

Pemanfaatan Aplikasi *Wheel Of Names* dalam Pengembangan Karakter Disiplin Anak Usia Dini

Aulia Dwi Rahmah¹ Sharina Munggaraning Westhisi²

¹ Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹auliadwirahmah123@gmail.com, ²sharina@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima: 23/02/2026; Direvisi: 02/03/2026; Disetujui: 30/03/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Karakter Disiplin;
Wheel of Names

Kedisiplinan merupakan karakter yang perlu ditanamkan sejak dini. Permasalahan kedisiplinan di lingkungan sekolah salah satunya adalah anak terlambat masuk sekolah atau tidak mendengarkan petunjuk dan petunjuk guru karena media yang digunakan tidak menarik bagi mereka. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media aplikasi *wheel of names* yang menarik perhatian anak-anak karena dapat dilengkapi gambar dan warna. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui implementasi aplikasi *wheel of names* dalam pengembangan nilai karakter disiplin anak usia dini di Kober Istiqomah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, kemudian dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif dengan menggunakan rumus nilai rata-rata dalam bentuk persentase. Hasil penelitian yang dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *wheel of names* dapat mengembangkan kedisiplinan anak. Hal ini terlihat dari perubahan persentase kedisiplinan anak yang meningkat sesuai dengan tujuan ketuntasan yang telah ditetapkan. Hal ini terbukti dengan persentase kedisiplinan anak dari siklus I pada pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 65,7% meningkat di siklus II pada pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata 92,7%, dengan indikator datang ke sekolah tepat waktu, anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dan anak mampu menaati perintah dan arahan guru.

ABSTRACT

KEYWORDS

Disciplinary
Character; Early
Childhood; Wheel
of Names

Discipline is a fundamental character trait that must be instilled during early childhood. In many school environments, disciplinary issues—such as tardiness and non-compliance with instructions—often arise because the instructional media fails to engage the students. To address this, the "Wheel of Names" application was implemented as an interactive tool, utilizing visual elements and colors to capture children's attention. This study aims to evaluate the implementation of the Wheel of Names application in developing disciplinary values among early childhood students at Kober Istiqomah. The research employed Classroom Action Research (CAR), with data collected through observation and analyzed using descriptive statistics to determine average percentage scores. Findings indicate a significant improvement in student discipline from Cycle I to Cycle II. Specifically, the average discipline score rose from 65.7% in the first meeting of Cycle I to 92.7% by the third meeting of Cycle II. This progress was reflected in key indicators, including punctuality, task completion, and adherence to teacher instructions. Consequently, the Wheel of Names application is proven to be an effective medium for fostering discipline in early childhood education.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu program pemerintah yang pelaksanaannya dilakukan oleh lembaga pendidikan mulai dari tingkat PAUD paling bawah hingga tingkat yang lebih tinggi. Hal ini akan memudahkan pemerintah dalam membangun karakter bangsa yang sesuai dengan harapan masyarakat. Selain itu sumber nilai karakter adalah agama, keadilan, toleransi dan kedisiplinan, perilaku dan kebiasaan yang patut diteladani. (Nurhafifah & Nafiqoh, 2019). Maka dari itu, menurut Wibowo, (2012)

karakter merupakan cara berpikir dan bertindak yang membentuk cara hidup setiap orang dan bekerja sama dalam keluarga, komunitas, bangsa, dan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan karakter merupakan upaya untuk mendidik anak agar cerdas dalam menentukan pilihan dan menerapkannya dalam gaya hidup sehingga dapat mempunyai komitmen positif terhadap lingkungan (Wiyani, 2013). Lingkungan yang dapat menumbuhkan karakter anak yaitu lingkungan sekolah. Sekolah merupakan lembaga sosial yang fokus utamanya adalah pengembangan intelektual dan moral anak, karena di sekolah sangat menjunjung tinggi kedisiplinan.

