb Al ikhlas Kebonsari indah Jember.

Adapun gambaran umum mengenai Tk/kb Al Ikhlas Kebonsari Indah Jember.sebagai berikut:

Nama Sekolah : Tk/kb AL Ikhlas Jln. Letjen Sutoyo Perum Kebonsari indah Kabupaten Jember

Kelompok Usia : 4-5 tahun/kelompok A

**Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin (TIM PUDI DIKDASMEN LEMLIT UNY : 2008:6) yang terdiri dari empat komponen pokok yaitu:

**Studi Pendahuluan**

Studi pendahuluan adalah kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum peneliti melakukan penelitian. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui karakter disiplin anak melalui Permainan tradisional Ular naga.

Langkah awal yang dilakukan adalah mengajukan permohonan ijin kepada Kepala Sekolah TK/KB AL-IKHLAS, menemui guru kelas kelompok A mengenai proses belajar mengajar terutama mengenai karakter disiplin anak serta menentukan jadwal penelitian.

**Perencanaan (Planning)**

Planning atau perencanaan adalah membuat rencana kegiatan penelitian, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai karakter disiplin anak melalui permainan tradisional ular naga dengan membuat peraturan dan tata tertib untuk anak.

**Tindakan (Acting)**

Tindakan dilakukan dengan menggunakan rencana kegiatan penelitian diri pada anak yang telah dibuat berupa lembar observasi mengenai karakter disiplin anak melalui permainan tradisional ular naga dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan perubahan.

- 1) Selama proses kegitan pembelajaran bermain diluar kelas guru memberikan perarturan yang harus di patuhi sebelum bermain. untuk mengingatkan atau menyadarkan pada anak dengan melibatkan karakter tokoh pada diri pribadi anak dengan tanya jawab sebelum permainan dimulai sehingga anak terlibat langsung.

**Pengamatan (Observing)**

Pengamatan dilaksanakan selama proses anak mengikuti permainan ular naga di sekolah dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat berdasarkan pada panduan observasi. Observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung bagaimana anak disiplin saat bermain, mematuhi tata tertib dan peraturan atau tidak.

Observasi dilakukan di kelompok TK yang dimulai dari akan dimulainya permainan, observer bersama kolaborator bersama-sama untuk mengadakan pengamatan terhadap

perilaku anak. Observasi dilakukan oleh guru jika peneliti melakukan tindakan dan sebaliknya observasi dilakukan oleh peneliti jika guru melakukan tindakan.

### **Refleksi (*Reflecting*)**

Refleksi adalah upaya evaluasi dari rangkaian kegiatan yang berupa pelaksanaan pembiasaan, penyadaran karakter disiplin diri pada anak, dengan cara mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Data yang diperoleh pada lembar observasi dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru atau rekan guru dalam satu kelas. Diskusi dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan cara melakukan penelitian terhadap proses yang terjadi dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Kemudian mencari jalan keluar terhadap temuan masalah-masalah yang muncul agar dapat dibuat rencana perbaikan selanjutnya. Apabila hasil dari siklus I sudah memenuhi kriteria kesuksesan maka pelaksanaan siklus dihentikan tapi jika siklus I tidak memenuhi kriteria kesuksesan maka penelitian tindakan kelas dilanjutkan ke siklus II.

Tolak ukur berhasil atau tidaknya penelitian tindakan kelas, dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut :

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

E = Perentase ketuntasan anak

n = Jumlah anak yang berhasil dalam permainan

N = Jumlah seluruh anak

### **Kriteria Kesuksesan**

Sesuai dengan penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar anak setelah diberikan tindakan penelitian ini dikatakan berhasil apabila rata-rata prosentase disiplin melalui permainan Ular Naga anak sekitar 80% dari jumlah anak pada akhir siklus. Tingkat keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika

anak terbiasa melaksanakan aturan-aturan dan nilai-nilai moral yang berlaku di sekolah seperti kedisiplinan anak, dengan indikator 80% dari 11 anak sudah mencapai tingkat perkembangan pembiasaan berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi partisipan (*partisipant observer*). Metode Penelitian Tindakan Kelas bahwa dalam metode observasi partisipan, observer mempunyai hubungan yang akrab dengan pihak yang diamati. Peneliti juga ikut berperan sebagai pengamat, setelah itu segera mencatat apa yang terjadi pada lembar observasi.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukan observasi mengenai meningkatkan karakter disiplin anak melalui permainan tradisional ular naga pada anak Tk/Kb Al Ikhlas.

