AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v5i3.11272

MENINGKATKAN DISIPLIN ANAK MELALUI KEGIATAN *PRETEND PLAY MINI MARKET* DI TAMAN KANAK-KANAK ZAHARA KOTA BENGKULU

Improving Children's Discipline through Mini Market Pretend Play Activities at Zahara Kindergarten in Bengkulu City

Siti Patimah Nur & Nur Hazizah
Universitas Negeri Padang
sitifatimanur735@gmail.com; nur_hazizah@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 30, 2026	Jun 26, 2026	Jul 9, 2026	Jul 14, 2026

Abstract

Discipline is an important aspect of early childhood social-emotional development. However, some children still experience difficulties in following rules, waiting for their turn, and completing tasks properly, including Group B children at TK Zahara, Bengkulu City. This condition indicates the need for learning activities that are engaging and appropriate to the developmental characteristics of young children. This study aimed to improve children's discipline through a mini-market pretend play activity in Group B at TK Zahara, Bengkulu City. The study employed Classroom Action Research conducted in two cycles, with each cycle comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 15 Group B children. Data were collected through observation and documentation. The results showed an improvement in children's discipline at each stage of the intervention. In the pre-cycle stage, the average achievement of children's discipline was 33%. Following the implementation of Cycle I, this achievement increased to 47%, categorized as developing, and then increased further to 80%

Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

in Cycle II, categorized as developing very well. Improvements in discipline were evident in the children's ability to queue, follow the rules of the game, and complete tasks. This study concludes that the mini-market pretend play activity was effective in improving the discipline of Group B children at TK Zahara, Bengkulu City. These findings provide practical implications for teachers regarding the use of role-play as an engaging learning activity to stimulate discipline development in early childhood.

Keywords: Pretend Play; Children's Discipline; Early Childhood; Role-Play; Classroom Action Research

Abstrak: Disiplin merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Namun, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti aturan, menunggu giliran, dan menyelesaikan tugas dengan baik, termasuk anak kelompok B di TK Zahara Kota Bengkulu. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan disiplin anak melalui kegiatan *pretend play* mini market pada kelompok B TK Zahara Kota Bengkulu. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan disiplin anak pada setiap tahapan tindakan. Pada prasiklus, rata-rata capaian disiplin anak sebesar 33%. Setelah pelaksanaan siklus I, capaian tersebut meningkat menjadi 47% dengan kategori berkembang, kemudian meningkat kembali menjadi 80% pada siklus II dengan kategori berkembang sangat baik. Peningkatan disiplin terlihat pada kemampuan anak dalam mengantre, mengikuti aturan permainan, dan menyelesaikan tugas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan *pretend play* mini market efektif dalam meningkatkan disiplin anak kelompok B di TK Zahara Kota Bengkulu. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam memanfaatkan permainan peran sebagai kegiatan pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi perkembangan disiplin anak usia dini.

Kata Kunci: *Pretend Play*; Disiplin Anak; Anak Usia Dini; Permainan Peran; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Disiplin merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter anak usia dini. Sikap disiplin tidak muncul secara instan, tetapi berkembang melalui proses pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari. (Suryana, 2021) menyatakan bahwa kedisiplinan anak usia dini berkembang melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten. Sejalan dengan itu, (Rahmawati, 2022) menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang kondusif sangat berpengaruh terhadap pembentukan disiplin anak. (Hidayat, 2023) juga menambahkan bahwa kegiatan pembelajaran yang terstruktur dapat membantu anak memahami aturan dengan lebih baik. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa

disiplin anak terbentuk melalui pembiasaan, lingkungan yang mendukung, serta kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas B TK Zahara Kota Bengkulu, masih ditemukan beberapa anak yang belum menunjukkan perilaku disiplin secara optimal. Sebagian anak belum mampu menunggu giliran ketika bermain, kurang mengikuti aturan permainan, serta sering meninggalkan kegiatan sebelum selesai. Selain itu, masih terdapat anak yang berbicara sendiri ketika guru menjelaskan aturan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa disiplin anak belum berkembang secara merata dan masih membutuhkan stimulasi yang tepat.