Kedisiplinan yang dilakukan di sekolah yaitu dengan menaati peraturan yang ada di sekolah tersebut. Menurut Rezka & Hartati (2023) disiplin mengacu pada semua peraturan (undang-undang) yang diperlukan untuk menjaga ketertiban dan kelancaran hidup berdampingan. Disiplin anak usia dini adalah pengendalian diri terhadap perilaku anak dengan meminta mereka bertindak sesuai pemahaman dengan aturan yang sudah dibangun, seperti nilai, standar, dan aturan, yang lebih sering dilakukan di rumah atau di sekolah, antara usia 0 hingga 6 tahun (Rahmi & Anggraeni, 2023). Menumbuhkan kedisiplinan meliputi pengembangan karakter anak melalui keteladanan dengan memperhatikan empat sifat: religius, jujur, toleran, dan disiplin. Mendisiplinkan anak merupakan inisiatif yang dapat diajarkan melalui kebiasaan yang berkesinambungan, tepat sasaran, dan terukur. Pembentukan disiplin di sekolah seperti: misalnya disiplin waktu, disiplin belajar, disiplin mengikuti aturan, disiplin bertindak, disiplin istirahat, dan disiplin mencapai tujuan sendiri.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, permasalahan kedisiplinan yang ada di lingkungan sekolah antara lain keterlambatan, tidak membaca doa dengan benar, anak belum bisa mengantre dengan tertib, anak tidak dapat memperhatikan dan mendengarkan guru tanpa menimbulkan keributan, mengembalikan mainan dan alat tulis ke tempatnya semula tanpa disuruh, dan anak belum mampu membuang sampah pada tempatnya tanpa diperintah. Tentu saja, ada banyak faktor yang mempengaruhi permasalahan ini karena anak-anak sangat terpengaruh oleh apa yang mereka lihat dan dengar di sekitar mereka. Hal ini terutama terjadi pada persiapan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu diketahui bahwa penyebab masalah disiplin di sekolah adalah pengaruh teman anak, kurangnya motivasi anak, dan faktor keluarga (Utami & Prasetyo, 2021).

Maka dari itu, terlihat adanya kesenjangan antara program pemerintah yang ingin membangun karakter bangsa yang sesuai dengan harapan masyarakat yang dilaksanakan di lembaga pendidikan dengan permasalahan yang ada di sekolah. Di lingkungan sekolah juga mempunyai permasalahan yang cukup sering terlihat yaitu adanya penurunan saat datang ke sekolah atau keterlambatan yang disebabkan dengan berbagai banyak faktor. Selain permasalahan yang dilakukan oleh anak, guru juga masih ada yang belum mengerti tentang *Information and Technolog* (IT) yang mendasar. Seharusnya di era globalisasi ini menuntut guru agar menggunakan media berbasis *Information and Technolog* (IT) untuk bisa memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak.

Dengan demikian, media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran karena harus berpotensi mempengaruhi minat belajar siswa sekaligus memaksimalkan proses belajarnya (Lestari, Westhisi, & Wulansuci, 2023). Berbagai macam media berbasis *Information and Technolog* (IT) yang bisa digunakan di proses pembelajaran di PAUD. Salah satunya menggunakan aplikasi *wheel of names*. Dari berbagai aplikasi yang ada, *wheel of names* ini aplikasi yang cukup sederhana cara menggunakannya dari aplikasi lainnya. *Wheel of names* adalah salah satu aplikasi *online* yang berjalan di *web browser* yang penggunaannya untuk memilih sesuatu secara acak. Di dalam aplikasi *wheel of names* bisa memasukkan gambar, huruf maupun angka yang berwarna agar menarik anak. Dengan

mengimplementasikan aplikasi *wheel of names* di pendidikan anak usia dini dalam proses pembelajaran akan menarik minat anak untuk mau belajar dan mendengarkan perintah guru.

Penelitian yang serupa dengan aplikasi *wheel of names* telah dilakukan oleh beberapa termasuk penelitian dengan menggunakan roda (*rotating education game*). Roda (*rotating education game*) adalah media pembelajaran warna-warni dengan karakter lucu yang merangsang daya ingat anak dan mendorong kedisiplinan. Adanya roda (*rotating education game*) sebagai media pembentukan sikap disiplin pada anak usia dini memudahkan guru dalam mengembangkan sikap disiplin di sekolah dan membantu anak yang lebih besar memperoleh kedisiplinan dalam menjalankan disiplin dilampirkan ke aktivitas sehari-hari mereka (Noor & Astutik, 2019).

Selain dari penelitian diatas ada juga penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dan Anggraeni (2024) yang menggunakan media *Ebook* di kelompok bermain dalam penanaman kedisiplinan. Hasil dari penelitian ini adalah penanaman kedisiplinan yaitu komunikasi, sosialisasi, dan diskusi dalam kelompok bermain Laboratorium Universitas Negeri Padang berdasarkan kurikulum, penilaian dilakukan berdasarkan kepribadian anak, 1) sikap menunggu giliran, 2) kepatuhan terhadap peraturan sehari-hari, dan 3) bahasa orang lain.

Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi *wheel of names* dalam pengembangan nilai-nilai karakter disiplin anak usia dini di Kober Istiqomah.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang menggunakan refleksi diri sebagai metode pengajaran utama di dalam kelas melibatkan dialog antara guru dan siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Maulandari (2021), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah studi tentang perilaku kelas melalui kesempatan untuk melakukan refleksi diri dan pemaparan masalah dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang disusun dalam keadaan yang sebenarnya, menganalisis seluruh hasil dan mempertimbangkan pokok-pokok pembelajaran dari kegiatan-kegiatan tersebut.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc.Taggart, terdiri dari empat komponen: (1) Perencanaan (*planning*), tahap perencanaan meliputi penentuan subjek penelitian, pembuatan RPPH, pembuatan media, dan penentuan evaluasi setiap siklus. (2) Pelaksanaan tindakan (*action*), pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilaksanakan, sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). (3) Observasi (*observation*), pada tahapan ini dilaksanakan observasi atau pengamatan, subjek kajiannya adalah anak-anak yang mematuhi perintah. (4) Refleksi (*reflection*), pada tahap ini dilakukan analisis terhadap lembar observasi aktivitas anak dan lembar evaluasi anak, hasil refleksi memberikan wawasan dan penilaian terhadap seberapa baik tercapainya kualitas aktivitas anak sesuai aturan, dan hasil review menjadi dasar untuk mengambil tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini yaitu delapan anak berusia 5 hingga 6 tahun yang dilakukan di Kober Istiqomah. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai guru dan didampingi oleh guru kelas yang berperan sebagai asisten peneliti yang memperoleh informasi selama penelitian dan menafsirkan data yang diperoleh selama penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (*observation*). Setelah itu data dianalisis menggunakan statistika deskriptif dengan menggunakan rumus nilai rata-rata dalam bentuk persentase.

Sasaran ketuntasan proses pembelajaran (kedisiplinan anak) sebesar 90%. Untuk melihat apakah ada perbaikan pada penelitian ini, periksa hasil data siklus I dan siklus II yang dihitung dengan menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Izza (2020) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : Angka Presentase

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Setelah itu di dihitung jumlah data menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$m = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

Keterangan :

m : mean/rata-rata

Menurut Zuliasanita, Yuhatriati, Amalia, Suhartati, & Mandira (2022) indikator kedisiplinan anak usia 5 hingga 6 tahun antara lain datang tepat waktu, antri masuk kelas dengan benar, meletakkan sepatu pada tempatnya, menyimpan mainan setelah digunakan, serta mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, termasuk membuang sampah pada tempatnya. Oleh karena itu, peneliti hanya menggunakan tiga indikator yaitu kemampuan anak tiba di sekolah tepat waktu, kemampuan anak menyelesaikan tugas yang diberikan, dan kemampuan anak mengikuti petunjuk dan petunjuk guru. Untuk mencapai indikator ini, kita perlu memanfaatkan media yang menarik untuk membantu anak-anak lebih fokus dalam belajar. Seperti menggunakan aplikasi *wheel of names* yang cara penggunaannya sederhana namun bisa memasukan gambar atau warna yang menarik dan mendorong anak untuk melihatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini di lakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus disajikan hasil penelitian mengenai implementasi aplikasi *wheel of names* dalam pengembangan disiplin anak, disertai pembahasan bertema binatang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh data untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai. Data yang diperoleh dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Anak Pra Siklus

No	Indikator	Pra siklus
1	Datang ke sekolah tepat waktu	31,4 %
	Jumlah anak	2
2	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	90,7 %
	Jumlah anak	7
3	Anak mampu menaati perintah dan arahan guru	62,5 %
	Jumlah anak	5
	Hasil Rata – Rata %	61,5% %

Dilihat dari data tabel 1 dengan hasil rata-rata 61,5 % dengan indikator pertama anak mampu datang ke sekolah tepat waktu terdapat dua anak dengan nilai presentase 31,4%, indikator kedua anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan terdapat tujuh anak dengan nilai presentase 90,7%, dan indikator ketiga anak mampu menaati perintah dan arahan guru terdapat lima anak dengan nilai presentase 62,5%. Pada pra siklus yang telah dilakukan observasi, banyak anak yang terlambat masuk ke sekolah. Pada pra siklus ini guru menggunakan media buku, terlihat bahwa anak-anak sangat tidak fokus dalam memperhatikan guru. Oleh karena itu peneliti mengambil langkah lebih lanjut dengan menggunakan media aplikasi *wheel of names* untuk pengembangan karakter disiplin anak usia dini di Kober Istiqomah.