#### 2. Dokumentasi

Peneliti dan guru mendokumentasikan kegiatan anak selama penelitian yang berupa hasil-hasil penelitian anak untuk mengetahui hasil kegiatan yang telah dilakukan. Dokumentasi merupakan gambaran kegiatan selama penelitian yang dapat memberikan informasi yang berguna untuk berbagai persoalan. Dokumentasi berupa hasil penilaian anak dan foto-foto kegiatan selama penelitian.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini berupa panduan observasi kegiatan dalam pembiasaan disiplin diri sebelum anak mengikuti permainan, ketika anak mengikuti permainan masih ada yang melanggar peraturan dan tata tertib atau tidak. Alat pengumpulan data yang digunakan yakni:

#### 1. Lembar pengamatan

Lembar ini digunakan untuk memberikan ceklis pada indikator yang muncul saat pembelajaran berlangsung

## 2. Kamera

Kamera digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan anak selama proses permainan berlangsung

## 3. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara ini digunakan untuk menuliskan hasil wawancara dengan guru tentang pertanyaan-pertanyaan saat kegiatan berlangsung.

Instrumen dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan variabel yang dapat diukur dan diklasifikasikan dengan cara penggolongan atau kategori yaitu variabel yang dapat diklasifikasikan secara pilah (Purwanto, 2006:47).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari observasi sebelum diterapkan permainan tradisional, karakter disiplin anak belum berkembang secara maksimal, hal ini terjadi karena dalam pemberian pembelajaran pada anak kurang adanya variasi, anak hanya diajarkan itu-itu saja saat kegiatan pembelajaran. Sehingga karakter disiplin anak belum tersampaikan semua. Perkembangan karakter disiplin anak sebelum dilakukan penelitian dengan bermain Ular Naga masih rendah yaitu 23% atau hanya sekitar 4 anak dari 11 anak yang memiliki perkembangan karakter disiplin baik, tetapi setelah diadakannya siklus I dengan bermain Ular Naga anak dalam perkembangan karakter disiplin meningkat menjadi 72 % atau sekitar 8 anak dari 11 anak.

### Pertemuan 1 Siklus 1

Pertemuan pertama siklus 1 dilaksanakan pada hari senin, 7 mei 2018, dengan uraian kegitannya sebagai berikut :

#### 1. Kegiatan Awal

Dalam kegiatan awal dimulai dengan baris berbaris didepan ruang kelas, masuk kelas, absensi, membaca do'a-do'a dan surat pendek. peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama dan mengajak anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan Ular Naga. Setelah itu, peneliti mengajak anak-

anak didik untuk keluar kelas. Anak diajak melakukan pemanasan secara sederhana, seperti lari kecil-kecil.

#### 2. Kegiatan Inti

Peneliti mengajak anak mempraktekan langsung permainan Ular Naga setelah dijelaskan. Tujuan dari praktek ini untuk mengetahui sejauh mana anak memahami apa yang dijelaskan guru, sebelum mereka mempraktekan permainan Ular Naga bersama dengan teman-temannya. Peneliti membagi menjadi 2 kelompok yang satu menjadi benteng untuk dilewati barisan Ular Naga, dan yang satunya membentuk barisan menjadi Ular Naga. Dalam kegiatan ini anak-anak sangat antusias sekali, semua anak ikut bermain ada yang sambil tertawa dan ada juga yang masih malu-malu. Sebelum permainan dimulai guru membacakan peraturan selama bermain, masih saja ada anak yang bercanda sendiri dengan temannya tidak mendengarkan guru berbicara, ada yang memilih-milih teman untuk diajak bermain.

#### 3. Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir atau penutup dilakukan dengan memberi pendinginan pada anak agar anak menjadi lebih santai saat bermain Ular Naga. Kemudian, setelah mengajak anak mempraktekan permainan Ular Naga, anak diajak untuk cuci tangan, makan dan minum. Pada tahap ini pelaksanaan pembelajaran difokuskan pada pembelajaran mulai dari awal kegiatan sampai akhir akhir, kemudian anak diajak masuk kedalam kelas dan mengadakan tanya jawab dengan anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru juga memberikan motivasi agar anak lebih percaya diri untuk bermain Ular Naga. Kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan datang. Praktek kegiatan dilanjutkan pada hari berikutnya. Kegiatan ini di akhiri dengan doa dan salam penutup.

#### Oservasi

Pada siklus 1, ketuntasan klasikal belum tercapai meskipun ada peningkatan. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada kegiatan ini tampak bahwa anak-anak belum disiplin sebagai berikut, Masih ada anak yang sudah mengerti tentang tata tertib dalam bermain, tetapi masih belum disiplin dan melanggarnya, Masih ada anak yang belum bisa mengatur emosinya saat bermain, masih ada yang marah-marahan saat temannya tidak sengaja menyenggolnya, Masih ada anak yang berebut saat membentuk barisan Ular Naga dan yang menjadi gebang.

