

Meningkatkan Budaya Antri Melalui Teknik Modeling
(Penelitian Tindakan Kelas Pola Kolaboratif Di Kelompok A TK Tunas
Mekar
Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung)
Increase Queued Culture Group A through modeling techniques at TK Tunas Mekar
(Classroom Action Research Collaborative Pattern In Group A TK Tunas Mekar
District of Bandung Kulon Bandung)

¹Dhinda Annisa Ermatisya ²Erhamwilda ³Arif Hakim

^{1,2,3}Pendidikan Guru-PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung
Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116

email : ¹dhindannisa@yahoo.com, ²erham_wilda@yahoo.co.id, ³arifhakim.spsupi@gmail.com

Abstract. Early Childhood own world and its own characteristics different from the characteristics of adults. This period can be used to get children to behave discipline and instill positive cultures generally accepted in society, for example regarding the queuing culture. A group child in kindergarten Tunas Mekar most of them all want a quick exit to coincide at the door and did not want to wait their turn when the queue. For this research related to the culture queued in group A kindergarten Tunas Mekar. The purpose of this study to improve the culture of queuing in group A through modeling techniques in Kindergarten Tunas Mekar to collaborative action research pattern. This research was conducted for 3 cycles. A group of students research subjects Kindergarten Tunas Mekar amounted to 14 people. Data collection techniques using direct observation. The results of this research note that 1) modeling techniques can improve the culture queued in group A with the implementation of learning using media slide video/image and role playing, 2) an increase in each cycle, the first cycle the increase to the culture of queuing, in second cycle improvements have been seen clearly, most children have started to increase in the third cycle has seen children can perform queuing culture. The use of modeling techniques using classroom action research to improve the queuing culture can be said to be successful, although there is still one person who constitute the Children with Special Needs and assessments for the child can not be equated with other children.

Keywords: Culture queued, Mechanical modeling.

Abstrak. Anak Usia Dini memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dengan karakteristik orang dewasa. Periode ini dapat digunakan untuk membiasakan anak untuk berperilaku disiplin dan menanamkan budaya-budaya positif yang berlaku umum di masyarakat, misalnya menyangkut budaya antri. Anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Tunas Mekar sebagian besar dari mereka semuanya ingin cepat keluar dengan berhimpitan di pintu dan tidak mau menunggu giliran saat antri. Untuk itu penelitian ini terkait dengan budaya antri di kelompok A Taman Kanak-kanak Tunas Mekar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan budaya antri di kelompok A melalui teknik modeling di Taman Kanak-kanak Tunas Mekar dengan penelitian tindakan kelas pola kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 siklus. Subjek penelitian siswa kelompok A Taman Kanak-kanak Tunas Mekar yang berjumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi secara langsung. Hasil penelitian ini diketahui bahwa 1) teknik modeling dapat meningkatkan budaya antri di kelompok A dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media slide video/gambar dan bermain peran, 2) terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus 1 adanya peningkatan yang terhadap pada budaya antri, pada siklus 2 peningkatan sudah terlihat dengan jelas, sebagian besar anak sudah mulai terlihat peningkatannya pada siklus 3 sudah terlihat anak-anak dapat melakukan budaya antri. Penggunaan teknik modeling dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam meningkatkan budaya antri dapat dikatakan berhasil, walaupun masih ada 1 orang anak yang merupakan Anak Berkebutuhan Khusus sehingga penilaian untuk anak tersebut tidak dapat disamakan dengan anak yang lainnya.

Kata kunci : Budaya antri, Teknik modeling.

A. Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk program pendidikan prasekolah pada jalur pendidikan yang menyediakan pendidikan bagi anak-anak usia antara 4 dan 5 tahun sampai memasuki Pendidikan Dasar. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.” (Depdiknas, USPN, 2004:4). Kondisi ini dapat digunakan oleh guru TK untuk secara perlahan dan bertahap mengembangkan pengetahuan dan potensi dasar yang telah dimiliki anak. Selain itu, periode ini dapat digunakan untuk membiasakan anak untuk berperilaku disiplin dan menanamkan budaya-budaya positif yang berlaku umum di masyarakat, misalnya menyangkut budaya antri.

