

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum TK Arni

TK Arni adalah Lembaga PAUD dengan akreditasi “B” serta berstatus sekolah swasta yang beralamatkan di Jl. KH Shiddiq, Kelurahan Jember Kidul, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68131. TK Arni berada dinaungi oleh Yayasan IIKB Kebun Tembakau PTPN 10 Jember, lembaga ini merupakan sekolah penggerak yang dipimpin oleh Ibu Toyibah, S.Pd., Gr. selaku kepala sekolah. Terdapat 7 pengajar, 1 operator, serta 1 sekolah. TK Arni memiliki 7 kelas yang mencakup kelas A1, A2, A3, B1, B2, B3, serta B4 serta dilengkapi dengan 1 ruang guru, 1 gudang, dan 2 kamar mandi.

Metode pembelajaran yang diterapkan di TK Arni yakni dengan menggunakan metode klasikal. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan semenjak hari Senin sampai Sabtu. Aktivitas pembelajaran ketika hari Senin sampai Jumat masing-masing kelas didampingi oleh satu guru pendamping yang dilaksanakan dimulai pukul 07.30 hingga 10.00 WIB, Adapun aktivitas ekstrakurikuler dilaksanakan ketika hari Sabtu dimulai pukul 07.30 hingga 10.00 WIB dengan didampingi oleh masing-masing pendidik ekstrakurikuler. Kegiatan pembelajaran TK Arni awalnya menggunakan kurikulum merdeka dan mulai menerapkan pembelajaran *Deep Learning*.

4.1.2 Pelaksanaan Penelitian

Riset berikut dilakukan di TK Arni dengan target anak kelompok A1 dengan jumlah 15 anak selaku kelompok eksperimen. Tujuan dilaksanakannya riset berikut ialah untuk menguji apakah terdapat pengaruh permainan paspor petualangan terhadap kedisiplinan anak kelompok A di TK Arni. Tahap awal pada penelitian ini yakni dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui perilaku kedisiplinan anak sebelum dilakukan penerapan *treatment*. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian

treatment yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan secara konsisten dan dihari terakhir dilakukan *posttest* untuk mengukur perubahan kedisiplinan anak setelah dilakukan *treatment*. Berikut merupakan jadwal penelitian yang dilaksanakan.

Tabel 4 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Kelompok Perlakuan	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
1.	Eksperimen dan kontrol	Senin, 23 Februari 2026 Kelompok eksperimen (A1) pukul 07.30-09.30 WIB Kelompok kontrol (A3) pukul 07.30-09.30 WIB	<i>Prestest</i>
2.	Eksperimen	Selasa, 24 Februari 2026 pukul, 07.30-10.00 WIB	<i>Treatment</i> 1
3.	Eksperimen	Rabu, 25 Februari 2026 pukul 07.30-10.00 WIB	<i>Treatment</i> 2
4.	Eksperimen	Kamis, 26 Februari 2026 pukul 07.30-10.00 WIB	<i>Treatment</i> 3
5.	Eksperimen	Senin, 02 Maret 2026 pukul 07.30-10.00 WIB	<i>Treatment</i> 4
6.	Eksperimen	Selasa, 03 Maret 2026 pukul 07.30-10.00 WIB	<i>Treatment</i> 5
7.	Eksperimen dan kontrol	Rabu, 04 Maret 2026 Kelompok eksperimen (A1) pukul 07.30-09.30 WIB Kelompok kontrol (A3) pukul 07.30-09.30 WIB	<i>Posttest</i>

4.1.3 Penyajian Data

Sebelum melakukan analisis data, diperlukan serangkaian pengujian terhadap data penelitian. Berikut adalah beberapa uji data penelitian.

a. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas di dalam riset berikut dikerjakan menggunakan *Uji Levene* melalui SPSS Versi 27. Pengujian homogenitas memiliki tujuan untuk mengidentifikasi apakah kedisiplinan anak pada kedua kelas yaitu kelas kontrol serta eksperimen bersifat homogen atau tidak. Penerapan pengujian homogenitas dengan menggunakan data *pretest* kelas eksperimen (A1) serta kontrol (A3). Di bawah ini ialah perolehan pengujian homogenitas yang sudah dilaksanakan kepada kedua kelas:

