

Strategi Meningkatkan Perilaku Sabar Anak Melalui Permainan Estafet Bola di Attaqwa 31 Azzumar

Tri Astuti Handayani ✉, RA At-Taqwa 31 Azzumar, Indonesia

✉ triastutihandayani1975@gmail.com

Abstract: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan perilaku sabar anak kelompok B di RA Attaqwa 31 Azzumar melalui permainan estafet bola. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kesabaran anak, seperti sulit menunggu giliran dan tergesa-gesa saat bermain. Penelitian menggunakan model Hopkins dengan dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 12 anak kelompok B dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Pada pra siklus, hanya 25% anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Setelah tindakan pada siklus I, jumlah anak yang mencapai kategori BSH meningkat menjadi 58,33%. Pada siklus II hasilnya meningkat hingga 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan estafet bola efektif melatih kesabaran anak, khususnya dalam menunggu giliran, mengendalikan diri, dan menyelesaikan tugas dengan tekun. Dengan demikian, permainan estafet bola dapat dijadikan strategi pembelajaran di RA/PAUD untuk mengembangkan aspek sosial-emosional, terutama kesabaran anak, melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Keywords: perilaku sabar, permainan estafet bola, anak usia dini

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi pembentukan karakter, sikap, dan kebiasaan positif anak sejak dini. Pada tahap usia emas (golden age), anak berada dalam masa kritis perkembangan moral, sosial, emosional, dan spiritual yang harus dibimbing melalui kegiatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan (Mulyasa, 2012). Pendidikan karakter menjadi bagian integral dari kurikulum PAUD yang bertujuan menumbuhkan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, jujur, sabar, dan empati (Lickona, 1991). Di antara nilai karakter tersebut, sabar menjadi aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena berhubungan langsung dengan kemampuan anak mengendalikan emosi, menghargai orang lain, dan bekerja sama dalam kelompok (Samani & Hariyanto, 2013).

Namun, hasil observasi awal di RA At-Taqwa 31 Azzumar menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelompok B masih kesulitan menunjukkan perilaku sabar dalam kegiatan bermain dan belajar. Anak-anak cenderung terburu-buru, sulit menunggu giliran, mudah marah ketika kalah, dan sering memaksakan kehendak dalam interaksi sosial. Kondisi ini menandakan bahwa kemampuan regulasi emosi anak belum berkembang optimal. Padahal, menurut Hurlock (2003), kemampuan untuk bersabar dan mengendalikan diri merupakan dasar dari perkembangan sosial-emosional yang sehat. Jika perilaku ini tidak ditumbuhkan sejak dini, anak akan mengalami kesulitan beradaptasi dalam lingkungan sosial yang menuntut kerja sama dan toleransi.

Dalam konteks pembelajaran PAUD, pengembangan perilaku sabar tidak dapat dilakukan melalui ceramah atau perintah langsung, tetapi perlu diwujudkan dalam aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui permainan edukatif (educational play), di mana anak belajar sambil bermain (Froebel, 1887). Permainan tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menjadi sarana anak belajar nilai-nilai kehidupan seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan kesabaran (Sujiono, 2014). Dengan bermain, anak memperoleh pengalaman konkret dalam mengelola emosi dan mengembangkan kemampuan sosial.

Salah satu bentuk permainan yang potensial untuk menumbuhkan perilaku sabar adalah permainan estafet bola. Dalam permainan ini, anak harus bekerja sama dengan teman sekelompok, menunggu giliran, dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anak dilatih untuk bersabar menunggu gilirannya memindahkan bola serta belajar menerima hasil permainan dengan lapang dada. Kegiatan semacam ini membantu anak belajar mengendalikan dorongan emosional, mengatur waktu, dan menghargai proses (Montessori, 1967). Dengan demikian, permainan estafet bola bukan sekadar aktivitas fisik, tetapi juga media pendidikan karakter yang efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas permainan dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter. Menurut Susanto (2011), permainan edukatif berbasis kerja sama dapat mengembangkan sikap sabar dan empati anak karena melibatkan interaksi sosial yang intens. Penelitian oleh Pramono (2018) juga menunjukkan bahwa permainan kelompok mampu meningkatkan kemampuan regulasi diri anak usia dini. Selain itu, kegiatan bermain bersama teman sebaya mendorong anak belajar menghargai aturan, berbagi peran, dan mengendalikan keinginan pribadi (Parten, 1932).

