

**INOVASI MEDIA RANTIK RANTAI ANTRE MAGNETIK UNTUK
MENGEMBANGKAN ETIKA MENGANTRE ANAK USIA DINI MELALUI
BERMAIN****Naela Fadhilah¹, Nufitriani Kartika Dewi², Swantyka Ilham Prahesti³, Syifa Fauziah⁴**^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ngudi WaluyoEmail: fnaela46@gmail.com¹, nufitrianikartika@unw.ac.id²

Diterima: 28/2/2026; Direvisi: 5/3/2026; Diterbitkan: 12/3/2026

Abstrak

Budaya antre merupakan bagian dari nilai sosial yang perlu dibiasakan sejak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan diri, bersikap sabar, serta menghargai hak orang lain. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran di POS PAUD Cempaka, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam menerapkan perilaku antre, seperti tidak sabar menunggu giliran, menyerobot antrean, dan mudah terlibat konflik kecil dengan teman sebaya, sementara upaya pembiasaan yang dilakukan sebelumnya belum memberikan perubahan perilaku yang optimal karena kurang didukung media yang dapat diamati secara langsung oleh anak. Oleh karena itu, penulis mengembangkan dan menerapkan inovasi media Rantik (Rantai Antre Magnetik) sebagai alat permainan edukatif untuk menanamkan budaya antre pada anak usia dini yang diterapkan selama satu semester kepada 49 anak usia 3–6 tahun melalui kegiatan rutin harian. Hasil penerapan menunjukkan adanya perubahan sikap anak, yaitu anak mulai mampu menunggu giliran, mengikuti urutan antrean, berkurangnya konflik antar anak, serta munculnya inisiatif untuk mengantre tanpa harus selalu diingatkan oleh tutor. Media Rantik dapat digunakan sebagai sarana pembiasaan perilaku sosial karena bersifat visual, manipulatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: *alat permainan edukatif, anak usia dini, budaya antre***ABSTRACT**

Queueing culture is part of social values that need to be habituated from an early age because it relates to children's ability to control themselves, be patient, and respect the rights of others. Based on observations during learning activities at POS PAUD Cempaka, some children still experienced difficulties in applying queueing behavior, such as impatience while waiting for their turn, cutting in line, and minor conflicts with peers. Previous habituation efforts had not produced optimal behavioral changes due to the lack of observable learning media. Therefore, the author developed and implemented Rantik (Magnetic Queue Chain) as an educational play tool to instill queueing culture in early childhood through daily routine activities for one semester. The results showed changes in children's attitudes, including the ability to wait for their turn, follow the queue order, reduced conflicts, and the emergence of initiative to queue without constant reminders from the tutor. Rantik media can be used as a tool to habituate social behavior because it is visual, manipulable, and appropriate to early childhood developmental characteristics.

Keywords: *educational play tools, early childhood, queueing culture***PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini atau yang dikenal dengan singkatan PAUD memegang



peranan yang sangat fundamental dalam meletakkan batu pertama bagi perkembangan kepribadian dan perilaku sosial seorang individu secara menyeluruh. Pada periode emas ini, anak-anak mulai memperluas cakrawala interaksi mereka melampaui batas lingkungan keluarga menuju ekosistem sosial yang lebih heterogen, sehingga proses pembiasaan nilai-nilai luhur harus dilakukan secara terstruktur, terencana, dan berkelanjutan. Salah satu kompetensi sosial yang sangat esensial untuk diinternalisasi sejak dini adalah budaya mengantre, yang secara substansial berkaitan erat dengan kemampuan regulasi diri atau *self-regulation* (Fitrizqi & Susanto, 2021; Kuswidyawati et al., 2025; Marlinawati et al., 2022). Budaya mengantre mengajarkan anak untuk melatih kesabaran, memahami batasan aturan yang berlaku, serta belajar menghormati hak orang lain demi terciptanya ketertiban bersama di lingkungan sekolah. Kemampuan untuk menunggu giliran bukan sekadar keterampilan fisik dalam berbaris, melainkan sebuah manifestasi dari kematangan emosional anak dalam menahan dorongan impulsif demi kepentingan kolektif yang lebih besar. Oleh karena itu, penanaman nilai ini menjadi sangat penting karena akan menjadi fondasi bagi karakter anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat yang harmonis di masa depan, di mana etika dan kedisiplinan menjadi nilai utama dalam interaksi sosial (Afandi et al., 2024; Aprilia & Wardhani, 2023; Hamid et al., 2021; Istiana & Pamungkas, 2023).