Siklus I

Pada siklus satu dilakukan tiga pertemuan (tiga tindakan) setiap pertemuan dilakukan selama 1 jam 30 menit. Pada siklus I dilakukan dengan tahapan (Robilah, Ibnuhuri, & Ashshidki, 2022) :

1. Perencanaan (*planning*), tahap perencanaan meliputi penentuan subjek penelitian, pembuatan RPPH, pembuatan media, dan penentuan evaluasi setiap siklus.
2. Pelaksanaan tindakan (*action*), mengacu pada pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
3. Observasi (*observation*), pada tahapan ini dilaksanakan observasi atau pengamatan, subjek kajiannya adalah anak-anak yang mematuhi perintah.

Tabel 2 Hasil Observasi Siklus I

No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Datang ke sekolah tepat waktu	40,7 %	46,9 %	62,5 %
	Jumlah anak	3	4	5
2	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	90,7 %	90,7 %	90,7 %
	Jumlah anak	7	7	7
3	Anak mampu menaati perintah dan arahan guru	65,7 %	68,7 %	71,8 %
	Jumlah anak	5	5	6
	Hasil Rata-Rata %	65,7 %	68,8 %	75 %

Dari tabel di atas, diketahui bahwa pada pertemuan satu didapat hasil rata-rata 66,6 %, dengan indikator anak mampu datang ke sekolah dengan tepat waktu terdapat tiga anak dengan hasil 40,7%, indikator anak mampu menyelesaikan tugas terdapat tujuh anak yang diberikan dengan hasil 90,7%, dan indikator anak mampu menaati perintah dan arahan guru terdapat lima anak dengan hasil 65,7%. Pada pertemuan dua didapat hasil rata-rata 68,5 %, dengan indikator anak mampu datang ke sekolah terdapat empat anak dengan tepat waktu dengan hasil 46,9%, indikator anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan terdapat tujuh anak dengan hasil 90,7%, dan indikator anak mampu menaati perintah dan arahan guru terdapat lima anak dengan hasil 68,7%. Pada pertemuan tiga didapat hasil rata-rata 75 %, dengan indikator anak mampu datang ke sekolah dengan tepat waktu terdapat lima dengan hasil 62,5%, indikator anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan terdapat tujuh anak dengan hasil 90,7%, dan indikator anak mampu menaati perintah dan arahan guru terdapat enam anak dengan hasil 71,8%.

4. Refleksi (*reflection*), analisis lembar observasi aktivitas anak dan lembar evaluasi anak dilakukan pada tahap ini, berdasarkan pelaksanaan penelitian pada siklus I terbukti belum memenuhi harapan, karena hasil yang diperoleh mengenai perkembangan anak menunjukkan bahwa tujuan ketuntasan tidak tercapai. Oleh karena itu peneliti harus mempersiapkan siklus berikutnya sampai hasil yang diinginkan tercapai.

Siklus II

Pada siklus dua merupakan lanjutan dari peninjauan kembali siklus satu, terdapat tiga pertemuan (tiga tindakan) setiap pertemuan dilakukan selama 1 jam 30 menit. Dengan menggunakan tahapan :

1. Perencanaan (*planning*), tahap perencanaan meliputi penentuan subjek penelitian, pembuatan RPPH, pembuatan media, membuat LKPD yang menarik dan mudah diselesaikan oleh anak dan penentuan evaluasi.
2. Pelaksanaan tindakan (*action*), pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat. Dan guru lebih memotivasi anak agar lebih bersemangat dalam pembelajaran, mengadakan sesi tanya jawab kepada anak untuk memotivasi dan mendorong mereka agar belajar menyenangkan, guru berkeliling dan mengamati kegiatan anak, dan guru memberi penghargaan atas hasil karya dengan memberikan bintang atau memuji anak.
3. Observasi (*observation*), pada tahapan ini dilaksanakan observasi atau pengamatan, subjek kajiannya adalah anak-anak yang mematuhi perintah. Berdasarkan pengamatan peneliti, pengimplementasian aplikasi *wheel of names* dalam pengembangan kedisiplinan pada anak berkembang mencapai indikator yang di tentukan.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II