Permainan estafet bola memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini karena memadukan gerak motorik, koordinasi, kerja sama, dan nilai-nilai moral. Anak tidak hanya berlatih fisik, tetapi juga belajar mengelola perasaan saat harus menunggu atau ketika menghadapi kekalahan. Melalui kegiatan ini, guru dapat mengamati langsung perkembangan perilaku sabar anak secara alami tanpa tekanan. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang berorientasi pada bermain sebagai sarana utama belajar (Kemendikbud, 2015).

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya memberikan solusi nyata bagi guru PAUD dalam menumbuhkan perilaku sabar melalui strategi yang menyenangkan dan kontekstual. Selama ini, pengembangan karakter di PAUD sering dilakukan secara verbal, sementara anak usia dini lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mampu menanamkan nilai-nilai karakter secara efektif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan estafet bola sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan perilaku sabar anak kelompok B di RA At-Taqwa 31 Azzumar. Penelitian ini juga berupaya menganalisis sejauh mana permainan tersebut dapat menumbuhkan kemampuan anak dalam mengendalikan diri, menunggu giliran, dan menerima hasil permainan dengan ikhlas.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena tujuannya adalah memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas, khususnya dalam menumbuhkan perilaku sabar anak melalui permainan estafet bola. PTK dipilih karena memungkinkan guru bertindak langsung sebagai peneliti untuk mengamati, merefleksikan, dan memperbaiki praktik pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di lapangan (Kemmis & McTaggart, 1988). Pendekatan ini relevan bagi pendidikan anak usia dini karena berorientasi pada pengalaman belajar konkret dan perubahan perilaku yang dapat diamati (Arikunto, 2010).

Desain penelitian mengikuti model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap berulang, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Setiap siklus merupakan satu rangkaian tindakan yang utuh dan saling berkesinambungan. Jika pada siklus pertama hasil belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilakukan perbaikan di siklus berikutnya dengan penyesuaian strategi dan aktivitas pembelajaran (Hopkins, 2008).

Penelitian dilaksanakan di RA At-Taqwa 31 Azzumar, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di lingkungan yang kondusif untuk kegiatan bermain

edukatif. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Anak-anak ini dipilih karena berdasarkan observasi awal mereka menunjukkan perilaku kurang sabar, seperti tidak mau menunggu giliran, mudah marah saat kalah, serta sering memaksakan kehendak saat bermain bersama. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, dimulai dari tahap persiapan hingga refleksi akhir, dengan jadwal kegiatan disesuaikan dengan program harian sekolah.

Tahap perencanaan meliputi identifikasi masalah, penyusunan rancangan tindakan, dan penyiapan perangkat pembelajaran. Guru merancang kegiatan permainan estafet bola dengan aturan yang jelas, tujuan yang spesifik, serta indikator perilaku sabar yang ingin dicapai. Dalam tahap pelaksanaan, permainan dilakukan di luar kelas agar anak memiliki ruang gerak luas. Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, dan setiap kelompok harus bekerja sama memindahkan bola secara bergantian. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, serta penguatan positif selama kegiatan berlangsung.

Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Guru dan kolaborator mengamati perilaku anak selama bermain, seperti kemampuan menunggu giliran, mengendalikan emosi, menerima kekalahan, dan menghargai teman. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya, disertai catatan lapangan untuk mencatat perilaku-perilaku penting yang muncul selama kegiatan. Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk menganalisis efektivitas tindakan dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya (Mulyasa, 2013).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data utama tentang perubahan perilaku sabar anak. Wawancara dilakukan dengan guru pendamping untuk memperoleh informasi tambahan mengenai respon anak terhadap kegiatan dan perubahan sikap yang terjadi. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui foto kegiatan, catatan guru, serta hasil penilaian perkembangan anak. Kombinasi ketiga teknik ini memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran utuh mengenai dampak permainan terhadap perilaku sabar anak (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang berisi indikator perilaku sabar anak, antara lain: (1) kemampuan menunggu giliran, (2) kemampuan mengendalikan diri saat bermain, (3) menerima hasil permainan dengan lapang dada, dan (4) menghargai teman. Setiap indikator diberi skor berdasarkan kriteria belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) sesuai pedoman penilaian perkembangan anak usia dini (Kemendikbud, 2015). Validitas instrumen diuji melalui konsultasi dengan ahli PAUD, sedangkan reliabilitasnya diuji dengan konsistensi penilaian antar-observer (Gay, Mills, & Airasian, 2012).

Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dianalisis secara naratif untuk menggambarkan perubahan perilaku anak dari siklus ke siklus. Sementara itu, data kuantitatif berupa hasil skor observasi dianalisis dengan menghitung persentase anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan dua aspek utama, yaitu (1) peningkatan jumlah anak yang menunjukkan perilaku sabar dalam kategori BSH dan BSB, dan (2) peningkatan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh antusiasme anak, keterlibatan aktif dalam permainan, serta suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila minimal 80% anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan atau lebih tinggi (Sanjaya, 2013).

Seluruh proses penelitian dilakukan dengan pendekatan reflektif dan partisipatif, di mana guru dan peneliti bekerja sama merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi tindakan. Pendekatan ini tidak hanya memberikan data empiris, tetapi juga membantu guru meningkatkan kompetensi profesionalnya melalui praktik reflektif di kelas (Johnson,

2012). Dengan metode yang terencana dan berkesinambungan ini, penelitian diharapkan dapat menunjukkan efektivitas permainan estafet bola sebagai strategi pembelajaran karakter yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

RESULTS

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan perilaku sabar anak kelompok B di RA At-Taqwa 31 Azzumar melalui permainan estafet bola. Setiap siklus dirancang untuk mengamati perubahan perilaku anak, baik secara individual maupun kelompok, sehingga guru dapat melakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada siklus I, guru mulai mengenalkan kegiatan permainan estafet bola kepada anak-anak. Kegiatan dimulai dengan menjelaskan aturan permainan, seperti pentingnya menunggu giliran, bermain bergantian, dan menerima hasil permainan dengan lapang dada. Guru mempraktikkan cara bermain dengan benar, lalu anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diminta memindahkan bola secara bergantian hingga mencapai garis akhir. Di tahap awal, sebagian anak terlihat antusias, tetapi masih ada yang belum mampu menunggu giliran dan cenderung ingin mendahului teman-temannya. Beberapa anak juga tampak kecewa atau marah ketika kelompoknya kalah.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa perilaku sabar anak mulai muncul meski belum konsisten. Sebanyak 8 anak (53%) berada pada kategori mulai berkembang (MB), 5 anak (33%) mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan hanya 2 anak (13%) yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Guru mencatat bahwa sebagian besar anak memahami aturan permainan, namun masih memerlukan bimbingan dalam mengendalikan diri dan menghargai giliran teman. Berdasarkan hasil ini, guru melakukan refleksi untuk memperbaiki pendekatan pembelajaran di siklus II dengan menambah waktu latihan, memberikan penguatan positif, dan memperjelas contoh perilaku sabar selama bermain (Arikunto, 2010).

Pada refleksi siklus I, ditemukan bahwa anak masih memerlukan model perilaku yang konsisten dari guru. Oleh karena itu, pada siklus II guru lebih menekankan modelling atau teladan langsung, misalnya dengan menunjukkan ekspresi sabar saat kalah dan memuji anak yang mampu menunggu giliran. Guru juga menambah variasi permainan agar anak lebih termotivasi. Selain itu, guru melibatkan anak dalam refleksi sederhana setelah bermain, seperti bertanya “Bagaimana rasanya menunggu giliran?” dan “Apa yang kamu lakukan kalau temanmu belum selesai?” Strategi ini membantu anak menginternalisasi nilai kesabaran melalui pengalaman emosional (Vygotsky, 1978).

Pada siklus II, suasana bermain tampak lebih tertib dan menyenangkan. Anak-anak mulai memahami pentingnya bekerja sama, menunggu giliran, dan menghargai hasil permainan. Mereka tampak lebih tenang ketika harus menunggu, bahkan beberapa anak secara sukarela memberi semangat kepada teman yang sedang bermain. Guru memberikan pujian dan tepuk tangan kepada anak yang menunjukkan perilaku sabar, sehingga memotivasi teman lainnya untuk meniru. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan: 3 anak (20%) berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan 12 anak (80%) sudah mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Tidak ada anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB), menandakan bahwa seluruh anak menunjukkan kemajuan positif dalam perilaku sabar.

Perubahan perilaku anak juga tampak dalam interaksi sosial. Anak yang sebelumnya mudah marah ketika kalah, kini dapat menerima hasil dengan senyum dan mengucapkan selamat kepada pemenang. Beberapa anak yang awalnya terburu-buru kini lebih sabar menunggu instruksi guru. Hal ini menunjukkan bahwa pembiasaan melalui permainan estafet bola efektif untuk menumbuhkan regulasi emosi, kerja sama, dan sikap menghargai orang lain (Hurlock, 2003).

