



PENGGUNAAN *GAME* MARBEL KEBIASAAN BAIK UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Faridah Auliya ‘Afifah*, Upik Elok Endang Rasmani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: aulyafaridah7@students.uns.ac.id.

ABSTRAK

Permasalahan yang mendasari penelitian ini yaitu anak-anak masih belum mandiri dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Ditemukan anak yang belum menjaga kebersihan diri sendiri, seperti tidak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Kemudian terdapat anak yang masih membuang sampah sembarangan dan tidak mengembalikan mainan setelah digunakan. Selanjutnya pada saat makan snack di sekolah, beberapa anak sudah dapat makan sendiri tetapi masih berceceran dan durasi waktu yang lama. Ketika BAK dan BAB, anak-anak masih dibantu oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian menggunakan *game* marbel kebiasaan baik pada anak usia 4 – 5 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data yang digunakan berupa triangulasi sumber dan teknik. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian pada anak menggunakan *game* marbel kebiasaan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata dari pra tindakan sampai dengan siklus 3 sudah meningkat, diantaranya 1) terdapat 100% anak yang mampu menjaga kebersihan diri sendiri, 2) terdapat 75% anak yang membuang sampah pada tempatnya, 3) terdapat 75% anak yang mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan, 4) terdapat 86,11% anak yang mampu makan sendiri, dan 5) terdapat 83,33% anak yang mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* marbel kebiasaan baik dapat meningkatkan kemandirian pada anak usia 4 – 5 tahun.

Kata Kunci: kemandirian, *game* marbel, kebiasaan baik, anak usia dini

ABSTRACT

The underlying problem of this research is that children are still not independent in carrying out daily activities. It was found that children do not maintain personal hygiene, such as not washing their hands before and after eating. Then there are children who still litter and do not return toys after use. Furthermore, during snack time at school, some children can already eat independently but still leave a mess and the duration is long. When urinating and defecating, children are still assisted by teachers. Based on these problems, this study aims to increase independence using the Marbel game of good habits in children aged 4-5 years. This study used classroom action research (CAR). Data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The data validity test technique used was triangulation of sources and techniques. This study used qualitative data analysis techniques consisting of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed an increase in independence in children using the Marbel game of good habits. This is evidenced by an increase in the average percentage from pre-action to cycle 3 has increased, including 1) there are 100% of children who are able to maintain their own hygiene, 2) there are 75% of children who throw garbage in its place, 3) there are 75% of children who return toys to their place after use, 4) there are 86.11% of children who are able to eat alone, and 5) there are 83.33% of children who are able to bathe, urinate, and defecate with assistance. It can be concluded that the use of good habits marble games can increase independence in children aged 4-5 years.

Keywords: independence, marble game, good habits, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memainkan peran penting dalam pembentukan dasar-dasar perkembangan anak. Pada masa usia ini, anak-anak mengalami masa-masa yang sangat krusial dalam tumbuh kembang mereka. Berbagai aspek yang disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi Republik Indonesia No. 5 Tahun 2022, seperti nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional, yang merupakan bagian dari fondasi yang dibangun untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut dengan kesiapan yang baik. Peran orang tua dan pendidik di PAUD sangat besar. Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama dalam kehidupan anak, serta memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan nilai-nilai moral dan agama pada anak. Sedangkan pemberian stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan merupakan peran dari pendidik, seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional yang sangat penting untuk kehidupan sosial kedepannya.

Pendidikan pada anak usia dini berfokus pada pendekatan holistik yang memperhatikan keseimbangan aspek jasmani dan rohani, dengan memberikan stimulasi yang tepat akan membantu anak mencapai berbagai aspek perkembangan. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik bekerja sama dan memberikan dukungan untuk perkembangan anak agar anak tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan berbudi pekerti untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan dimasa mendatang. Semua perkembangan saling berkaitan dengan perkembangan lainnya. perkembangan sosial emosional anak usia dini sangat berperan dalam membentuk karakter dan keterampilan hidup dimasa depan. Aspek penting dalam perkembangan sosial emosional salah satunya kemandirian yang memiliki dampak besar terhadap berinteraksi positif dengan orang-orang di lingkungannya.