No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Datang ke sekolah tepat waktu	68,75 %	78,1 %	84,3 %
	Jumlah anak	5	6	7
2	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	93,75 %	96,9 %	100 %
	Jumlah anak	7	8	8
3	Anak mampu menaati perintah dan arahan guru	87,5 %	90,7 %	93,75 %
	Jumlah anak	7	7	7
	Hasil Rata-Rata %	83,3 %	88,5 %	92,7 %

Dari tabel di atas diketahui bahwa pada pertemuan satu didapat hasil rata-rata 83,3%, dengan indikator anak mampu datang ke sekolah terdapat lima anak dengan tepat waktu dengan hasil 68,7%, indikator anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan terdapat tujuh anak dengan hasil 93,75%, dan indikator anak mampu menaati perintah dan arahan guru terdapat tujuh anak dengan hasil 87,5%. Pada pertemuan dua didapat hasil rata-rata 88,5 %, dengan indikator anak mampu datang ke sekolah dengan tepat waktu terdapat enam anak dengan hasil 78,1%, indikator anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan terdapat delapan dengan hasil 96,9 %, dan indikator anak mampu menaati perintah dan arahan guru terdapat tujuh anak dengan hasil 90,7%. Pada pertemuan tiga didapat hasil rata-rata 92,7 %, dengan indikator anak mampu datang ke sekolah dengan

tepat waktu terdapat tujuh anak dengan hasil 84,3%, indikator anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan terdapat delapan anak dengan hasil 100%, dan indikator anak mampu menaati perintah dan arahan guru terdapat tujuh anak dengan hasil 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa kedisiplinan pada anak sudah meningkat dan sesuai dengan sasaran ketuntasan.

4. Refleksi (*reflection*), analisis lembar observasi aktivitas anak dan lembar evaluasi anak dilakukan pada tahap ini. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas pada siklus II sudah sesuai dengan yang diharapkan dan berdasarkan hasil perkembangan anak yang dicapai terlihat bahwa tujuan integritas tercapai. Oleh karena itu, peneliti menyelesaikan penelitian melalui siklus kedua.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis persentase pada implementasi aplikasi *wheel of names* terhadap pengembangan nilai karakter disiplin di Kober Istiqomah terdapat peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian dari siklus I pada pertemuan satu dengan nilai rata-rata 66,6% dengan indikator anak mampu datang ke sekolah dengan tepat waktu dengan hasil 45%, indikator anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan hasil 90%, dan indikator anak mampu menaati perintah dan arahan guru, dengan hasil 65%. Sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Lestari, Aprilianti, & Jenuridin, 2022) dapat disimpulkan bahwa media Quizzizz berdampak pada kognitif anak karena menyampaikan pembelajaran melalui permainan dan memberikan konten pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai gambar dan warna yang menarik perhatian anak. Hal ini terlihat dari keadaan awal yaitu 0%, namun siklus I meningkat menjadi 60% kemudian siklus II meningkat signifikan hingga mencapai 80%.

Oleh karena itu, media yang menarik akan meningkatkan minat belajar anak yang akan menambahkan kefokusannya dan anak bisa menjadi disiplin. Disiplin merupakan salah satu cara anak mengembangkan pengendalian diri. Melalui disiplin, anak dapat mencapai batasan untuk memperbaiki perilakunya yang salah (Erawati, 2018). Pembelajaran yang menyenangkan dan fokus akan menjadikan disiplin di kelas dan anak akan terbiasa di manapun anak berada. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan media yang menarik perhatian anak dan membuat mereka fokus belajar. Media pembelajaran yang baik adalah yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan sesuai usia anak serta memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien. (Westhisi, Atika, & Zahro, 2020). Media pembelajaran ternyata bisa membantu untuk bisa mengkonsistenkan anak dalam kedisiplinan, dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis IT (*Information and Technology*) yaitu aplikasi *wheel of names*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar anak pada siklus II pada pertemuan ketiga menjadi 92,7% dibandingkan pada siklus sebelumnya dengan nilai rata-rata 61,5%