Pada pertemuan kedua anak didik mulai menunjukkan perkembangan yaitu terdapat tujuh anak ingin bermain dan mereka ingin berbaris dibarisan paling depan, mereka antusias untuk memainkan Ular Naga hal ini terjadi karena anak didik mulai mengenal cara bermainnya dan anak-anak terkesan berebut untuk bermain Ular Naga sehingga terdapat dua anak yang menjadi gerbang dapat menangkap anak dari Ular Naga tersebut. Dalam pertemuan terakhir dalam siklus 1 anak yang mampu menangkap anak Ular Naga dengan baik yaitu terdapat empat anak, sedangkan tiga anak lainnya dapat menangkap anak Ular Naga dengan hanya satu kali saja, sedangkan anak yang tidak bisa menangkap anak Ular Naga ada empat anak.

**Tabel 4.3 Hasil rata-rata Observasi Siklus 1**

No.	Pertemuan	Tuntas		Tidak Tuntas	
		anak	presentase	anak	presentase
1.	Pertama	5	45%	6	54%

2	Kedua	8	72%	3	27%
---	-------	---	-----	---	-----

**Refleksi**

Refleksi merupakan tindakan untuk menganalisis secara sistematis informasi atau data yang telah ditemukan pada saat pelaksanaan dan menyimpulkannya. Pada pelaksanaan siklus 1 peneliti menerapkan observasi untuk mengetahui hasil kemampuan karakter disiplin anak. Berdasarkan hasil observasi sebagaimana dipaparkan diatas. Pada siklus ke 1 dapat diketahui hasil dari data yang diperoleh, anak didik yang berhasil meningkatkan karakter disiplin ada 6 anak dari jumlah keseluruhan 11 anak. Persentase tersebut belum memenuhi kriteria kesuksesan yaitu sebesar 80%, ketidak suksesan tersebut terjadi karena adanya kelemahan pada proses pembelajaran yang disebabkan oleh beberapa hal antara lain :

1. Kurangnya guru dalam memberikan dorongan pada anak saat akan bermain
2. Guru tidak menyenangkan saat menjelaskan pada anak dan Anak menunjukkan reaksi bosan saat guru menjelaskan atau pada saat bermain.
3. Guru sebaiknya menyediakan tempat yang luas untuk anak bermain.

Hasil dari kemampuan meningkatkan karakter disiplin melalui kegiatan bermain Ular Naga kemudian ditentukan tingkat keberhasilan yang akan dicapai anak kelompok A Tk/Kb Al –Ikhlas kebonsari Jember. Berdasarkan hasil belajar pada siklus 1 menunjukkan kenaikan dibandingkan dengan pada tahap observasi awal (sebelum tindakan) dan masih belum maksimal. Akan tetapi dikarenakan pencapaian pada siklus 1 belum mencapai kriteria kesuksesan sebesar 80 % maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Pada kegiatan siklus II peneliti menggunakan metode dan tema yang sama seperti pada siklus 1.

## **Perencanaan Tindakan perbaikan**

Setelah mengadakan analisis hasil kegiatan pada Siklus I, kegiatan belajar mengajar pada siklus II dilaksanakan untuk mengadakan beberapa perbaikan agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Siklus II direncanakan akan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada tahap ini persiapan saat penelitian sama seperti yang dilakukan pada siklus I. Tindakan dalam perencanaan siklus II ini sama dengan siklus I peneliti terlebih dahulu menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), menyiapkan permainan Ular Naga, dan membuat pedoman observasi, lembar penelitian dan dokumentasi.

Beberapa perencanaan yang perlu perbaikan diantaranya :

1. Guru harus lebih memaksimalkan tindakannya, seperti saat berinteraksi dengan anak didik harus dengan pendekatan pada anak yang saat bermain merasa bosan, serta guru harus memberikan dorongan pada anak yang dalam mengikuti kegiatan masih belum maksimal agar anak dapat mencapai indikator yang ditentukan.
2. Guru membuat kesepakatan sebelum bermain agar anak dapat fokus dalam mengikuti kegiatan serta anak mampu fokus dengan penjelasan yang diberikan oleh guru. Dan guru juga memberikan masukan bagi anak yang belum maksimal saat bermain.
3. Guru juga menyiapkan tempat yang luas saat akan bermain, seperti bermain di halaman sekolah, agar anak dapat leluasa dalam bermain Ular Naga.

