



Peningkatan Disiplin Siswa melalui Permainan Beraturan dan Penguatan Positif di UPT SDN 038097 Lae Pangaroan

Improving Student Discipline through Structured Games and Positive Reinforcement at UPT SDN 038097 Lae Pangaroan

Minsaini Maha¹, Dewi Kesuma Nasution²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : minsaini.maha31@admin.sd.belajar.id¹, dewikesuma@umsu.ac.id²

Article Info

Article history:

Received : 28-06-2026

Revised : 30-06-2026

Accepted : 02-07-2026

Published : 04-07-2026

Abstract

The low level of student discipline during the transition from early childhood education to elementary school represents a major challenge in early-grade learning. This study aims to improve the discipline of grade I students in following rules and teacher instructions through the implementation of structured games combined with positive reinforcement. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. The research subjects were 12 grade I students at UPT SD Negeri 038097 Lae Pangaroan. Data were collected using observation, documentation, and field notes, which were then analyzed through quantitative and qualitative descriptive approaches. The results demonstrated a significant classical improvement in student discipline. In the pre-cycle phase, the class mean score reached only 1.67 with 0% classical completion. Following the interventions, the mean score increased to 3.94, achieving 100% classical completion by the end of Cycle II. Modifying the reward system from an individual to a group level proved effective in stabilizing the consistency of student compliance. The conclusion of this study is that the implementation of structured games based on positive reinforcement is proven to be effective in facilitating the educational transition period and improving the learning discipline of grade I elementary school students.

Keywords : discipline attitude; structured games; positive reinforcement

Abstrak

Rendahnya tingkat kedisiplinan siswa pada masa transisi dari pendidikan anak usia dini menuju sekolah dasar merupakan tantangan utama dalam pembelajaran kelas awal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap disiplin siswa kelas I dalam mematuhi aturan dan instruksi guru melalui penerapan permainan beraturan yang dipadukan dengan sistem penguatan positif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini melibatkan 12 siswa kelas I di UPT SD Negeri 038097 Lae Pangaroan. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, yang selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kedisiplinan yang signifikan secara klasikal. Pada tahap pra siklus, rata-rata skor kedisiplinan kelas hanya mencapai 1,67 dengan ketuntasan klasikal sebesar 0%. Setelah tindakan diberikan, rata-rata skor kelas meningkat hingga mencapai 3,94 dengan persentase ketuntasan menyentuh 100% pada akhir Siklus II. Modifikasi sistem penghargaan dari ranah individu menjadi kelompok terbukti mampu menstabilkan konsistensi kepatuhan siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan permainan beraturan berbasis penguatan positif terbukti efektif untuk memfasilitasi masa adaptasi transisi pendidikan serta meningkatkan kedisiplinan belajar siswa kelas I Sekolah Dasar.

Kata Kunci: sikap disiplin; permainan beraturan; penguatan positif



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berfungsi sebagai landasan kritis dalam proses pembentukan karakter dan perkembangan diri murid. Menurut (Astuti & Watini, 2022), pendidikan yang berlangsung dari usia dini hingga kelas awal sekolah dasar memiliki peranan strategis dalam merangsang berbagai potensi dan sikap positif anak sebelum mereka melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi. Pembentukan karakter pada tahap ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya menekankan pada pengembangan kecerdasan intelektual, tetapi juga memberi perhatian pada pembentukan akhlak yang baik dan kemampuan mengendalikan diri (Eltresno, Madjid, & Angreani, 2023). Hal yang sama juga ditekankan oleh (Wurjinem, 2020) yang menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan secara keseluruhan sangat bergantung pada pengoptimalan keterampilan hidup dasar, termasuk keterampilan sosial dan emosional yang ditanamkan sejak kelas awal. Maka dari itu, penguatan karakter, terutama dalam hal kedisiplinan, menjadi komponen penting yang harus dirintis sejak dini agar murid siap secara mental untuk menghadapi proses pembelajaran yang semakin kompleks (Sembiring, Abi, Sinaga, & Silaban, 2022).