Permasalahan tersebut diduga terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. (Wulandari, 2021) menyebutkan bahwa metode pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan rendahnya disiplin anak. (Fitriani, 2022) juga menyatakan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami aturan melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. (Syafnita et al., 2023) menegaskan bahwa disiplin akan lebih mudah ditanamkan melalui pengalaman langsung dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Dengan demikian, diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara aktif agar nilai disiplin dapat berkembang dengan optimal.

Rendahnya disiplin anak dapat berdampak pada terganggunya proses pembelajaran serta perkembangan sosial emosional anak. Anak yang kurang disiplin cenderung mengalami kesulitan dalam mengontrol diri, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. (Nurhasanah et al., 2021) menyatakan bahwa kurangnya disiplin dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. (Naru et al., 2025) juga menjelaskan bahwa disiplin yang rendah dapat menghambat pembentukan karakter anak sejak dini. Oleh karena itu, upaya peningkatan disiplin perlu dilakukan secara tepat dan berkesinambungan.

Salah satu alternatif kegiatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan disiplin anak adalah melalui kegiatan bermain peran atau *pretend play*. *Pretend play* merupakan kegiatan bermain yang melibatkan imajinasi anak dalam memerankan suatu situasi tertentu seperti kehidupan nyata. Menurut (Lestari, 2024), bermain peran dapat membantu anak belajar memahami aturan, tanggung jawab, dan interaksi sosial melalui pengalaman langsung. (Putra et al., 2024) juga menjelaskan bahwa metode bermain peran efektif dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini karena anak belajar sambil bermain. (Yuliana, 2023) menambahkan

bahwa *pretend play* dapat membantu anak memahami aturan secara konkret melalui situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, kegiatan *pretend play* yang digunakan adalah permainan mini market. Anak berperan sebagai penjual, pembeli, dan kasir dengan aturan tertentu seperti antri, menggunakan uang mainan, memilih barang sesuai kebutuhan, dan menyelesaikan kegiatan hingga selesai. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar memahami aturan, menunggu giliran, serta bertanggung jawab terhadap perannya masing-masing.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan kegiatan *pretend play* mini market dalam meningkatkan disiplin anak kelompok B di TK Zahara Kota Bengkulu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis bermain yang lebih bermakna, kontekstual, dan efektif dalam membangun karakter disiplin anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Arikunto, 2019), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tindakan tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B TK Zahara Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan disiplin anak selama kegiatan berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian berupa foto kegiatan dan catatan pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi disiplin anak yang meliputi indikator mampu antri, mengikuti aturan permainan, dan menyelesaikan tugas. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan membandingkan hasil pada setiap siklus.

HASIL

Kondisi Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap 15 anak kelompok B TK Zahara Kota Bengkulu, diperoleh data bahwa tingkat disiplin anak masih rendah. Sebagian besar anak belum mampu menunggu giliran, kurang mematuhi aturan permainan, serta sering meninggalkan kegiatan sebelum selesai. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan disiplin anak secara klasikal hanya mencapai 33% dengan kategori mulai berkembang. Berikut adalah hasil observasi disiplin anak pada prasiklus:

Table 1. Persentase Keterampilan Disiplin Anak Prasiklus

Indikator Disiplin	Jumlah Anak	Persentase
Mampu mengantri	6 Anak	40%
Mengikuti aturan permainan	5 Anak	33%
Menyelesaikan Tugas	4 Anak	27%
Rata-rata		33%

Siklus I

Pada siklus I, kegiatan *pretend play* mini market mulai diterapkan dalam pembelajaran. Guru menyiapkan berbagai alat permainan seperti meja kasir, uang mainan, keranjang belanja, rak barang, dan berbagai jenis barang miniatur. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan peran sebagai penjual, pembeli, dan kasir.