### **Tahap Pelaksanaan**

Berdasarkan rencana yang disusun, maka peneliti dan guru melaksanakan siklus II, permainan yang akan dilakukan masih sama seperti siklus I, yaitu bermain

Ular Naga. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

### **A. Pertemuan I siklus II**

Pertemuan pertama ini pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu Mei 2018, dengan tema yang sama seperti Siklus I. Adapun rincian kegiatannya sebagai berikut :

#### **1. Kegiatan Awal**

Dalam kegiatan awal dimulai dengan baris berbaris didepan ruang kelas, masuk kelas, absensi, membaca do'a-do'a dan surat pendek. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan Ular Naga. Setelah itu, peneliti mengajak anak-anak didik untuk keluar kelas. Anak diajak melakukan pemanasan secara sederhana, seperti lari kecil-kecil. Guru juga memberitahukan bahwa hari ini akan diadakan permainan Ular Naga. Guru memberikan penjelasan tentang bagaimana cara permainan Ular Naga dengan mematuhi tata tertib dan peraturan yang dibuat. Guru juga memberikan contoh cara bermain Ular Naga

#### **2. Kegiatan Inti**

Peneliti mengajak anak mempraktekan langsung permainan Ular Naga setelah dijelaskan. Tujuan dari praktek ini untuk mengetahui sejauh mana anak memahami apa yang dijelaskan guru, sebelum mereka mempraktekan permainan Ular Naga bersama dengan teman-temannya. Peneliti membagi menjadi 2 kelompok yang satu menjadi benteng untuk dilewati barisan Ular Naga, dan yang satunya membentuk barisan menjadi Ular Naga. Dalam kegiatan ini anak-anak sangat antusias sekali, semua anak ikut bermain ada yang sambil tertawa dan ada juga yang masih malu-malu, walaupun agak sedikit lemas karena pada bulan puasa dan alhamdulillah

anak-anak sudah banyak yang puasa walaupun hanya puasa setengah hari. Tetapi semangat anak-anak tidak luntur, anak-anak tetap semangat. Bahkan anak-anak sangat antusias menanyakan “ hari ini kita mau main apa Bu Guru?” . mendengar itu jelas guru sangat senang sekali karena anak-anak sangat bersemangat. Setelah itu guru mengajak anak-anak keluar halaman sekolah. Sebelum permainan dimulai guru membacakan peraturan selama bermain, pada saat guru menjelaskan tentang permainan dan tata tertibnya guru mempunyai trik agar anak-anak fokus kepadanya.

### 3. Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir atau penutup dilakukan dengan memberi pendinginan pada anak agar anak menjadi lebih santai saat bermain Ular Naga. Kemudian, setelah mengajak anak mempraktekkan permainan Ular Naga, anak diajak untuk cuci tangan, makan dan minum, Kegiatan ini di akhiri dengan do'a dan salam penutup.

### Observasi

Pada kegiatan ini yang dilakukan adalah mengobservasi anak didik terhadap kemampuan disiplin anak melalui permainan Ular Naga, observasi ini dilakukan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan tema sejawat, kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada dalam instrumen penelitian, adapapun tindakan yang diamati adalah anak mampu menunjukkan sikap taat terhadap aturan dengan aspek yang diamati anak mampu mentaati peraturan yang ada, anak mampu bertanggung jawab dengan aspek yang diamati anak mampu bertanggung jawab dengan permainan yang dimainkan, anak mampu bersabar menunggu gilirannya saat bermain.

Pada pertemuan kedua anak didik mulai menunjukkan perkembangan yang sangat baik yaitu terdapat 9 anak ingin bermain dan mereka ingin berbaris

dibarisan paling depan, mereka antusias untuk memainkan Ular Naga ini terjadi karena anak didik mulai mengenal cara bermainnya dan anak-anak terkesan berebut untuk bermain Ular Naga sehingga terdapat dua anak yang menjadi gerbang dapat menangkap anak dari Ular Naga tersebut. Dalam pertemuan terakhir dalam siklus I anak yang mampu menangkap anak Ular Naga dengan baik yaitu terdapat empat anak, sedangkan tiga anak lainnya dapat menangkap anak Ular Naga dengan hanya satu kali saja, sedangkan anak yang tidak bisa menangkap anak Ular Naga ada empat anak.

Pada indikator anak mampu menunjukkan sikap taat terhadap aturan dengan aspek yang diamati berupa mentaati peraturan dalam bermain dalam pertemuan pertama hanya ada beberapa anak yang paham pada aturan yang ada saat akan memulai kegiatan bermain, hal ini disebabkan anak masih belum bisa memahami maksud dari peraturan tersebut. Tetapi pada pertemuan siklus II anak sudah mulai bisa fokus pada guru dan perlahan-lahan meningat dan mematuhi aturan bermain. Sedangkan dalam pertemuan yang kedua siklus II sudah terdapat 9 anak yang mulai bisa memahami peraturan yang dibuat saat bermain, anak mulai tidak saling dorong-dorongan dengan temannya saat membentuk barisan Ular Naga, dan yang 2 anak lainnya masih sedikit demi sedikit belajar memahami peraturan yang dibuat saat akan bermain.

