
**MENGEMBANGKAN KEDISIPLINAN ANAK MELALUI KOMBINASI MODEL
ROLEX DAN MEDIA AUDIO VISUAL**

Salsabila

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: sbila2653@gmail.com

Ratna Purwanti

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: ratnaulm@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan aktivitas guru serta siswa serta menganalisis pengembangan kemampuan berbahasa anak menggunakan model *Rolex (Role Playing, dan Explicit Instruction)* dan *Media Audio Visual*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas lewat 3 kali pertemuan, dengan setting penelitian pada anak kelompok B di TK Muslimat NU Martapura yang berjumlah 13 orang anak. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, wawancara dan penilaian aspek perkembangan bahasa. Analisis data penelitian ini menerapkan teknik deskriptif analisis serta cross tabulasi dijabarkan lewat tabel, grafik serta interpretasi melalui persentase. Penelitian menyatakan yaitu dengan menerapkan model *Rolex (Role Playing dan Explicit Instruction)* dan *Media Audio Visual* bisa meningkatkan aktivitas anak dengan sangat aktif dan kemampuan berbahasa tercapai dengan berkembang sangat baik (BSB). Penggunaan model dan media pembelajaran tersebut dapat menjadi alternatif pilihan dalam mengembangkan aspek berbahasa anak.

Kata Kunci: *Kedisiplinan, Model Role Playing, Model Explicit Instruction, Media Audio Visual.*

Abstract

The purpose of this research is to describe the activities of teachers and students and to analyze the development of children's language skills using the Rolex model (Role Playing, and Explicit Instruction) and Audio Visual Media. This study uses classroom action research through 3 meetings, with the research setting on group B children at the Muslimat NU Martapura Kindergarten, totaling 13 children. Data collection techniques in the form of observation, documentation, interviews and assessment of aspects of language development. The data analysis of this research applies descriptive analysis techniques and cross tabulations are described through tables, graphs and interpretations through percentages. Research states that by applying the Rolex model (Role Playing and Explicit Instruction) and Audio Visual Media can increase children's activities very actively and language skills are achieved by developing very well (BSB). The use of these learning models and media can be an alternative choice in developing aspects of children's language.

Keywords: *Discipline, Role Playing Model, Explicit Instruction Model, Audio Visual Media.*

PENDAHULUAN

Manusia tercipta sebagai makhluk social, dengan maksud untuk kebaikan manusia itu pula. Manusia merupakan makhluk paling lemah dibandingkan dengan makhluk lain. Apabila ada manusia yang mempunyai kelebihan, itu merupakan akal nya. Akal manusia dapat dipakai melalui bantuan bahasa.

Berbicara juga termasuk dalam pengembangan bahasa yaitu sebagai bidang yang harus dipunyai anak usia dini. Sekarang anak usia dini membutuhkan bermacam rangsangan yang mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak, sehingga lewat pemberian rangsangan yang baik bahasa anak bisa tercapai dengan optimal (Sutami, 2014).

Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini memperoleh pertumbuhan begitu cepat, baik yang disediakan pemerintah ataupun juga prakarsa masyarakat sebagai bentuk yayasan, tetapi tumbuhnya lembaga pendidikan usia dini begitu cepa, tidak semudah perubahan pemhaman yang merata untuk masyarakat luas tentang harusnya memberikan suatu bentuk pembelajaran dengan teratur serta bertingkat untuk anak prasekolah , disadari semuanya yakni sebagian besar waktu anak memanglah ada dirumah, sehingga keberhasilan dalam memajukan perkembangan anak tidak dilihat lewat sisi lembaga penyelenggaraan pendidikan anak usia dini tersebut, tetapi juga perlu dukungan sepenuhnya partisipasi dan kerjasama orang tua dirumah (Wahyudi, 2016)