Tabel 4 2 Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Hasil <i>test Levene</i> (Based on Mean)	Signifikansi	Kesimpulan
Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	1,411	0,244	Homogen

Berdasar hasil tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwasanya kedua kelas bersifat homogen (perilaku disiplin relatif sama) yang ditunjukkan dengan apabila hasil signifikan *Based on Mean* $> 0,05$. Dari hasil uji homogenitas ditunjukkan bahwasanya hasil signifikan *Based on Mean* sejumlah $0,244 > 0,05$ artinya hasil homogenitas melebihi nilai ketentuan.

b. Data *Pretest* dan *Posttest*

Di bawah ini ialah perolehan dari data *pretest* serta *posttest* dari kelompok eksperimen serta kontrol.

Tabel 4 3 Nilai Uji *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Nama Anak	Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	Nama Anak	Nilai Pretest Kelompok Kontrol
1.	DV	50	AL	67
2.	EZ	67	AR	58
3.	KF	67	ML	50
4.	RF	75	AZ	50
5.	RS	67	KL	58

6.	AK	58	BA	75
7.	CI	42	RY	67
8.	GE	75	IZ	67
9.	MR	67	AR	58
10.	MT	42	KN	58
11.	NI	58	KK	75
12.	NJ	58	KN	67
13.	NV	42	VE	67
14.	RN	75	AR	75
15.	ZN	58	ZH	58
16.			RN	67
17.			IH	75
18.			AF	50
Jumlah		901	Jumlah	1142
Rata-rata		60,06	Rata-rata	63,44

Berdasar tabel 4.3 menunjukkan hasil rerata *pretest* kelompok eksperimen lebih rendah dari pada hasil rerata *pretest* kelompok kontrol. Rerata dari nilai *pretest* kelompok eksperimen 60,06 adapun hasil *pretest* dari kelompok kontrol sebesar 63,44.

Tabel 4 4 Nilai Uji *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Nama Anak	Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	Nama Anak	Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol
1.	DV	83	AL	75
2.	EZ	92	AR	75
3.	KF	92	ML	67
4.	RF	75	AZ	50
5.	RS	75	KL	67
6.	AK	92	BA	83

7.	CI	83	RY	67
8.	GE	92	IZ	75
9.	MR	100	AR	83
10.	MT	92	KN	50
11.	NI	100	KK	67
12.	NJ	100	KN	58
13.	NV	83	VE	83
14.	RN	100	AR	75
15.	ZN	83	ZH	83
16.			RN	58
17.			IH	83
18.			AF	58
Jumlah		1342	Jumlah	1257
Rata-rata		89,46	Rata-rata	69,83

Berdasarkan tabel 4.4 kelas yang memperoleh perlakuan (kelas eksperimen) dengan menggunakan permainan Paspor Petualangan mendapatkan nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak mendapatkan *treatment* (kelas kontrol). Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,46 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 69,83.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak normal dengan jumlah sampel kurang dari 50. Berikut adalah data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4 5 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Selisih	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Selisih
1.	50	83	33	67	75	8

2.	67	92	25	58	75	17
3.	67	92	25	50	67	17
4.	75	75	0	50	50	0
5.	67	75	8	58	67	9
6.	58	92	34	75	83	8
7.	42	83	41	67	67	0
8.	75	92	17	67	75	8
9.	67	100	33	58	83	25
10.	42	92	50	58	50	8
11.	58	100	42	75	67	8
12.	58	100	42	67	58	9
13.	42	83	41	67	83	16
14.	75	100	25	75	75	0
15.	58	83	25	58	83	25
16.				67	58	9
17.				75	83	8
18.				50	58	8
Total	901	1342	441	1142	1257	183
Rata-rata	60,06	89,46	29,4	63,44	69,83	10,16

Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika sig. (*p-value*) > 0,05 dan dikatakan tidak normal jika sig. (*p-value*) < 0,05. Berikut ini hasil uji normalitas yang datanya menggunakan data selisih *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dihitung dengan bantuan SPSS.