Tetapi anak yang masih terlambat memahami tentang aturan dapat mengerti sedikit, sudah mulai tidak berbiacara sendiri dengan temannya saat guru menjelaskan. Anak sudah bisa berbaris dengan rapi, bisa menangkap temannya, juga sudah bisa menahan lawan. Perkembangan ini terjadi karena anak didik mulai fokus pada saat guru memberikan aturan yang harus ditaati oleh anak dengan memberikan contoh pada anak.

Pada indikator anak mampu bertanggung jawab dengan aspek anak mampu bertanggung jawab dengan bermainnya dalam bergantian bermain dengan teman saat menjadi gerbang. Pada pertemuan pertama anak didik masih ada yang tidak bisa disiplin dalam bermain Ular Naga, saat anak melakukan kesalahan masih saja ada yang tidak jujur dan masih malu-malu untuk mengakuinya, hal ini terjadi karena kegiatan ini masih baru bagi anak sehingga dalam bertanggung jawab anak masih takut. Pada pertemuan kedua anak didik mulai menunjukkan tanggung jawabnya saat bermain, misalnya anak sudah mulai mengakui kesalahannya saat bermain, karena pada pertemuan kedua ini anak didik mulai mengetahui dan mampu memahami tanggung jawab saat melakukan kesalahan saat bermain dan anak juga memperhatikan apa yang sudah di contohkan oleh gurunya, hal ini terlihat saat anak memasuki gerbang Ular Naga apabila kenak oleh gerbang anak sudah mulai bisa menerimanya.

Sedangkan pada indikator anak mampu bersabar menunggu giliran dengan aspek anak pada siklus I masih belum bisa bersabar, dan semuanya ingin duluan. Tetapi guru terus-menerus memberikan penjelasan agar anak mengerti. Pada hari selanjutnya anak masih ada yang belum bisa bersabar menunggu gilirannya ada 4 anak, setelah diberi penjelasan oleh guru anak ada yang belum bisa menerima. Tetapi dengan seiring berjalannya waktu guru selalu memberikan motivasi dalam kegiatan apapun. Selanjutnya pada pertemuan siklus II anak sudah mulai mengerti dan sikap karakter disiplin anak sudah mulai terlihat dengan baik. pada saat berbaris ada 9 anak yang bisa berbaris dengan disiplin dan memegang pinggang teman dengan baik. sedangkan yang 2 anak masih ragu-ragu saat memegang pinggang temannya. Dan pada pertemuan kedua siklus II anak sudah bisa bermain dengan baik, anak sangat antusias sekali sampai tidak mau berhenti bermain.

Anak didik dikatakan berhasil karena mereka fokus dan memperhatikan disaat guru menjelaskan dan mencontohkan apa yang harus dilakukan oleh anak saat bermain, sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang diinginkan oleh setiap indikator yang ada. Sementara anak didik yang masih belum berhasil dalam melakukan kegiatan bermain, karena anak tidak fokus saat guru menjelaskan dan mencontohkannya sehingga hasil yang ditampakkan belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh indikator yang ada.

**Tabel 4.4 hasil Rata-rata**

**Observasi Siklus II**

No.	Pertemuan	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Anak	presentase	Anak	Presen tase
1.	Pertama	9	81%	2	18%
2	Kedua	10	90%	1	9%

**Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi sebagaimana dipaparkan diatas, kemampuan anak diketahui setelah adanya tindakan. Guru dapat mengetahui seberapa besar kemajuan yang ditunjukkan oleh anak saat bermain Ular Naga. Setelah kegiatan belajar mengajar pada siklus II selesai dilaksanakan, kemudian dilakukan kegiatan refleksi. Tahap ini dilakukan untuk mengkaji kembali hasil tindakan yang telah dilakukan. Peneliti mengidentifikasi didasarkan pada hasil pengamatan terhadap proses belajar dan hasil penilaian kegiatan anak setelah diberi tindakan

siklus II. Hasil belajar kemampuan meningkatkan karakter disiplin anak dalam pembelajaran bermain Ular Naga menunjukkan peningkatan yang sangat baik. anak yang mampu berkembang sangat bagus 72,4% pada siklus I menjadi 90,3% pada siklus II. Hasil yang ditunjukkan anak mengalami peningkatan, sehingga telah mencapai kriteria kesuksesan yang telah ditetapkan 80%.

