

STIMULASI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN ANAK USIA DINI

Ema Zati Baroroh¹, Nur Istiqomah², Suciah Ningsih³, Luthfia Delisa Sakinah⁴

Psikologi Islam, Institut Agama Islam Negeri Pontianak^{1,2,3,4}

e-mail: emazati@iainptk.ac.id

Diterima: 22/6/2026; Direvisi: 13/7/2026; Diterbitkan: 28/7/2026

ABSTRAK

Kedisiplinan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter anak usia dini, namun masih banyak anak yang belum menerapkan perilaku disiplin secara konsisten. Penelitian ini bertujuan menganalisis kecenderungan peningkatan perilaku disiplin anak usia dini melalui stimulasi permainan edukatif di Kelompok Bermain X Pontianak. Penelitian menggunakan desain pre-eksperimen *One-Shot Case Study* dengan sampel sebanyak 7 anak usia 4–5 tahun yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui perolehan stiker, observasi, dan wawancara guru, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Intervensi dilaksanakan selama dua hari melalui edukasi kedisiplinan, cerita interaktif menggunakan boneka tangan, dan permainan ular tangga yang dimodifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan stiker meningkat dari 8 pada hari pertama menjadi 22 pada hari kedua (meningkat sebesar 175%), yang mengindikasikan adanya kecenderungan peningkatan perilaku disiplin anak, seperti mampu mengikuti instruksi, menunggu giliran, merapikan mainan, menggunakan tiga kata ajaib, serta menunjukkan inisiatif melakukan perilaku positif tanpa arahan langsung. Hasil observasi juga memperlihatkan adanya peningkatan kepatuhan terhadap aturan, keterlibatan selama kegiatan, dan interaksi sosial pada sebagian besar subjek. Temuan ini mengindikasikan bahwa stimulasi melalui permainan edukatif yang dipadukan dengan penguatan positif berpotensi mendukung peningkatan perilaku disiplin anak usia dini sekaligus memberikan alternatif strategi pembelajaran karakter yang menyenangkan di lembaga PAUD.

Kata Kunci: *Kedisiplinan, Permainan Edukatif, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

Discipline is an essential aspect of early childhood character development; however, many children have not consistently demonstrated disciplined behavior in their daily activities. This study aimed to examine the tendency of improving early childhood discipline through educational game stimulation at Kelompok Bermain X Pontianak. The study employed a pre-experimental *One-Shot Case Study* design involving seven children aged 4–5 years, selected using a purposive sampling technique. Data were collected through a sticker-based reward system, structured observations, and teacher interviews, and were analyzed using descriptive quantitative and descriptive qualitative approaches. The intervention was conducted over two consecutive days and consisted of discipline education, interactive storytelling using hand puppets, and a modified snakes-and-ladders educational game. The findings indicated that the total number of stickers increased from 8 on the first day to 22 on the second day, representing a 175% increase. The findings also suggest that children demonstrated greater ability to follow instructions, wait for their turn, tidy up toys, and use the three magic words ("please," "sorry," and "thank you"). Furthermore, observational data revealed improvements in children's

initiative, compliance with rules, and social interactions during the intervention. Although the research design does not permit causal conclusions, these findings indicate that educational game-based stimulation has the potential to enhance disciplined behavior in early childhood while supporting character development through enjoyable and developmentally appropriate learning experiences.

Keywords: *Discipline, Educational Games, Early Childhood, Positive Reinforcement, Character Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, kepribadian, dan keterampilan sosial yang akan memengaruhi perkembangan anak pada tahap kehidupan berikutnya. Salah satu karakter yang perlu ditanamkan sejak dini adalah kedisiplinan karena berkaitan dengan kemampuan anak menaati aturan, mengendalikan diri, bertanggung jawab, dan berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Pembentukan perilaku disiplin tidak cukup dilakukan melalui pemberian aturan, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pendekatan *play-based learning*, penggunaan permainan edukatif, serta *positive reinforcement* mampu meningkatkan keterlibatan anak, membentuk perilaku positif, dan mengembangkan kemampuan sosial-emosional secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional (Hasanah & Fajri, 2022; Alotaibi, 2024; Hidayat et al., 2023; Rosyida et al., 2025; Fadilah et al., 2025). Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan edukatif juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar memahami aturan, bekerja sama, serta membangun kebiasaan disiplin melalui pengalaman yang menyenangkan (Wijoyo, 2025).