Pada undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan cara pembinaan diajukan agar anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilaksanakan lewat pemberian rangsangan pendidikan agar membantu pertumbuhan serta perkembangan fisik juga jiwa suapaya anak

mempunyai persiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. PAUD merupakan investasi besar untuk keluarga serta bangsa. Sebab anak merupakan generasi penerus bangsa serta keluarga. Betapa bahagiannya keluarga yang melihat anaknya berhasil dengan baik pada bidang pendidikan, keluarga ataupun masyarakat (Khadijah, 2016).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan dasar serta mempunyai tingkatan golden age juga sangat strategis untuk perkembangan sumber daya manusia. Jarak anak usia dini mulai lahir hingga enam tahun merupakan usia kritis sekalian strategis untuk proses pendidikan serta bisa mempengaruhi proses hasil pendidikan seseorang, maksudnya dalam tahap ini adalah tahap kondusif agar mengembangkan bermacam, kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosialemosional, serta spritual. Pada masa keemasan (golden age), terjadi transformasi yang luar biasa pada otak dan fisiknya, tetapi sekaligus juga masa rapuh. Pada masa keemasan ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, emosi, dan sosial anak di masa datang dengan memperhatikan dan menghargai keunikan setiap anak. Apabila masa keemasan ini sudah terlewati, maka tidak dapat tergantikan (Rakhmawati, 2019:52).

Tertuju dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan bahasa wajib dimiliki anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) menjawab pernyataan lebih kompleks, 2) menceritakan kembali, 3) berkomunikasi dengan lisan, mempunyai perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol supaya kesiapan membaca, menulis serta berhitung.

Keaksaraan dalam aspek perkembangan bahasa adalah bagian dari kemampuan anak untuk membaca serta

menulis. Ruang perkembangan keaksaraan dalam aspek pengembangan bahasa dengan tingkat pencapaian perkembangan menghubungkan gambar dengan kata serta memasangkan merupakan pelajaran bahasa wajib dimiliki anak Taman Kanak-Kanak. Kemampuan anak pada berbahasa terutama kemampuan pengembangan bahasa dalam keaksaraan menghubungkan serta mencocokkan gambar dengan kata di Taman Kanak-Kanak (TK) usia 5-6 tahun.

Perkembangan bahasa anak usia Taman Kanak-Kanak cukup masih jauh dari sempurna. Tetapi kemampuannya bisa dipacu melalui komunikasi yang aktif lewat memakai bahasa yang baik serta benar. Menurut Wahyudi, 2016 solusi yang bisa digunakan yakni, menerapkan permainan serta media pembelajaran contohnya gambar yang bisa memacu anak-anak agar tertarik melaksanakan serta mengikuti proses pembelajaran, memakai permainan, media gambar, serta model tertentu, diinginkan bisa meningkatkan hasil perkembangan anak agar menjadi baik, juga bisa membuat anak aktif, fokus serta memahami isi pembelajaran pada rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan, serta melatih keberanian.

Kedisiplinan pada anak usia dini dapat dilihat dari sikap, perilaku dan tanggung jawab anak tetapi masih tergolong rendah. Terlihat dari anak didik yang masih tidak dapat sabar dalam mengantri dan menaati aturan yang diberikan oleh guru. Dalam RA Muslimat NU Martapura pada kelas B4 kedisiplinan tergolong rendah. Permasalahan tersebut dikarenakan gaya mengajar guru yang monoton dan kurangnya strategi dalam kondisi pembelajaran. Hal ini menimbulkan kebosanan pada anak dan anak jadi lebih senang dengan dunianya sendiri. Sebab itulah anak kurang menaati aturan yang diberikan oleh guru. Anak lebih terlihat senang bermain sesuka hatinya atau mengobrol dengan teman sebayanya. Guru selalu memberikan lembar kerja mewarna kepada anak, hal tersebut membuat anak

bosan dengan aktivitas pembelajaran yang sama hampir setiap harinya akhirnya anak lebih memilih melakukan aktivitas yang disukainya tanpa mendengarkan aturan yang diberikan oleh guru. Karena itu minat anak dalam belajar menjadi kurang. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat besar dalam diri anak di lembaga PAUD. Anak lebih mudah merasa bosan sehingga sering dijumpai anak yang saling bercakap-cakap dengan teman sebayanya selama kegiatan pembelajaran. Aktivitas anak cenderung mencari mainan lain yang lebih menarik sehingga tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan (Pratiwi, 2019:3).