Kegiatan bermain sambil belajar permainan Ular Naga lebih pada peningkatan hasil belajar untuk menciptakan nuansa belajar dan mengajar berbeda dari yang biasanya, sehingga anak didik mampu menguasai kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran berdasarkan kegiatan yang dilakukan. Hasil pada siklus II telah memenuhi kriteria kesuksesan sehingga peneliti menghentikan proses penelitian karena dianggap cukup untuk membuktikan bahwa dengan bermain Ular Naga dapat meningkatkan karakter disiplin anak. Peneliti berhasil menstimulasi perhatian anak didik untuk lebih aktif dari sebelumnya sehingga anak-anak sangat antusias dalam permainan Ular Naga.

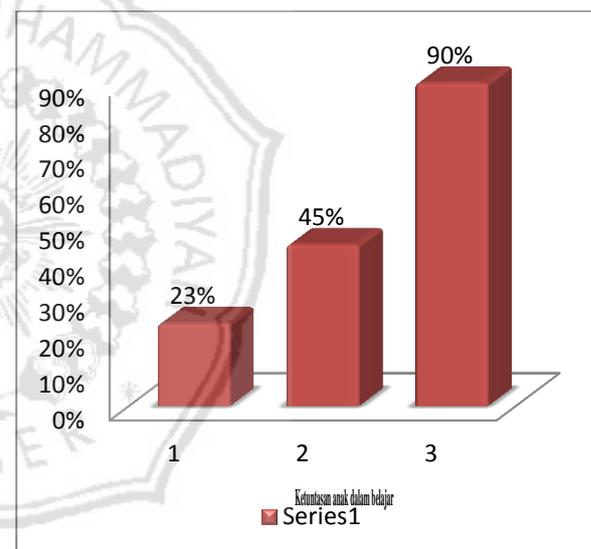
### Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan perkembangan anak. Hasil kegiatan anak didik jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I yaitu sebesar 72,4% yang tuntas dan mendapat kategori berkembang sangat bagus (BSB) pada indikator yang dinilai. Sedangkan pada siklus II terdapat 10 anak atau 90,3% dari jumlah keseluruhan 11 anak. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain Ular Naga dapat meningkatkan karakter disiplin anak kelompok A sehingga anak didik mampu mencapai ketuntasan minimal dengan anak dapat mencapai berkembang sangat bagus (BSB).

**Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil penelitian pelaksanaan pada setiap indikator**

Kategori	Studi Pendahuluan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	2 anak	8 anak	10 anak
Tidak Tuntas	9 anak	3 anak	1 anak

**Tabel 4.6 Diagram hasil belajar anak**



Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya anak yang pertama sulit saat bermain, anak menjadi bisa saat bermain Ular Naga. Walaupun peningkatannya sedikit tetapi lama-kelamaan meningkat, dan anak juga mengalami perubahan saat bermain Ular Naga. Namun peningkatan yang dicapai masih dalam kriteria Mulai berkembang (MB). Hal ini dikarenakan anak belum sepenuhnya mengetahui cara bermain Ular Naga dengan sepenuhnya. Dan permainan Ular Naga ini terkesan baru buat anak dan anak memerlukan beberapa pertemuan untuk anak dapat mendalami permainan Ular Naga.

Pada kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, hanya ada 5 orang anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dari jumlah keseluruhan yaitu 11 anak. Data tersebut menunjukkan rendahnya karakter disiplin dalam diri anak dan tidak dapat berkembang dengan baik. Metode yang dilakukan guru hanya disiplin saat membuang sampah, datang kesekolah tepat waktu dan hal-hal seperti itu sudah hal biasa yang diterapkan oleh guru kepada anak didik. Disiplin yang harus dipatuhi oleh anak saat bermain dilakukan, dengan disiplin maka watak dan sifat anak akan berkembang dengan sangat baik. Dalam kehidupan sehari-harinya anak dapat mengendalikan sikapnya saat bermain dengan teman-temannya. Marianti (2016). Setelah peneliti melakukan observasi maka langkah berikutnya melakukan perbaikan pada siklus I untuk mencapai kriteria kesuksesan sebesar 80%.

Proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada kegiatan observasi, semua aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan lebih baik dari pada sebelumnya. Semua kegiatan yang dilakukan mengacu pada RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti juga memberikan pengarahan pada anak didik dengan baik. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Nur (2013) dengan judul Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional hasil dari proses kegiatan bermain Ular Naga pada siklus I dapat dilihat pada refleksi siklus I. Hasil yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan yang cukup baik dari pada anak masih belum bermain Ular Naga pada tahap studi pendahuluan/pra siklus, persentase pada tahap prasiklus sebesar 23% atau hanya 5 anak dari jumlah 11 anak, sedangkan hasil pada siklus I sebesar 72% atau 8 anak, dari hasil data tersebut terjadi peningkatan yang cukup baik. Proses pertumbuhan yang dialami anak sudah berkembang dengan baik. Anak mulai menunjukkan karakter disiplinnya saat bermain Ular Naga. Namun hasil yang diperoleh oleh anak belum memenuhi kriteria kesuksesan yaitu sebesar 80%, maka dari itu peneliti melakukan perbaikan untuk mencapai kriteria kesuksesan tersebut pada siklus II.