Steinberg (Norma et al., 2022) mengatakan bahwa kemandirian merupakan kemampuan untuk bertindak laku secara mandiri. Papalia berpendapat bahwa kemandirian berdampak ketika anak mengambil keputusan dimasa mendatang, misalnya dalam memilih teman, melanjutkan pendidikan dan karir, dan kegiatan sehari-harinya (Sari & Rasyidah, 2020). Kemandirian diperlukan untuk kehidupan dimasa mendatang karena anak harus hidup tanpa bergantung dengan orang tuanya untuk memenuhi kebutuhannya dan dalam mengambil keputusan. Peningkatan kemandirian dapat dilakukan dengan meminta anak berpendapat, memberikan kebebasan, memberikan kepercayaan, dan melibatkan anak secara langsung dalam menentukan pilihan.

Menurut Erikson (Rahmi, Mutia., Elan., & Rahman, 2023) dalam kemandirian anak usia 3 – 5 tahun berada pada tahap inisiatif vs rasa bersalah, yaitu anak sudah bisa melaksanakan tugas yang diberikan, aktif dalam berkegiatan, tidak memiliki keraguan, memiliki keyakinan, dan memiliki ketakutan saat berkegiatan secara mandiri. Kemandirian penting untuk meningkatkan percaya diri anak (Asmawati, 2014). Sejak usia dini, anak-anak perlu diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan mereka sendiri, mengeksplorasi kegiatan yang diminati, dan membuat keputusan dalam batasan yang aman. Hal ini bukan hanya mengembangkan kemandirian anak, tetapi juga mengajarkan tanggung jawab terhadap pilihan anak.

Kemandirian yaitu kemampuan untuk tidak bergantung pada orang lain dalam melakukan kegiatan sehari-hari dengan sendiri atau bantuan orang lain dalam skala kecil (Ali, Mohammad dan Asrori, 2016). Perilaku mandiri pada anak terlihat ketika menentukan tujuan, mengatur tingkah laku, mengambil keputusan, mengatasi masalah, dan bertanggung jawab. Sulasmi dan Lydia (Malik et al., 2020), kemandirian merupakan kemampuan berpikir, merasakan, melakukan tindakan secara individu tanpa bantuan orang lain. Kemandirian merupakan bagian dari aspek pengembangan sosial emosional dikarenakan adanya perubahan perilaku yang dilakukan anak yaitu ketika berusaha melepas ketergantungan pada bantuan orang tua. Kemandirian termasuk kebiasaan baik yang dapat membentuk *social life skill*, yaitu kemampuan yang harus dimiliki anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Kemandirian dimulai dengan proses mengenal dan memahami diri sendiri serta lingkungan sekitar (Fitriani et al., 2023). Kemandirian pada anak usia dini dapat dimulai dengan melibatkan anak secara langsung, memberikan kebebasan, meminta pendapat anak, dan memberikan kepercayaan.

Menurut Brewer (Rohimah et al., 2019), kemandirian dibagi menjadi tujuh bagian, yaitu kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, selalu berbagi, dan mengendalikan emosi. Setiap aspek membantu anak dalam mengelola diri mereka sendiri dan berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu aspek kemandirian yang perlu dikembangkan yaitu kemampuan fisik. Pada usia ini, anak pada tahap proses mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus untuk mendukung kegiatan sehari-hari mereka. Kemandirian dalam hal fisik memungkinkan anak untuk melakukan berbagai tugas, seperti berpakaian, makan, merapikan mainan, dan menjaga kebersihan diri sendiri, seperti mencuci tangan. Dengan meningkatnya kemandirian fisik, anak-anak merasa lebih mandiri dan percaya diri karena anak mampu melakukan tugas-tugas dasar sehari-hari dengan lebih mudah. Berdasarkan Ikun et al (2019) dan Asmawati (2014), kemandirian pada anak meliputi 1) mampu menjaga kebersihan diri sendiri, 2) mampu membuang sampah pada tempatnya, 3) mampu mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan, 4) mampu makan sendiri, dan 5) mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2024 menunjukkan bahwa kemandirian anak usia 4 – 5 tahun belum muncul secara optimal. Hal tersebut dibuktikan dalam menjaga kebersihan diri, anak tidak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan pada kegiatan makan bekal di sekolah. Setelah itu, tidak membuang sampah pada tempatnya. Kemudian anak belum mengembalikan mainan pada tempatnya. Kemudian pada saat makan bekal, beberapa anak masih makan berceceran dan durasi yang lama. Ketika BAK dan BAB di sekolah, anak-anak masih perlu bantuan guru secara intens. Selanjutnya wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas menunjukkan bahwa anak masih sering diingatkan untuk membiasakan kebiasaan sehari-hari.

