

BAB 2. TINJAUAN TEORI

2.1 Perilaku Disiplin Anak

2.1.1 Pengertian Kedisiplinan

Kedisiplinan adalah sikap mengikuti aturan dan akan meningkat sesuai dengan tahap perkembangannya. Kedisiplinan anak usia dini ialah hal krusial yang harus diajarkan agar bisa mengasah kemandirian anak, serta mengajarkan anak untuk memahami tentang pengendalian diri (Arinalhaq & Eliza, 2022). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 dalam (Rukmana & Rohmah, 2018), anak usia 4-5 tahun sudah mampu dan bisa mengikuti aturan, menyelesaikan tugas, dan memiliki sikap disiplin. Menurut Soetarlinah Sukadji dalam Arinalhaq & Eliza, (2022) menjelaskan bahwa sikap disiplin merupakan pembelajaran penanaman kebiasaan dan perilaku mentaati aturan yang sesuai dengan moral dan norma dilingkungan sekitar. Hal berikut senada dengan teori *behavior* dalam Aziz *et al.*, (2024) tentang kedisiplinan merupakan perilaku yang dibentuk melalui pembiasaan.

Pada dasarnya kedisiplinan anak merupakan kepatuhan anak terhadap aturan yang perlu ditanamkan sejak anak usia dini. Kedisiplinan anak adalah pilar dasar untuk menciptakan karakter, kemandirian, tanggung jawab, dan mengajarkan tentang pengendalian diri serta menanamkan kebiasaan yang sesuai dengan moral dan norma di lingkungannya.

2.1.2 Tujuan Kedisiplinan

Kedisiplinan bertujuan untuk menumbuhkan perilaku atau kebiasaan positif untuk mengikuti aturan yang berlaku agar anak dapat membedakan perilaku positif dan perilaku negatif (Peni Lestari *et al.*, 2024). Membentuk perilaku dan kebiasaan anak agar anak dapat mengikuti aturan yang ada dalam lingkungan sekitar terutama disekolah juga merupakan tujuan dari kedisiplinan (Magfiroh *et al.*, 2019). Menurut Direktorat Pembinaan Pendidik Anak Usia Dini (dalam Magfiroh *et al.*, 2019) menyatakan bahwa kedisiplinan bertujuan agar anak dapat mengendalikan diri dan bertanggung jawab atas dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Orang tua dan pendidik harus menstimulasi dan melakukan pembiasaan agar tujuan dari kedisiplinan dapat tercapai. Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Harjanty & Mujtahidin, 2022) yang menjelaskan bahwa orang tua dan pendidik perlu menjelaskan tentang manfaat kedisiplinan agar anak dapat mengerti tentang tujuan bersikap disiplin.

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan dari kedisiplinan adalah untuk menerapkan kebiasaan positif dan membantu anak untuk mengendalikan diri. Tujuan dari kedisiplinan juga untuk mengenalkan anak tentang rasa bertanggung jawab anak akan diri sendiri serta lingkungan sekitar.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Kedisiplinan

Kedisiplinan terhadap anak usia dini tidak terjadi secara instan, melainkan merupakan hasil dari pembentukan pembiasaan dan pengaruh dari lingkungan. Menurut Rukmana & Rohmah, (2018), terdapat dua faktor yang mempengaruhi kedisiplinan anak.

a. Internal

Faktor internal anak yang terbagi menjadi dua aspek.

1). Faktor Fisik

Kesehatan fisik anak yang optimal dapat memberi pengaruh pada sikap kedisiplinan anak yang bisa lebih baik serta berlaku sebaliknya.

2). Faktor Psikis

Kondisi emosi anak yang keadaan psikisnya baik, anak akan patuh dan tidak melawan pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Unaradjan (dalam Rukmana & Rohmah, 2018).

b. Faktor Eksternal

Anak yang lingkungan sekitarnya menerapkan pembiasaan disiplin cenderung akan mengendalikan diri dan akan bertanggung jawab dengan yang mereka lakukan.

Munaamah *et al.*, (2021), juga menyatakan bahwasanya ada dua faktor kedisiplinan anak yakni faktor internal serta faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Anak yang tidak dapat mengontrol emosi serta hiperaktif cenderung tidak disiplin dan berpengaruh terhadap kedisiplinan di lingkungan sekitarnya.

b. Faktor Eksternal

Lingkungan keluarga dan masyarakat yang cenderung acuh terhadap kedisiplinan serta tidak menerapkan kedisiplinan akan sangat berpengaruh terhadap sikap disiplin anak.