Sebelum kegiatan dimulai, guru menjelaskan aturan permainan kepada anak, seperti harus antri ketika membeli barang, berbicara dengan sopan, menyelesaikan permainan sampai selesai, serta mengembalikan alat permainan ke tempat semula. Setelah itu, anak mulai memainkan peran masing-masing dalam kegiatan mini market.

Pada pelaksanaan siklus I, sebagian anak terlihat antusias mengikuti kegiatan. Namun, masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengikuti aturan dengan baik. Beberapa anak masih berebut giliran ketika menjadi pembeli, ada yang meninggalkan permainan sebelum selesai, dan ada pula yang kurang memperhatikan instruksi guru. Berikut adalah hasil observasi disiplin anak pada siklus I:

Table 2. Persentase Keterampilan Disiplin Anak Siklus I

Indikator Disiplin	Jumlah Anak	Persentase
Mampu mengantri	8 Anak	53%
Mengikuti aturan permainan	7 Anak	47%

Indikator Disiplin	Jumlah Anak	Persentase
Menyelesaikan Tugas	6 Anak	40%
Rata-rata		47%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa disiplin anak pada siklus I masih berada pada kategori berkembang. Indikator tertinggi terdapat pada kemampuan antri dengan persentase 53%, sedangkan indikator terendah terdapat pada kemampuan menyelesaikan tugas dengan persentase 40%.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan. Guru belum memberikan penjelasan aturan secara rinci dan pendampingan kepada anak masih kurang maksimal. Selain itu, beberapa anak masih belum memahami alur permainan sehingga suasana kelas menjadi kurang tertib. Menurut (Dewi, 2022), anak usia dini membutuhkan arahan yang jelas dan penguatan secara berulang agar mampu memahami aturan pembelajaran. (Arifin & Susanti, 2025) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memerlukan pendampingan yang konsisten agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya melalui penjelasan aturan yang lebih jelas, pemberian contoh secara langsung, dan pendampingan yang lebih intensif.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi siklus I, masih ditemukan beberapa kendala, yaitu anak belum memahami aturan permainan secara menyeluruh, masih terjadi antrean yang tidak tertib, dan sebagian anak belum mampu menyelesaikan tugas sesuai peran yang diberikan. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan berupa pemberian contoh langsung, penggunaan kartu antrean, penguatan aturan sebelum bermain, dan pendampingan guru yang lebih intensif.

Siklus II

Pada siklus II, kegiatan *pretend play* mini market dilaksanakan dengan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru menjelaskan aturan permainan secara lebih rinci dan menggunakan contoh langsung sebelum kegiatan dimulai. Guru juga memberikan kartu antrean sederhana agar anak lebih tertib menunggu giliran. Selain itu, guru memberikan pendampingan secara lebih intensif kepada anak selama kegiatan berlangsung.

Pada pelaksanaan siklus II, anak terlihat lebih memahami aturan permainan. Anak mulai terbiasa menunggu giliran ketika membeli barang, mengikuti instruksi guru, serta

menyelesaikan kegiatan hingga selesai. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih tertib dan menyenangkan. Berikut adalah hasil observasi disiplin anak pada siklus II:

Table 3. Persentase Keterampilan Disiplin Anak Siklus II

Indikator Disiplin	Jumlah Anak	Persentase
Mampu mengantri	13 Anak	87%
Mengikuti aturan permainan	12 Anak	80%
Menyelesaikan Tugas	11 Anak	73%
Rata-rata		80%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa disiplin anak mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II. Kemampuan antri meningkat menjadi 87%, mengikuti aturan permainan meningkat menjadi 80%, dan menyelesaikan tugas meningkat menjadi 73%.

Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan *pretend play* mini market memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam menerapkan aturan secara nyata. Anak belajar menunggu giliran ketika menjadi pembeli, belajar bertanggung jawab terhadap perannya, serta belajar menyelesaikan kegiatan sesuai aturan permainan. (Lestari, 2024) menyatakan bahwa bermain peran dapat membantu anak memahami disiplin melalui pengalaman konkret. (Lestari, 2024) juga menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran sehingga anak lebih mudah memahami aturan. Selain itu, (Yuliana, 2023) menegaskan bahwa *pretend play* dapat menumbuhkan perilaku disiplin karena anak belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

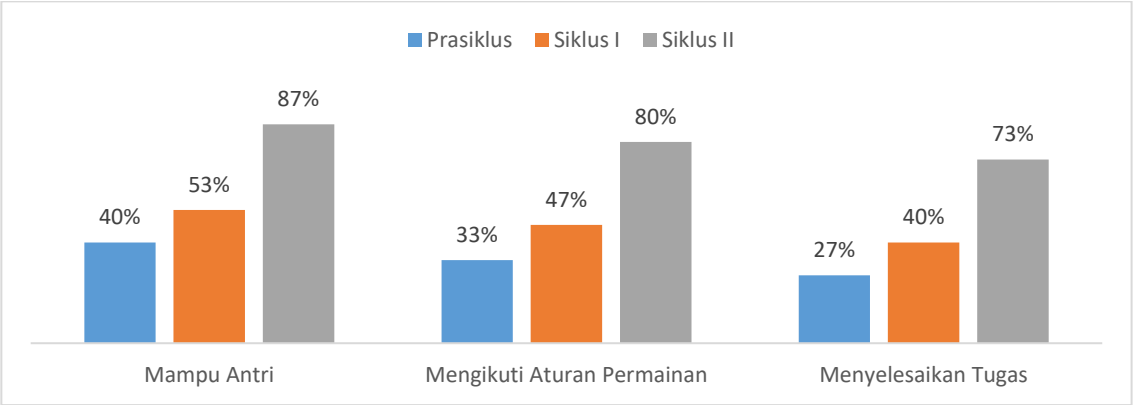


Gambar 1 anak-anak sedang belajar antri menunggu giliran *pretend play*

Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Sebelum diterapkan kegiatan *pretend play mini market*, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengikuti aturan pembelajaran. Anak cenderung tidak sabar menunggu giliran, kurang tertib dalam bermain, serta belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Setelah kegiatan *pretend play* mini market diterapkan secara bertahap dalam dua siklus, terjadi perubahan perilaku disiplin yang cukup signifikan pada anak.

Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar disiplin melalui pengalaman langsung yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Anak tidak hanya mendengarkan aturan, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung dalam kegiatan bermain. Dengan demikian, anak lebih mudah memahami makna disiplin dalam situasi nyata. Untuk memperjelas peningkatan keterampilan disiplin anak, berikut disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 2 Grafik Perbandingan Keterampilan Disiplin Anak Prasiklus, Siklus I dan II

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa seluruh indikator disiplin anak mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II. Pada indikator mampu antri, persentase meningkat dari 40% pada prasiklus menjadi 53% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 87% pada siklus II. Pada indikator mengikuti aturan permainan, persentase meningkat dari 33% pada prasiklus menjadi 47% pada siklus I dan mencapai 80% pada siklus II. Sementara itu, indikator menyelesaikan tugas mengalami peningkatan dari 33% pada prasiklus menjadi 47% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 80% pada siklus II. Dapat disimpulkan peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa penerapan kegiatan *pretend play* mini market memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan disiplin anak.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kegiatan *pretend play* mini market mampu meningkatkan disiplin anak kelompok B di TK Zahara Kota Bengkulu. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap, yaitu dari rata-rata disiplin sebesar 33% pada prasiklus, meningkat menjadi 47% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran yang dirancang menyerupai situasi kehidupan nyata memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mematuhi aturan, menunggu giliran, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Syafnita et al., 2023) yang menyatakan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami nilai karakter melalui pengalaman langsung dibandingkan melalui penjelasan teoritis. Selain itu, (Fitriani, 2022) menjelaskan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehingga perilaku disiplin lebih mudah berkembang. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Aina & Bipath, 2022) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain yang memberikan ruang bagi *child agency* memungkinkan anak mengembangkan kemampuan mengatur perilaku secara mandiri, mengambil keputusan, serta bertanggung jawab terhadap aturan yang disepakati bersama. Ketika anak memperoleh kesempatan untuk menentukan tindakan dalam konteks bermain, perkembangan disiplin tidak lagi bergantung pada kontrol guru, tetapi tumbuh sebagai bentuk kesadaran diri.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian (Del Agua et al., 2026) yang menemukan bahwa lingkungan belajar berbasis aktivitas konkret dan otonomi anak, seperti pendekatan Montessori dan permainan berbasis pengalaman, secara signifikan meningkatkan *self-regulation*, kemampuan mengikuti aturan, dan kemandirian anak usia dini. Pada penelitian ini, *pretend play* mini market memberikan pengalaman nyata kepada anak untuk menjalankan aturan sosial sebagaimana yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga nilai disiplin lebih mudah dipahami.