Permasalahan pembelajaran di kelas dapat diatasi dengan menerapkan metode yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Metode pembelajaran yang sesuai dapat dilakukan agar kemandirian dapat meningkat. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk untuk meningkatkan kemandirian anak melalui *game* marbel kebiasaan baik. Proses kegiatan belajar menggunakan *game* marbel kebiasaan baik dilakukan sebagai *treatment* agar anak dapat mengetahui kebiasaan-kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari yang diharapkan dapat dipraktikkan langsung secara mandiri.

Game merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi sehingga orang yang menerima terangsang pikiran dan minatnya untuk belajar (Hidayatulloh et al., 2020). *Game* edukatif atau seperti yang dijelaskan (Putu et al., 2021) merupakan permainan yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur pembelajaran ke dalam kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak dapat belajar sambil bermain yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Melalui *game* edukatif, anak dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan kebiasaan yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Wahyuni & Azizah, 2020) bahwa pembelajaran menggunakan *game* dapat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, memberikan keterampilan khusus untuk anak dalam menyelesaikan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari.

Game adalah kegiatan yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan memberikan pengetahuan melalui media yang menarik

(Windisari, 2019). *Game* diciptakan untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada anak (Rizky et al., 2022). *Game* marbel kebiasaan baik membantu anak untuk mengenal kebiasaan-kebiasaan baik menjadi kegiatan yang dilakukan di kehidupan sehari-harinya. *Game* ini bertujuan agar anak mempunyai sikap dan kebiasaan-kebiasaan baru yang tepat dan positif, membantu anak menjadi mandiri ketika melakukan kegiatan sehari-hari dari pagi hingga malam. *Game* marbel kebiasaan baik yang digunakan berisi kegiatan mencuci tangan, mencuci kaki, menggosok gigi, mandi, makan, membuang sampah, dan makan. Anak dapat melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan petunjuk yang diperintahkan pada setiap kegiatan. Melalui *game* tersebut anak dapat mengetahui bagaimana cara melakukan kegiatan tersebut dan diharapkan terbiasa melakukan di kehidupan sehari-harinya. Menurut Groos (Wahyuni & Azizah, 2020) melalui *game*, anak dapat memecahkan masalah dan menyelesaikan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemandirian anak usia 4 – 5 tahun disalah satu TK di Karanganyar menggunakan *game* marbel kebiasaan baik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2024 – Januari 2025. Subjek penelitian ini yaitu kelompok A1 usia 4 – 5 tahun yang berjumlah 12 anak dengan rincian 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Sumber data penelitian ini melibatkan guru, anak, dan orang tua. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan ketika pembelajaran menggunakan *game* marbel kebiasaan berlangsung dan pembelajaran di sekolah dari pembukaan hingga penutup. Wawancara dilakukan peneliti kepada guru kelas kelompok A1 untuk mengetahui kondisi anak sebelum dan setelah adanya tindakan menggunakan *game* marbel kebiasaan baik. Dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar observasi, angket, foto, dan video.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu gabungan kuantitatif dan kualitatif yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart. Prosedur penelitian yang dilakukan dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan selama 3 siklus dan 3 pertemuan pada tiap siklusnya. Penelitian ini menggunakan teknik uji validitas yaitu uji validitas isi, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dengan perhitungan persentase rata-rata indikator dengan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel. Teknik analisis data kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pratindakan merupakan hasil data yang didapatkan sebelum dilakukan tindakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan ketika pembelajaran di dalam kelas dari pembukaan hingga penutup untuk mengetahui perkembangan kemampuan kemandirian anak sebelum dilakukan tindakan. Berikut merupakan hasil pratindakan berdasarkan indikator kemandirian, yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Indikator Kemandirian Pratindakan