Waty dalam Zuliasanita *et al.*, (2022), menyebutkan beberapa faktor yang memengaruhi kedisiplinan anak sebagai berikut :

- a. Orang tua yang disiplin
- b. Jarak usia orang tua serta anak
- c. Gender anak serta orang tua
- d. Pendidikan

Berdasarkan berbagai analisis dan pendapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada dua faktor yang memberikan pengaruh kedisiplinan anak, yakni faktor internal serta eksternal. Faktor internal mencakup unsur-unsur yang berasal dari dalam diri anak, seperti kesadaran diri, kebiasaan, kondisi fisik dan psikis. Adapun, faktor eksternal mencakup pengaruh melalui luar diri anak, semisal pengaruh lingkungan ataupun aturan sosial.

2.1.4 Indikator Perilaku Disiplin Anak Usia 4 – 5 Tahun

Masa pertumbuhan anak berusia 3-8 tahun tentang kedisiplinan anak mencakup, anak dapat membereskan mainan, anak mulai mengikuti aturan, dan mampu menunggu giliran menurut Sujiono & Syamsiatin (2016:33) dalam Harjanty & Mujtahidin, (2022). Sedangkan menurut Nurjannah & Rocmah (2024), indikator kedisiplinan anak berusia 3 sampai 4 tahun merupakan anak mampu bertanggung jawab dan mengikuti tata tertib sekolah atau lingkungan sekitarnya. Hal ini diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 dalam Rukmana & Rohmah, (2018) yang menjelaskan bahwasanya anak berusia 4 hingga 5 Tahun sudah mulai memiliki rasa

tanggung jawab, berperilaku baik, mentaati aturan yang berlaku serta mampu bersikap sopan.

Menurut Wibowo dalam Puspita & Ahmadi, (2024) indikator kedisiplinan anak mencakup :

- a. Anak tidak terlambat datang kesekolah
- b. Anak tidak melanggar aturan
- c. Anak dapat membereskan mainan sendiri setelah digunakan

Berdasarkan dari beberapa penjelasan yang sudah dipaparkan, bisa diambil simpulan bahwasanya indikator kedisiplinan anak mencakup hal yang berkaitan dengan pembiasaan anak. Pada penelitian yang dilakukan menggunakan 3 indikator yang beracuan pada pendapat Sujiono & Syamsiatin (2016:33) dalam Harjanty & Mujtahidin, (2022), yang dikuatkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

- a. Anak dapat membereskan mainan sesudah digunakan
- b. Anak dapat menanti giliran saat mencuci tangan
- c. Anak hadir tepat waktu kesekolah

Alasan pemilihan 3 indikator kedisiplinan anak yang mengacu pada pendapat Harjanty & Mujtahidin (2022), dikarenakan pada tempat penelitian di TK Arni Jember terutama pada kelompok A peserta didik masih belum mampu menerapkan kedisiplinan yang mengacu pada indikator tersebut dalam lingkungan sekolah.

2.2 Permainan Paspur Petualangan

2.2.1 Pengertian Permainan Paspur Petualangan

Permainan Paspur Petualangan berasal dari beberapa gabungan kata. Menurut *KBBI VI DARING*, (2026) kata “Paspur” mempunyai makna dokumen resmi yang memuat identitas serta dokumen perizinan untuk perjalanan ke luar negeri. Sedangkan, kata “Petualangan” berasal dari kata dasar “tualang” yang bermakna perjalanan yang mengandung unsur tantangan atau pengalaman baru. Permainan Paspur Petualangan menggunakan paspor sebagai media untuk

pencatatan kedisiplinan anak, yang dikemas dalam petualangan perilaku kedisiplinan yang harus dicapai setiap hari.