Hasil pengamatan yang dilihat oleh peneliti terhadap 14 anak kelompok A di TK Tunas Mekar ketika melakukan kegiatan yang harus dilakukan dengan cara antri seperti ketika kegiatan belajar usai, mereka semuanya ingin cepat keluar begitupun saat berbaris untuk mencuci tangan mereka berhimpitan di pintu dan pada saat akan menunggu untuk bermain ayunan terdapat anak yang tidak mau menunggu giliran, menerobos masuk mendahului teman-teman yang berdiri di depan. Guna mengatasi masalah budaya antri yang dimiliki anak pada TK tersebut, guru di kelompok A telah berupaya mencari solusi atas permasalahan tersebut. Upaya dimaksud antara lain dengan memanggil nama anak satu persatu saat akan meninggalkan ruangan untuk kembali ke rumah, mereka dipanggil sesuai urutan kelompok yang paling rapih untuk keluar. Solusi ini tampaknya tidak efektif, karena selain membutuhkan waktu untuk memanggil nama anak satu persatu, sebagian anak tidak sabar menunggu giliran dan tetap mendahului temannya yang sudah lebih dahulu. Mereka kurang memperdulikan arahan dan peringatan dari guru sehingga semua anak ingin berada di barisan pertama, tidak sabar menunggu giliran dan mendahului teman. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keinginan guru untuk menggunakan metode maupun media yang menarik untuk menyampaikan hal-hal yang harus anak-anak ketahui tentang budaya antri.

Pemilihan teknik modeling dalam upaya meningkatkan budaya antri didasari pertimbangan bahwa dengan menerapkan teknik ini setiap anak memiliki kesempatan untuk meniru budaya antri yang dilakukan oleh orang lain atau peristiwa yang ada di sekitarnya karena banyak perilaku manusia dibentuk dan dipelajari melalui model. Peniruan dimaksud dilakukan setelah anak melakukan pengamatan terhadap objek, baik obyek yang diamati langsung, diceritakan oleh guru, maupun yang ditampilkan melalui media visual atau media gambar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi budaya antri pada anak kelompok A TK Tunas Mekar sebelum menggunakan teknik modeling?
2. Bagaimana kondisi budaya antri pada anak kelompok A TK Tunas Mekar sesudah menggunakan teknik modeling?

B. Landasan Teori

Antri, menurut Hidayah, dkk (1996: 12-13) merupakan kegiatan pada suatu tempat tertentu dimana sekumpulan orang harus mematuhi urutan mendapat giliran memperoleh kesempatan atau barang tertentu. Selengkapnyanya, antri dapat diartikan

sebagai perilaku sosial sekumpulan orang yang mematuhi aturan mendapat pelayanan memperoleh kebutuhan umum yang terbatas secara bergilir menurut urutan. Urgensi yang tersirat dalam istilah antri adalah sekelompok orang yang memiliki kebutuhan atau kegiatan yang sama dan ingin memenuhi kebutuhan atau melakukan kegiatan itu pada waktu bersamaan.

Allah SWT telah memerintahkan kepada orang-orang yang beriman melalui ayat-Nya dalam Al-Qur`an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ.

Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiaga dan bertakwalah kepada Allah supaya kamu beruntung. (QS. Ali Imran: 200)

Ayat di atas memberi informasi kepada kita, bahwa Allah akan memberikan kesuksesan (keberuntungan/kebaikan) kepada orang yang bersabar dalam memperjuangkan/menjalani kewajiban yang harus dia tunaikan.

Budaya antri salah satu bagian dari akhlak yang baik sesuai dengan tuntunan Al-Islam, ketika di lakukan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Orang-orang yang beretika, dia akan terbiasa dengan budaya antri, tetapi kenyataannya banyak orang yang ingin menang sendiri dan tidak peduli dengan orang lain. Budaya antri dilakukan anak dengan belajar dari pembiasaan dan apa yang mereka lihat di sekitarnya. Teori-teori Belajar Menurut Para Ahli :

1. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman (Hamalik, 2003:154).
2. Belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai suatu tujuan (Darsono, 2000:32)
3. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang difikirkan dan dikerjakan (Anni, 2004:2)
4. Teknik yang dilakukan untuk meningkatkan budaya antri yaitu teknik modeling. Modeling merupakan teknik yang tepat pengubahan perilaku melalui contoh yang diberikan atau dilakukan seseorang, agar orang lain dapat mencontoh perilaku atau pun kegiatan yang dicontohkan seseorang tersebut. Misalnya, dari contoh perilaku yang dimodelkan guru, anak didiknya akan berlatih mengenai kemampuan atau keterampilan yang dimodelkan.