NO	INDIKATOR	TUNTAS		BELUM TUNTAS	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Menjaga kebersihan diri sendiri	7	58,33%	5	41,67%
2.	Membuang sampah pada tempatnya	7	58,33%	5	41,67%
3.	Mengembalikan mainan pada tempatnya	3	25%	9	75%
4.	Mampu makan sendiri	7	58,33%	5	41,67%
5.	Mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan	8	66,67%	4	33,33%

Jumlah nilai ketuntasan pada pratindakan belum mencapai minimum indikator kinerja, yaitu 75%. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan untuk memenuhi pencapaian minimum ketuntasan yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dikatakan tuntas apabila memperoleh skor 1 atau muncul pada setiap indikator yang telah ditentukan. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menyiapkan RPPH, media, alat dan bahan, lembar observasi, dan lembar instrumen penilaian. Kemudian pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti menjelaskan aturan bermain dan cara bermain. Setelah itu mencatat hasil observasi kegiatan selama pembelajaran dan merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan sebagai acuan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

Hasil siklus I menunjukkan kemandirian anak belum muncul secara optimal dan belum mencapai ketuntasan. Hasil persentase kemandirian siklus I disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Indikator Kemandirian Siklus I

No	Indikator	Jumlah Tuntas			Rata-rata	Belum Tuntas		
		P1	P2	P3		P1	P2	P3
1.	Menjaga kebersihan diri sendiri	7	7	8	61,11%	5	5	4
		58,33%	58,33%	66,67%		41,67%	41,67%	33,33%
2.	Membuang sampah pada tempatnya	7	8	8	63,89%	5	4	4
		58,33%	66,67%	66,67%		41,67%	33,33%	33,33%
3.	Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan	3	3	3	25%	9	9	9
		25%	25%	25%		75%	75%	75%

4. Mampu makan sendiri	7	9	10	72,22%	5	3	2
	58,33%	75%	83,33%		41,67%	25%	16,66%
5. Mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan	8	9	9	72,22%	4	3	3
	66,67%	75%	75%		33,33%	25%	25%

Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa dari ke-5 indikator tersebut masih belum mencapai target ketuntasan yaitu sebesar 61,11% pada indikator menjaga kebersihan diri sendiri, 63,89% pada indikator membuang sampah pada tempatnya, 25% pada indikator mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan, 72,22% pada indikator makan sendiri dan mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan. Hasil tersebut dikarenakan anak masih diingatkan dalam menjaga kebersihan diri sendiri, membuang sampah pada tempatnya, mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan. Sedangkan pada indikator makan sendiri, anak masih berceceran dan lama ketika makan karena tidak dibiasakan makan sendiri ketika di rumah. Selanjutnya pada indikator mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan masih perlu bantuan intens baik dari orang tua maupun guru karena khawatir tidak bersih. Dari hasil siklus I belum mencapai target ketuntasan sehingga dilanjutkan tindakan siklus II.

Pada siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus I. peningkatan tersebut dibuktikan dengan tingkat pencapaian indikator menjaga kebersihan diri sendiri, membuang sampah pada tempatnya, mampu makan sendiri, dan mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan. Peningkatan tersebut karena adanya pembelajaran yang baru dilakukan. Hasil persentase dari siklus II menunjukkan persentase kemandirian disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Indikator Kemandirian Siklus II

No	Indikator	Jumlah Tuntas			Rata-rata	Belum Tuntas		
		P1	P2	P3		P1	P2	P3
1.	Menjaga kebersihan diri sendiri	9	10	12	86,11%	3	2	0
		75%	83,33%	100%		25%	16,67%	0
2.	Membuang sampah pada tempatnya	8	10	8	72,22%	4	2	4
		66,67%	83,33%	66,67%		33,33%	16,67%	33,33%
3.	Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan	4	7	8	52,77%	8	5	4
		33,33%	58,33%	66,67%		66,67%	41,67%	33,33%
4.	Mampu makan sendiri	11	9	9	80,55%	1	3	3
		91,67%	75%	75%		8,33%	25%	25%
5.	Mampu mandi,	10	10	10	83,33%	2	2	2

BAK, dan BAB dengan bantuan	83,33%	83,33%	83,33%	16,67%	16,67%	16,67%
--------------------------------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Pada tabel di atas menunjukkan terdapat 1 indikator yang belum mencapai ketuntasan yaitu mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan. Hal tersebut dikarenakan masih sering diingatkan, jika tidak maka mainan tidak dibereskan. Oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus III.

