



Internalisasi Nilai Sabar dalam Pendidikan Islam melalui Permainan Tebak Kata untuk Membentuk Sikap Tertib Mengantre Anak pada Saat Jam Pulang Sekolah

Husnawati¹, Moammar Qadafi²

¹²Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

husnawatisajaa@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received

Accepted

Available online

Keywords: *word guessing games; patience; queuing; school closing time; early childhood*

Copyright © 2025 Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi This is an open access article distributed under the CC BY-NC 4.0 license - <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Abstract

This study aims to improve patience in queuing during school dismissal times through the implementation of a word-guessing game at PAUD KB Tirta Ratu in Kesik Village, Masbagik District. The identified problem was the children's low ability to wait for their turn, characterized by behaviors such as cutting in line, scrambling to exit the classroom, and a lack of self-control while waiting to be picked up. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles. Each cycle comprised the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were children from Group B at PAUD KB Tirta Ratu. Data collection techniques included observation, documentation, and field notes, while data analysis utilized both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the word-guessing game successfully improved patience in queuing during school dismissal. The children became better able to wait for their turn, adhere to queuing rules, respect their peers, and demonstrate improved selfcontrol compared to the period prior to the intervention. This improvement was evident in the percentage of children reaching the "Developing as Expected" (BSH) and "Developing Very Well" (BSB)

categories, which rose from 25% in the pre-cycle stage to 55% in Cycle I, and reached 90% in Cycle II. Thus, the word-guessing game serves as an effective instructional strategy for instilling patience and discipline in early childhood.



A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peranan sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh. Masa usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), yaitu periode ketika pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan berkesinambungan (Suyanto, 2005, hlm. 6–8). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Republik Indonesia, 2003, Pbd268asal 1 Ayat 14). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan pada jenjang PAUD tidak hanya berorientasi pada penguasaan kemampuan akademik, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter, kebiasaan positif, keterampilan sosial, emosional, moral, serta kemandirian anak.

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi secara optimal sejak usia dini. Aspek ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami perasaan diri sendiri, menjalin hubungan dengan orang lain, bekerja sama, mengendalikan emosi, mematuhi aturan, menghargai hak orang lain, serta menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial (Wiyani, 2016, hlm. 114–118). Anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang baik cenderung mampu berinteraksi secara positif, menyelesaikan konflik secara sederhana, menghargai teman sebaya, serta mampu mengendalikan perilakunya dalam berbagai situasi. Sebaliknya, anak yang belum berkembang secara optimal pada aspek sosial emosional sering menunjukkan perilaku mudah marah, sulit menunggu giliran, tidak sabar, kurang disiplin, dan sering berebut dengan teman.

Salah satu bentuk perilaku sosial yang perlu ditanamkan sejak dini adalah sikap sabar dalam mengantre. Sikap sabar mengantre merupakan kemampuan anak untuk menunggu giliran secara tertib tanpa mendahului teman, mematuhi aturan yang telah disepakati, serta mampu mengendalikan keinginan pribadi demi menghargai hak orang lain (Fadlillah, 2019, hlm. 83–87). Pembiasaan mengantre tidak hanya melatih kedisiplinan, tetapi juga mengembangkan kemampuan pengendalian diri (*self-control*), rasa tanggung jawab, empati, dan kemampuan berinteraksi secara sosial. Dalam kehidupan sehari-hari, budaya mengantre menjadi bagian penting dari pembentukan karakter karena hampir seluruh aktivitas sosial menuntut seseorang untuk menghargai giliran orang lain.

Lingkungan sekolah menjadi tempat yang sangat strategis untuk menanamkan kebiasaan mengantre kepada anak usia dini. Berbagai aktivitas di sekolah memberikan



kesempatan kepada guru untuk membangun perilaku tersebut, seperti saat mencuci tangan, mengambil alat permainan edukatif, menerima makanan tambahan, memasuki kelas, maupun ketika jam pulang sekolah (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 24–28). Di antara berbagai aktivitas tersebut, jam pulang sekolah merupakan salah satu situasi yang sering memunculkan perilaku kurang tertib. Pada waktu tersebut anak cenderung merasa tidak sabar untuk segera bertemu dengan orang tua atau penjemput sehingga sering kali berebut keluar kelas, saling mendahului, berlari menuju gerbang sekolah, bahkan mendorong teman yang berada di depannya. Apabila kondisi tersebut dibiarkan secara terus-menerus, maka kebiasaan kurang disiplin dapat terbawa hingga jenjang pendidikan berikutnya.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu menanamkan kebiasaan positif kepada anak. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak dan menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran di PAUD (Tedjasaputra, 2001, hlm. 14–18). Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara menyenangkan tanpa merasa dipaksa. Bermain juga mampu meningkatkan motivasi belajar, memberikan pengalaman langsung, mengembangkan kemampuan berpikir, serta membentuk berbagai karakter positif. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu memilih permainan edukatif yang tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga memiliki nilai-nilai pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perkembangan.