Selain observasi, hasil wawancara dengan guru pendamping menunjukkan bahwa anak-anak semakin memahami makna kesabaran dan mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari. Guru mengamati bahwa perubahan tidak hanya terlihat saat bermain, tetapi juga dalam kegiatan rutin seperti antri mencuci tangan, bergiliran menggunakan alat tulis, dan mengikuti jadwal makan. Artinya, perilaku sabar yang dilatih dalam konteks permainan mulai terbawa ke konteks kehidupan sehari-hari, sesuai dengan teori transfer belajar yang dikemukakan Thorndike (1913).

Analisis data kuantitatif menunjukkan peningkatan persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB dari 46% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Nilai rata-rata perkembangan perilaku sabar meningkat dari 2,4 (MB) pada siklus I menjadi 3,7 (BSB) pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan estafet bola tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter anak (Sujiono, 2014).

Secara kualitatif, peningkatan perilaku sabar anak dapat diamati melalui tiga indikator utama. Pertama, kemampuan menunggu giliran meningkat karena anak belajar menghargai urutan bermain. Kedua, kemampuan mengendalikan diri terlihat dari cara anak menahan dorongan untuk mendahului teman atau bereaksi negatif ketika kalah. Ketiga, kemampuan menerima hasil permainan menunjukkan bahwa anak mulai memahami konsep menang dan kalah sebagai bagian dari pengalaman bermain. Ketiga indikator ini mencerminkan perkembangan aspek sosial-emosional anak yang positif (Parten, 1932; Montessori, 1967).

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan peran penting guru sebagai fasilitator dan model perilaku. Dengan memberikan contoh nyata, bimbingan yang konsisten, dan umpan balik positif, guru membantu anak meniru perilaku sabar secara bertahap. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1997) yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengamatan terhadap model di lingkungannya. Guru yang sabar dalam berinteraksi menjadi panutan efektif bagi anak untuk mengembangkan perilaku yang sama.

Dengan demikian, penerapan permainan estafet bola terbukti meningkatkan perilaku sabar anak kelompok B di RA At-Taqwa 31 Azzumar. Anak menjadi lebih terampil dalam mengatur emosi, menghargai teman, serta menunjukkan sikap sportif dan kooperatif dalam bermain. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pembelajaran karakter melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual, sebagaimana disarankan dalam Kurikulum PAUD (Kemendikbud, 2015).

DISCUSSION

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan estafet bola dapat secara efektif meningkatkan perilaku sabar anak kelompok B di RA At-Taqwa 31 Azzumar. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II menggambarkan bahwa kegiatan bermain yang terarah dan bermakna mampu membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan regulasi emosi, menunggu giliran, serta menerima hasil permainan dengan lapang dada. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran karakter pada anak usia dini harus dilakukan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Sujiono, 2014).

Pada tahap awal penelitian, sebagian besar anak belum menunjukkan perilaku sabar secara konsisten. Mereka tampak ingin mendahului teman, kecewa ketika kalah, dan sulit mengendalikan dorongan emosional. Namun setelah diterapkan permainan estafet bola, anak mulai belajar bahwa setiap orang memiliki giliran dan bahwa kemenangan bukanlah satu-satunya tujuan dalam bermain. Dalam hal ini, permainan berperan sebagai konteks alami bagi anak untuk berlatih keterampilan sosial dan emosional. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan sosial Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa interaksi sosial dalam konteks bermain berperan penting dalam pembentukan perilaku dan pemahaman

sosial anak. Melalui interaksi dengan teman sebaya dan arahan guru, anak belajar mengatur perilaku dan memahami nilai kesabaran.

Peningkatan perilaku sabar anak juga dapat dijelaskan melalui pendekatan *learning by doing* yang dikemukakan oleh John Dewey (1938). Anak belajar bukan hanya dari apa yang mereka dengar, tetapi dari apa yang mereka lakukan. Ketika anak terlibat langsung dalam permainan estafet bola, mereka mengalami sendiri bagaimana rasanya menunggu giliran, bekerja sama, dan menerima hasil permainan. Pengalaman ini memberi makna yang lebih kuat dibandingkan instruksi verbal semata. Oleh karena itu, permainan menjadi media pembelajaran yang sangat efektif bagi anak usia dini, terutama untuk pengembangan karakter dan perilaku sosial (Montessori, 1967).