Namun, fakta yang ditemukan dalam praktik pendidikan di lapangan sering kali menunjukkan kesenjangan yang cukup nyata antara kondisi ideal tersebut dengan perilaku aktual anak-anak di sekolah. Berdasarkan pengamatan mendalam selama proses pembelajaran di lingkungan POS PAUD Cempaka, masih banyak ditemukan fenomena anak-anak yang menunjukkan perilaku kurang tertib saat menghadapi situasi yang memerlukan sistem giliran secara bergantian. Ketidaksabaran anak sering muncul pada aktivitas harian yang sederhana namun krusial, seperti saat mencuci tangan sebelum makan, proses pembagian makanan tambahan, hingga aktivitas masuk dan keluar ruang kelas. Banyak anak cenderung ingin mendahului teman lainnya, menyerobot antrean tanpa rasa bersalah, dan bahkan tidak jarang terlibat dalam konflik fisik maupun verbal dengan rekan sebayanya karena berebut posisi terdepan. Upaya pembiasaan yang selama ini diterapkan oleh pendidik umumnya masih didominasi oleh metode instruksional yang bersifat verbal semata, seperti pemberian nasihat atau sekadar peringatan lisan secara berulang-ulang setiap harinya. Pendekatan konvensional ini dirasa kurang efektif karena anak usia dini sering kali mengalami kesulitan dalam memproses konsep mengantre yang bersifat abstrak hanya melalui penjelasan kata-kata tanpa adanya contoh nyata.

Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan sebuah terobosan kreatif yang mampu mentransformasi pemahaman anak mengenai pentingnya budaya mengantre dari sesuatu yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penulis berupaya mengembangkan sebuah inovasi media pembelajaran manipulatif yang dinamakan Rantik, yang merupakan akronim dari Rantai Antre Magnetik untuk menarik minat peserta didik (Abidah et al., 2025; Kusumasari et al., 2025; Mufidah & Kurnianto, 2025; Permatasari et al., 2021; Ummah & Azmi, 2020). Gagasan orisinal ini muncul secara spontan ketika penulis melihat betapa antusiasnya anak-anak saat berinteraksi dengan media boneka jari dalam sesi bercerita pada kegiatan pembelajaran sebelumnya di dalam kelas. Keingintahuan yang besar serta semangat eksplorasi yang ditunjukkan anak-anak menjadi katalisator bagi penulis untuk mengembangkan media tersebut ke level yang lebih fungsional dan edukatif. Dengan memadukan daya tarik visual dari boneka jari dan penambahan ornamen teknis berupa magnet, media Rantik dirancang untuk memberikan pengalaman fisik yang nyata bagi anak saat belajar berbaris. Penggunaan magnet pada media ini memungkinkan anak untuk melakukan tindakan

menempelkan dan menghubungkan figur-figur karakter secara berurutan, sehingga proses mengantre tidak lagi dipandang sebagai aktivitas menunggu yang membosankan bagi mereka dalam keseharian (Murtikusuma et al., 2025; Musthofiyyah et al., 2025; sari et al., 2026).

Pemilihan media manipulatif ini didasarkan pada pemahaman mendalam mengenai karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang secara dominan masih berada pada tahapan praoperasional dalam berpikir. Pada fase ini, anak-anak sangat membutuhkan objek fisik yang dapat disentuh, digerakkan, dan diamati secara langsung untuk memahami berbagai konsep sosial yang dianggap cukup kompleks bagi usia mereka. Media Rantik berfungsi sebagai jembatan yang menerjemahkan ide abstrak tentang urutan dan hak orang lain ke dalam representasi visual dan taktil yang nyata melalui konsep *hands-on learning*. Selain memfasilitasi kebutuhan kognitif, penggunaan media ini juga sangat selaras dengan pendekatan bermain atau *play-based approach* yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan regulasi diri anak dengan cara yang gembira (Alwi et al., 2025; Aruna et al., 2024; Huwae et al., 2023). Melalui aktivitas menyusun rantai magnetik ini, anak secara tidak langsung belajar tentang struktur sosial dan konsekuensi dari tindakan mereka dalam sebuah kelompok kecil di sekolah. Inovasi media pembelajaran semacam ini sangat krusial untuk dihadirkan karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang stimulan, di mana anak merasa terlibat secara emosional dan mental dalam proses pembentukan perilaku positif secara alamiah (Nabila et al., 2025; Sari et al., 2025).