Peningkatan disiplin anak juga dapat dijelaskan melalui konsep *executive function*. Menurut (Stephan et al., 2022), *executive function* merupakan fondasi penting dalam perkembangan perilaku disiplin karena mencakup kemampuan mengendalikan impuls, mengingat aturan, dan mempertahankan perhatian selama melakukan suatu aktivitas. Selama kegiatan *pretend play*, anak harus mengingat urutan transaksi, menunggu giliran, serta menyelesaikan peran sebagai pembeli maupun kasir. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih *inhibitory control, working memory*, dan *cognitive flexibility* yang menjadi komponen utama *executive function*.

Keberhasilan tindakan pada siklus II juga dipengaruhi oleh meningkatnya kualitas scaffolding yang diberikan guru. Guru tidak hanya menjelaskan aturan permainan, tetapi juga memberikan contoh langsung, kartu antrean, penguatan positif, dan pendampingan selama proses bermain. Hasil ini sesuai dengan penelitian (Lewis et al., 2026) yang menyatakan bahwa scaffolding yang tepat membantu anak mencapai kemampuan regulasi diri yang lebih tinggi dibandingkan ketika anak belajar tanpa pendampingan. Dukungan guru secara bertahap

membuat anak semakin memahami aturan permainan hingga akhirnya mampu menerapkannya secara mandiri.

Temuan penelitian ini juga mendukung konsep *Meaningful Learning* yang dikembangkan oleh (Fullan et al., 2017). Mereka menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika anak memperoleh pengalaman belajar autentik yang menghubungkan aktivitas di sekolah dengan kehidupan sehari-hari. *Pretend play* mini market merupakan contoh pembelajaran autentik karena anak mempraktikkan langsung aktivitas berbelanja, berkomunikasi, mengikuti aturan, serta menyelesaikan tanggung jawab sebagaimana yang dilakukan dalam kehidupan nyata.

Dari perspektif perkembangan sosial-emosional, peningkatan disiplin pada penelitian ini juga memperlihatkan bahwa *pretend play* mampu meningkatkan kemampuan anak bekerja sama, menghargai hak orang lain, dan mengendalikan perilaku selama berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan tersebut didukung oleh penelitian (Kinkead-Clark, 2019) yang menyimpulkan bahwa permainan berbasis pengalaman sosial memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan karakter, tanggung jawab, dan keterampilan sosial anak usia dini.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa *pretend play* mini market bukan hanya meningkatkan disiplin dalam konteks mengikuti aturan kelas, tetapi juga mengembangkan regulasi diri, *executive function*, tanggung jawab, serta kemampuan sosial anak. Oleh karena itu, kegiatan *pretend play* mini market mampu meningkatkan disiplin anak di kelas B TK Zahara Kota Bengkulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *pretend play* mini market mampu meningkatkan disiplin anak di kelas B TK Zahara Kota Bengkulu. Peningkatan terlihat pada kemampuan anak dalam antri, mengikuti aturan permainan, dan menyelesaikan tugas. Kondisi pada prasiklus rata-rata disiplin anak hanya sebesar 33%, siklus I rata-rata disiplin anak mencapai 47% dengan kategori berkembang. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penjelasan aturan yang lebih jelas, pemberian contoh langsung, dan pendampingan yang lebih intensif, rata-rata disiplin anak meningkat menjadi 80% dengan kategori berkembang sangat baik.