Secara konseptual, disiplin bukan sekadar kepatuhan tanpa pertanyaan terhadap pihak pengajar, melainkan merupakan demonstrasi nyata dari kemampuan individu untuk mengontrol diri dalam mengikuti peraturan yang ada. (Eltresno dkk., 2023) menjelaskan bahwa kedisiplinan adalah cerminan dari kemampuan siswa dalam mengatur perilaku agar sesuai dengan norma yang disepakati, bukan hanya karena adanya paksaan atau tekanan dari luar. Kedisiplinan, pada dasarnya, adalah proses pembinaan yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku positif sehingga meningkatkan kualitas mental dan moral siswa secara perlahan (Mone & Cendana, 2024). Selain itu, (Jamil, 2024) menambahkan bahwa disiplin menunjukkan sikap mental yang kokoh dan kesadaran penuh dalam menjalankan tugas serta tanggung jawab dengan teratur. Pemahaman ini sejalan dengan hasil penelitian (Wibowo, 2021) yang menekankan bahwa kepatuhan disiplin yang ideal harus selalu berdasarkan pemahaman siswa mengenai nilai dan pentingnya peraturan dalam kehidupan sosial mereka sehari-hari.

Penanaman sikap disiplin memiliki hubungan yang sangat erat dengan keberhasilan keseluruhan dalam proses pembelajaran. (Suherman & Markhamah, 2024) menyatakan bahwa kedisiplinan yang berasal dari kemandirian dalam belajar adalah kunci utama yang mempengaruhi efektivitas dan efisiensi dalam menyerap pengetahuan di ruang kelas. Siswa yang menunjukkan disiplin tinggi cenderung memiliki tanggung jawab akademis yang lebih baik, yang secara langsung berpengaruh pada hasil belajar mereka (Eltresno dkk., 2023). (Jamil, 2024) juga menegaskan bahwa tanpa adanya latihan kedisiplinan yang dilakukan secara teratur melalui kebiasaan, siswa akan menghadapi kesulitan dalam mengembangkan pola pikir yang sistematis dan fokus, yang sangat diperlukan untuk mencapai sukses. Situasi ini menjelaskan bahwa kedisiplinan berdiri sebagai syarat dasar, di mana kemauan dan kebebasan untuk mematuhi akan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan optimal dalam mencapai potensi akademis terbaik mereka (Sembiring dkk., 2022).

Meskipun ketaatan pada aturan sangat penting, penerapannya di kalangan siswa pada tingkat awal pendidikan dasar sering kali mengalami hambatan karena karakteristik perkembangan dan proses penyesuaian. Anak-anak dalam fase transisi tersebut masih membawa pola perilaku dari masa prasekolah yang didominasi oleh permainan bebas, sehingga mereka cenderung aktif



menjelajahi, bersifat egosentris, dan belum sepenuhnya memahami konsekuensi dari tindakan yang mereka pilih (Mone & Cendana, 2024). (Salingkat, 2022) berpendapat bahwa periode transisi ke sekolah dasar menuntut anak untuk keluar dari kenyamanan keluarga dan menyesuaikan diri dengan lingkungan akademis yang lebih terorganisasi. Pada saat yang bersamaan, mereka juga dituntut untuk mulai melatih kemampuan mengatur diri dan membuat keputusan secara mandiri, sebuah proses psikologis yang memerlukan pengembangan kepemimpinan dasar agar tidak menimbulkan kebingungan dan penolakan (Komarudin & Nurpratiwiningsih, 2023). Perubahan yang tiba-tiba dari metode bermain ke model pembelajaran kelas ini sering kali menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan ketidaksiapan sosial-emosional anak-anak.

Dalam situasi yang ideal, pembelajaran di kelas awal seharusnya berlangsung dengan tingkat disiplin dan organisasi yang mencerminkan perkembangan kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan lingkungan sekolah dasar. Siswa diharapkan dapat duduk dengan baik di tempat mereka, dengan kesabaran menunggu giliran, mengangkat tangan sebelum memberikan pendapat, dan menunjukkan sikap saling menghormati saat guru atau teman sedang berbicara (Mone & Cendana, 2024). Lingkungan kelas yang ideal juga ditunjukkan dengan tingginya perilaku asertif, di mana siswa mampu berkomunikasi secara terbuka, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta mematuhi peraturan dengan sadar tanpa melanggar hak orang lain (Wurjinem, 2020). Selain itu, suasana pembelajaran seharusnya dipenuhi oleh rasa solidaritas yang kuat, di mana siswa saling peduli, bekerja sama dalam tim, dan memiliki inisiatif untuk saling mengingatkan dalam mengikuti kesepakatan kelas yang sudah disusun bersama (Komarudin & Nurpratiwiningsih, 2023).