Penelitian ini memberikan nilai baru atau inovasi dalam diskursus media pembelajaran tingkat PAUD melalui penggabungan unsur magnetik dan naratif dalam proses pembiasaan perilaku sosial yang efektif. Keunggulan utama dari media Rantik terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung secara sensoris kepada anak saat mereka berusaha membangun barisan yang rapi dan teratur secara berkelompok. Melalui integrasi antara boneka jari yang menarik secara estetika dan mekanisme magnet yang interaktif, media ini menawarkan solusi praktis bagi permasalahan ketidaktertiban yang sering terjadi di satuan pendidikan anak usia dini. Fokus penelitian ini diarahkan pada bagaimana sebuah alat peraga yang sederhana namun terintegrasi secara teoritis dapat menjadi instrumen perubahan perilaku yang sistemik bagi peserta didik di kelas. Selain bermanfaat bagi perkembangan anak, kehadiran media ini juga memberikan alternatif referensi bagi para guru lainnya dalam merancang metode pembiasaan karakter yang lebih variatif dan tidak monoton. Dengan demikian, pengembangan Rantai Antre Magnetik diharapkan dapat menjadi standar baru dalam upaya menanamkan etika dasar mengantre yang akan membentuk kepribadian anak menjadi individu yang disiplin, sabar, dan menghargai pluralitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berawal dari evaluasi terhadap kinerja pendidik dalam menangani kendala sosial di lingkungan satuan pendidikan anak usia dini. Penulis menemukan fenomena kurangnya kesadaran etika dalam budaya antre pada peserta didik di POS PAUD Cempaka, yang ditandai dengan sikap tidak sabar, tindakan menyerobot barisan, hingga munculnya friksi interpersonal dengan teman sebaya. Upaya konvensional melalui pemberian nasihat lisan serta pembiasaan rutin tanpa alat bantu ternyata belum mampu mentransformasi perilaku anak secara signifikan. Kondisi tersebut mendorong penulis untuk mencari instrumen yang lebih konkret dan menarik perhatian siswa. Inspirasi muncul saat penulis mengamati tingginya antusiasme anak terhadap media boneka jari yang bersifat visual dan interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, penulis memformulasikan sebuah inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen boneka jari dengan sistem mekanisme magnetik guna memvisualisasikan urutan giliran

secara nyata. Transformasi dari sekadar alat peraga naratif menjadi alat permainan edukatif yang bersifat *manipulative* ini menjadi landasan utama dalam merancang solusi kreatif bernama Rantai Antre Magnetik atau Rantik.

Prosedur pembuatan media Rantik dilakukan secara mandiri dengan memanfaatkan bahan yang aman dan relevan bagi karakteristik perkembangan fisik anak usia dini. Komponen utama alat ini terdiri dari papan magnetik sebagai alas utama, gambar-gambar representasi anak yang variatif, serta simbol penanda urutan yang dapat digeser secara dinamis. Tahapan konstruksi diawali dengan penyusunan desain visual menggunakan skema warna kontras yang mencolok guna merangsang persepsi visual peserta didik. Penulis melakukan pemotongan bahan sesuai ukuran ergonomis tangan anak, kemudian memasang lempengan magnet pada bagian belakang setiap karakter agar dapat menempel dengan kuat namun tetap mudah dipindahkan. Ukuran media dirancang cukup besar untuk menjamin keterbacaan instruksi visual dari jarak jauh saat digunakan di dalam kelas. Proses perakitan akhir memastikan seluruh ornamen berfungsi sebagai representasi konkret mengenai konsep *taking turns*. Instrumen ini berfungsi sebagai pemandu visual yang memungkinkan anak untuk melihat, memegang, dan mengatur sendiri urutan barisan mereka melalui simulasi permainan yang menyenangkan sebelum mereka mempraktikkannya dalam situasi sosial yang sesungguhnya.