Meskipun demikian, penerapan perilaku disiplin pada anak usia dini masih menjadi tantangan di berbagai satuan PAUD. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 26 Juli 2025 di Kelompok Bermain X Pontianak, guru menyampaikan bahwa sebagian besar anak masih menunggu instruksi sebelum melakukan perilaku disiplin, seperti merapikan mainan, mengikuti aturan kelas, maupun menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa beberapa anak belum memahami alasan di balik perilaku disiplin sehingga cenderung mengikuti arahan guru secara pasif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perilaku disiplin belum terinternalisasi sebagai kebiasaan, melainkan masih bergantung pada arahan dari orang dewasa. Apabila kondisi ini terus berlangsung, perkembangan karakter, kemampuan regulasi diri, kesiapan belajar, serta kompetensi sosial anak berpotensi mengalami hambatan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghubungkan pemahaman konsep disiplin dengan praktik nyata dalam aktivitas sehari-hari (Fadilah et al., 2025).

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, kepribadian, dan keterampilan sosial yang akan memengaruhi perkembangan anak pada tahap kehidupan berikutnya. Salah satu karakter yang perlu ditanamkan sejak dini adalah kedisiplinan karena berkaitan dengan kemampuan anak menaati aturan, mengendalikan diri, bertanggung jawab, dan berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Pembentukan perilaku disiplin tidak cukup dilakukan melalui pemberian aturan, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pendekatan *play-based learning*, penggunaan permainan edukatif, serta *positive reinforcement* mampu meningkatkan keterlibatan anak, membentuk perilaku positif, dan mengembangkan kemampuan sosial-emosional secara lebih efektif dibandingkan

pembelajaran yang bersifat konvensional (Hasanah & Fajri, 2022; Alotaibi, 2024; Hidayat et al., 2023; Rosyida et al., 2025; Fadilah et al., 2025). Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan edukatif juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar memahami aturan, bekerja sama, serta membangun kebiasaan disiplin melalui pengalaman yang menyenangkan (Wijoyo, 2025).

Meskipun demikian, penerapan perilaku disiplin pada anak usia dini masih menjadi tantangan di berbagai satuan PAUD. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 26 Juli 2025 di Kelompok Bermain X Pontianak, guru menyampaikan bahwa sebagian besar anak masih menunggu instruksi sebelum melakukan perilaku disiplin, seperti merapikan mainan, mengikuti aturan kelas, maupun menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa beberapa anak belum memahami alasan di balik perilaku disiplin sehingga cenderung mengikuti arahan guru secara pasif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perilaku disiplin belum terinternalisasi sebagai kebiasaan, melainkan masih bergantung pada arahan dari orang dewasa. Apabila kondisi ini terus berlangsung, perkembangan karakter, kemampuan regulasi diri, kesiapan belajar, serta kompetensi sosial anak berpotensi mengalami hambatan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghubungkan pemahaman konsep disiplin dengan praktik nyata dalam aktivitas sehari-hari (Fadilah et al., 2025).

Berdasarkan hasil sintesis penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi bahwa penelitian mengenai pembentukan karakter disiplin pada anak usia dini masih didominasi oleh penggunaan satu media pembelajaran atau satu strategi intervensi. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan berulang agar nilai-nilai karakter dapat terinternalisasi secara optimal. Selain itu, masih sedikit penelitian yang mengombinasikan permainan edukatif, cerita interaktif, dan penguatan positif dalam satu model stimulasi yang terintegrasi. Padahal, integrasi ketiga komponen tersebut berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif karena tidak hanya mengenalkan konsep disiplin, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami, mempraktikkan, dan mempertahankan perilaku disiplin melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Temuan meta-analisis Alotaibi (2024) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan perilaku anak apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa model stimulasi kedisiplinan yang mengintegrasikan cerita interaktif berbantuan boneka tangan, permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan kartu aksi spesial, serta penguatan positif melalui pemberian stiker sebagai satu rangkaian intervensi pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kepatuhan anak terhadap aturan, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan regulasi diri, interaksi sosial, dan tanggung jawab melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan strategi pembelajaran karakter pada pendidikan anak usia dini sekaligus memperluas kajian mengenai implementasi permainan edukatif berbasis *positive reinforcement* dalam menanamkan perilaku disiplin. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan perilaku disiplin anak usia dini melalui stimulasi permainan edukatif di Kelompok Bermain X Pontianak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *One-Shot Case Study*, yaitu memberikan perlakuan berupa permainan edukatif kemudian melakukan pengukuran setelah intervensi untuk menggambarkan perubahan perilaku disiplin anak. Subjek penelitian adalah sebanyak 7 anak usia 4–5 tahun di Kelompok Bermain X Pontianak yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: memiliki perilaku disiplin yang belum sesuai dengan tugas perkembangannya, bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, dan direkomendasikan oleh pihak sekolah. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi perilaku disiplin, lembar penilaian perolehan stiker, serta pedoman wawancara guru. Indikator observasi meliputi kemampuan mengikuti instruksi, menunggu giliran, merapikan mainan, dan menggunakan tiga kata ajaib, sedangkan sistem penilaian dilakukan berdasarkan jumlah stiker yang diperoleh setiap anak selama intervensi. Apabila tersedia, informasi mengenai validitas dan reliabilitas instrumen perlu dicantumkan pada bagian ini.