Permainan tebak kata merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak (Sujiono, 2013, hlm. 182–187). Dalam permainan ini, anak diminta menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan guru atau teman secara bergiliran. Selama proses permainan berlangsung, setiap anak harus menunggu kesempatan bermain, memperhatikan instruksi, mendengarkan teman berbicara, menghargai giliran orang lain, serta mematuhi aturan permainan yang telah disepakati bersama. Situasi tersebut secara tidak langsung melatih kesabaran, kemampuan mengendalikan diri, konsentrasi, komunikasi, dan keterampilan sosial anak.

Selain memberikan manfaat terhadap perkembangan bahasa, permainan tebak kata juga dapat digunakan sebagai media pembentukan karakter. Anak belajar bahwa setiap peserta memiliki kesempatan yang sama untuk bermain sehingga tidak diperkenankan memaksakan kehendak ataupun mendahului teman. Ketika guru mengintegrasikan permainan ini dengan pembiasaan mengantre pada jam pulang sekolah, anak memperoleh pengalaman nyata bahwa menunggu giliran merupakan bagian dari aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian, nilai kesabaran tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi dipraktikkan secara langsung melalui kegiatan bermain (Lickona, 1991, hlm. 51–60).



Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD KB Tirta Ratu Desa Kesik Kecamatan Masbagik, ditemukan bahwa masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan sikap kurang sabar ketika jam pulang sekolah. Anak sering berebut keluar kelas, tidak mau menunggu giliran, saling mendahului antrean, bahkan terkadang mendorong teman agar dapat keluar lebih dahulu. Hasil observasi prasiklus terhadap 20 anak menunjukkan bahwa hanya 5 anak (25%) yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 15 anak (75%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), yang terdiri atas 8 anak (40%) kategori BB dan 7 anak (35%) kategori MB (Hasil observasi awal peneliti di PAUD KB Tirta Ratu Desa Kesik Kecamatan Masbagik, Januari 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu menunjukkan sikap sabar mengantre sesuai indikator yang diharapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembiasaan yang selama ini dilakukan belum memberikan hasil yang optimal. Guru masih lebih banyak memberikan arahan secara lisan tanpa diikuti kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada anak untuk berlatih menunggu giliran secara menyenangkan. (Harianti & Zakaria, 2026) Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang lebih inovatif melalui penerapan permainan tebak kata sebagai upaya meningkatkan sikap sabar mengantre pada saat jam pulang sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk meningkatkan sikap sabar mengantre pada jam pulang sekolah melalui penerapan permainan tebak kata di PAUD KB Tirta Ratu Desa Kesik Kecamatan Masbagik. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang dirancang berdasarkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, di mana guru bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan peneliti berperan sebagai perencana, pengamat, dan evaluator terhadap seluruh proses penelitian.

Rancangan penelitian mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa RPPH, media permainan tebak kata, kartu bergambar, lembar observasi, serta dokumentasi yang diperlukan selama penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan tebak kata kepada anak sebelum kegiatan pulang sekolah sebagai upaya membiasakan anak



menunggu giliran secara tertib. Selanjutnya dilakukan observasi terhadap perkembangan sikap sabar mengantre selama tindakan berlangsung, kemudian hasil observasi dianalisis melalui kegiatan refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di PAUD KB Tirta Ratu Desa Kesik Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh anak Kelompok B yang berusia 5–6 tahun dengan jumlah 20 anak, terdiri atas 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan sikap sabar mengantre pada jam pulang sekolah melalui penerapan permainan tebak kata. Indikator sikap sabar mengantre yang diamati meliputi kemampuan anak menunggu giliran tanpa berebut, mematuhi aturan antrian, tidak mendahului teman, mengendalikan emosi ketika menunggu, dan menghargai hak teman selama proses pulang sekolah berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perkembangan sikap sabar mengantre setiap anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran, seperti respons anak terhadap permainan, kendala yang dihadapi guru, dan perubahan perilaku yang muncul selama tindakan berlangsung. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, daftar hadir, dan arsip sekolah digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilaksanakan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung mengenai pelaksanaan tindakan, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai temuan penting yang tidak tercantum dalam lembar observasi. Untuk meningkatkan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan sehingga data yang diperoleh lebih objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan tebak kata, aktivitas guru, respons anak, serta perubahan perilaku yang terjadi selama penelitian. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase ketercapaian indikator sikap sabar mengantre pada setiap siklus penelitian dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$



Keterangan:

P = Persentase pencapaian perkembangan f = Jumlah anak yang mencapai kategori tertentu

N = Jumlah seluruh anak

Hasil analisis kemudian dibandingkan antara kondisi prasiklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan sikap sabar mengantre setelah diterapkan permainan tebak kata. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal **80%** anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di PAUD KB Tirta Ratu Desa Kesik Kecamatan Masbagik dengan tujuan meningkatkan sikap sabar mengantre pada jam pulang sekolah melalui penerapan permainan tebak kata. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi awal (prasiklus) untuk mengetahui kondisi awal sikap sabar mengantre anak.