Implementasi inovasi ini dilaksanakan secara komprehensif kepada empat puluh sembilan anak didik yang berada pada rentang usia tiga sampai enam tahun selama periode satu semester penuh di POS PAUD Cempaka. Prosedur pelaksanaan diintegrasikan ke dalam jadwal kegiatan harian yang memerlukan ketertiban antre, seperti prosedur mencuci tangan sebelum makan, pembagian camilan, serta transisi saat masuk dan keluar ruang kelas. Penulis bertindak sebagai pengamat sekaligus fasilitator yang mengarahkan anak untuk berinteraksi dengan media Rantik sebelum melakukan aksi nyata dalam barisan. Evaluasi perkembangan perilaku dilakukan secara berkala melalui teknik observasi sistematis untuk merekam setiap perubahan sikap yang muncul di lapangan. Fokus penilaian diarahkan pada tiga indikator utama, yaitu tingkat kesabaran anak dalam menunggu giliran, kepatuhan terhadap urutan yang telah ditetapkan, serta kualitas interaksi sosial antar sesama teman. Seluruh data perubahan perilaku yang terkumpul selama enam bulan masa penerapan kemudian diolah untuk menentukan tingkat efektivitas media dalam menanamkan kebiasaan positif secara mandiri. Langkah ini memastikan bahwa proses internalisasi nilai karakter terjadi melalui pengalaman bermain yang bermakna dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Perilaku Antre Anak Sebelum Intervensi

Kondisi awal sebelum penerapan media Rantik menunjukkan tingkat kedisiplinan yang masih sangat rendah dalam kegiatan mengantre di kalangan anak usia dini. Fenomena ini terlihat jelas melalui pengamatan harian di mana anak-anak cenderung menunjukkan sikap tidak sabar saat harus menunggu giliran mereka secara berurutan. Kecenderungan untuk saling menyerobot antrean menjadi pemandangan yang lazim terjadi, terutama pada saat-saat krusial seperti kegiatan mencuci tangan sebelum makan atau saat menerima makanan ringan dari tutor. Ketidakmampuan anak dalam mengendalikan dorongan impulsif ini sering kali memicu munculnya konflik-konflik kecil antar teman yang mengganggu harmoni di dalam kelas. Anak-anak tampak belum memahami urgensi dari sebuah keteraturan dan menganggap bahwa menjadi yang pertama adalah tujuan utama tanpa mempedulikan hak orang lain. Suasana yang tidak kondusif ini menuntut adanya sebuah inovasi media yang mampu memberikan

pemahaman secara lebih konkret mengenai konsep waktu tunggu dan etika sosial dasar dalam berinteraksi dengan sesama teman sejawat setiap hari secara berkelanjutan.



Gambar 1. Kondisi anak sebelum penerapan media Rantik (anak belum tertib antre)

Sumber: Dokumentasi penulis

Situasi sebelum intervensi ini juga menggambarkan bahwa instruksi verbal saja tidak cukup kuat untuk mengubah perilaku anak secara signifikan dan permanen dalam jangka waktu lama. Tutor sering kali harus mengulang-ulang perintah yang sama untuk menertibkan barisan, namun hal tersebut jarang memberikan hasil yang benar-benar efektif dan stabil. Anak-anak merasa bahwa kegiatan menunggu adalah sesuatu yang membosankan dan tidak memiliki kerangka visual yang jelas untuk dipatuhi bersama. Ketidakteraturan ini menciptakan sebuah lingkungan belajar yang penuh dengan ketegangan emosional, di mana rasa keadilan antar anak sering kali terabaikan akibat adanya tindakan penyerobotan yang dilakukan secara terus-menerus. Tanpa adanya alat bantu yang bersifat nyata dan manipulatif, konsep abstrak seperti giliran menjadi sangat sulit dipahami oleh pikiran anak yang masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan baru yang dapat mengubah persepsi anak terhadap aktivitas mengantre agar menjadi sesuatu yang lebih menarik, menyenangkan, mudah dipahami, serta mampu meminimalisir potensi perdebatan fisik maupun verbal antar siswa.

Pengembangan dan Mekanisme Media Rantai Antre Magnetik

Media Rantik atau Rantai Antre Magnetik dikembangkan sebagai solusi kreatif untuk mengatasi hambatan dalam mengajarkan konsep antre melalui pendekatan yang bersifat visual dan manipulatif. Alat permainan edukatif ini dirancang dengan menggunakan bahan-bahan yang relatif sederhana namun memiliki fungsionalitas tinggi, seperti papan magnetik, gambar karakter anak yang menarik, serta penanda urutan yang fleksibel. Secara teknis, media ini memungkinkan anak untuk melihat representasi fisik dari posisi mereka dalam sebuah urutan antrean yang sedang berlangsung di kelas. Melalui komponen magnetik yang dapat dipindahkan secara bebas, anak-anak mendapatkan gambaran yang jelas mengenai siapa yang berada di depan mereka dan berapa lama lagi giliran mereka akan tiba. Desain media ini sangat mengedepankan aspek kemudahan penggunaan, di mana setiap elemen dibuat dengan ukuran yang proporsional bagi tangan mungil anak usia dini agar mereka bisa berinteraksi secara aktif. Keunggulan utama dari media ini terletak pada kemampuannya untuk mengubah konsep abstrak mengenai urutan menjadi sebuah pengalaman sensorik yang nyata bagi seluruh siswa.