Apabila permasalahan ini terus dibiarkan saja dan tidak diatasi, maka indikator tingkat keberhasilan dan capaian perkembangan sosial emosi anak dalam kedisiplinan tidak akan berkembang secara optimal. Seharusnya anak yang berada di kelas B4 sudah dapat menaati peraturan yang diberikan oleh guru, tertib mengantri ketika cuci tangan, masuk dan keluar kelas, bertanggung jawab dan mengatur dirinya sendiri tetapi anak yang berada pada kelompok B4 RA Muslimat NU Martapura masih belum mencapai itu. Model yang menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu *role playing*, *explicit intruction* dan media Audio Visual.

Dalam hal ini peneliti mengambil Kombinasi model ROLEX (*Role playing, dan explicit intruction*) melalui media *Audio Visual*. Peneliti juga mencari dukungan dari keberhasilan model yang akan digunakan untuk mengembangkan kedisiplinan anak.

Melalui model *role playing*, anak mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. *Role playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena bermain peran melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan anak untuk bergerak aktif. Untuk model *explicit intruction* diyakini dapat meningkatkan kedisiplinan anak dengan

pembelajaran langsung yang berupa ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik. Setelah itu media *Audio Visual* dapat membuat pembelajaran semakin hidup agar anak mengamati dan membuat pembelajaran semakin menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan.

METODE

Pendekatan yang dipakai yakni pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yakni (PTK) melalui empat tahapan yaitu : 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi.

Lokasi dilakukan di TK Muslimat NU Martapura, yang beralamat di Jalan P. Abdurrahman No17. RT 02 Kelurahan Pasayangan Martapura, Kabupaten Banjar.

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021/2022 semester II (genap), yaitu pada tahun 2021. Subjek penelitian yakni anak kelompok B TK Muslimat NU Martapura terdiri atas 10 anak, terdiri dari 8 laki-laki serta 2 perempuan.

Teknik pengambilan data memakai observasi, dokumentasi serta wawancara juga penilaian aspek perkembangan bahasa. Teknik analisis data menerapkan analisis kualitatif. Data-data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisa dilakukan sepanjang penelitian berlangsung. Data aktivitas guru dievaluasi berdasarkan jumlah skor, data aktivitas siswa diamati dengan 4 kriteria penilaian pada setiap aspeknya dan hasil perkembangan bahasa diperoleh dari akumulasi dari tiap aspek yang menjadi indikator penilaian.

Indikator keberhasilan aktivitas guru dikatakan berhasil apabila memperoleh kriteria sangat baik. Aktivitas anak rata-rata kelas dengan persentase $\geq 80\%$ kategori aktif serta sangat aktif serta hasil perkembangan kemampuan bahasa dalam berkomunikasi minimal 80% dan mencapai (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan,

dilakukan pembahasan yang meliputi perbandingan hasil penelitian siklus 1 sampai dengan siklus 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Persentase	Kategori
1	16	57%	Cukup Baik
2	18	64%	Baik
3	25	89%	Sangat Baik

Dari Tabel diatas dapat dilihat dengan jelas bahwa pada setiap pertemuan yang dilakukan mengalami perbaikan atau peningkatan dengan baik. Skor aktivitas guru, dimulai dari pertemuan 1 yang mendapat skor 16 persentase 57% dengan kategori cukup baik, dilanjutkan dengan pertemuan 2 aktivitas guru mengalami peningkatan dengan mendapat skor 18 persentase 64% kategori baik, Pada pertemuan 3, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan mendapat skor 25 dengan persentase 89% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan aktivitas guru mengalami peningkatan yang sangat bagus.

Peningkatan yang terjadi merupakan perbaikan yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuan dengan melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran, sehingga dengan adanya melihat kekurangan tersebut guru melakukan perbaikan demi perbaikan sehingga pada akhirnya guru mampu mencapai hasil yang diharapkan yaitu dengan mencapai kategori sangat baik pada pertemuan ketiga.

Pada aktivitas anak pertemuan 1 sampai pertemuan 3 dapat dilihat pada data perbandingan sebagai berikut .