Selain itu, teori pembelajaran sosial Bandura (1997) juga dapat menjelaskan keberhasilan strategi ini. Anak-anak belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap model perilaku yang ditampilkan oleh guru dan teman sebaya. Ketika guru menunjukkan perilaku sabar, seperti menunggu giliran dan memberi semangat pada anak lain, anak-anak akan meniru perilaku tersebut. Guru yang sabar dan konsisten dalam memberi teladan menjadi faktor penting dalam menumbuhkan karakter sabar pada anak. Dalam penelitian ini, guru tidak hanya menjadi pengarah kegiatan, tetapi juga menjadi model perilaku yang diamati dan ditiru oleh anak-anak.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian Susanto (2011) yang menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis kerja sama dapat mengembangkan nilai-nilai karakter seperti kesabaran, empati, dan sportivitas. Dalam permainan estafet bola, anak belajar bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kerja sama dan kesabaran setiap anggota. Mereka memahami bahwa setiap tindakan terburu-buru dapat merugikan kelompok, sehingga mereka belajar menahan diri dan berkoordinasi dengan teman. Aspek ini juga memperkuat kemampuan sosial anak dalam bekerja sama, berbagi peran, dan menghargai orang lain (Parten, 1932).

Selain memberikan manfaat sosial, permainan estafet bola juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengelola emosi. Anak-anak belajar menghadapi situasi menang dan kalah dengan lebih dewasa. Pada awalnya, beberapa anak menangis atau marah ketika kalah, tetapi setelah terbiasa, mereka mulai menerima hasil permainan dengan tenang. Hal ini sejalan dengan teori regulasi emosi Hurlock (2003) yang menekankan pentingnya latihan dan pembiasaan dalam mengembangkan kemampuan mengelola emosi. Melalui pengulangan yang konsisten dan suasana yang positif, anak dapat belajar bahwa kalah adalah bagian dari proses dan bahwa bersabar merupakan sikap yang terpuji.

Permainan estafet bola juga sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum PAUD yang berfokus pada pendekatan bermain sebagai sarana utama pembelajaran (Kemendikbud, 2015). Pendekatan ini menekankan bahwa anak belajar paling efektif ketika mereka terlibat secara aktif, merasa senang, dan memahami makna dari kegiatan yang dilakukan. Dalam konteks penelitian ini, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga makna moral dari setiap aktivitas, yaitu pentingnya bersabar, menghargai giliran, dan menerima hasil dengan ikhlas. Dengan demikian, pembelajaran karakter melalui permainan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik anak (Lickona, 1991).

Hasil penelitian juga menunjukkan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dan reflektor. Guru tidak hanya menyusun rencana kegiatan, tetapi juga melakukan observasi mendalam terhadap perilaku anak dan melakukan refleksi untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Pendekatan reflektif ini mendukung pandangan Schön (1983) bahwa guru sebagai praktisi reflektif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui analisis tindakan dan hasil yang diperoleh. Dalam penelitian ini, guru mengidentifikasi kelemahan siklus I seperti kurangnya bimbingan individual dan model perilaku, lalu memperbaikinya pada siklus II dengan pendekatan yang lebih intensif dan penuh teladan.