Intervensi dilaksanakan selama dua hari melalui kegiatan pembukaan, *ice breaking*, edukasi kedisiplinan, cerita interaktif menggunakan boneka tangan, serta permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan kartu pertanyaan, tantangan, dan aksi spesial. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif melalui tabulasi skor stiker, perhitungan rata-rata dan/atau persentase perolehan stiker pada setiap hari, kemudian diinterpretasikan untuk menggambarkan perkembangan perilaku disiplin anak setelah intervensi. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat dan menjelaskan temuan kuantitatif. Hasil kedua jenis data selanjutnya diintegrasikan sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan perilaku disiplin anak setelah mengikuti stimulasi permainan edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil

Data Kuantitatif

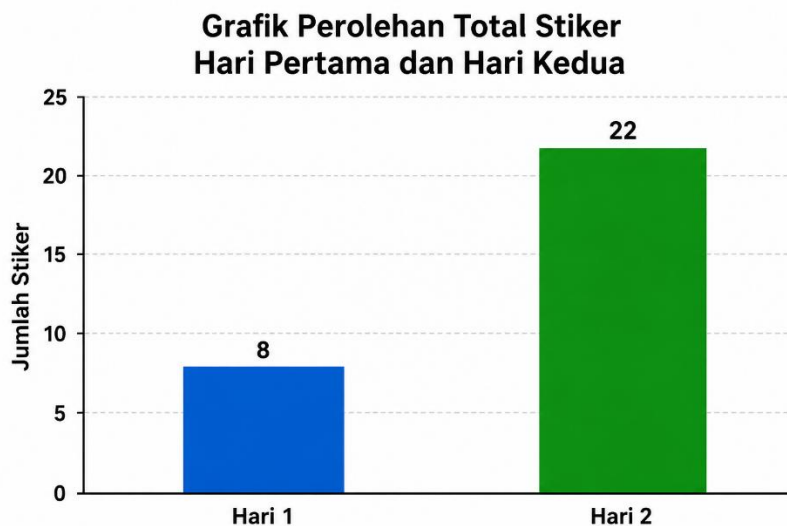
Hasil pengukuran perilaku disiplin anak diperoleh melalui monitoring selama pelaksanaan stimulasi permainan edukatif yang berlangsung selama dua hari. Pengamatan dilakukan menggunakan sistem pemberian stiker sebagai bentuk penguatan positif terhadap perilaku disiplin yang ditunjukkan anak selama mengikuti setiap rangkaian kegiatan. Perolehan stiker digunakan sebagai indikator kuantitatif untuk menggambarkan kecenderungan perubahan perilaku disiplin setelah anak mengikuti proses stimulasi. Rekapitulasi perolehan stiker setiap subjek selama hari pertama dan hari kedua disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perolehan Stiker Hari Pertama dan Hari Kedua

No	Inisial	Hari Pertama	Hari Kedua	Selisih
1	G	1	6	5
2	T	1	2	1
3	M	1	2	1
4	C	2	4	2
5	A	1	2	1
6	K	1	2	1
7	N	1	4	3
Total		8	22	

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya kecenderungan peningkatan perolehan stiker setelah pelaksanaan stimulasi permainan edukatif. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar anak mulai menunjukkan perilaku disiplin secara lebih konsisten selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun tingkat perubahan setiap anak berbeda, kecenderungan yang muncul menunjukkan bahwa proses bermain yang dipadukan dengan penguatan positif berpotensi mendorong anak untuk lebih aktif mematuhi aturan dan menerapkan perilaku disiplin dalam aktivitas belajar. Temuan kuantitatif ini selanjutnya diperkuat melalui hasil observasi yang memberikan gambaran mengenai bentuk-bentuk perubahan perilaku disiplin yang ditunjukkan oleh masing-masing subjek selama proses intervensi.