Tabel 4 6 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Jumlah	Signifikasi	Keterangan
Eksperimen	15	0,379	Normal
Kontrol	18	0,061	Normal

Berdasarkan hasil data uji normalitas, diperoleh nilai selisih kelompok eksperimen 0,379 dan kelompok kontrol 0,061. Dari hasil uji normalitas dua kelompok tersebut dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian uji statistik untuk menentukan hipotesis yaitu menggunakan *Uji-t Sampel Independent*.

c. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis menggunakan *Uji-t Sampel Independent*, karena data yang digunakan berdistribusi normal. Peneliti menggunakan selisih data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen serta selisih data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol untuk menjawab rumusan hipotesis. Berikut hasil *Uji-t Sampel Independent*.

Tabel 4 7 Hasil Uji Hipotesis

Data Uji	Signifikansi (2-tailed)	Kesimpulan
Selisih <i>pretest-posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	<0,001	Ada pengaruh

Tabel 4.7 menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,001$, yakni , 0,001 lebih kecil dari 0,05. Maka dari itu penerapan permainan Paspur Petualangan menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku kedisiplinan anak kelas A1.

4.2 Pembahasan

Pembahasan akan berfokus pada permainan Paspur Petualangan yang mampu mengubah perilaku kedisiplinan anak. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa permainan Paspur Petualangan berpengaruh untuk mengubah perilaku anak yang kurang disiplin menjadi disiplin. Hal ini disebabkan karena adanya treatment yang konsisten selama 5 kali pertemuan.

Kegiatan awal yaitu pelaksanaan *pretest* yang dilakukan pada kelas eksperimen (A1) dan kelas kontrol (A3), dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa perilaku anak

kurang disiplin. Hal ini ditunjukkan dengan sikap anak yang enggan untuk membereskan mainan, tidak munggu giliran saat mencuci tangan, dan tidak hadir tepat waktu disekolah. Hasil *pretest* dari kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata 60,06 dan kelompok kontrol dengan rata-rata 63,44. Oleh karena itu, untuk memperbaiki kedisiplinan anak perlu diberikan *treatment*. Sebab itu peneliti ingin membandingkan apakah setelah dilakukan penerapan permainan Paspor Petualangan akan memberikan pengaruh terhadap perilaku kedisiplinan anak pada kelompok eksperimen.

Selanjutnya adalah kegiatan *treatment* pada hari pertama di kelas eksperimen menunjukkan kondisi kelas yang masih kurang kondusif, sebab semua anak masih penasaran dengan buku paspor petualangan dan kurang paham terkait aturan main paspor petualangan. Pada *treatment* pertama anak masih menunjukkan perilaku yang tidak diinginkan. Kemampuan anak untuk membereskan mainan masih rendah ditunjukkan ketika enggan membereskan mainan tanpa arahan. Pada indikator menunggu giliran saat mencuci tangan, anak cenderung mendahului teman. Sementara pada indikator anak datang tepat waktu ke sekolah, masih terdapat anak yang belum hadir tepat waktu ke sekolah.

Treatment hari kedua anak-anak mulai memperlihatkan perkembangan walaupun beberapa anak masih menunjukkan sikap kurang disiplin. Seperti anak mulai membereskan mainan, meskipun masih perlu diingatkan. Pada indikator kedua, sebagian besar anak sudah mulai mengikuti aturan dengan tidak menerobos antrian mencuci tangan. Untuk indikator anak datang tepat waktu ke sekolah, terjadi adanya peningkatan. *Treatment* hari ketiga, perkembangan semakin meningkat. Pada indikator pertama anak sudah mampu membereskan mainannya setelah selesai bermain, walaupun perlu diingatkan. Indikator kedua anak sudah mampu lebih sabar untuk menunggu giliran mencuci tangan. Sementara untuk indikator ketiga, sebagian anak sudah menunjukkan kedisiplinan untuk datang tepat waktu ke sekolah. Anak sudah mulai mengikuti aturan dikarenakan saat pemberian poin bintang dihari sebelumnya anak diberikan motivasi supaya mengikuti aturan kedisiplinan. Agar perubahan lebih signifikan, peneliti mencoba untuk

memberikan instruksi dan motivasi tentang kedisiplinan setiap melakukan pemberian poin bintang.