Pada siklus II hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pertemuan tiga dengan nilai rata-rata 92,7 %, dengan indikator anak mampu datang ke sekolah dengan tepat waktu terdapat tujuh anak dengan hasil 84,3%, indikator anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan terdapat delapan anak dengan hasil 100%, dan indikator anak mampu menaati perintah dan arahan guru terdapat tujuh anak dengan hasil 93,75%. Dengan ini aplikasi *wheel of names* bisa menambah kefokusannya anak dalam belajar dan mendengarkan arahan dan perintah guru yang pada akhirnya anak akan terbiasa untuk disiplin. Terdapat perbedaan nilai presentasi yang signifikan terhadap pembelajaran sebelum menggunakan media *wheel of names* dan sesudah menggunakan media *wheel of names* (Huda, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap anak di Kober al-Istiqomah dari siklus I sampai siklus II, diketahui bahwa implementasi aplikasi *wheel of names* mempengaruhi perkembangan nilai-nilai kedisiplinan dan karakter pada anak usia dini. Disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *wheel of names* dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan kedisiplinan anak karena dapat meningkatkan konsentrasi dan mendengarkan perintah dan petunjuk guru. Hal ini dapat dilihat dari perubahan proporsi kedisiplinan anak yang meningkat sesuai dengan tujuan ketuntasan yang telah ditetapkan. Terbuktikan dengan adanya peningkatan presentase kedisiplinan anak pada pertemuan pertama siklus I yang rata-rata persentasenya mencapai 65,7%, dan pada pertemuan ketiga siklus II persentase rata-ratanya meningkat menjadi 92,7%.

REFERENSI

- Erawati, E. (2018). Meningkatkan Kedisiplinan Anak Melalui Penggunaan Reinforcement secara Variatif pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kepahiang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 36-43.
<https://doi.org/10.33369/jip.3.2.91-98>
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spanning Wheel dalam pembelajaran Qawaid Nahwu. *Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 4(2), 155-174.
<https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>
- Izza, H. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951-961.
[10.31004/obsesi.v4i2.483](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483)
- Lestari, D. S., Aprilianti, R., & Jenuridin. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak pada Masa Pandemi Covid 19 di Kober Diraasah Al-Qur'anniyyah. *Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 1(1), 9-20.
<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jege>
- Lestari, R. H., Westhisi, S. M., & Wulansuci, G. (2023). Media Berbasis TIK sebagai Media Pengganti pada Pembelajaran Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 26-34.
<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34>
- Maulandari, S. (2021). Meningkatkan Kedisiplinan Anak Melalui Metode Pembiasaan pada Anak Kelompok B TK AL-HIKMAH II SUMBERSARI JEMBER. *Repository UM Jember*.
<http://repository.unmuhjember.ac.id/id/eprint/7871>
- Noor, T. R. & Astutik, E. (2019). Roda (rotating education game) Sebagai Media Pembelajaran untuk Menanamkan Sikap Disiplin Pada Anak Usia Dini. *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 1-26.
[10.36088/assabiqun.v1i2](https://doi.org/10.36088/assabiqun.v1i2)
- Nurhafifah, N. & Nafiqoh, H. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Bina Insan Cendikia Cimahi. *Jurnal Ceria*, 2(5), 251-268
<https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p251-262>
- Rahmi, A. M., & Anggareni, D. (2023). Penanaman Kedisiplinan pada Kelompok Bermain Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. *Journal Of Education Research*, 4(3), 911-917.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.234>

- Rahmi, A. M., & Anggraeni, D. (2024). Penanaman Kedisiplinan Melalui Media Ebook Di Kelompok Bermain. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5281-5288.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.234>
- Rezka, A. A., & Hartati, S. (2023). Pelaksanaan Pengembangan Karakter Disiplin Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 944-952.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5191>
- Robilah, R., Ibnuhuri, & Ashshidki. (2022). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak dengan Metode Bermain melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Kelompok B. *Early Childhood Jurnal Pendidikan*, 136-148.
<https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/85>
- Utami, F., & Prasetyo, I. (2021). Pengasuhan Keluarga terhadap Perkembangan Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1777-1786.
[10.31004/obsesi.v5i2.985](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.985)
- Westhisi, S. M., Atika, A. R., & Zahro, I. F. (2020). Pengembangan Literasi Sains untuk Anak Usia Dini Kelompok B. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 31-36.
<https://doi.org/10.22460/ts.v6i1p%25p.1491>
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyani, N. A. (2013). Fungsional Masjid Sebagai Laboratorium Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Al-Bidayah*.
[10.14421/al-bidayah.v5i2.123](https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v5i2.123)
- Zuliasanita, N., Yuhasriati, Amalia, D., Suhartati, & Mandira, G. (2022). Penanaman Nilai Karakter Disiplin Anak di TK AL-ISLAM AZHAR CAIRO BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 7(3), 45-56.
<https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/23773>