Namun, keadaan yang nampak di kelas I UPT SD Negeri 038097 Lae Pangaroan memperlihatkan adanya perbedaan yang mencolok dengan situasi ideal yang diharapkan. Hasil pengamatan yang dilakukan pada 12 siswa sebagai objek penelitian menunjukkan bahwa disiplin dalam mengikuti aturan dan arahan guru masih sangat kurang. Kebanyakan siswa masih sering berbincang atau membuat suara gaduh saat guru sedang menjelaskan materi. Banyak di antara mereka yang belum bisa mengikuti instruksi dengan teratur, tidak sabar saat mengantri, dan belum menunjukkan kemandirian dalam merapikan alat belajar setelah digunakan. Siswa juga tampak mudah terganggu oleh hal-hal di sekitarnya dan belum dapat berkolaborasi dengan baik saat terlibat dalam aktivitas kelompok. Temuan ini sejalan dengan isu umum yang diidentifikasi oleh Jamil (2024), yang menyatakan bahwa ketidakdisiplinan sering kali terlihat dalam bentuk siswa yang sibuk sendiri, mengabaikan tugas, dan melanggar ketentraman kelas. Hal yang serupa juga telah dikonfirmasi oleh (Mone & Cendana, 2024) yang sering melihat siswa di tingkat awal pendidikan dasar masih melanggar batas fisik kelas dan secara impulsif menyela pembicaraan guru.

Munculnya beragam pelanggaran disiplin sebenarnya dipengaruhi oleh sejumlah aspek internal dan eksternal yang saling berkontribusi, sebagaimana diungkapkan dalam beberapa studi sebelumnya. (Jamil, 2024) menunjukkan bahwa kehilangan konsentrasi dan perilaku kurang disiplin di kelas biasanya berawal dari rasa jenuh siswa terhadap metode pengajaran tradisional yang tidak bervariasi, di mana guru jarang memberikan rangsangan yang melibatkan interaksi aktif. Selain itu, masalah ini semakin diperburuk oleh banyaknya gangguan dari luar berupa penggunaan perangkat digital. (Susilowati, Kumala, Amalia, & Fakhriyah, 2025) menggarisbawahi bahwa tingginya penggunaan smartphone di luar waktu sekolah memiliki hubungan yang erat dengan penurunan disiplin, konsentrasi, dan tanggung jawab akademis siswa. Ini sesuai dengan penelitian (Stevano, Arief, Sukma, & Kharisma, 2026) yang mengingatkan bahwa penggunaan game mobile



yang tidak mendidik secara berlebihan dapat menyebabkan kelelahan mental dan kesulitan dalam mengendalikan emosi, yang kemudian berdampak langsung pada meningkatnya perilaku negatif dan kurangnya keinginan untuk berpartisipasi ketika siswa diminta untuk fokus di kelas.

Untuk menangani masalah kebosanan dan kurangnya disiplin, berbagai studi sebelumnya telah mengusulkan sejumlah metode pengajaran yang menekankan pada kebiasaan, permainan belajar, dan pemberian penghargaan positif. (Yanti dkk., 2024) menunjukkan bahwa kemandirian serta disiplin bisa dikembangkan dengan sangat efisien melalui penerapan rutinitas yang terorganisir yang dikombinasikan dengan pengalaman langsung. Strategi pembelajaran yang berbasis pada permainan, seperti pemanfaatan media interaktif, secara nyata mampu meningkatkan semangat, rasa ingin tahu, dan hasil belajar siswa dengan signifikan (Lumbantobing, Dimera, & Silvester. Silvester, t.t.). Selain itu, penggunaan permainan instruksional di kelas terbukti efektif dalam mengatasi kebosanan dan meningkatkan pemahaman belajar secara terus-menerus. Di pihak lain, metode penguatan, baik itu dalam bentuk hadiah positif atau konsekuensi yang diterapkan secara konsisten, sangat penting dalam mendorong kepatuhan siswa (Wibowo, 2021). Penggabungan aktivitas bermain dengan bentuk apresiasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan membangun minat belajar anak secara menyeluruh (Astuti & Watini, 2022).