Pada siklus I peneliti telah berusaha menjelaskan dan mendemonstrasikan apa yang harus dilakukan oleh anak saat bermain Ular

Naga, peneliti juga menjelaskan dengan lebih menyenangkan agar anak tidak bosan. Penelitian terdahulu oleh Setiawan (2016) dengan judul Melatih Keterampilan Anak Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Ular Naga. Melalui kegiatan Ular Naga anak cenderung lebih aktif dan sangat antusias sekali karena anak belum pernah memikannya dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya. Sehingga kemampuan anak dalam aspek mampu mentaati aturan saat bermain, bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya saat bermain, dan bersabar menunggu giliran bermain dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang dialami oleh anak pada karakter disiplin sebanyak 9 anak atau 81,2% tingkat keberhasilan dari jumlah 11 keseluruhan anak didik. Hal ini ditunjukkan bahwa anak yang berkurangnya berkriteria belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB). Meningkatnya karakter disiplin pada anak membuat kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan baik. Seperti yang dikatakan Samani (2012: 121) bahwa karakter disiplin adalah perilaku yang dilakukan oleh anak dalam sehari-hari. Perasaan senang pada anak saat bermain membuat anak mengembangkan karakter disiplin anak dengan sangat baik, anak bisa menerapkan peraturan yang diberikan oleh guru, mampu mengakui kesalahannya saat bermain, dan anak mampu bersabar. Pada indikator anak mampu menunjukkan sikap taat terhadap aturan dengan aspek yang diamati berupa mentaati peraturan dalam bermain dalam pertemuan pertama hanya ada beberapa anak yang paham pada aturan yang ada saat akan memulai kegiatan bermain, hal ini disebabkan anak masih belum bisa memahami maksud dari peraturan tersebut. Tetapi pada pertemuan siklus II anak sudah mulai bisa fokus pada guru dan perlahan-lahan mengingat dan mematuhi aturan bermain. Sedangkan dalam pertemuan yang kedua siklus II sudah terdapat 10 anak yang mulai bisa memahami peraturan yang dibuat saat bermain, anak mulai tidak saling dorong-dorongan dengan temannya saat membentuk barisan Ular Naga, dan yang 2 anak lainnya masih sedikit demi sedikit belajar memahami peraturan yang dibuat saat akan bermain.

Tetapi anak yang masih terlambat memahami tentang aturan dapat mengerti

sedikit, sudah mulai tidak berbicara sendiri dengan temannya saat guru menjelaskan. Anak sudah bisa berbaris dengan rapi, bisa menangkap temannya, juga sudah bisa menahan lawan. Perkembangan ini terjadi karena anak didik mulai fokus pada saat guru memberikan aturan yang harus ditaati oleh anak dengan memberikan contoh pada anak. Pada indikator anak mampu bertanggung jawab dengan aspek anak mampu bertanggung jawab dengan bermainnya dalam bergantian bermain dengan teman saat menjadi gerbang. Pada pertemuan pertama anak didik masih ada yang tidak bisa disiplin dalam bermain Ular Naga, saat anak melakukan kesalahan masih saja ada yang tidak jujur dan masih malu-malu untuk mengakuinya, hal ini terjadi karena kegiatan ini masih baru bagi anak sehingga dalam bertanggung jawab anak masih takut.

Pada pertemuan kedua anak didik mulai menunjukkan tanggung jawabnya saat bermain, misalnya anak sudah mulai mengakui kesalahannya saat bermain, karena pada pertemuan kedua ini anak didik mulai mengetahui dan mampu memahami tanggung jawab saat melakukan kesalahan saat bermain dan anak juga memperhatikan apa yang sudah di contohkan oleh gurunya, hal ini terlihat saat anak memasuki gerbang Ular Naga apabila masuk perangkap oleh gerbang anak sudah mulai bisa menerimanya.

Sedangkan pada indikator anak mampu bersabar menunggu giliran dengan aspek anak pada siklus I masih belum bisa bersabar, dan semuanya ingin duluan. Tetapi guru terus-menerus memberikan penjelasan agar anak mengerti. Dan pada hari selanjutnya anak masih ada yang belum bisa bersabar menunggu gilirannya ada 4 anak, setelah diberi penjelasan oleh guru anak ada yang belum bisa menerima. Tetapi dengan seiring berjalannya waktu guru selalu memberikan motivasi dalam kegiatan apapun. Selanjutnya pada pertemuan siklus II anak sudah mulai mengerti dan sikap karakter disiplin anak sudah mulai terlihat dengan baik. pada saat berbaris ada 8 anak yang bisa berbaris dengan disiplin dan memegang pinggang teman dengan baik. sedangkan yang 3 anak masih ragu-ragu saat memegang pinggang temannya. Dan pada pertemuan kedua siklus II anak sudah bisa bermain dengan baik, anak sangat antusias sekali sampai tidak mau berhenti bermain.