Permainan paspor petualangan merupakan permainan yang dirancang guna meningkatkan kedisiplinan anak dengan pendekatan yang menyenangkan. Dalam permainan ini anak diberikan “paspor” sebagai alat pencatatan pencapaian anak dalam menyelesaikan petualangan tugas kedisiplinan dengan menjadikan indikator yang dibuat sebagai acuan. Keberhasilan menyelesaikan tantangan kedisiplinan akan diberi tanda stiker penghargaan sebagai bentuk motivasi dan sebagai penukaran *reward* diakhir permainan. Dalam penelitian ini paspor petualangan digunakan untuk mengamati dan mengukur perubahan perilaku disiplin anak yang dilakukan secara bertahap agar anak terbiasa bersikap disiplin.

Permainan paspor petualangan ini merupakan permainan yang memiliki tujuan untuk memperbaiki perilaku negatif menjadi perilaku positif dengan memodifikasi teknik token ekonomi. Menurut Rohmaniar & Krisnani, (2019) token ekonomi adalah cara yang digunakan guna mendorong perubahan perilaku seseorang. Teknik ini menggunakan hadiah atau motivasi setiap kali perilaku target muncul. Tujuannya ialah untuk menguatkan perilaku positif serta meminimalisasi perilaku negatif. Sedangkan menurut Erford dalam Hastuti, (2023) menjelaskan bahwa teknik token ekonomi adalah bentuk penguatan positif yang menyenangkan, target akan menerima suatu token saat perilaku yang diinginkan muncul.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan paspor petualangan adalah metode penilaian dan pembentukan kedisiplinan pada anak dengan menggunakan stiker sebagai poin. Perolehan poin nantinya dapat ditukarkan dengan hadiah, sehingga anak memiliki motivasi tambahan untuk terus melakukan perilaku kedisiplinan. Dengan demikian, permainan paspor petualangan tidak hanya menilai perilaku anak, tetapi juga membentuk kebiasaan kedisiplinan melalui pendekatan yang menyenangkan.

2.2.2 Langkah – Langkah Permainan Paspor Petualangan

Token ekonomi memiliki beberapa langkah yang perlu dipahami menurut (Rosdiana. A.M, 2022).

- a. Menetapkan perilaku target
Menetapkan perilaku target sebelum pelaksanaan permainan, indikator perilaku apa yang harus muncul dan perilaku yang seharusnya tidak muncul atau perlu di ubah.
- b. Menentukan jenis token
Menentukan jenis token yang menarik agar anak tertarik, jenis token yang dipilih tidak boleh membahayakan anak.
- c. Menetapkan nilai token
Pemberian nilai token sesuai berapa kali perilaku target muncul. Ketika 1 kali target muncul maka anak akan mendapatkan 1 poin atau satu token.
- d. Menentukan penukaran hadiah
Menentukan berapa banyak poin atau token yang didapat untuk ditukarkan dengan hadiah.
- e. Menentukan jadwal penukaran token
Penukaran poin atau token akan disepakati diawal permainan dimulai, penukaran poin dilakukan dengan kesepakatan bersama anak.
Berdasarkan langkah penerapakan token ekonomi yang dijelaskan di atas, langkah penerapan permainan paspor petualangan berpedoman pada langkah-langkah tersebut dengan uraian sebagai berikut.
 - a. Menetapkan perilaku target, pada bagian ini indikator kedisiplinan perilaku apa yang harus muncul dan yang tidak muncul.
 - b. Menentukan jenis token, jenis token pada paspor petualangan berupa stiker bintang.
 - c. Menetapkan nilai token, ketika 1 kali target muncul maka anak akan mendapatka 1 poin atau satu token.
 - d. Menentukan penukaran hadiah, poin atau token dapat ditukarkan dengan hadiah apabila anak mendapatkan lebih dari 10 poin.
 - e. Menentukan jadwal penukaran token, penukaran poin atau token akan dilakukan pada akhir sesi pada permainan Paspor Petualangan.

2.2.3 Manfaat Permainan Paspur Petualangan

Manfaat permainan paspor petualangan sesuai dengan tujuan penerapan token ekonomi yakni untuk memodifikasi perilaku target, mengubah perilaku negatif menjadi perilaku positif. Beberapa manfaat lainnya yaitu:

- a. Meningkatkan tanggung jawab dengan menyelesaikan permainan untuk mendapatkan stiker.
- b. Belajar mengikuti aturan yang telah ditentukan dalam permainan
- c. Memberikan motivasi positif, anak termotivasi untuk bersikap disiplin karena mendapatkan penghargaan.
- d. Membentuk perilaku kedisiplinan dengan pembiasaan.