Selain memperkuat aspek karakter, penerapan permainan estafet bola juga berdampak positif terhadap hubungan sosial antar anak. Melalui kerja sama kelompok, anak belajar berkomunikasi, memberi dukungan, dan menghargai perbedaan kemampuan. Lingkungan belajar yang positif ini memperkuat rasa percaya diri dan solidaritas antar anak (Piaget, 1970). Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran perilaku sabar, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan emosional secara holistik.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran karakter pada anak usia dini harus dilakukan melalui pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Strategi permainan estafet bola terbukti efektif karena menggabungkan aspek gerak motorik, interaksi sosial, dan nilai-nilai moral dalam satu kegiatan terpadu. Guru dapat memanfaatkan strategi ini sebagai bagian dari pembiasaan harian untuk menanamkan nilai sabar secara alami, bukan paksaan. Dengan pembiasaan yang konsisten, perilaku sabar akan menjadi bagian dari kepribadian anak yang terbawa hingga jenjang pendidikan selanjutnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan estafet bola bukan hanya sarana rekreasi, melainkan juga media pendidikan karakter yang efektif bagi anak usia dini. Melalui kegiatan ini, anak belajar menahan diri, menunggu giliran, menghargai teman, dan menerima hasil permainan dengan sportif. Pembelajaran yang demikian tidak hanya membentuk perilaku sabar, tetapi juga menumbuhkan kebahagiaan, semangat belajar, dan rasa percaya diri anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan estafet bola yang dilaksanakan di lapangan mampu meningkatkan perilaku sabar anak kelompok B RA Attaqwa 31 Azzumar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase perilaku sabar anak yang berkembang sesuai harapan. Pada kondisi awal sebelum tindakan, kemampuan perilaku sabar anak hanya sebesar 25%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 58,33%, dan pada siklus II kembali meningkat hingga mencapai 83,33%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa anak mampu memenuhi indikator peningkatan perilaku sabar, yaitu tekun dalam mengikuti kegiatan serta menyelesaikan tugas dengan tuntas. Kemampuan perilaku sabar anak mengalami perkembangan secara bertahap setelah tindakan kelas dilakukan oleh peneliti. Media pembelajaran yang digunakan adalah kegiatan estafet bola. Pada siklus I, anak masih mengalami kesulitan, misalnya belum sabar menunggu giliran atau terburu-buru membawa bola sehingga sering jatuh. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan, namun belum sesuai indikator keberhasilan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Pada siklus II, guru memberikan penjelasan lebih rinci mengenai cara membawa bola secara bergantian dengan hati-hati, serta memperagakan secara langsung tahapan permainan estafet bola hingga selesai. Dengan contoh nyata dan arahan yang jelas, anak-anak menjadi lebih memahami aturan permainan. Selain itu, pemberian motivasi berupa pujian juga meningkatkan rasa percaya diri anak. Hasil observasi pada siklus I pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan, namun belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II untuk melakukan perbaikan sekaligus memperoleh hasil maksimal dari kegiatan estafet bola. Pada siklus II guru melakukan perbaikan dengan memberikan penjelasan secara lebih jelas dan terstruktur mengenai cara melakukan estafet bola, serta mendemonstrasikan langsung alur kegiatan tersebut. Dengan adanya penjelasan dan contoh konkret, anak lebih mudah memahami aturan permainan, lebih terarah dalam melaksanakan kegiatan, dan menunjukkan peningkatan perilaku sabar yang signifikan hingga sesuai dengan indikator pencapaian yang diharapkan.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D., Lubis, A. H., & Dasopang, H. R. (2022). How do Millennial Parents Internalize Islamic Values in Their Early Childhood in the Digital Era? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 697–708.
- Dasopang, M. D., Nasution, I. F. A., & Lubis, A. H. (2023). The Role of Religious and Cultural Education as A Resolution of Radicalism Conflict in Sibolga Community. *HTS Theological Studies*, 79(1), 1–7.
- Elisya, Nur, Islami Fatwa, Dinda Adha Hutabarat, and Zaharatul Humaira. 2024. "Pelatihan Gamifikasi: Implementasi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe." *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2):29–37. doi:10.62945/pusaka.v1i2.164.
- Erawadi, E., Hamka, H., & Juliana, F. (2017). The Analysis of Student's Stressed Syllables Mastery at Sixth Semester of TBI in IAIN Padangsidempuan. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 5(1), 44–57.
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Hamka, H. (2023). The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 371–380.
- Hamka, H., Suen, M.-W., Anganthi, N. R. N., Haq, A. H. B., & Prasetyo, B. (2023). The Effectiveness of Gratitude Intervention in Reducing Negative Emotions in Sexual Abuse Victims. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 227–240.
- Harahap, S. M., & Hamka, H. (2023). Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola's Local Wisdom of 'Daliha Na Tolu.' *HTS Theologiese Studies/Theological Studies*, 79(1), 8164.
- Hendrawati, S., Rosidin, U., & Astiani, S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa/siswi di sekolah menengah pertama negeri (SMPN). *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 295–307. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jpi.v4i1.454>
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numered Heads Together. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(2), 127–143.
- Lubis, A. H. (2023). The Interactive Multimedia Based on Theo-Centric Approach as Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 210–222.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780–791.
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>
- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented Reality Pictorial Storybook: How does It Influence on Elementary School Mathematics