Tabel 2. Kecenderungan Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	38%	Cukup Aktif
2	54%	Aktif
3	100%	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa setiap pertemuan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan 1 aktivitas anak mendapatkan 38% berada pada kategori cukup aktif. Pada pertemuan 2 aktivitas anak mendapatkan 54% berada pada kategori aktif. Kemudian pada pertemuan 3 aktivitas anak mendapatkan 100% berada pada kategori sangat aktif. Aktivitas anak dikatakan berhasil apabila keberhasilan yang dicapai anak mencapai 82%-100%. Hal ini disebabkan guru sudah melakukan pembelajaran secara optimal, saat pembelajaran berlangsung guru melibatkan secara langsung anak dalam proses pembelajaran Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran menggunakan kombinasi Rolex dan Media Audio Visual dinyatakan berhasil seperti yang dilihat pada Tabel atau grafik diatas.

Dari paparan tersebut dinyatakan persentase klasikal yang didapatkan terus bertambah dan sampai mencapai kategori sangat baik pada pertemuan 3. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertemuan peningkatan yang dilakukan oleh guru juga berpengaruh pada peningkatan aktivitas anak, dapat dilihat pada setiap pertemuan yang dilakukan, aktivitas anak pada setiap pertemuan semakin mencapai kategori aktif dan sangat aktif yang merupakan indikator keberhasilan yang diharapkan.

Peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru dan anak juga berpengaruh pada hasil aspek perkembangan anak, dan pada penelitian ini aspek yang dikembangkan yakni aspek bahasa anak, untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut.

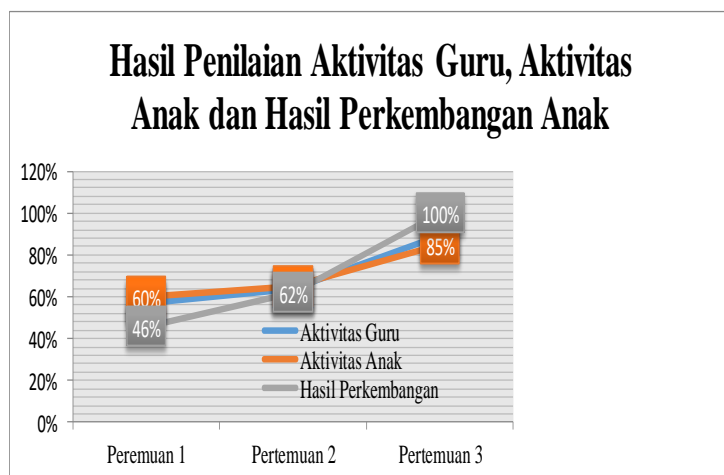
Tabel 3. Kecenderungan Hasil Perkembangan Bahasa Anak

Hasil Kemampuan	Pertemuan		
	1	2	3
BSH	54%	38%	0%
BSB	46%	62%	100%

Pada tabel tersebut selalu menunjukkan terjadinya perkembangan kemampuan berbahasa anak pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1 terdapat 2 anak yang Belum Berkembang dengan persentase 15%, 5 anak Mulai Berkembang dengan persentase 38%, 6 anak Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 46% sehingga pada pertemuan 1 ketuntasan anak mencapai 46% sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 54%. Selanjutnya pada pertemuan 2, terdapat 5 anak yang Mulai Berkembang dengan persentase 38%, dan 8 orang anak Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 62%. Sehingga pada pertemuan 2 ketuntasan anak mencapai 62% sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 38%. Kemudian pada pertemuan 3 terdapat 2 anak Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 15%, dan terdapat 11 orang anak telah Berkembang Sangat Baik dengan persentase 85%. Sehingga pada pertemuan 3 ketuntasan sebanyak 100% yang berjumlah 13 orang anak. Adapun pertemuan 1 dan pertemuan 2 dikatakan belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan dan pada pertemuan 3 dikatakan berhasil karena sudah mencapai keberhasilan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahasa anak terjadi peningkatan pada pertemuan 3 sebanyak 100% anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan jumlah 13 orang anak. Dengan adanya hasil pada pertemuan 3 tersebut maka hal ini berarti hasil perkembangan bahasa anak telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$.

Kecenderungan dari ketiga factor yang telah diteliti adalah aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan kemampuan berbahasa, dapat dilihat pada grafik dibawah.