Proses pembuatan media Rantik dilakukan melalui beberapa tahapan yang sangat terencana dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik perkembangan anak di masa keemasan mereka. Langkah awal dimulai dengan penyusunan desain yang mengutamakan penggunaan warna-warna cerah dan kontras untuk menarik perhatian visual anak secara instan.

Pemilihan simbol-simbol yang mudah dipahami juga menjadi prioritas agar pesan mengenai keteraturan dapat tersampaikan tanpa perlu banyak penjelasan verbal yang rumit. Setelah desain disepakati, dilakukan pemotongan bahan sesuai ukuran yang telah ditentukan, diikuti dengan pemasangan elemen magnet pada setiap gambar karakter dan papan utama. Tahap akhir melibatkan perakitan seluruh komponen menjadi satu kesatuan media yang kokoh, aman, serta siap digunakan dalam rutinitas harian di sekolah. Penggunaan magnet memberikan efek interaktif yang menyenangkan bagi anak saat mereka menempelkan atau menggeser karakter masing-masing sesuai urutan kedatangan. Inovasi sederhana ini terbukti efektif sebagai alat bantu pedagogis yang mampu menjembatani pemahaman kognitif anak dengan praktik perilaku sosial yang diharapkan oleh para pendidik di lembaga tersebut.



Gambar 3. Media Rantik (Rantai Antre Magnetik)

Sumber: Dokumentasi penulis

Transformasi Perilaku Sosial Setelah Penerapan Media

Setelah penggunaan media Rantik dilakukan secara konsisten dalam berbagai kegiatan rutin, terlihat adanya transformasi perilaku yang sangat signifikan dan menggembirakan pada diri anak-anak. Siswa mulai mampu menunjukkan kemampuan untuk menunggu giliran mereka dengan lebih tenang dan mengikuti aturan urutan yang telah ditetapkan secara kolektif. Perubahan yang paling mencolok adalah berkurangnya frekuensi tindakan menyerobot antrian yang sebelumnya sering menjadi pemicu keributan di antara sesama teman sekelas. Anak-anak kini memiliki panduan visual yang pasti, sehingga mereka merasa lebih aman dan yakin bahwa giliran mereka akan tiba pada waktunya tanpa perlu saling mendahului. Kedisiplinan yang tumbuh ini menciptakan suasana kelas yang jauh lebih tertib, damai, dan penuh dengan rasa saling menghargai satu sama lain. Keberadaan media magnetik ini secara psikologis memberikan rasa kepastian bagi anak, yang pada akhirnya menurunkan tingkat kecemasan mereka saat harus berada dalam posisi menunggu yang cukup lama selama rutinitas harian berlangsung di lingkungan sekolah dasar.



Gambar 2. Kondisi anak setelah penerapan media Rantik (anak mulai tertib antre)

Sumber: Dokumentasi penulis

Selain meningkatnya ketertiban, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya penurunan drastis dalam jumlah konflik interpersonal yang terjadi selama kegiatan mengantre di sekolah. Anak-anak mulai menunjukkan inisiatif yang tinggi untuk segera membentuk barisan secara otomatis tanpa harus selalu diingatkan atau ditegur oleh tutor mereka. Kesadaran untuk mengantre mulai terinternalisasi sebagai sebuah kebiasaan positif yang muncul dari pemahaman diri sendiri, bukan sekadar karena kepatuhan terhadap perintah orang dewasa. Fenomena ini menunjukkan bahwa media Rantik telah berhasil menjadi sarana pembelajaran sosial yang efektif dalam membentuk karakter disiplin sejak usia dini melalui cara yang menyenangkan. Interaksi antar anak saat menggunakan media tersebut juga menjadi lebih harmonis, di mana mereka saling mengingatkan urutan dengan cara yang lebih santun dan edukatif. Keberhasilan ini membuktikan bahwa stimulasi yang tepat melalui alat permainan yang manipulatif dapat mempercepat proses pembiasaan perilaku baik yang akan menjadi fondasi kuat bagi perkembangan karakter sosial anak di jenjang pendidikan selanjutnya nanti.