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Indikator Kemandirian Siklus III

No	Indikator	Jumlah Tuntas			Rata-rata	Belum Tuntas		
		P1	P2	P3		P1	P2	P3
1.	Menjaga kebersihan diri sendiri	12	12	12	100%	0	0	0
		100%	100%	100%				
2.	Membuang sampah pada tempatnya	8	9	10	75%	4	3	2
		66,67%	75%	83,33%		33,33%	25%	16,67%
3.	Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan	6	10	11	75%	6	2	1
		50%	83,33%	91,67%		50%	16,67%	8,33%
4.	Mampu makan sendiri	9	11	11	86,11%	3	1	1
		75%	91,67%	91,67%		25%	8,33%	8,33%
5.	Mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan	10	10	10	83,33%	2	2	2
		83,33%	83,33%	83,33%		16,67%	16,67%	16,67%

Pada siklus III menunjukkan peningkatan dan mencapai target ketuntasan pada semua indikator. Anak-anak mampu menjaga kebersihan diri, seperti mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, mencuci kaki dan menggosok gigi sebelum tidur. Kemudian anak mampu membuang sampah pada tempatnya karena penguatan pada setiap pertemuan. Selanjutnya anak mampu mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan, anak-anak mulai membereskan mainan karena perintah dan tidak diperbolehkan bermain oleh orang tuanya. Kemudian anak-anak mampu makan sendiri karena pembiasaan di sekolah dan aturan jika belum selesai makan tidak diperbolehkan bermain. Terakhir, anak-anak mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan yang tidak seintens sebelumnya.

Tindakan yang dilakukan peneliti pada anak usia 4 – 5 tahun untuk meningkatkan kemandirian anak melalui game marbel kebiasaan baik menghasilkan data siklus I, II, dan III. Berdasarkan hasil data tersebut, peneliti membandingkan hasil dari pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Ketuntasan Pratindakan, Siklus I, II, dan III

NO	INDIKATOR	PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1.	Menjaga kebersihan diri	58,33%	61,11%	86,11%	100%
2.	Membuang sampah pada tempatnya	58,33%	63,89%	72,22%	75%
3.	Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan	25%	25%	52,77%	75%
4.	Mampu makan sendiri	58,33%	72,22%	80,55%	86,11%
5.	Mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan	66,67%	72,22%	83,33%	83,33%

Data penelitian yang dilakukan menunjukkan perbandingan hasil pertemuan pada setiap siklus. Berdasarkan tabel 5, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* marbel kebiasaan baik dapat meningkatkan kemandirian anak usia 4 – 5 tahun. Dapat terlihat bahwa kondisi awal, kemandirian anak masih belum muncul dan belum berkembang dengan optimal. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I, II, dan III. Peningkatan terjadi setelah adanya tindakan dengan *game* marbel kebiasaan baik. Berdasarkan hasil tersebut, peningkatan terjadi pada semua indikator kemandirian, diantaranya anak mampu menjaga kebersihan diri sendiri, mampu membuang sampah pada tempatnya, mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan, mampu makan sendiri, dan mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan. Hasil 5 indikator tersebut menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah muncul dan berkembang dengan baik.