Gambar 1. Kecenderungan Seluruh Aspek

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa seluruh aspek yang diteliti yaitu aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil pengembangan kognitif anak mengalami peningkatan dalam setiap pertemuannya. Pada aktivitas guru setiap pertemuan cenderung meningkat, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam setiap pertemuannya semakin membaik dari sebelum-sebelumnya sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan. Hal tersebut juga terjadi pada aktivitas anak pada setiap pertemuannya selalu meningkat, hal tersebut dikarenakan selama proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan guru mampu membuat anak menjadi lebih aktif dan antusias serta bersemangat dalam setiap pertemuan yang dilakukan. Maka dari itu, dampak dari aktivitas guru dan aktivitas anak yang meningkat ini, maka meningkat pula hasil pengembangan kognitif pada anak dalam setiap pertemuannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa setiap aspek yaitu pada aspek aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil belajar anak saling berkaitan satu sama lainnya. Hal tersebut dapat dikatakan karena apabila aktivitas guru meningkat maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap aktivitas anak dan hasil perkembangannya pula.

Hasil penelitian terhadap aktivitas guru yang dilakukan, maka penggunaan

kombinasi Model Rolex dan Media Audio Visual telah berhasil mengalami perbaikan pembelajaran di TK Muslimat NU Martapura di Kelompok B dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari berkembangnya pembelajaran yang dilakukan dalam setiap pertemuan.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, penggunaan kombinasi model Rolex dan Media Audio Visual dinyatakan telah berhasil meningkatkan hasil belajar anak pada kelompok B TK Muslimat NU Martapura. Terlihat dari skor yang terus meningkat hingga akhir pertemuan.

Peran guru sebagai orang yang mengelola lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak dapat mempengaruhi terciptanya lingkungan belajar untuk mendukung efektivitas dan efisiensi pembelajaran anak. Guru sebagai unsur yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan anak harus mengetahui secara benar dan efektif tugas dan pekerjaan yang harus dikuasainya dalam mengelola lingkungan belajar yang tersedia di lingkungan sekolah (Mariyana: 2013) Hal ini sesuai dengan pendapat Yamin (2012:69) bahwa salah satu tugas guru memberikan motivasi kepada anak didiknya untuk melaksanakan tugasnya dengan sebaik mungkin secara efektif dan produktif. Guru juga harus menyiapkan media atau alat pembelajaran yang tepat untuk menunjang dan mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar, untuk itu seorang guru hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan. Suriansyah, Aslamiah dan Sulistiyana (2015) menyatakan bahwa keberhasilan kualitas peningkatan pembelajaran ditentukan oleh guru yang inovatif dan kreatif serta tepat dalam memilih model dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu

adanya motivasi dimana anak sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran, setiap guru sebaiknya memiliki rasa ingin tahu, mengapa dan bagaimana anak belajar dan menyesuaikan dirinya dengan kondisi-kondisi belajar dalam lingkungannya (Mulyasa, 2012).

Sejalan dengan penelitian Hartini (2013) bahwa model *Role Playing* adalah model yang dapat meningkatkan kedisiplinan anak. Selain itu juga ada hasil penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah, (2018) yang dapat meningkatkan kedisiplinan anak dengan model *Role Playing*. Hasil penelitian Nurhatika (2019) dengan menggunakan media *Explicit Instruction* dapat meningkatkan aktivitas belajar anak, maka peneliti menggunakan model ini agar dapat meningkatkan aktivitas serta dapat mengembangkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan dalam bermain peran. Serta ditambahkan dengan media *Audio Visual* menurut Fitria, (2018) media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Sudah barang tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada anak. Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Cahyati (2018) dengan media *Audio Visual* dapat menumbuhkan karakter tanggung jawab untuk anak dengan begitu kedisiplinan anak berkembang.

Pembelajaran dengan menggunakan model ROLEX dan media Audio Visual memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan aktivitas guru pada setiap pertemuannya diantaranya adalah langkah guru yang pertama menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Pada langkah ini indikator yang dilaksanakan guru yaitu menyampaikan kompetensi dengan bahasa sederhana. Keunggulan model ini yaitu dengan menyampaikan kompetensi yang

ingin dicapai maka pembelajaran akan berjalan terarah dan menunjang proses kegiatan awal pembelajaran.