Untuk memberikan gambaran yang lebih mudah dipahami mengenai kecenderungan hasil penelitian, data perolehan stiker juga disajikan dalam bentuk grafik. Penyajian visual ini bertujuan memperlihatkan pola perubahan yang terjadi selama pelaksanaan stimulasi permainan edukatif tanpa harus mengulang informasi yang telah disampaikan pada tabel. Grafik membantu pembaca mengamati kecenderungan perkembangan perilaku disiplin peserta secara lebih cepat melalui perbandingan antarwaktu pengamatan. Dengan demikian, visualisasi ini melengkapi penyajian data kuantitatif sekaligus memperkuat interpretasi terhadap hasil penelitian.



Berdasarkan visualisasi tersebut, tampak adanya kecenderungan peningkatan perolehan stiker setelah pelaksanaan stimulasi permainan edukatif. Pola tersebut mengindikasikan bahwa semakin sering anak terlibat dalam aktivitas bermain yang disertai aturan dan penguatan positif, semakin besar peluang munculnya perilaku disiplin selama kegiatan berlangsung. Temuan ini memberikan gambaran bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mendukung proses pembiasaan perilaku positif sesuai karakteristik belajar anak usia dini. Namun demikian, mengingat penelitian ini menggunakan desain *One-Shot Case Study*, hasil yang diperoleh perlu dimaknai sebagai indikasi adanya perubahan perilaku dan belum dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara pasti.

Data Kualitatif

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga memanfaatkan hasil observasi untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan perilaku disiplin anak

selama pelaksanaan stimulasi. Observasi dilakukan secara sistematis berdasarkan indikator perilaku disiplin yang telah ditetapkan sehingga mampu merekam proses perkembangan setiap peserta selama kegiatan berlangsung. Data observasi tidak hanya digunakan untuk mengonfirmasi temuan kuantitatif, tetapi juga untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan perilaku yang muncul selama intervensi. Ringkasan hasil observasi setiap subjek disajikan pada Tabel 2 agar pola perubahan perilaku dapat dipahami secara lebih jelas dan ringkas.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Observasi Perilaku Disiplin Anak

Subjek	Hari Pertama	Hari Kedua	Perubahan
G	Mengikuti kegiatan dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan secara mandiri.	Menunjukkan inisiatif membuang sampah dan merapikan barang tanpa arahan.	Meningkat.
T	Mengikuti kegiatan dengan tertib, namun masih memerlukan bantuan saat menjawab.	Lebih aktif mengikuti permainan dan instruksi, meskipun sesekali masih membutuhkan bantuan.	Meningkat.
M	Kurang fokus dan sering terdistraksi selama kegiatan.	Mulai mengikuti kegiatan dengan lebih tertib, tetapi partisipasi masih terbatas.	Meningkat ringan.
C	Aktif mengikuti kegiatan dan mematuhi aturan.	Menunjukkan kepedulian dengan membantu teman serta menggunakan tiga kata ajaib.	Meningkat.
A	Sulit duduk tertib dan kurang memperhatikan kegiatan.	Mulai menunjukkan inisiatif membuang sampah dan mengikuti permainan dengan arahan.	Meningkat ringan.
K	Mengikuti kegiatan dengan baik, tetapi partisipasi verbal masih terbatas.	Lebih aktif menjawab pertanyaan dan mengikuti instruksi secara konsisten.	Meningkat.
N	Mengikuti kegiatan dengan tertib dan mampu menjawab pertanyaan.	Lebih percaya diri, aktif, dan mematuhi aturan permainan.	Meningkat.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa sebagian besar peserta menunjukkan kecenderungan perkembangan perilaku disiplin setelah mengikuti rangkaian stimulasi permainan edukatif. Perubahan tersebut tampak dalam meningkatnya keterlibatan anak selama kegiatan, bertambahnya inisiatif untuk melakukan perilaku positif, serta semakin konsistennya kepatuhan terhadap aturan yang diterapkan dalam proses bermain. Meskipun demikian, tingkat perkembangan setiap anak tidak sepenuhnya sama karena dipengaruhi oleh karakteristik, kesiapan belajar, dan kemampuan masing-masing dalam merespons stimulasi yang diberikan. Temuan ini memberikan gambaran bahwa permainan edukatif yang dipadukan dengan penguatan positif berpotensi mendukung proses pembiasaan perilaku disiplin, meskipun efektivitasnya masih perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian dengan desain eksperimen yang lebih kuat.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan menganalisis kecenderungan peningkatan perilaku disiplin anak usia dini melalui stimulasi permainan edukatif di Kelompok Bermain X Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan adanya indikasi peningkatan perilaku disiplin yang tercermin dari bertambahnya perolehan stiker serta didukung oleh hasil observasi yang memperlihatkan perubahan perilaku pada sebagian besar subjek. Perubahan tersebut meliputi kemampuan