Berdasarkan berbagai dasar kajian yang ada, kombinasi antara metode permainan terstruktur dan sistem penghargaan positif dipilih sebagai langkah intervensi utama dalam studi ini. Pemilihan metode ini didukung oleh penemuan bahwa siswa di tingkat awal sangat responsif terhadap model pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual, pengalaman multisensori, dan aktivitas fisik yang menyenangkan (Stevano dkk., 2026). Permainan yang teratur akan menyelaraskan kebutuhan alami siswa untuk bermain dengan tuntutan akademis, di mana mereka akan secara alami belajar untuk membagi tugas, bekerja sama, dan mengikuti aturan demi mencapai tujuan dalam permainan (Salingkat, 2022). Selain itu, dengan menggabungkan sistem penghargaan bertingkat, pendekatan gamifikasi ini dirancang secara khusus untuk memindahkan motivasi ekstrinsik siswa menjadi kesadaran internal, sehingga mereka dapat bertindak disiplin tanpa merasa tertekan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan menyeluruh dari beragam pendekatan intervensi yang disusun secara bertahap untuk menangani isu disiplin pada awal masa transisi kelas. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menilai efektivitas satu faktor secara terpisah, seperti sekadar penerapan apresiasi (Wibowo, 2021) atau hanya memanfaatkan satu jenis permainan papan (Lumbantobing dkk., t.t.), penelitian ini menyusun pembiasaan kebiasaan, permainan terstruktur yang kompleks dengan instruksi yang semakin mendalam, serta penyesuaian pengurangan intensitas penghargaan secara bertahap. Selain itu, penelitian ini juga mengadopsi konsep bermain peran dengan melibatkan siswa yang berprestasi sebagai asisten untuk mengingatkan tentang peraturan kelas, sebuah ide yang mendukung pengembangan kemandirian sosial-emosional terinspirasi oleh strategi assertiveness yang diusulkan oleh (Wurjinem, 2020).

Secara teori, penerapan dari studi ini diharapkan mampu memperkaya literatur pendidikan mengenai taktik manajemen kelas serta pengembangan karakter disiplin pada fase transisi melalui pendekatan pedagogi yang bersahabat untuk anak. Secara praktis, penelitian ini menawarkan panduan berbasis bukti bagi pengajar untuk dengan sistematis mengetahui sumber masalah di dalam kelas dan merancang solusi inovatif yang fleksibel untuk menangani pelanggaran disiplin. Selain



itu, pendekatan tindakan kelas ini juga mendorong perbaikan berkelanjutan dalam kualitas profesional guru dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan efektif untuk para siswa.

Berdasarkan semua penjelasan mengenai masalah dan dukungan dari penelitian empiris yang telah disampaikan, tujuan dari studi ini adalah untuk memperbaiki sikap disiplin dalam mematuhi peraturan dan instruksi yang diberikan oleh guru melalui penggunaan permainan terstruktur serta penguatan positif pada siswa kelas I UPT SD Negeri 038097 Lae Pangaroan. Intervensi yang terencana ini diharapkan dapat mendukung proses penyesuaian siswa secara menyeluruh sehingga mereka memperoleh kematangan sosial-emosional yang sangat penting untuk mencapai kesuksesan dalam tahap pembelajaran berikutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan kajian Tindakan Kelas yang ditujukan untuk mengatasi isu kedisiplinan dalam belajar di lingkungan kelas. Rancangan penelitian ini mengusung model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam bentuk siklus. Pemilihan model tersebut dikarenakan sifatnya yang bersifat iteratif dan dinamis, sehingga sangat cocok untuk intervensi dalam perubahan perilaku anak. Model ini berjalan melalui empat tahap penting yang saling terkait di setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kemudahan model ini memberi kesempatan bagi peneliti untuk menilai efektivitas tindakan secara rutin dan mengubah strategi secara responsif berdasarkan tanggapan nyata dari siswa.

Pelaksanaan kajian diadakan di UPT SD Negeri 038097 Lae Pangaroan dengan jadwal penelitian antara bulan Juli sampai Agustus pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Para peserta dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas I yang berjumlah 12 orang. Pemilihan kelas awal ini didasarkan pada pentingnya fase penyesuaian, di mana para siswa baru saja menyelesaikan transisi dari pendidikan anak usia dini ke pendidikan dasar. Pada tahap ini, karakteristik siswa umumnya masih cenderung menyukai aktivitas bermain secara bebas. Karena itu, diperlukan intervensi pendidikan yang tepat untuk menghubungkan kebutuhan bermain dengan tuntutan kepatuhan akademik serta rutinitas kelas yang lebih teratur.

Data yang dikumpulkan dalam studi ini mencakup data numerik dan data deskriptif. Data numerik digunakan untuk menilai sejauh mana siswa menunjukkan kedisiplinan melalui persentase ketuntasan indikator perilaku. Sebaliknya, data deskriptif bertujuan untuk menggambarkan interaksi di dalam kelas, reaksi emosional, serta hubungan sosial yang terjalin selama pelaksanaan permainan. Semua informasi ini diperoleh secara sistematis dari empat sumber utama. Sumber pertama adalah para siswa yang menjadi fokus pengamatan perilaku. Sumber kedua adalah pengamat yang mencatat proses pelaksanaan tindakan. Sumber ketiga melibatkan jalannya pembelajaran selama intervensi berlangsung. Sumber keempat adalah dokumentasi yang berfungsi sebagai bukti nyata aktivitas di lapangan.