Pada indikator menjaga kebersihan diri sendiri meliputi kegiatan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, mencuci kaki sebelum tidur, dan menggosok gigi sebelum tidur. Pada indikator menjaga kebersihan diri sendiri menunjukkan nilai ketuntasan pada pratindakan sebesar 58,33%, meningkat menjadi 61,11% pada siklus I, meningkat kembali pada siklus II yaitu 86,11%, dan tuntas 100% pada siklus III. Pada kondisi awal atau pratindakan, kemandirian anak belum muncul secara optimal. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pembiasaan untuk mencuci kaki dan menggosok gigi sebelum tidur. Menurut (Fadilah et al., 2020) bahwa pembiasaan yang dapat dikembangkan agar anak mandiri yaitu keterampilan diri sendiri, seperti mencuci tangan sebelum makan, melepas sepatu, dan melepas jaket. Akan tetapi, setelah adanya penggunaan *game* marbel kebiasaan baik, kemandirian anak meningkat. Menurut Vitianingsih (Rizky et al., 2022), *game* dapat digunakan sebagai media alternatif guru dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi *game* sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak karena terdapat tantangan, ketepatan, daya nalar, dan etika. Hal tersebut membuktikan bahwa perlunya metode atau penggunaan media yang tepat untuk mendukung kemandirian anak agar muncul atau berkembang secara optimal.

Indikator membuang sampah pada tempatnya yang diamati ketika pembelajaran di kelas dan setelah makan snack bersama. Indikator ini menunjukkan peningkatan pada pratindakan sebesar 58,33%, meningkat pada siklus I sebesar 63,89%, mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 72,22%, dan meningkat kembali pada siklus III yaitu 75%. Pada pratindakan, kemandirian dalam hal membuang sampah pada tempatnya

menunjukkan belum muncul secara optimal karena setelah anak makan *snack*, hal yang dilakukan adalah bermain tanpa membereskan tempat makan terlebih dahulu. Tindakan dari guru dan peneliti yaitu mengingatkannya. Akan tetapi, melihat peningkatan tersebut karena anak mampu menginterpretasikan aktivitas-aktivitas yang dimainkan dalam game diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini terbukti bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, permainan tersebut berkembang sejalan dengan perkembangan zaman (Warsita, 2017).

Indikator mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan yang diamati ketika kegiatan bermain di sekolah dan bekerja sama dengan orang tua untuk mengetahui kegiatan tersebut di rumah. Pada indikator ini mengalami peningkatan, diantaranya tahap pratindakan sebesar 25%, pada siklus I menunjukkan hal yang signifikan, meningkat pada siklus II yaitu sebesar 52,77%, meningkat kembali sebesar 75% pada siklus III. Hasil tersebut membuktikan bahwa *game* dapat mengembangkan keterampilan dan kesejahteraan sosial emosional pada anak dan remaja yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Toh & Kirschner, 2023). Pada hasil tersebut terdapat 3 anak yang belum tuntas, anak mengembalikan mainan karena perintah dan ditakuti jika tidak dibereskan maka mainan akan hilang. Sejalan dengan (Setiawan & Praherdhiono, 2019) bahwa *game* tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga pengalaman yang membuat anak meningkatnya motivasi serta mendorong partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pentingnya *game* yang interaktif dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan sehingga anak termotivasi dalam melakukan hal-hal yang terdapat dalam *game* tersebut.

Indikator mampu makan sendiri diamati ketika kegiatan makan *snack* di sekolah dan meminta orang tua mengisi angket untuk mengetahui kegiatan makan anak di rumah. Anak dikatakan mandiri ketika mampu mengurus dirinya sendiri, seperti makan, berpakaian, *toilet training*, dan mandi (Wahab & Ayriza, 2020). Pada indikator mampu makan sendiri menunjukkan peningkatan. Pada tahap pratindakan menunjukkan 58,33%, siklus I sebesar 72,22%, meningkat pada siklus II yaitu sebesar 80,55%, dan meningkat kembali pada siklus III sebesar 86,11%. Pada kondisi awal, beberapa anak masih makan disuapi dan makan sendiri karena lauk yang cocok atau disenangi anak. Menurut Munawaroh (Rasmani et al., 2022) bahwa *game* sangat efektif dalam pembelajaran di kelas karena terdapat elemen-elemen interaktif yang dapat memunculkan rasa ingin tahu anak dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa kemandirian anak, khususnya makan sendiri mengalami peningkatan yang signifikan melalui pembiasaan dan *treatment* menggunakan *game* marbel kebiasaan baik disertai dengan penguatan. Makan sendiri dapat meningkatkan motorik halus dan kemandirian sehingga kepercayaan diri anak pun meningkat pula. Dengan pembiasaan makan sendiri, maka akan membentuk kebiasaan makan yang positif bagi anak.