mengikuti instruksi, menunggu giliran, menggunakan tiga kata ajaib, merapikan mainan, dan menunjukkan inisiatif melakukan perilaku positif tanpa arahan langsung. Karena penelitian menggunakan desain *One-Shot Case Study*, temuan ini dipahami sebagai gambaran adanya kecenderungan perubahan setelah intervensi, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak berpotensi memfasilitasi pembentukan perilaku disiplin melalui pengalaman belajar yang bermakna (Parker et al., 2022; Whitebread, 2021).

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa permainan edukatif yang dipadukan dengan penguatan positif memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari disiplin melalui aktivitas bermain yang menyenangkan sekaligus terstruktur. Aktivitas tersebut memungkinkan anak mempraktikkan aturan, mengambil keputusan sederhana, serta memperoleh umpan balik secara langsung ketika menunjukkan perilaku yang diharapkan. Hasil ini mendukung temuan Alotaibi (2024) bahwa *game-based learning* meningkatkan keterlibatan dan perkembangan perilaku anak, sekaligus memperluas hasil penelitian Dwi Utami et al. (2025) dan Jazriyah dan Yuliantina (2025) yang menggunakan satu jenis media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengombinasikan cerita interaktif berbantuan boneka tangan, permainan ular tangga yang dimodifikasi, dan sistem *positive reinforcement* sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bervariasi. Kondisi tersebut sejalan dengan kerangka *learning through play* yang menekankan bahwa integrasi berbagai aktivitas bermain mampu memperkuat perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara simultan (Parker et al., 2022; Gea & Zega, 2025).

****Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa beberapa anak mulai menunjukkan perilaku disiplin secara mandiri, seperti membuang sampah pada tempatnya, membantu teman, menaati aturan permainan, dan merapikan perlengkapan tanpa diingatkan. Perubahan tersebut mengindikasikan mulai terbentuknya pembiasaan perilaku positif, meskipun tingkat perkembangannya berbeda pada setiap anak. Temuan ini sejalan dengan Rosyida et al. (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan *token economy* mampu memperkuat perilaku positif melalui pemberian penguatan yang konsisten. Selain itu, penggunaan stiker sebagai bentuk penghargaan juga didukung oleh Hasanah dan Nisyak (2025) yang menyatakan bahwa *picture sticker reward* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Perbedaan respons antaranak menunjukkan bahwa efektivitas penguatan positif dipengaruhi oleh kesiapan perkembangan, pengalaman belajar, serta karakteristik individu, sehingga guru perlu memberikan pendampingan yang fleksibel sesuai kebutuhan setiap anak (Whitebread, 2021).**

****Integrasi cerita interaktif dan permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang saling melengkapi. Cerita interaktif membantu anak memahami makna perilaku disiplin melalui tokoh dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan aturan, menunggu giliran, bekerja sama, serta mengendalikan perilaku dalam situasi sosial. Temuan ini memperluas hasil penelitian Hidayat et al. (2023) mengenai manfaat alat permainan edukatif, karena penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan beberapa media permainan menghasilkan pengalaman belajar karakter yang lebih komprehensif dibandingkan penggunaan satu media secara terpisah. Hasil tersebut juga didukung oleh Odey et al. (2025) yang menjelaskan bahwa aktivitas bermain meningkatkan keterampilan sosial anak, Aris et al. (2026) yang menunjukkan bahwa kegiatan mendongeng interaktif mampu menginternalisasikan nilai karakter, serta Sitorus (2024) yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan karakter disiplin anak usia dini. Dengan demikian, kombinasi beberapa media permainan berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak tidak**

hanya memahami konsep disiplin, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung dalam interaksi sosial.