Dasar modeling adalah Teori Belajar Sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura (1969). Dalam pandangan belajar sosial menurut Bandura (dalam Purwanta 2012:29) “manusia itu tidak didorong oleh kekuatan-kekuatan dari dalam, dan juga tidak “dipukul” oleh stimulus-stimulus lingkungan,” tetapi fungsi psikologis diterangkan sebagai interaksi yang kontinu dan timbal balik dari determinan-determinan pribadi dan determinan-determinan lingkungan.

Menurut Bandura (dalam Purwanta, 2012:30) ada empat fase dalam membentuk perilaku melalui modeling, yaitu :

Fase Perhatian

Fase pertama dalam modeling dalam memberikan perhatian pada suatu model. Pada umumnya individu akan memberikan perhatian pada model-model yang menarik, berhasil, menimbulkan minat, dan populer. Itulah sebabnya banyak siswa yang meniru pakaian, tata rambut, dan sikap bintang film, misalnya. Dalam kelas guru dapat sebagai model siswanya, baik lewat suara, maupun penampilannya.

Fase retensi

Fase ini memberikan kesempatan kepada individu terhadap respons model untuk menyimpan aktif apa yang ia peroleh dalam memorinya. Dua kejadian

kontiguous yang diperlukan ialah perhatian pada penampilan model dan penyajian simbolik daro penampilan itu dalam memori jangka panjang. Peran kita itu sangat penting, peran kata-kata, nama-nama, atau bayangan yang kuat yang dikaitkan dengan kegiatan-kegiatan yang dimodelkan dalam mempelajari dan mengingat perilaku.

Fase Reproduksi

Dalam fase ini, bayangan (imagery) atau kode-kode simbolik verbal dan memory membimbing penampilan yang sebenarnya dari perilaku yang baru diperoleh. Telah ditemukan bahwa derajat ketelitian yang tertinggi dalam modeling terjadi, tindakan terbuka mengikuti pengulangan secara mental. Fase reproduksi mengizinkan model untuk melihat apakah komponen urutan perilaku telah dikuasai oleh subjek atau belum. Kekurangan penampilan hanya akan diketahui, bila individu diminta terhadap penguasaan perilaku yang diharapkan. Umpan balik bukan berfungsi sebagai hukuman, tetapi sebagai upaya sedini mungkin untuk memperbaiki perilaku yang diharapkan. Umpan balik dapat ditunjukkan kepada perilaku yang benar atau mungkin pada perilaku yang salah (tidak dikehendaki kemunculannya).

Fase Motivasi

Fase terakhir dari mengubah perilaku menurut Modeling adalah fase motivasi. Pada fase ini individu meniru perilaku model karena ia merasa dengan meniru perilaku tersebut dirinya akan meningkat dan kemungkinan memperoleh penguatan. Penguatan tersebut dapat berupa pujian, sesuatu yang menyenangkan atau yang lain. Pada gilirannya pujian dan sesuatu yang menyenangkan tersebut akan mendorong individu untuk berbuat lagi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Melalui Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di TK Tunas Mekar dengan jumlah siswa 14 orang, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

Kondisi Sebelum Dilaksanakan PTK

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

No	Budaya Antri	Hasil Pengamatan			
		Mendahului teman	%	Sabar menunggu giliran	%
1	Bermain outdoor	10 orang	71,4	4 orang	28,5
2	Cuci tangan	11 orang	78,5	3 orang	21,4
3	Keluar kelas	10 orang	71,4	4 orang	28,5

Berdasarkan tabel diatas dalam 3 kegiatan budaya antri yang akan ditingkatkan oleh peneliti hasil yang di dapat yaitu saat antri bermain outdoor 4 orang (28,5%), antri cuci tangan sudah ada 3 orang (21,4%), dan keluar kelas 4 orang (28,5%) yang dapat sabar dalam menunggu giliran. Maka dengan hal ini peneliti melihat kegiatan antri pada saat cuci tangan, bermain outdoor dan keluar kelas di kelompok A TK Tunas Mekar masih sangat rendah.