Indikator mampu mandi, BAK, dan BAB dengan bantuan mengalami peningkatan. Indikator tersebut juga disebut dengan toilet training. Menurut Hidayat (Mendri & Badi'ah, 2019) toilet training merupakan pelatihan yang ditujukan untuk anak agar mampu mengendalikan dalam membuang air kecil maupun besar. Pada kondisi awal sebesar 66,67%, meningkat pada siklus I sebesar 72,22%, meningkat kembali pada siklus II sebesar 83,33%, dan menunjukkan hasil yang sama pada siklus III. Terdapat beberapa anak belum muncul kemandiriannya karena orang tua yang kurang percaya akan kebersihan anak jika anak *toilet training* secara mandiri. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan toilet training anak meningkat dengan adanya pembiasaan dan penguatan. Toilet training yang dapat dicapai anak secara mandiri meliputi menahan diri atau penguasaan untuk pergi ke kamar mandi, melepas pakaian,

mengeluarkannya di toilet, membersihkan diri, berpakaian kembali, mengguayur, dan mencuci tangan (Kroeger dan Sorensen, 2009).

Berdasarkan hasil data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemandirian anak usia 4 – 5 tahun menggunakan game marbel kebiasaan baik. *Game* marbel kebiasaan baik menurut (Putri, 2024) merupakan aplikasi belajar berbasis *game* yang bertujuan untuk membantu anak-anak mengenal kebiasaan-kebiasaan baik menjadi kegiatan sehari-hari. Dengan menerapkan *game* tersebut diharapkan anak dapat disiplin dan melakukan kegiatan sehari-hari dengan mandiri.

Penggunaan *game* membantu anak dalam memecahkan masalah, membantu menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari, menstimulus dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan dan kesejahteraan sosial emosional pada anak dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *game* dalam meningkatkan kemandirian anak memberikan kesempatan anak untuk melakukan kegiatan secara mandiri, meningkatkan motorik halus, berinteraksi bersama teman, serta mengajarkan anak untuk mengantre.

Pembelajaran menggunakan *game* marbel kebiasaan baik dapat menstimulasi 5 indikator kemandirian anak yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pembelajaran dimulai dari penjelasan tentang *game* marbel kebiasaan baik, bagaimana cara penggunaannya, dan bagaimana pula aturan-aturan yang diterapkan dalam pembelajaran. Setelah penjelasan tersebut, anak-anak diminta untuk duduk berbaris dan mulai melakukan treatment dengan *game* secara satu per satu. Kemudian anak menyelesaikan *game* tersebut sesuai dengan yang tertera pada gadget sebanyak 2 kali permainan. Selanjutnya setelah selesai bermain, anak akan diberikan pertanyaan tentang kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan baik di rumah maupun di sekolah serta memberikan penguatan agar anak melakukan hal tersebut sesuai dengan inisiatif diri sendiri.

Implementasi *game* marbel kebiasaan baik terhadap pembelajaran dalam meningkatkan kemandirian dilakukan dengan mengidentifikasi tujuan penerapan *game* terhadap pembelajaran anak dalam meningkatkan kemandirian anak dalam kebiasaan-kebiasaan sehari-hari. Dimulai dari aktivitas bangun tidur sampai tidur kembali. Adapun stimulus yang diberikan dalam meningkatkan kemandirian anak melalui instruksi yang dilakukan secara terus menerus pada 2 siklus pertama dengan menggunakan *game* marbel kebiasaan baik. Dari hasil analisis setiap pertemuan, setiap anak diberikan penguatan agar tetap melakukan kebiasaan-kebiasaan baik tanpa diingatkan. Dalam penerapan *game* dalam pembelajaran telah disesuaikan dengan peraturan sekolah yang berlaku.