2.3 Penelitian yang Relevan

Riset yang sesuai diantaranya yaitu, riset yang dilaksanakan Deniati, *et al.*, (2023) dengan judul “Efektivitas Pemberian *Reward* Melalui Metode Token Ekonomi untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini” dari riset tersebut mendapatkan hasil bahwa kedisiplinan anak meningkat secara signifikan setelah dilakukan penerapan Token Ekonomi selama 4 minggu. Pemberian hadiah melalui penerapan Token Ekonomi ini membuat anak termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti aturan kedisiplinan serta terbiasa untuk menerapkan sikap disiplin.

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Noviyanti & Wahyuningsih, (2024) yang berjudul “Penerapan Token Ekonomi untuk Meningkatkan Kedisiplinan dan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun” dari hasil penelitian ini setelah dilakukan penerapan token ekonomi menunjukkan bahwa kedisiplinan anak meningkat sebanyak 89,29% dan kemandirian anak 85,71 %. Jadi, bisa diambil simpulan bahwasanya pengimplementasian token ekonomi bisa menguatkan kedisiplinan serta kemandirian anak.

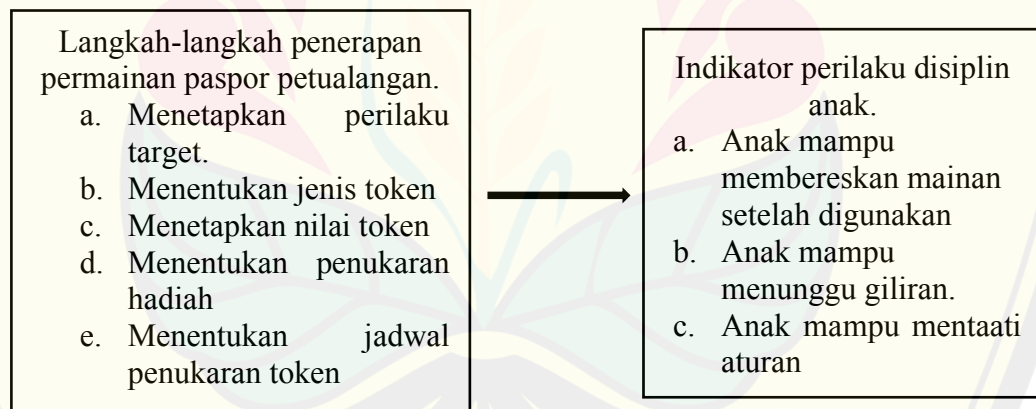
Ratnasari *et al.*, (2020) juga menjalankan riset yang berjudul “Pengaruh Metode *Token Economy* Terhadap Disiplin Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak” hasil dari penelitian tersebut token ekonomi berpengaruh terhadap kedisiplin anak di TK Islam Budi Mulia Padang. Mengacu pada perhitungan

pengujian-t diperoleh t-hitung 2,3728 dan t-tabel dalam derajat signifikan α 0,05 yakni 2,07387.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas bisa dikonklusikan bahwasanya token ekonomi berpengaruh secara signifikan untuk menguatkan perilaku disiplin terhadap anak. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yakni sama-sama menerapkan metode modifikasi tindakan Token Ekonomi dalam menguatkan kedisiplinan anak. Sedangkan, perbedaan dalam riset berikut adalah pemilihan waktu dan tempat penelitian, serta media Token Ekonomi yang berupa permainan interaktif (Paspur Petualangan) sehingga lebih terintegrasi dengan kegiatan yang lebih menyenangkan.

2.4 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada riset ini mencakup langkah-langkah penerapan permainan dan indikator perilaku kedisiplinan anak. Pada bagian ini membahas kerangka berpikir penelitian yang hendak dilaksanakan.



Bagan 2. 1 Bagian Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Pada riset ini, jawaban sementara terkait permasalahan kedisiplinan anak dapat dirumuskan dalam hipotesis berikut:

Ha : Ada pengaruh permainan paspor petualangan terhadap kedisiplinan anak kelompok A TK Arni Jember.

H0 : Tidak ada pengaruh permainan paspor petualangan terhadap kedisiplinan anak kelompok A TK Arni Jember.