Treatment hari ke empat, anak sudah mampu mengikuti aturan kedisiplinan. Anak sudah mampu untuk membereskan mainan setelah bermain. Pada indikator kedua, anak sudah dapat antri tanpa menerobos untuk mencuci tangan. Sementara untuk indikator ketiga, hampir seluruh anak sudah datang tepat waktu ke sekolah. Akan tetapi masih ada anak yang perlu dinasehati supaya bersikap disiplin. *Treatment* hari kelima, suasana kelas sudah kondusif dan anak-anak sudah mampu mengerti tentang perilaku disiplin serta terbiasa dengan aturan kedisiplinan. Ketiga indikator menunjukkan hasil yang optimal. Anak sudah terbiasa untuk membereskan mainan, sudah mampu untuk menunggu giliran mencuci tangan dengan tertib, serta anak datang tepat waktu ke sekolah. Meskipun masih ada beberapa anak yang perlu diingatkan, tetapi secara keseluruhan perilaku disiplin anak mengalami peningkatan.

Pada *treatment* hari terakhir anak mendapatkan *reward* supaya anak bersemangat dan tetap berperilaku disiplin, peneliti memberikan *reward* kepada semua anak. Diharapkan dengan memberikan *treatment* dan *reward* yang konsisten anak mampu berperilaku disiplin dan mempertahankan serta meningkatkan perilaku disiplin. Hal ini sejalan dengan teori *behaviorisme*, yaitu tokoh B.F. Skinner yang dikemukakan oleh Wahab (Deniati, 2023) bahwa perubahan perilaku berasal dari proses penguatan perilaku. Serta sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Deniati, (2023) bahwa pemberian *reward* membuat anak termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti kedisiplinan serta terbiasa untuk berperilaku disiplin.

Setelah memberikan *treatment* kepada kelompok eksperimen, dilanjutkan dengan memberikan *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Posttest* dilakukan dengan mengamati perilaku yang dilakukan oleh anak. Kemudian peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan alami atau nyata. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen 89,46 dan kelompok kontrol 69,83. Hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan terkait perilaku disiplin anak setelah dilakukan *treatment* atau

perlakuan pada kelas eksperimen. Hal ini sejalan dengan teori *behavior* dalam Aziz et al., (2024) bahwa kedisiplinan dibentuk melalui pembiasaan. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Deniati, (2023) kedisiplinan terbentuk apabila perlakuan dilakukan secara konsisten dan akan membentuk kebiasaan perilaku disiplin.

Kelebihan dari penerapan permainan Paspur Petualangan adalah ketertarikan anak dengan media Paspur Petualangan sehingga anak akan lebih bersemangat serta cepat untuk memahami aturan Paspur Petualangan. Memiliki nilai inovasi dan praktis, penggunaan media Paspur Petualangan memberikan alternatif yang kreatif bagi guru. Kelemahan dari penelitian ini yaitu peneliti harus benar-benar fokus saat menerapkan *treatment* Paspur Petualangan, jika tidak fokus maka akan mengalami kekeliruan dalam pengolahan data. Selanjutnya harus menjelaskan langkah-langkah dan peraturan permainan Paspur Petualangan agar anak bisa memahami dengan baik. Hambatan dalam penelitian ini adalah pada saat kegiatan awal *treatment* yakni anak masih belum memahami tentang aturan kedisiplinan yang harus dilakukan. Kemudian ada faktor hambatan eksternal dari rumah, kebiasaan anak kurang disiplin di rumah dapat mempengaruhi perilaku di sekolah.

Kelemahan dan hambatan pada penelitian ini dapat diminimalisir dengan penggunaan sistem pencatatan terstruktur, penyampaian aturan yang sederhana dan berulang agar bisa dipahami anak, serta adanya kerjasama yang konsisten antara peneliti, guru, serta orang tua untuk menciptakan sikap disiplin terhadap anak baik di sekolah maupun di rumah. Sebagai bentuk penyempurnaan, peneliti selanjutnya disarankan untuk menuliskan secara eksplisit Standart Operasional Prosedur (SOP) pengisian media yang digunakan. Selain itu desain media Paspur Petualangan perlu disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, dengan menggunakan visual yang lebih kontras dan menarik, ikon yang konkret, ukuran media yang ramah motorik anak, serta mekanisme penempelan token seperti stiker.