****Implikasi praktis penelitian ini menunjukkan bahwa guru PAUD dapat memanfaatkan kombinasi permainan edukatif, cerita interaktif, dan penguatan positif sebagai alternatif strategi pembelajaran karakter yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Strategi tersebut memungkinkan guru melakukan observasi perkembangan perilaku disiplin secara berkelanjutan melalui indikator sederhana, seperti pencapaian stiker dan perilaku yang ditampilkan selama kegiatan berlangsung. Dari sisi akademik, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model stimulasi karakter berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan berbagai media dalam satu rangkaian pembelajaran. Temuan ini juga mendukung hasil Herman et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pengelolaan perilaku di kelas yang efektif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, sedangkan Shahbana dan Satria (2020) menjelaskan bahwa penguatan positif yang diberikan secara konsisten membantu memperkuat pembentukan perilaku yang diharapkan. Oleh karena itu, integrasi permainan edukatif dan *positive reinforcement* berpotensi menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran karakter yang aplikatif di lingkungan PAUD.**

****Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Desain *One-Shot Case Study* belum memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah intervensi maupun mengendalikan variabel luar yang mungkin memengaruhi perubahan perilaku anak. Selain itu, durasi stimulasi yang relatif singkat belum dapat menggambarkan keberlanjutan perilaku disiplin dalam jangka panjang. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *pretest-posttest control group design*, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, memperpanjang waktu intervensi, serta memadukan berbagai media permainan edukatif agar efektivitas stimulasi terhadap pembentukan karakter disiplin dapat diuji secara lebih komprehensif dan memiliki validitas eksternal yang lebih tinggi.**

KESIMPULAN

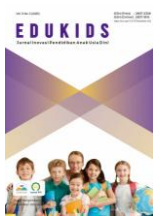
Hasil penelitian menunjukkan adanya indikasi peningkatan perilaku disiplin anak usia dini setelah diberikan stimulasi melalui permainan edukatif di Kelompok Bermain X Pontianak. Peningkatan tersebut tercermin dari bertambahnya perilaku disiplin, seperti kemampuan mengikuti instruksi, menunggu giliran, merapikan mainan, menggunakan tiga kata ajaib, serta munculnya inisiatif melakukan perilaku positif secara mandiri pada sebagian besar anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi cerita interaktif, permainan ular tangga yang dimodifikasi, dan penguatan positif berupa pemberian stiker berpotensi mendukung pembentukan perilaku disiplin melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran karakter berbasis permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran di lembaga PAUD untuk menanamkan nilai kedisiplinan secara bertahap, partisipatif, dan bermakna. Meskipun demikian, temuan penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati karena menggunakan desain *One-Shot Case Study* yang belum memungkinkan penarikan kesimpulan kausal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *pretest-posttest control group design*, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, memperpanjang durasi intervensi, serta melakukan pengamatan lanjutan untuk mengetahui