Adapun faktor yang mendukung

terjadinya peningkatan hasil yang diperoleh anak yaitu semakin antusias ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan Ular Naga. Anak juga merasa sangat senang saat bermain karena dalam kegiatan ini sama sekali tidak ada paksaan dan beban bagi anak, guru juga selalu memberikan motivasi untuk anak agar tidak bosan saat bermain, serta guru memperbaiki kekurangan yang terjadi oleh anak pada setiap pertemuan sehingga hasil yang diperoleh pada siklus II sebesar 90%, angka tersebut telah memenuhi kriteria kesuksesan yang telah ditentukan maka dari itu penelitian dihentikan.

Pemilihan permainan dalam proses pembelajaran akan menentukan tingkat keberhasilan anak dalam mencapai tujuan untuk pembelajaran dan juga ditentukan dengan permasalahan yang ada pada sekolah tersebut. Sesuai dengan tujuan peneliti bahwa penelitian ingin meningkatkan karakter disiplin anak, peneliti memilih permainan Ular Naga untuk meningkatkannya. Dengan guru memilih permainan ini maka kemampuan anak dalam meningkatkan karakter disiplinnya akan berkembang dengan baik dan saat itu anak diberikan secara terus-menerus maka akan berkembang secara otomatis.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan Ular Naga anak dapat meningkatkan karakter disiplin pada anak kelompok A Tk/Kb Al Ikhlas Kebonsari Jember tahun ajaran 2018-2019. Dengan cara guru yang selalu memberikan motivasi kepada anak dan memberikan kebebasan kepada anak saat bermain Ular Naga, sehingga anak dapat bermain dengan sesuka hati dan anak dapat mengekspresikan dirinya saat bermain, sehingga anak menjadi aktif tidak malu-malu lagi saat bermain.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini peneliti dan guru berhasil meningkatkan karakter

disiplin anak, maka peneliti memberikan saran-saran yang sesuai dengan tujuan peneliti diatas yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Guru

1. Dalam memberikan pelajaran guru harus kreatif dan beride agar dapat memberikan permainan yang inovatif tidak monoton saja.
2. Guru juga harus terus memberikan motivasi untuk anak didiknya agar berani saat bermain, karena pada dasarnya anak menyukai kegiatan yang menyenangkan.
3. Memahami permainan Ular Naga yang akan di terapkan untuk anak
4. Memberikan penjelasan secara detail tentang permainan Ular Naga

b. Bagi Sekolah

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan untuk guru dengan permainan yang akan diterapkan untuk anak, maka sekolah harus memberikan fasilitas seperti : menyediakan kebutuhan yang akan digunakan saat bermain agar bermain anak dapat berjalan dengan baik.

*emosional melalui permainan ular naga pada anak kelompok A.*  
Jurnal (online “ : Vol 5, No 3,

Mu'in, Fatchul. 2016. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media

Mulyani, Novi. 2016. *Super asyik permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta : DIVA Press

Nur, Haerani. 2013. *Membangun karakter anak melalui permainan tradisional*. Jurnal pendidikan karakter

Sanjaya, Wina. 2014. *Peneltian pendidikan: Jenis metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Setiawan, Yuli. 2016. *Melatih keterampilan anak usia dini melalui permainan tradisional*. Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran (online “ : 4 (1), 1-8.

Susilowati, Harning Setyo. 2005. *Pengaruh disiplin belajar, lingkungan keluarga lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar siswa kelas X semester I Tahun ajaran 2004/2005 SMA N 1 Gemolong Kabupaten Sragen*

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Mengelola dan Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosi anak usia dini*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media

<http://badrusa2am.blogspot.co.id/2014/07/pentingnya-kedisiplinan-dan-pendidikan.html>

## DAFTAR PUSTAKA

Ekawati, Khusnia. 2016. *Peningkatan sikap disiplin menggunakan permainan tradisional siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama Yogyakarta*. Jurnal (online)

Fadillah, Muhammad. & Khorida M. L. 2013. *Pendidikan karakter anak usia dini*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media

Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media

Ibung, Dian. 2009. *Mengembangkan nilai moral pada anak*. Jakarta: PT ELEX Media komput indo

Lestari, W. & Khotimah, Nurul. 2016. *Meningkatkan kemampuan sosial*