Meningkatnya aktivitas guru yang kemudian berpengaruh pada aktivitas anak yang meningkat. Pada masa anak-anak merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan anak baik fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai dengan optimal (Yus, 2012:21).

Aktivitas belajar anak sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam belajar. Dalam aktivitas belajar anak dituntut aktif mengikuti proses belajar dapat dilihat dari kesungguhan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahaminya ataupun ketekunannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Aktivitas belajar yang aktif akan memberikan pengaruh positif bagi anak (Nurmala et al., 2014).

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi anak, karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Dari uraian di atas dapat diambil pengertian aktivitas belajar adalah keterlibatan anak dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Ariandi, 2016:583). Menurut Aprida (2017:333-352) belajar merupakan sebuah aktivitas yang dapat menimbulkan keaktifan seseorang dengan berbagai perubahan perilaku. Maka belajar hendaknya berorientasi pada kebutuhan anak itu sendiri.

Pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model ROLEX dan media Audio Visual memiliki keunggulan yang mampu

meningkatkan aktivitas anak pada setiap pertemuan. Dari hasil observasi terhadap kedisiplinan anak usia dini yang menggunakan model ROLEX dan media Audio Visual, tampak bahwa aspek yang ada dalam kedisiplinan anak usia dini dari indikator yaitu anak mampu mengikuti gerakan dengan tertib, anak mampu mempraktikkan latihan bermain peran dengan bimbingan guru, anak mampu menampilkan praktik bermain peran dengan tertib serta berpartisipasi dalam menyimpulkan materi dengan tertib. Hal ini tampak dari meningkatnya jumlah anak yang mendapat penilaian kurang aktif meningkat menjadi sangat aktif. Dengan diberikan tindakan yang menggunakan model ROLEX dan media Audio Visual anak tampak bersemangat, senang, dan sangat antusias dalam melaksanakan kedisiplinan di sekolah.

Hasil penelitian dari Fatimah et al., (2019) yang mengatakan bahwa kedisiplinan merupakan suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Hasil penelitian menunjukkan bawa rata-rata tingkat kedisiplinan anak kelas kontrol saat pre-test sebesar 38,42 sementara kelas eksperimen sebesar 42,92. Dan rata-rata kemampuan kelas kontrol naik saat post-test sebesar 39,58 sementara kelas eksperimen meningkat sebesar 51,41. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun dan pengaruh besarnya 23%. Maka dengan model Role Playing dapat mempengaruhi kedisiplinan anak.

Hasil penelitian dari Rabiatul (2020) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada proses mengembangkan nilai-nilai kedisiplinan menunjukkan bahwa terjadi perkembangan terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun yang sudah dilakukan oleh guru sekaligus guru berperan aktif dalam mengembangkan kedisiplinan anak

serta metode yang mampu meningkatkan kedisiplinan anak.

Sejalan dengan hasil penelitian Sastra (2020) bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar pada anak karena karakteristik dan aktivitas anak dapat berkembang. Maka dari itu penggunaan model role playing dapat mengembangkan karakter disiplin pada anak.

Hasil penelitian Shoimin (2017:77) mengatakan bahwa model Explicit Instruction dirancang khusus untuk menegmbangkan belajar anak tentang pengetahuan prosedural dan deklaratif yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah, maka dari itu dengan model ini guru dapat memberikan prosedur bermain peran dan anak dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan Hasil penelitian Nurvitriawati & Sulfasyah (2018) bahwa penggunaan Model *Explicit Instruction* dalam pembelajaran dapat berkembang karena menggunakan Model pembelajaran *Explicit Instruction* dapat meningkatkan keaktifan serta semangat anak dalam belajar. Dengan itu peneliti menggunakan model ini untuk membuat anak aktif dan semangat untuk belajar agar anak tidak senang dengan dunianya sendiri dan merasa bosan sehingga anak dapat mematuhi aturan yang diberikan oleh guru, maka dari itu kedisiplinan anak berkembang.