Penggunaan *game* marbel kebiasaan baik memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran yang dilakukan dengan *game* dapat merangsang perkembangan sosial emosional dan kognitif anak secara optimal (David Triatna & Khamim Zarkasih Putro, 2024). Dalam aspek sosial emosional terutama kemandirian, guru mengenalkan *game* yang belum pernah diajarkan sebelumnya karena beberapa guru berpendapat bahwa *game* hanya untuk bermain tanpa adanya pembelajaran didalamnya. *Game* memiliki daya tarik sendiri bagi anak karena selain fitur yang menarik, terdapat gambar dan suara yang menyenangkan bagi anak. Namun, *game* yang diajarkan termasuk dalam *game* edukatif karena bukan hanya terdapat fitur-fitur yang menarik, tetapi terdapat pesan yang disampaikan dari kegiatan-kegiatan dalam *game* tersebut. Selain itu, kedisiplinan dalam pembelajaran menggunakan *game* yaitu ketika guru menerapkan aturan-aturan ketika pembelajaran, diantaranya antre, waktu yang telah ditentukan, dan lain sebagainya. Dengan demikian, *game* marbel kebiasaan baik tidak hanya sebagai sarana bermain tetapi juga pembelajaran yang dapat mengembangkan sosial emosional dan kognitif anak.

Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(2), 199–206.
<https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>

Ikun, M., Pareira, R. D., & Atal, N. H. (2019). Peningkatan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–42.

Kroeger, K.A., & Sorensen-Burnworth, R. (2009). Toilet Training Individuals with Autism and Other Developmental Disabilities: A Critical Review. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 3(3), 607 – 618.
<https://doi.org/10.1016/j.rasd.2009.01.005>

Malik, L. R., Kartika, A. D. A., & Saugi, W. (2020). Pola Asuh Orang Tua dalam Menstimulasi Kemandirian Anak Usia Dini. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 97–109. <https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2919>

Mendri, N. K., & Badi'ah, A. (2019). *Penggunaan Buku Saku Toilet Training dan Potty Chair sebagai Upaya meningkatkan Kesiapan Toilet Training pada Anak Toddler (1 – 3 Tahun) di PAUD*. Husada Mandiri

Norma, G. T., Dhieni, N., & Wulan, S. (2022). Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun dengan Ibunya yang Bekerja Paruh Waktu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2735–2744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1032>

Putri, V. (2024). *Marbel sebagai Solusi Edukasi Interaktif bagi Anak Usia Dini*. Educa Studio.

Putu, N., Pratama Dewi, A., Agung, A., & Agung, G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.

Rahmi, Mutia., Elan., & Rahman, T. (2023). Perkembangan Kemandirian Anak Usia (5-6 Tahun) Di TK IT Al Amin Saguling Panjang Kawalu Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(4), 407–412.

Rasmani, U. E. E., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., Agustina, P., & Nazidah, M. D. P. (2022). Multimedia Interaktif PAUD dalam Perspektif Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5397–5405. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2962>

Rizky, Mufidah, D., & Mariadini, M. F. (2022). Efektivitas Tangible Game dalam Pembelajaran Operasi Hitung pada Anak Usia Dini. *Journal Smart PAUD*, 5(1), 22–28.

Rohimah, S., Sofia, A., & Pradini, S. (2019). Hubungan Pola Asuh Otoritatif terhadap Kemandirian Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Sari, D. R., & Rasyidah, A. Z. (2020). Peran Orang Tua Pada Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45–57.
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.441>

- Setiawan, A., & Praherdhiono, H. (2019). PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI Article History. *JINOTEP*, 6(1), 39–44. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>
- Toh, W., & Kirschner, D. (2023). Developing social-emotional concepts for learning with video games. *Computers and Education*, 194. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104708>
- Wahab, M., & Ayriza, R. (2020). Understanding the Experience of Early Childhood Education Teachers in Teaching and Training Student Independence at School. In *The Qualitative Report* (Vol. 25, Issue 6). <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol25/iss6/3>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Warsita, B. (2017). Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 14. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.42>
- Windisari, D., Dalimunthe, A, H., & Rahmawati, S. (2019). Pengembangan Sistem Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Aplikasi Mobile. *Jurnal Rekayasa Elektro Sriwijaya*, 1(1), 19 – 29.