Kondisi Sesudah Dilaksanakan PTK

Siklus 1

Pengamatan atau observasi yang peneliti dan observer (guru kelompok A) pada Siklus 1 difokuskan kepada pengenalan awal anak tentang antri dengan mengetahui apa itu antri mengunaka media gambar dan bermain peran naik kereta api.

Peningkatan kemampuan anak tersebut, diantaranya:

1. Ada 7 anak yang sudah dapat menyimak apa yang disampaikan guru melalui media gambar.
2. Ada 7 anak dapat mengetahui apa itu antri, yaitu Arya dan Ardy yang tidak menyimak saat guru menjelaskan tapi dapat menjawab pertanyaan dengan jawaban antri itu “berbaris”, disusul jawaban dari Widya bahwa antri itu adalah “berbaris tidak dulu-duluan”, Agustina, Rafa dan Jahira pun menjawab antri itu “berbaris”. Tetapi Hasna yang memperhatikan guru ternyata belum bisa menjawab pertanyaan sederhana tentang antri, dan 7 anak lainnya masih belum mengetahui apa itu antri.
3. Saat guru meminta beberapa anak memperagakan antri dan maju kedepan kelas dengan memberikan tugas kepada guru, ada 8 orang anak sudah mau tampil kedepan kelas dengan tertib dalam mengantri sehingga guru meberi contoh kepada anak yang lain jika antrian seperti inilah yang baik.
4. Saat melakukan kegiatan bermain peran anak-anak terlihat senang dan antusias terlebih guru mau memilih penjaga tiket dan yang mengecap untuk naik kereta api, hampir semua anak sudah bisa mengikuti aturan dan menyelesaikan tugas yang diberikan.
5. Dari 14 anak, 9 orang anak lainnya sudah bisa menyelesaikan tugas yang diberikan dengan mengikuti perintah guru (membeli tiket kereta api, masuk dan keluar kereta api) sehingga mereka diberi reward bintang oleh peneliti .

Adapun hasil pengamatan dalam budaya antri selama Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Siklus 1

No	Budaya Antri	Hasil Pengamatan			
		Mendahului teman	%	Sabar menunggu giliran	%
1	Bermain outdoor	6 orang	42,8	8 orang	57,1
2	Cuci tangan	8 orang	57,1	6 orang	42,8
3	Keluar kelas	6 orang	42,8	8 orang	57,1

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari penggunaan teknik modeling dalam meningkaTKan budaya antri cukup berkembang karena bertambahnya jumlah anak yang dapat sabar menunggu giliran dalam 3 kegiatan budaya antri yang akan ditingkaTKan oleh peneliti hasil yang di dapat yaitu saat antri bermain outdoor 8 orang (57,1%), antri cuci tangan sudah ada 6 orang (42,8%), dan keluar kelas 4 orang (57,1%) yang dapat sabar dalam menunggu giliran.

Siklus 2

Perencanaan Siklus 2 berdasarkan refleksi dan perencanaan ulang pada Siklus 1 dimana kegiatan pembelajarannya masih kurang efektif seperti media gambar yang direncanakan peneliti di dalam RPPH sudah menarik sebagian anak tetapi masih kurang efektif tetapi masih kurang efektif (terlalu kecil) sehingga media tersebut tidak bisa membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pertama di Siklus 2 diawali dengan menonton slide video dan gambar yang berhubungan dengan antri. Alat yang digunakan adalah infokus, laptop dan speaker agar anak dapat melihat dan mendengar dengan jelas materi apa yang ingin peneliti sampaikan.

Pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti (pengajar) dan

observer (guru kelompok A) pada Siklus 2 terfokus kepada anak mengetahui pengertian dan cara antri. Peningkatan di Siklus 2, diantaranya:

1. Dari sebelumnya hanya 7 anak yang dapat menyimak apa yang disampaikan guru melalui media gambar dalam siklus 2 ini bertambah 3 orang, mereka sangat antusias melihat slide video dan gambar yang ditayangkan.
2. Anak yang sudah mengetahui apa itu antri dengan jawaban sederhana sudah bertambah 4 orang diantaranya Maheza, Meysa, Hasna dan Shifa. Maheza menjawab antri itu “berbaris dengan rapih” kemudian jawaban Meysa yaitu “berbaris tapi harus sabar”, Hasna menjawab “baris kalau mau beli tiket, terus tidak boleh dulu-duluan” dan Shifa menjawab “antri itu berbaris dengan rapi dan sabar”.
3. Anak yang mau tampil kedepan kelas untuk memberi contoh kegiatan antri bertambah 3 orang yang pada siklus 1 hanya 8 orang saja.
4. Saat kegiatan bermain peran anak-anak terlihat sudah paham apa yang akan dilakukan sehingga dalam mengikuti aturan dan menyelesaikan tugas dalam mengantri meningkat karena dari 9 orang anak pada siklus 2 ini bertambah menjadi 11 orang anak.
5. Pada siklus 2 anak yang sudah bisa menyelesaikan tugas bertambah 3 orang anak dan guru memberikan reward bintang juga memberikan ucapan “Selamat karena telah menyelesaikan tugas bermain peran yang diperintahkan oleh ibu guru” juga memberikan semacam “tos” pada anak.

Adapun hasil pengamatan dalam budaya antri selama Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Siklus 2

No	Budaya Antri	Hasil Pengamatan			
		Mendahului teman	%	Sabar menunggu giliran	%
1	Bermain outdoor	3 orang	21,4	11 orang	78,5
2	Cuci tangan	4 orang	28,5	10 orang	71,4
3	Keluar kelas	3 orang	21,4	11 orang	78,5

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari penggunaan teknik modeling dalam meningkatkan budaya antri cukup berkembang karena bertambahnya jumlah anak yang dapat sabar menunggu giliran dalam 3 kegiatan budaya antri yang akan ditingkatkan oleh peneliti hasil yang di dapat yaitu saat antri bermain outdoor 11 orang (78,5%) antri cuci tangan sudah ada 10 orang (71,4%), dan keluar kelas 11 orang (78,5%).

Siklus 3

Pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pada setiap siklusnya terfokus kepada anak mengetahui pengertian dan cara antri. Pada Siklus akhir telah terjadi peningkatan yang sangat baik dalam pengetahuan anak tentang antri yang dibantu dengan tayangan slide video dan gambar juga kegiatan mengantri yang menyenangkan dengan bermain peran antri naik kereta api dan bus. Peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa pada Siklus akhir, diantaranya:

1. Semua anak sudah dapat menyimak apa yang ada di dalam tayangan slide karena menyayangkan video dan gambar yang bervariasi dan mudah dipahami anak tentang antri.
2. Hampir semua anak sudah dapat mengetahui pengertian antri, manfaat antri dan

dimana saja biasanya kita melakukan kegiatan antri dengan jawaban sederhana. Hanya ada 1 orang anak yaitu Alief yang belum mampu karena ia adalah Anak Berkebutuhan Khusus.

3. Dalam kegiatan tampil di depan kelas untuk memberikan contoh kegiatan antri semua anak sudah menunjukkan peningkatan tetapi masih ada Alief dan Rakha yang belum yang belum mau tampil memberi contoh, dalam keseharian pun Rakha sangat susah untuk maju kedepan kelas dilihat dari pengalaman peneliti saat melakukan PLP di kelompok A.
4. Saat diberikan kegiatan bermain peran yang lebih mudah, anak lebih cepat paham dan hampir semua mengalami peningkatan dalam sabar menunggu giliran dan tidak mendahului teman juga dapat menyelesaikan tugas yang diperintahkan guru.
5. Saat anak-anak mengantri untuk bermain outdoor setelah kegiatan dikelas mempelajari tentang antri anak yang sabar menunggu menjadi 13 anak dan hanya Alief yang tetap tidak mau antri.
6. Anak-anak pada saat antri mencuci tangan masih ada 2 orang yang belum dapat sabar menunggu giliran yaitu Maheza dan Alief yang masih mendahului teman dalam barisan.
7. Saat akan keluar kelas anak-anak sudah dapat sabar menunggu giliran dalam antri dan tetap pada tempat yang seharusnya, hanya Alief yang masih tetap ingin berbaris dibarisan paling depan dengan ibu guru.