Rangkaian aktivitas penelitian berlangsung dalam tahapan bertingkat, dimulai dengan tahap pra siklus, yang kemudian dilanjutkan ke Siklus I dan Siklus II, masing-masing terdiri dari tiga sesi. Pada tahap pra siklus, pengamatan dilakukan untuk memahami keadaan awal disiplin siswa tanpa adanya pengaruh luar. Saat memasuki Siklus I, fokus perencanaan diarahkan pada pembuatan alat intervensi dasar. Di tahap pelaksanaan, pada sesi pertama diterapkan permainan Lampu Merah



Lampu Hijau untuk melatih kepatuhan motorik dan penekanan perilaku. Pada sesi kedua, digunakan permainan Kereta Aturan untuk meningkatkan kesadaran ruang dan kesabaran saat antri. Sementara pada sesi ketiga, permainan Ular Tangga Aturan diterapkan untuk mengajarkan pemahaman kognitif terkait hubungan sebab dan akibat suatu tindakan. Seluruh rangkaian aktivitas ini diobservasi secara bersamaan dan diakhiri dengan tahap refleksi untuk menyusun perbaikan.

Berdasarkan evaluasi dari Siklus I, rencana untuk Siklus II dirancang dengan menerapkan prinsip perancah untuk meningkatkan kemandirian serta tanggung jawab sosial siswa. Pertemuan keempat dilaksanakan dengan menggunakan permainan Simon Berkata, yang bertujuan melatih kemampuan peserta untuk menganalisa instruksi secara kritis sebelum mengambil tindakan. Pada pertemuan kelima, Estafet Aturan digunakan untuk mengalihkan fokus dari disiplin pribadi ke kolaborasi tim. Puncak dari intervensi ini terjadi pada pertemuan keenam, melalui peran Duta Aturan Kelas, di mana siswa diberi pelatihan untuk bertanggung jawab sosial dan saling mengingatkan satu sama lain. Sejalan dengan perkembangan ini, sistem penghargaan positif diubah dari stiker individu menjadi penghargaan berbasis kelompok untuk mendorong motivasi yang berasal dari dalam diri. Siklus II diakhiri dengan observasi dan refleksi penutup.

Untuk merekam seluruh proses tersebut, penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi berfungsi sebagai teknik utama untuk mengukur secara langsung kemunculan indikator perilaku disiplin siswa saat intervensi berlangsung guna menjawab tujuan penelitian. Dokumentasi berfungsi untuk merekam aktivitas visual selama pelaksanaan permainan dan pemberian penguatan positif. Catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan temuan kualitatif spesifik, seperti respons unik siswa maupun kendala teknis yang luput dari instrumen terstruktur.

Tabel 1. Indikator Observasi Sikap Disiplin Siswa

No	Indikator Observasi	Fokus Penilaian
1	Duduk tenang saat guru menjelaskan	Kemampuan memusatkan perhatian dan mempertahankan posisi tubuh yang tertib tanpa membuat kegaduhan.
2	Mengikuti instruksi guru	Kepatuhan dalam melaksanakan arahan atau aturan permainan secara tepat.
3	Menunggu giliran	Kesabaran dalam menahan diri dan mengantre tanpa menyerobot hak orang lain.
4	Merapikan alat belajar	Kemandirian dalam menata kembali peralatan dan media permainan ke tempat semula.
5	Bekerja sama	Keterlibatan aktif untuk bersinergi dan berkolaborasi secara positif dalam kelompok.
6	Mengingatkan teman menaati aturan	Inisiatif dan keberanian memberikan teguran positif kepada rekan sejawat agar patuh pada aturan.

Seluruh metode pengumpulan data tersebut dijalankan menggunakan tiga alat penelitian, yaitu formulir observasi, pedoman dokumentasi, dan lembar catatan lapangan. Untuk memastikan bahwa metode yang digunakan layak secara metodologis, instrumen formulir observasi divalidasi terlebih dahulu melalui penilaian ahli oleh dua orang guru sejawat.



Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi oleh Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Skor V1	Skor V2	Total Skor	Persentase	Kategori
I Aspek Petunjuk dan Format						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	5	10	100%	Sangat Valid
2	Kepraktisan format dan tata letak	5	5	10	100%	Sangat Valid
II Aspek Isi dan Cakupan Indikator						
3	Kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian	5	4	9	90%	Sangat Valid
4	Keterwakilan 6 indikator sikap disiplin	5	5	10	100%	Sangat Valid
5	Kesesuaian deskriptor dengan perkembangan siswa	5	5	10	100%	Sangat Valid
6	Kejelasan rumusan skala penilaian (BB, MB, BSH, BSB)	5	5	10	100%	Sangat Valid
7	Kesesuaian instrumen untuk mengukur dampak tindakan	5	5	10	100%	Sangat Valid
III Aspek Bahasa						
8	Penggunaan bahasa Indonesia yang baku dan benar	5	5	10	100%	Sangat Valid
9	Kalimat operasional mudah dipahami	5	5	10	100%	Sangat Valid
Total Skor Keseluruhan		45	44	89	98,89%	Sangat Valid

Berdasarkan evaluasi dari dua validator, alat observasi mendapatkan persentase validitas sebesar 98,89%. Mengacu pada kriteria penilaian, angka tersebut tergolong dalam kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa alat tersebut pantas digunakan dalam penelitian dan dapat dipakai untuk mengukur disiplin belajar siswa di kelas. Selain persentase validitas, instrumen juga dievaluasi dengan menghitung Percentage of Agreement (PA) berdasarkan formula Borich (1994). Pendekatan ini dimaksudkan untuk menilai sejauh mana kedua validator sepakat mengenai kualitas alat yang telah dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Uji Kesepakatan Antar Validator (*Percentage of Agreement*)

No	Aspek yang Dinilai	Skor V1	Skor V2	Selisih (V1-V2)	Jumlah (V1+V2)	Nilai PA (%)	Kesimpulan
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	5	0	10	100%	Tinggi
2	Kepraktisan format dan tata letak	5	5	0	10	100%	Tinggi
3	Kesesuaian instrumen dengan tujuan	5	4	1	9	88,89%	Tinggi
4	Keterwakilan indikator kedisiplinan	5	5	0	10	100%	Tinggi
5	Kesesuaian deskriptor rubrik	5	5	0	10	100%	Tinggi
6	Kejelasan skala penilaian	5	5	0	10	100%	Tinggi
7	Kesesuaian pengukur dampak	5	5	0	10	100%	Tinggi
8	Penggunaan bahasa baku	5	5	0	10	100%	Tinggi



9	Kalimat operasional instrumen	5	5	0	10	100%	Tinggi
Rata-rata Kesepakatan Antar Validator (PA)						98,76%	Sangat Tinggi

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Persentase Kesepakatan mencapai 98,76%. Angka tersebut mencerminkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi antara kedua validator. Ini menunjukkan bahwa kedua ahli memiliki pandangan yang seiring dan sepakat mengenai kelayakan serta kualitas alat yang akan diterapkan.

Setelah kelayakan instrumen terjamin, tahap pengumpulan data dilaksanakan dengan melibatkan seorang guru rekan sebagai pengamat. Tugas pengamat adalah melakukan pengamatan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah divalidasi sebelumnya. Penggunaan pengamat kolaboratif ini bertujuan untuk membantu meningkatkan objektivitas dalam proses pengamatan. Pengamatan ini dilakukan secara bersamaan ketika peneliti utama mengarahkan jalannya kegiatan permainan beratur di dalam kelas.

Mekanisme penilaian pada instrumen observasi menggunakan empat skala perkembangan perilaku. Kategori Belum Berkembang (BB) diberikan apabila siswa sama sekali belum menunjukkan perilaku disiplin dan masih membutuhkan bimbingan penuh. Kategori Mulai Berkembang (MB) disematkan jika perilaku disiplin mulai muncul namun siswa masih perlu sering diingatkan. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan bahwa siswa mampu bertindak disiplin secara konsisten tanpa arahan tambahan. Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) diberikan jika siswa mampu menjadi teladan dan berinisiatif mengingatkan temannya. Skor mentah dari setiap indikator yang diperoleh masing-masing siswa kemudian dijumlahkan untuk menentukan capaian akhirnya.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data observasi dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase, yaitu $P = (n/N) \times 100\%$, di mana P adalah persentase ketuntasan, n merupakan jumlah siswa yang mencapai target perilaku, dan N adalah jumlah seluruh siswa. Hasil perhitungan kuantitatif tersebut kemudian dihubungkan dengan analisis deskriptif kualitatif yang bersumber dari catatan lapangan. Keterkaitan ini digunakan untuk memberikan pemaknaan akademik yang utuh mengenai alasan logis di balik kemunculan angka persentase tersebut.