Kegiatan *pretend play* mini market memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain peran, anak belajar memahami aturan, menunggu giliran, bekerja sama, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dengan demikian, kegiatan *pretend play* mini market dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan disiplin anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Aina, A. Y., & Bipath, K. (2022). Reimagining systems that support early childhood development centres in offering quality education. *The Journal for Transdisciplinary Research in Southern Africa, 18*(1), a1107. https://doi.org/10.4102/td.v18i1.1107

Arifin, Z., & Susanti, D. (2025). Sosialisasi Edukatif dalam Menumbuhkan Kepekaan Sosial dan Sikap Toleran Anak. *Salwatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5*(1), 80–92. https://doi.org/10.59106/salwatuna.v5i1.358

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

del Agua, E., Escrichs, A., Sanz Perl, Y., Kringelbach, M. L., Diamond, A., Denervaud, S., & Deco, G. (2026). Schooling trajectories and the development of brain dynamics: A comparative study of Montessori and traditional education. *Advanced Science*, e24343. https://doi.org/10.1002/advs.202524343

Dewi, N. (2022). *Strategi Pembelajaran PAUD Berbasis Bermain*. Alfabeta.

Fitriani, L. (2022). *Pendekatan Bermain dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.

Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2017). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press.

Hidayat, A. (2023). *Pembelajaran Efektif pada Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya.

Kinkead-Clark, Z. (2019). Exploring children's play in early years learning environments: What are the factors that shape children's play in the classroom? *Journal of Early Childhood Research, 17*(3), 177–189. https://doi.org/10.1177/1476718X19849251

Lestari, S. A. (2024). *Implementasi Metode Bermain Peran untuk Pengembangan Komunikasi Anak Kelompok A (4–5 Tahun) di TK ABA Binagriya Pekalongan* [Undergraduate thesis, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan]. https://etheses.uingusdur.ac.id/11562/

Lewis, K. L., Verenikina, I., Howard, S. J., & Kervin, L. K. (2026). Children's digital experiences: A scoping review of social interactions in family settings. *Journal of Early Childhood Literacy*. Advance online publication. https://doi.org/10.1177/14687984261427140

Naru, B. A., Paba, M. S., Moi, F. C., Duya, M. I., & Oka, G. P. A. (2025). Analisis Implementasi Gerakan 5S sebagai Strategi Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan, 3*(4), 345–353. https://doi.org/10.38048/jcmp.v3i4.6249

Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4*(2), 91–102. https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346

Putra, S., Romadhon, R., Dewi, N. P. I. P. K., Sitinjak, A. A., Asep, A., Azwar, I., Almubarokah, N. H., Alfina, A., Pratama, M. P., Adhima, F., & Syifa, A. (2024). *Psikologi Belajar Peserta Didik*. PT Mifandi Mandiri Digital.

Rahmawati, D. (2022). *Lingkungan Belajar dan Perkembangan Anak*. Alfabeta.

Stephan, F., Gunzenhauser, C., & Saalbach, H. (2022). Function of language skills in preschooler's problem-solving performance: The role of self-directed speech. *Journal*

of Applied Developmental Psychology, 81, 101431. https://doi.org/10.1016/j.appdev.2022.101431

Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran*. Kencana.

Syafnita, T., Muhamad, A., Mukhlisin, M., Wenselinus Nong, K., Hermania, B., Afrida Sriyani, H., Ninis, I., Julia Eva, P., Indra, Y., & Amaliyah Amany, D. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Literasi Nusantara Abadi.

Wulandari, R. (2021). *Masalah Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Deepublish.

Yuliana, U. (2023). *Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4–5 Tahun melalui Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita di PAUD Pelangi Gedong Tataan* [Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung]. http://repository.radenintan.ac.id/30138/