Relevansi Pembelajaran Visual Terhadap Karakter Anak

Perubahan sikap yang positif ini dapat terjadi karena media Rantik memberikan pengalaman belajar yang bersifat visual dan manipulatif, yang sangat sesuai dengan gaya belajar anak usia dini. Dengan melibatkan aktivitas bermain yang interaktif, media ini memungkinkan setiap anak untuk belajar melalui proses pengamatan langsung dan praktik nyata dalam situasi kehidupan sehari-hari. Pengalaman hands-on ini jauh lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional yang cenderung sulit dicerna oleh daya imajinasi anak yang terbatas. Secara psikologis, media yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak dapat meningkatkan tingkat keterlibatan dan fokus mereka dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan. Anak merasa memiliki peran aktif dalam mengatur urutan mereka sendiri, yang secara tidak langsung menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian dalam bertindak secara sosial. Inovasi ini menegaskan bahwa media sederhana yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan memiliki kekuatan besar untuk mengubah pola pikir dan tindakan individu melalui pengalaman bermain yang benar-benar bermakna bagi jiwa mereka.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Rantik bukan sekadar alat bantu instruksional biasa, melainkan sebuah instrumen strategis dalam pembentukan karakter sosial. Keberhasilan intervensi ini membuktikan bahwa pendekatan yang menggabungkan unsur permainan, visualisasi, dan interaksi fisik dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai kedisiplinan pada anak. Media ini berfungsi sebagai model perilaku yang konkret, membantu anak untuk bertransisi dari perilaku yang mementingkan diri sendiri menuju perilaku yang lebih memperhatikan keberadaan orang lain. Melalui latihan yang berulang dengan bantuan papan magnetik, konsep tentang keadilan dan keteraturan menjadi bagian dari memori jangka panjang anak. Hal ini membuktikan bahwa inovasi edukatif tidak selalu harus mahal atau rumit, namun harus tepat sasaran dan relevan dengan dunia anak yang penuh dengan imajinasi. Dengan demikian, penggunaan media Rantik sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara luas sebagai metode efektif dalam membangun kebiasaan antri yang tertib, yang pada akhirnya akan membentuk generasi masa depan yang lebih disiplin, sabar, dan menghormati hak sesama dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembahasan

Analisis terhadap kondisi awal sebelum penerapan media rantai antri magnetik menunjukkan tingkat kedisiplinan yang masih sangat rendah di kalangan anak usia dini. Fenomena ketidakteraturan ini terlihat jelas melalui pengamatan harian di mana peserta didik cenderung menunjukkan sikap tidak sabar saat harus menunggu giliran secara berurutan.

Kecenderungan untuk saling menyerobot antrean menjadi pemandangan yang lazim terjadi, terutama pada saat kegiatan mencuci tangan atau menerima makanan ringan dari pendidik. Ketidakmampuan mengendalikan dorongan impulsif ini sering kali memicu munculnya konflik interpersonal yang mengganggu harmoni di dalam kelas secara keseluruhan. Instruksi lisan yang diberikan oleh pendidik terbukti tidak cukup kuat untuk mengubah perilaku secara signifikan karena konsep waktu tunggu masih bersifat abstrak bagi pikiran mereka. Suasana yang tidak kondusif tersebut menciptakan lingkungan belajar yang penuh ketegangan emosional, di mana rasa keadilan antar individu sering kali terabaikan akibat tindakan penyerobotan yang dilakukan terus-menerus. Hal ini menuntut adanya sebuah inovasi yang mampu memberikan pemahaman secara lebih konkret mengenai etika sosial dasar dalam berinteraksi dengan teman sejawat agar proses pembiasaan perilaku baik dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan di masa depan (Fitriana et al., 2023; Galuh et al., 2021; Kefi et al., 2023; Sianturi, 2021).

Media rantai antre magnetik dikembangkan sebagai solusi kreatif untuk mengatasi hambatan dalam mengajarkan konsep antre melalui pendekatan yang bersifat visual dan manipulatif. Alat permainan edukatif ini dirancang dengan menggunakan bahan sederhana namun memiliki fungsionalitas tinggi, seperti papan magnetik dan gambar karakter yang menarik sebagai penanda urutan yang dinamis. Secara teknis, sarana ini memungkinkan anak untuk melihat representasi fisik dari posisi mereka dalam sebuah barisan yang sedang berlangsung di dalam kelas. Melalui komponen yang dapat dipindahkan secara bebas, setiap individu mendapatkan gambaran yang jelas mengenai siapa yang berada di depan mereka serta berapa lama lagi giliran mereka akan tiba. Desain ini sangat mengedepankan aspek kemudahan penggunaan dengan ukuran yang proporsional bagi tangan mungil peserta didik agar mereka bisa berinteraksi secara aktif. Keunggulan utama terletak pada kemampuannya untuk mengubah urutan yang bersifat abstrak menjadi sebuah pengalaman sensorik yang nyata melalui metode *hands-on*. Pemilihan warna cerah dan simbol yang mudah dipahami memastikan pesan mengenai keteraturan dapat tersampaikan dengan baik tanpa perlu banyak penjelasan lisan yang rumit bagi anak-anak pada tahap operasional konkret (Akhsanunadia & Arifin, 2026; Baharuddin et al., 2021; Yuniarto et al., 2025).