Adapun hasil pengamatan kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) selama Siklus akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Siklus 3

No	Budaya Antri	Hasil Pengamatan			
		Mendahului teman	%	Sabar menunggu giliran	%
1	Bermain outdoor	1 orang	7,1	13 orang	92,8
2	Cuci tangan	2 orang	14,2	12 orang	85,7
3	Keluar kelas	1 orang	7,1	13 orang	92,8

Dari data diatas dapat menunjukkan bahwa penggunaan teknik modeling dalam meningkatkan budaya antri sangat berkembang dengan baik karena hampir semua anak sudah dapat sabar dalam menunggu giliran saat bermain outdoor sudah ada 13 anak (92,8%), cuci tangan 12 anak (85,7%), dan keluar kelas 13 anak (92,8%).

D. Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus dapat meningkatkan kemampuan anak untuk antri. Pelaksanaan teknik modeling menggunakan empat fase yaitu 1) fase perhatian, 2) fase retensi, 3) fase reproduksi, dan 4) fase motivasi. Kondisi awal budaya antri di kelompok A TK Tunas Mekar dapat dikatakan masih sangat rendah karena hanya 4 orang yang dapat antri bermain outdoor, 3 orang anak dapat antri cuci tangan dan 4 orang anak saat antri keluar kelas. Hasil penelitian pada siklus 1 menggunakan media gambar yang sudah di print dan bermain peran naik kereta api anak yang dapat sabar menunggu giliran yaitu saat antri bermain outdoor 8 orang, antri cuci tangan sudah ada 6 orang, dan keluar kelas 4 orang terlihat adanya peningkatan, pada siklus 2 peningkatan budaya antri dengan teknik

modeling sudah mulai muncul. Hal ini didukung oleh penggantian media yaitu dengan menayangkan slide video/gambar, anak yang dapat sabar menunggu giliran yaitu saat antri bermain outdoor 11 orang, antri cuci tangan sudah ada 10 orang, dan keluar kelas 11 orang. Pada siklus 3 dengan kegiatan bermain peran naik kereta api dirubah menjadi naik bus, anak-anak dapat melaksanakan budaya antri dengan baik sehingga teknik modeling dapat digunakan untuk Anak yang dapat sabar menunggu giliran yaitu saat antri bermain outdoor 13 orang, antri cuci tangan sudah ada 12 orang dan setelah dilihat dari data yang sudah ada kegiatan ini lebih sulit karena kebutuhan yang ada pada dirinya membuat dia ingin cepat makan, sehingga berbaris mendahului teman, dan keluar kelas 13 orang. Maka dari itu penggunaan teknik modeling dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam meningkatkan budaya antri dapat dikatakan berhasil, walaupun masih ada 1 orang anak yang merupakan Anak Berkebutuhan Khusus sehingga penilaian untuk anak tersebut tidak dapat disamakan dengan anak yang lainnya.

Daftar Pustaka

- Purwanta, Edi 2012. Modifikasi Perilaku (Alternative Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hidayah, Zulyani, Hartati dan Herliswanny. 1996. Sikap budaya antri masyarakat yogyakarta. Jakarta: CV.BUPARA Nugraha
- Depdiknas. 2004. UU. RI NO. 20 Tahun 2004 (UUSPN) dan Peraturan Pelaksanaannya. Jakarta: Sinar Grafika
- Al-Qur'an dan Terjemahannya
- Hamalik, Oemar. 2003. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta : Bumi Aksara.
- Darsono dkk. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Anni, Catharina Tri. 2004. Psikologi Belajar. Semarang : UPT UNNES Press.