1) Prasiklus

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sikap sabar mengantre anak pada jam pulang sekolah masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu menunggu giliran dengan tertib. Anak cenderung berebut keluar kelas, mendahului teman, serta kurang mematuhi aturan antrean yang telah ditetapkan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan mengantre belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menanamkan nilai kesabaran kepada anak.

Penilaian dilakukan terhadap lima indikator, yaitu kemampuan menunggu giliran, mematuhi aturan antrean, tidak mendahului teman, mengendalikan emosi ketika menunggu, dan menghargai hak teman.

Tabel 1. Hasil Observasi Sikap Sabar Mengantre pada Prasiklus

Kategori	Jumlah	Persentase
BB	8	40%
MB	7	35%
BSH	5	25%
BSB	0	0%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa hanya **25%** anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan **75%** lainnya masih berada pada



kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Oleh karena itu dilakukan tindakan melalui penerapan permainan tebak kata.

2) Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dengan menerapkan permainan tebak kata sebelum kegiatan pulang sekolah. Anak bermain secara bergiliran menggunakan kartu bergambar yang telah disiapkan guru. Setelah memperoleh giliran bermain, anak diarahkan untuk memasuki barisan antrean sesuai urutan yang telah ditentukan.

Selama proses pembelajaran terlihat adanya perubahan perilaku dibandingkan kondisi awal. Sebagian anak mulai mampu menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, dan tidak lagi berebut keluar kelas. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan guru karena sesekali masih mendahului temannya ketika antre pulang sekolah.

Tabel 2. Hasil Observasi Sikap Sabar Mengantre pada Siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase
BB	3	15%
MB	6	30%
BSH	9	45%
BSB	2	10%
Jumlah	20	100%

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 55%. Persentase tersebut mengalami peningkatan sebesar 30% dibandingkan kondisi awal. Namun demikian, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% anak berada pada kategori BSH dan BSB. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

3) Siklus II

Perbaikan tindakan pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Guru memperjelas aturan permainan, menggunakan kartu tebak kata yang lebih bervariasi, memberikan contoh cara mengantre yang benar, serta memberikan penguatan positif berupa pujian dan stiker penghargaan kepada anak yang mampu menunggu giliran dengan tertib.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II berlangsung lebih kondusif. Anak tampak lebih antusias mengikuti permainan dan mulai memahami bahwa setiap peserta memperoleh kesempatan yang sama. Sebagian besar anak mampu menunggu giliran tanpa berebut, mengikuti urutan antrean, serta menghargai hak teman.

Tabel 3. Hasil Observasi Sikap Sabar Mengantre pada Siklus II

Kategori	Jumlah	Persentase
BB	0	0%



MB	2	10%
BSH	10	50%
BSB	8	40%
Jumlah	20	100%

Tabel 3 terlihat bahwa 90% anak telah mencapai kategori BSH dan BSB. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Rekapitulasi Hasil Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan sikap sabar mengantre secara keseluruhan, hasil penelitian pada setiap siklus disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Sikap Sabar Mengantre

Tahap	BSH + BSB
Prasiklus	25%
Siklus I	55%
Siklus II	90%

Berdasarkan Tabel 4 terlihat adanya peningkatan yang konsisten pada setiap tahapan penelitian. Persentase anak yang mencapai kategori **BSH** dan **BSB** meningkat dari 25% pada prasiklus menjadi 55% pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 90% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan sikap sabar mengantre pada jam pulang sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tebak kata mampu meningkatkan sikap sabar mengantre pada jam pulang sekolah di PAUD KB Tirta Ratu Desa Kesik Kecamatan Masbagik. Peningkatan terlihat secara bertahap mulai dari kondisi awal hingga Siklus II. Pada prasiklus sebagian besar anak masih menunjukkan perilaku berebut, mendahului teman, dan kurang mematuhi aturan antrean. Setelah tindakan diberikan, anak mulai terbiasa menunggu giliran, mengikuti aturan, serta menghargai teman.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini. Muhammad Fadlillah menjelaskan bahwa permainan edukatif mampu menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter, seperti disiplin, tanggung jawab, kesabaran, dan kemampuan bekerja sama karena anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain (Fadlillah, 2019, hlm. 83–87). Senada dengan itu, Yuliani Nurani Sujiono menyatakan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan secara bergiliran memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar menunggu giliran, mematuhi aturan, mengendalikan emosi, serta menghargai hak teman sehingga dapat mendukung perkembangan sosial



emosional secara optimal (Sujiono, 2013, hlm. 182–187). Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian-penelitian tersebut karena penerapan permainan tebak kata tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga terbukti efektif meningkatkan sikap sabar mengantre pada saat jam pulang sekolah, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dari prasiklus hingga Siklus II.

Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tebak kata mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Aktivitas bermain yang dilakukan secara bergiliran melatih anak memahami konsep menunggu giliran, mengendalikan keinginan untuk menjadi yang pertama, serta membiasakan mereka mengikuti aturan yang berlaku. Kondisi tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menegaskan bahwa anak usia dini membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan pengalaman belajar secara langsung (*learning by doing*), sehingga pembelajaran akan lebih bermakna ketika anak terlibat secara nyata dalam aktivitas yang dialaminya (Piaget, 1952, hlm. 7–12). Oleh karena itu, penerapan permainan tebak kata memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman konkret dalam mempraktikkan sikap sabar mengantre, bukan sekadar menerima penjelasan secara verbal.

Peningkatan sikap sabar mengantre juga didukung oleh pemberian penguatan positif berupa pujian dan penghargaan dari guru. Penguatan tersebut mendorong anak untuk mengulangi perilaku positif yang telah ditunjukkan. Hasil ini sesuai dengan teori belajar sosial Albert Bandura yang menjelaskan bahwa perilaku berkembang melalui proses observasi, peniruan, dan penguatan (Bandura, 1977, hlm. 22–30).

Selain meningkatkan sikap sabar, permainan tebak kata juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa, konsentrasi, keberanian berbicara, dan interaksi sosial anak. Selama permainan berlangsung, anak belajar mendengarkan petunjuk, menyampaikan jawaban, menunggu giliran berbicara, dan bekerja sama dengan teman. Dengan demikian, permainan tebak kata tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu.

Peningkatan hasil penelitian dari 25% pada prasiklus menjadi 55% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berlangsung secara efektif. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media yang menarik, konsistensi guru dalam menerapkan aturan, pemberian penguatan positif, serta pembiasaan yang dilakukan secara berulang. Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional dan pembentukan karakter anak usia dini.



Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan tebak kata sebagai media pembentukan karakter sabar mengantre pada kegiatan transisi menjelang pulang sekolah. Selama ini permainan tebak kata lebih banyak dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tersebut juga efektif digunakan untuk membentuk kebiasaan disiplin, sabar, dan menghargai hak orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus di PAUD KB Tirta Ratu Desa Kesik Kecamatan Masbagik, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tebak kata mampu meningkatkan sikap sabar mengantre pada jam pulang sekolah. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku anak yang semula masih sering berebut, mendahului teman, dan kurang mematuhi aturan antrian menjadi lebih mampu menunggu giliran, menghargai hak teman, mengikuti aturan yang telah disepakati, serta menunjukkan pengendalian diri yang lebih baik selama proses pulang sekolah.

Penerapan permainan tebak kata memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak dapat memahami makna kesabaran melalui aktivitas bermain secara langsung. Penggunaan permainan yang dilaksanakan secara bergiliran, disertai dengan penguatan positif dari guru, terbukti mampu membentuk kebiasaan mengantre secara tertib dan meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Selain berdampak pada perkembangan sosial emosional, permainan tebak kata juga membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, konsentrasi, komunikasi, dan interaksi sosial anak.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu dari 25% pada tahap prasiklus, meningkat menjadi 55% pada Siklus I, dan mencapai 90% pada Siklus II. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% anak mencapai kategori BSH dan BSB. Dengan demikian, permainan tebak kata dinyatakan efektif sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan sikap sabar mengantre pada jam pulang sekolah di PAUD KB Tirta Ratu Desa Kesik Kecamatan Masbagik.



E. DAFTAR PUSTAKA

- Albert Bandura. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- John W. Santrock. (2019). *Life-Span Development* (17th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Jean Piaget. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York, NY: International Universities Press.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Thomas Lickona. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York, NY: Bantam Books.
- Muhammad Fadlillah. (2019). *Penanaman Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Novan Ardy Wiyani. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Stephen Kemmis., & Robin McTaggart. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Geelong, Australia: Deakin University Press.
- Harianti, R., & Zakaria, M. (2026). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BERBASIS CINTA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI MA MU'ALLIMAT NWDI PANCOR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(03), 370–381. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.66920>