Tolok ukur pencapaian penelitian ini ditetapkan melalui indikator keberhasilan sebesar 75%. Penelitian dianggap berhasil apabila minimal 75% dari total seluruh siswa mampu mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada seluruh aspek kedisiplinan. Apabila kriteria tersebut belum tercapai pada akhir sebuah siklus, maka pelaksanaan penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan strategi yang didasarkan pada temuan di tahap refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi oleh dua orang guru sejawat. Hasil uji validitas memperoleh persentase sebesar 98,89% dengan kategori sangat valid, sedangkan uji kesepakatan antarvalidator menggunakan *Percentage of Agreement*



menghasilkan nilai 98,76%. Dengan demikian, instrumen dinyatakan layak digunakan untuk mengamati perkembangan sikap disiplin siswa. Perkembangan kedisiplinan siswa selama penelitian mengalami peningkatan pada setiap siklus. Rekapitulasi hasil observasi mulai dari pra siklus hingga Siklus II disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Sikap Disiplin Siswa

Tahap	Rata-rata	Ketuntasan
Pra Siklus	1,67	0%
Siklus I Pertemuan 1	2,25	25%
Siklus I Pertemuan 2	3,14	88,9%
Siklus I Pertemuan 3	2,75	75%
Siklus II Pertemuan 4	3,07	81,9%
Siklus II Pertemuan 5	3,25	75%
Siklus II Pertemuan 6	3,94	100%

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa kondisi awal kedisiplinan siswa masih rendah dengan rata-rata skor 1,67 dan belum ada siswa yang mencapai ketuntasan. Setelah tindakan diberikan pada Siklus I, rata-rata kelas meningkat menjadi 2,25 pada pertemuan pertama dan mencapai 3,14 pada pertemuan kedua. Meskipun terjadi penurunan ketuntasan pada pertemuan ketiga menjadi 75%, capaian tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan minimal penelitian.

Pada Siklus II, peningkatan kedisiplinan kembali terlihat. Rata-rata kelas meningkat dari 3,07 menjadi 3,94 pada akhir tindakan. Ketuntasan klasikal juga mencapai 100%, menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan beraturan yang dipadukan dengan penguatan positif mampu meningkatkan kedisiplinan siswa secara bertahap.

Untuk mengetahui perkembangan setiap aspek disiplin, dilakukan analisis terhadap enam indikator observasi sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 sebelumnya. Secara umum seluruh indikator mengalami peningkatan hingga akhir penelitian. Indikator ikut instruksi dan merapikan alat menunjukkan perkembangan paling tinggi dengan skor akhir 4,00. Sementara itu, indikator menunggu giliran mengalami sedikit penurunan pada Pertemuan 4 sebelum kembali meningkat pada pertemuan berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan disiplin siswa berkembang secara bertahap meskipun proses adaptasi terhadap bentuk permainan yang berbeda masih memengaruhi performa pada beberapa pertemuan.

Pembahasan

Peningkatan kedisiplinan siswa menunjukkan bahwa permainan beraturan dapat menjadi media yang efektif dalam membentuk perilaku disiplin pada siswa kelas I sekolah dasar. Melalui permainan, aturan kelas tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi dipraktikkan secara langsung dalam aktivitas yang menyenangkan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami dan mematuhi aturan tanpa merasa tertekan.

Pemberian penguatan positif juga berkontribusi terhadap perubahan perilaku siswa. Pada Siklus I digunakan penghargaan individu berupa stiker, sedangkan pada Siklus II penghargaan diubah menjadi sistem kelompok. Perubahan ini mendorong siswa untuk tidak hanya bertanggung



jawab terhadap perilakunya sendiri, tetapi juga terhadap keberhasilan kelompoknya. Akibatnya, siswa mulai saling mengingatkan ketika ada teman yang belum mematuhi aturan kelas.

Meskipun terjadi penurunan ketuntasan pada Pertemuan 3 dan Pertemuan 5, kondisi tersebut tidak menunjukkan kegagalan tindakan. Penurunan lebih disebabkan oleh proses adaptasi siswa terhadap bentuk permainan yang memiliki tingkat kompleksitas berbeda. Setelah siswa memahami aturan permainan baru, hasil observasi kembali menunjukkan peningkatan hingga seluruh siswa mencapai ketuntasan pada akhir Siklus II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Lumbantobing dkk., t.t.) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian (Wibowo, 2021) mengenai pentingnya penguatan positif dalam membentuk perilaku disiplin. Perbedaannya, penelitian ini mengombinasikan permainan beraturan dengan sistem penghargaan kelompok sehingga tidak hanya meningkatkan kepatuhan individu, tetapi juga menumbuhkan tanggung jawab sosial antarsiswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan beraturan yang dipadukan dengan penguatan positif efektif meningkatkan disiplin siswa kelas I SD. Peningkatan terlihat dari rata-rata skor yang naik dari 1,67 pada pra siklus menjadi 3,94 pada akhir penelitian, serta ketuntasan klasikal yang meningkat dari 0% menjadi 100%.