keberlanjutan perilaku disiplin setelah program stimulasi berakhir. Upaya tersebut diharapkan dapat menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas permainan edukatif dalam mendukung pembentukan karakter disiplin anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-Based Learning In Early Childhood Education: A Systematic Review And Meta-Analysis. *Frontiers In Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/Fpsyg.2024.1307881>
- Aris, R. A., Nurhikmah, K., Syam, A. I. M., & Kharimah, H. (2026). Internalisasi Nilai Anti-Bullying pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mendongeng Interaktif di TK Al-Firdaus. *Jurnal Pengabdian Irsyadedu*, 1(1), 41-47. <https://doi.org/10.66214/jpid.v1i1.26>
- Dwi Utami, R. ., Yufiarti, Y., & Hapidin, H. (2025). The Impact Of Interactive Game-Based Media On Enhancing Positive Discipline In Preschool Children. *Journal Of Neonatal Surgery*, 14(2), 110–120. <https://doi.org/10.52783/Jns.V14.1789>
- Fadilah, S. N., Awaliah, M. U., Fakhriyyah, B. H., & Fanbilah, I. F. (2025). Membangun Kedisiplinan Anak Usia Dini Di Tengah Budaya Gentle Parenting. *Liberosis: Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, 15(4), 51-60. <https://Cibangsa.Com/Index.Php/Liberosis/Article/View/4865>
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209-219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Hasanah, U., & Fajri, N. . (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Edukids : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/Edukids.V2i2.1775>
- Hasanah, U., & Nisyak, U. L. D. (2025). Inovasi Edukasi Berbasis Visual: Teknik Picture Sticker Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di MA Darunnajah Kelutan Trenggalek. *Al Irfan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Penelitian*, 1(1), 30-44. <https://doi.org/10.64877/alirfan.v1i1.15>
- Herman, K. C., Reinke, W. M., Dong, N., & Bradshaw, C. P. (2022). Can effective classroom behavior management increase student achievement in middle school? Findings from a group randomized trial. *Journal of Educational Psychology*, 114(1), 144. <https://doi.org/10.1037/edu0000641>
- Hidayat, Y., Nurhayati, I., Salamah, S., Rosmiati, M., Fatimah, A. S., & Lestari, L. (2023). The Effect Of The Educational Game Tools On Early Childhoods In The Kindergarten. *Journal Corner Of Education, Linguistics, And Literature*, 3(2), 100-107. <https://doi.org/10.54012/Jcell.V3i2.200>
- Jazriyah, H., & Yuliantina, I. (2025). Development Of Learning Media Based On Positive Discipline To Improve The Character Of Early Childhood. *Journal Of Scientific Research, Education, And Technology (Jsret)*, 4(1), 665–683. <https://doi.org/10.58526/Jsret.V4i1.742>
- Lestari, M. C. D. (2020). Stimulasi Metode Time Out Dalam Menerapkan Sikap Disiplin Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 60-69. [https://doi.org/10.25299/Jge.2020.Vol3\(1\).5385](https://doi.org/10.25299/Jge.2020.Vol3(1).5385)
- Maria, I. ., Yufiarti, Y., & Sumantri, S. . (2025). Enhancing Preschool Social Competence Through Interactive Educational Games. *Journal Of Neonatal Surgery*, 14(2), 121–135. <https://doi.org/10.52783/Jns.V14.1790>



- Odey, S. E., Boniface, E. C., & Odey, A. A. (2025). Play And Social Skills Development among Primary Six Pupils in Public Primary Schools Of Calabar Municipality Local Government Area of Cross River State, Nigeria. *Transdisciplinary Journal of Education & Sustainable Development Studies*, 1(2), 231-257. <https://doi.org/10.60787/tjesds.vol1no2.23>
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022, February). Learning through play at school—A framework for policy and practice. In *Frontiers in education* (Vol. 7, p. 751801). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>
- Rachman, S. A., & Fitriani, L. (2024). PENERAPAN MEDIA PASIR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PADA KELOMPOK A PAUD. *JURNAL ASIMILASI PENDIDIKAN*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v2i1.22>
- Ratnaningtyas, E. M., Saputra, E., Suliwati, D., Nugroho, B. T. A., Aminy, M. H., Saputra, N., & Jahja, A. S. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif. No. Januari. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 3031-0369. https://www.researchgate.net/publication/370561417_Metodologi_Penelitian_Kualitatif
- Rosyida, F., Muthmainah, & Nur Hayati. (2025). The Impact Of Token Economy On Positive Behavior Development In Early Childhood: A Systematic Review. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 8(2), 509–523. <https://doi.org/10.23887/Ijerr.V8i2.86663>
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33. <https://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/ap/article/view/249>
- Sitorus, A. S. (2024). Peningkatan karakter disiplin anak usia 5-6 tahun melalui media audio visual. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 168-179. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.627>
- Utami, R. D., & Rezeki, A. S. (2025). Application Of Animated Videos To Improve Early Childhood Disciplinary Behavior. In *Proceedings Of International Conference On Islamic Community Studies* (Pp. 451-462). <https://doi.org/10.24815/Jr.V8i1.44011>
- Whitebread, D. (2021). Influences on the emergence and development of cognitive and emotional regulation in early childhood. In *Trends and Prospects in Metacognition Research across the Life Span: A Tribute to Anastasia Efklides* (pp. 229-250). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-51673-4_11
- Wijoyo, A. (2025). Gamification In Early Childhood Education: A Novel Adaptive Learning Framework For Enhancing Cognitive And Social Skills In Kindergarten Students. *Journal Of Games, Game Art, And Gamification*, 10(2), 74–81. <https://doi.org/10.21512/Jggag.V10i2.13198>