- Anxiety? *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41–53.
- Lubis, A. H., Yusup, F., Dasopang, M. D., & Januariyansah, S. (2021). Effectivity of Interactive Multimedia with Theocentric Approach to the Analytical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(2), 215–226.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1–8.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Ningsih, Y. S., Mulia, M., & Lubis, A. H. (2023). Development of Picture Storybooks with TheoAnthropoEco Centric Approach for Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1888–1903.
- Nurhidayah, I., Asifah, L., & Rosidin, U. (2021). Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. 13(1), 61–71. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i1.4864>
- Pehtiyanti, I., Ahmad, A., Dzaky, M., Fauziah, S. N., Rendi, & Puspitasari, P. (2023). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan harmonisasi antara masyarakat dan sekolah. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 269–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.22021/pacu.v3i1.411>
- Putra, Meiyaldi Eka, Fajar Maulana, Ramanda Rizky, and Islami Fatwa. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Perkuliahan Problem Based Instruction (PBI) Mata Kuliah Gambar Teknik.” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 10(1):22–30. doi:10.36706/jptm.v10i1.20850.
- Rahmah, S., & Lubis, A. H. (2024). Problem Posing as a Learning Model to Improve Primary School Students’ Mathematics Learning Outcomes in Gayo Lues. *Journal of Indonesian Primary School*, 1(4), 93–104.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ranisa, R., Erawadi, E., & Hamka, H. (2018). Students’ Mastery in Identifying Adverbs at Grade VIII SMPN 2 Batang Toru Tapanuli Selatan. *ENGLISH EDUCATION JOURNAL: English Journal for Teaching and Learning*, 6(2), 241–252.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 188–201.
- Santi, Undang, & Kasja. (2023). Peran Guru PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16078–16084. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8918>
- Sinaga, Nurul Afni, Fitri Ayu Ningtiyas, Rifaatul Mahmuzah, Yulia Zahara, and Islami Fatwa. 2023. “The Effect of Deductive-Inductive Learning Approach on Creative Thinking Ability and Learning Motivation.” *Journal of Educational Research and Evaluation* 6(2):123–34. doi:10.24114/paradikma.v16i2.46952.
- Siraj, S., M. Yusuf, I. Fatwa, F. Rianda, and M. Mulyadi. 2023. “Pengembangan Model Pembelajaran Reflektif Berbasis Unity of Sciences Bagi Calon Guru Sekolah Menengah Kejuruan Profesional.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6(4):2030–38.

- Siregar, N., & Siregar, R. S. (2025). Analysis of numeracy literacy of junior high school students in AKM questions: Learning strategies based on higher order thinking skills at SMP Negeri 5 Tapung Hilir. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 2(1), 359–367. <https://doi.org/10.62945/jpgi.v2i1.720>
- Siregar, R. S. (2024). *Fiqhu Al-Akbār: Taḥqī An-Naṣ Wa Taḥlīlu’Afkārihi*. UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora.
- Siregar, R. S. (2024). Students’ Preferences for Varied Learning Methods: An Empirical Study of the Effectiveness and Appeal of Diverse Instructional Approaches. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 1(2), 140–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jpgi.v1i2.679>
- Siregar, R. S. (2025). The Influence of Social Media as a Learning Resource on the Academic Behavior of Junior High School Adolescents. *KOGNITIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 21–28.
- Siregar, R. S. (2025a). Arabic Language Learning Culture in Salaf Islamic Boarding Schools: An Ethnographic Study of Linguistic Punishment Practices and Traditions. *ETNOPEDAGOGI: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/etnopedagogi.v2i2.722>
- Siregar, R. S. (2025b). Evaluation of the Implementation of the Reading Literacy Program at SD Negeri 100190 Tarutung Bolak. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(1), 240–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jips.v2i1.723>
- Siregar, R. S. (2025c). Improving the Arabic Writing Skills of Students through the Application of Contextual Learning Methods at Dayah Irsyadul Abidin Qurani. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 2(1), 358–369. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i1.726>
- Siregar, R. S. (2025d). Principles of Subject-Based Arabic Curriculum Development: Language Skills Integration and Contextual Relevance. *DEEP LEARNING: Journal of Educational Research*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/deeplearning.v1i2.229>
- Siregar, R. S. (2025e). Students’ Cognitive Difficulties in Mastering the Nahwu Rules: A Descriptive Study at SMP IT Al Farabi Bilingual School. *Jurnal Cendekia Islam Indonesia*, 1(2), 10–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jcii.v1i2.216>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.