KESIMPULAN

Penerapan permainan beraturan yang dipadukan dengan penguatan positif terbukti dapat meningkatkan sikap disiplin siswa kelas I SD. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan kenaikan rata-rata skor kedisiplinan siswa dari 1,67 pada tahap pra siklus menjadi 3,94 pada akhir Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 0% menjadi 100%, sehingga seluruh siswa mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan beraturan yang disertai penguatan positif efektif dalam membentuk perilaku disiplin siswa selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa permainan beraturan dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk menanamkan disiplin pada siswa kelas awal sekolah dasar. Penerapan penguatan positif, baik dalam bentuk penghargaan individu maupun kelompok, dapat membantu guru membangun suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa mematuhi aturan kelas secara bertahap. Oleh karena itu, strategi ini berpotensi menjadi salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, khususnya pada masa transisi dari PAUD ke sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala UPT SD Negeri 038097 Lae Pangaroan atas izin, dukungan administratif, serta fasilitas yang diberikan selama proses pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga ditujukan kepada guru kelas sejawat yang telah berkontribusi secara langsung sebagai kolaborator dan observer pada setiap tahapan observasi tindakan. Selanjutnya, penulis berterima kasih kepada seluruh siswa kelas I yang telah berpartisipasi secara kooperatif sebagai subjek penelitian. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan, tinjauan metodologis, dan bimbingan akademik yang konstruktif hingga



naskah artikel ini dapat diselesaikan. Keterlibatan dan dukungan dari seluruh pihak tersebut sangat berperan penting dalam menjaga objektivitas, kelancaran, serta keberhasilan keseluruhan tahapan penelitian tindakan kelas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8, 2141. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
- Eltresno, A., Madjid, S., & Angreani, A. (2023). PENGARUH KEDISIPLINAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD INPRES PAROPO. *EMBRIO PENDIDIKAN: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 7, 101–109. <https://doi.org/10.52208/embrio.v7i2.381>
- Jamil, M. (2024). Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Blang Batee. *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 2, 49–55. <https://doi.org/10.35870/jpp.v2i2.4042>
- Komarudin, K., & Nurpratiwiningsih, L. (2023). Pelatihan Dasar Kepemimpinan untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa SD Negeri Pebatan 01. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, 124–134. <https://doi.org/10.32815/jpm.v4i1.1136>
- Lumbantobing, W. L., Dimera, B. G., & Silvester. Silvester. (t.t.). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH PERBATASAN. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Mone, J., & Cendana, W. (2024). Penekanan Peraturan Kelas untuk Melatih Kedisiplinan Sejak Dini pada Siswa Prasekolah. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16, 190–200. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i1.3429>
- Salingkat, S. (2022). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN DAN KEMANDIRIAN TERHADAP KECENDERUNGAN MINAT BELAJAR. *Damhil Education Journal*, 2, 1. <https://doi.org/10.37905/dej.v2i1.1316>
- Sembiring, K., Abi, A., Sinaga, R., & Silaban, P. (2022). PENGARUH KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6, 1376. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8578>
- Stevano, Y., Arief, F., Sukma, E., & Kharisma, I. (2026). Pengaruh Game Mobile terhadap Minat Belajar dan Membaca pada Anak Usia SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10, 11828–11832. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i2.38773>
- Suherman, S., & Markhamah, M. (2024). Faktor Strategis Peningkatan Kemandirian Belajar Anak Papua Siswa SD. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2, 41–50. <https://doi.org/10.62203/jkqip.v2i1.57>
- Susilowati, F., Kumala, N., Amalia, I., & Fakhriyah, F. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah Birrulwalidain. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2, 61–65. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.120>
- Wibowo, N. (2021). Hubungan Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD Inpres No. 122 Tamanroya Jeneponto. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 26. <https://doi.org/10.70713/pjp.v1i1.22144>
- Wurjinem, W. (2020). Strategi Peningkatan Perilaku Asertif Melalui Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 5 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(1), 95–101. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.1.95-101>



Yanti, Y., Nita, Y., Dewi, S., Cholifah, T., Rustantono, H., Rasyid, H., & Kusumaningrum, D. (2024). MELATIH PERKEMBANGAN KEMANDIRIAN SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI GERAKAN MENCUCI TANGAN 6 LANGKAH DENGAN BENAR. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 3, 369–377. <https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v3i4.5664>