Setelah penggunaan sarana tersebut dilakukan secara konsisten dalam kegiatan rutin, terlihat adanya transformasi perilaku yang sangat signifikan dan menggembirakan pada diri peserta didik. Siswa mulai mampu menunjukkan kemampuan untuk menunggu giliran mereka dengan lebih tenang dan mengikuti aturan urutan yang telah ditetapkan secara kolektif bersama teman lainnya. Perubahan yang paling mencolok adalah berkurangnya frekuensi tindakan menyerobot yang sebelumnya sering menjadi pemicu keributan di dalam kelas selama rutinitas harian berlangsung. Peserta didik kini memiliki panduan visual yang pasti, sehingga mereka merasa lebih aman dan yakin bahwa giliran mereka akan tiba pada waktunya tanpa perlu saling mendahului. Kedisiplinan yang tumbuh secara alami ini menciptakan suasana kelas yang jauh lebih tertib, damai, serta penuh dengan rasa saling menghargai satu sama lain. Keberadaan alat bantu magnetik ini secara psikologis memberikan rasa kepastian yang mampu menurunkan tingkat kecemasan saat berada dalam posisi menunggu yang lama. Selain meningkatnya ketertiban, hasil pengamatan juga menunjukkan penurunan drastis dalam jumlah perselisihan fisik maupun verbal yang terjadi selama kegiatan mengantre berlangsung di lingkungan lembaga pendidikan anak usia dini tersebut (Anshori & Lestari, 2020; Dwita et al., 2023; Ima & Sitorus, 2024; Lombu & Suprihatin, 2020).

Perubahan sikap yang positif tersebut dapat terjadi karena alat permainan ini memberikan pengalaman belajar yang bersifat visual serta manipulatif, yang sangat sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak. Dengan melibatkan aktivitas bermain yang interaktif, sarana ini memungkinkan setiap individu untuk belajar melalui proses pengamatan langsung dan praktik nyata dalam situasi kehidupan sehari-hari mereka. Pengalaman motorik saat menggeser magnet jauh lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional yang cenderung sulit dicerna oleh daya imajinasi peserta didik yang masih terbatas. Secara psikologis, penggunaan media yang selaras dengan tahap kognitif mampu meningkatkan tingkat keterlibatan serta fokus mereka dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru. Anak merasa memiliki peran aktif dalam mengatur urutan mereka sendiri, yang secara tidak langsung menumbuhkan rasa tanggung jawab serta kemandirian dalam bertindak secara sosial dengan benar. Inovasi sederhana ini menegaskan bahwa stimulasi yang tepat melalui alat manipulatif dapat mempercepat proses internalisasi nilai kedisiplinan sebagai sebuah kebiasaan positif yang muncul dari pemahaman diri sendiri, bukan sekadar karena kepatuhan buta terhadap perintah dari orang dewasa (Aprilia & Wardhani, 2023; Ima & Sitorus, 2024; Istiana & Pamungkas, 2023; Rahmatia et al., 2023; Wibowo, 2023).

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media rantai antre bukan sekadar alat bantu instruksional biasa, melainkan instrumen strategis dalam pembentukan karakter sosial yang kuat. Keberhasilan intervensi membuktikan bahwa pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan interaksi fisik dapat memperkuat pemahaman tentang keadilan serta keteraturan sejak usia dini. Meskipun demikian, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini terkait lingkup partisipan yang masih terbatas pada satu kelompok kelas, sehingga generalisasi hasil pada populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati melalui pengamatan lebih lanjut. Selain itu, pemeliharaan jangka panjang terhadap perilaku tertib ini masih sangat bergantung pada konsistensi guru dalam menyediakan media tersebut dalam setiap kegiatan rutin harian sekolah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan bahan yang lebih tahan lama serta variasi desain karakter yang lebih beragam guna menjaga minat peserta didik agar tidak mengalami kejenuhan. Secara keseluruhan, inovasi edukatif ini sangat direkomendasikan sebagai metode efektif untuk membangun fondasi karakter yang sabar dan menghormati hak sesama. Melalui praktik yang berulang, kebiasaan antre akan menjadi memori jangka panjang yang akan terbawa hingga ke jenjang pendidikan selanjutnya.