Hasil penelitian Susilo (2020) menyatakan bahwa media lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan tanpa menggunakan media Audio Visual. Media audio Visual dapat mengaktifkan seluruh siswa selama proses pembelajaran. Sehingga anak dapat bersemangat, tidak merasa bosan dan dapat mematuhi aturan yang diberikan oleh guru, maka dengan itu kedisiplinan anak berkembang.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

dalam pengembangan kedisiplinan anak menggunakan Model Rolex dan Media Audio Visual pada anak kelompok B, di TK Muslimat NU Martapura, mampu mengembangkan kedisiplinan anak pada anak usia dini. Pada aktivitas guru mencapai kriteria sangat baik, dan aktivitas anak mengalami peningkatan sesuai harapan dengan persentase 100% dalam kategori sangat aktif. Serta perkembangan kedisiplinan anak juga mengalami peningkatan mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan jumlah 13 orang anak. Sehingga model pembelajaran ini dapat menjadi alternative pilihan dalam inovasi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

Bersumber dari hasil temuan pada penelitian yang telah terlaksana, terdapat sarat yang berhubungan dengan penelitian, yakni sebagai berikut.

Bagi Kepala Sekolah hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternative dalam memberikan kontribusi kemajuan sekolah dan masukan bagi kepala sekolah dalam memotivasi dan meningkatkan serta membina keterampilan guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu pendidikan di TK Muslimat NU Martapura.

Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam memilih kegiatan pembelajaran dengan model-model atau metode bervariasi dan media yang dapat menarik minat anak dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran dikelas menjadi bervariasi dan menyenangkan khususnya dalam mengembangkan aspek bahasa anak serta pada aspek-aspek perkembangan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

A, Y. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. kencana prenada media group.
Aprida. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu Ilmu Keislaman*.

Ariandi, Y. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar pada Model Pembelajaran PBL. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, X(1996), 579–585. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21561>
Cahyati, N. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 75. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1033>
Fatimah, A., Rosidah, L., Kusumawardani, R., Maryani, K., Rosmilawati, I., & Kurniawati, Y. (2019). *metode pembelajaran bermain peran dapat mempengaruhi kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TKIT Raudhatul Jannah Kecamatan Cibeber Kota Cilegon, Banten. Kata*.
Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
Hartini. (2013). *PENGEMBANGAN KEDISIPLINAN ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN MAKRO PADA TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI WANGLU KELOMPOK A KECAMATAN TRUCUK KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2012-2013*. 11–13.
Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. perdana publishing.
Mariyana, Rita, Rachmawati, Y., & Nugraha, A. (2013). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. kencana prenada media group.
Mawaddah, fitri nilam. (2018). *No Title*. 52–71.
Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. PT Remaja rosda karya.
N, P. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Roda Putar

- Pada Anak Kelompok A di TKn PAKunden 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 3.
- Nurhatika, N. (2019). Model Explicit Instruction Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Kelas Iii Sdn 09 Mattekko Kecamatan Bara Kota Palopo. *Journal of Teaching Dan Learning Research*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/10.24256/jltr.v1i1.587>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 86–95.
- Nurvitriawati, N., & Sulfasyah, S. (2018). Pengaruh Model Explicit Instruction terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Membaca Konsep Denah Pada Murid Kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(1), 417. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i1.1171>
- Rabiatal, A. (2020). *NILAI-NILAI KEDISIPLINAN ANAK USIA DINI DI PAUD MUTIARA 2020 M / 1441 H.* 2020.
- Rakhmawati, I. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Anak melalui Pendidikan Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4729>
- Sastra, W. (2020). *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan APPLICATION OF THE ROLE TO PLAY LEARNING MODEL TO IMPROVE RESULTS LEARN IN LESSONS SOCIAL.* 04(April), 16–20.
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013.* Ar-ruzz media.
- Suriansyah, Aslamiah & Sulistiyana (2015). Profesi Kependidikan “Perspektif guru profesional.” In *Syria Studies* (Vol. 7, Issue 1). https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Sutami. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Media Cerita Bergambar Pada Anak Kelompok B di TK Wonorejo Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen.* Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wahyudi, M. D. (2016). Implementasi Manajemen Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Lembaga PAUD Mawaddah Banjarmasin. *Jurnal Paradigma*, 11.
- Yamin. (2012). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini.* GP Press.