KESIMPULAN

Penerapan inovasi media Rantai Antre Magnetik atau Rantik terbukti memberikan dampak positif signifikan terhadap perkembangan perilaku sosial anak usia dini di POS PAUD Cempaka. Sebelum adanya intervensi ini, kondisi pembelajaran sering kali diwarnai oleh ketidakteraturan peserta didik yang sulit mengendalikan dorongan impulsif saat harus menunggu giliran dalam rutinitas harian. Masalah utama seperti perilaku menyerobot antrean, ketidaksabaran, hingga munculnya konflik *interpersonal* antar teman sebaya menjadi kendala yang sulit diatasi hanya melalui instruksi verbal konvensional dari pendidik. Oleh karena itu, kehadiran media Rantik bersifat visual dan manipulatif berhasil menjembatani pemahaman kognitif anak terhadap konsep etika mengantre yang dianggap terlalu abstrak. Dengan memanfaatkan daya tarik magnetik dan representasi figuratif konkret, alat permainan edukatif ini mampu mentransformasi aktivitas menunggu membosankan menjadi sebuah pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan. Hasilnya, anak-anak mulai menunjukkan kemajuan dalam kemampuan regulasi diri, menghargai hak orang lain, serta mengikuti urutan barisan secara mandiri tanpa memerlukan pengawasan ketat dari tutor di sekolah.

Keberhasilan penggunaan media *hands-on learning* ini menegaskan pentingnya



stimulasi yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak pada fase praoperasional. Pengalaman motorik saat menggeser komponen magnetik membantu internalisasi nilai kedisiplinan serta menurunkan tingkat kecemasan anak selama periode menunggu. Sebagai saran untuk penelitian ke depannya, para peneliti disarankan melakukan eksplorasi mendalam mengenai efektivitas media ini pada kelompok usia yang lebih luas atau satuan pendidikan dengan latar belakang budaya berbeda guna menguji generalisasi hasil. Selain itu, pengembangan variasi desain karakter inklusif serta penggunaan material ramah lingkungan dan tahan lama dapat menjadi fokus pengembangan instrumen selanjutnya. Penelitian mendatang juga perlu mengkaji korelasi antara penggunaan media manipulatif Rantik dengan peningkatan kemampuan komunikasi verbal anak dalam menyelesaikan konflik secara mandiri. Inovasi ini diharapkan berkembang menjadi standar metode pembentukan karakter yang holistik dan relevan bagi dunia anak demi mencetak generasi masa depan yang sabar serta menghormati sesama dalam kehidupan bermasyarakat secara global dan berkelanjutan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, B., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025). Pengembangan multimedia interaktif pada materi gaya magnet untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1067. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6656>
- Afandi, N. A., Rina, W. D. P., Farihana, A. N., Munawaroh, S. A., Rahma, A. A., Alifiranti, S., Rahmandari, R., Illahi, G. K., & Sari, H. P. (2024). Mencegah degradasi moral anak melalui pelatihan pola asuh orang tua yang arif dan efektif. *NAJWA Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.30762/najwa.v2i1.233>
- Akhsanunadia, A., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media konkrit terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas 2. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 219. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9362>
- Alwi, M., Fadilah, D., Aulia, L., & Husni, M. (2025). Efektivitas alat peraga montessori human body magnet terhadap pemahaman konsep IPAS. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1334. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6865>
- Anshori, I., & Lestari, E. W. (2020). Penanaman karakter keagamaan peserta didik melalui pembelajaran sentra di RA Rahmatillah Sidoarjo. *Ta Dibuna Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 193. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v9i2.3110>
- Aprilia, F., & Wardhani, J. D. (2023). Efektivitas penerapan metode token ekonomi terhadap tingkat kedisiplinan anak usia dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1787. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4069>
- Aruna, A., Muanam, K., Purnomo, P., & Soepriyanto, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran playmat interaktif audio visual sebagai stimulasi motorik kasar pada anak usia dini TK Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Journal on Education*, 6(4), 19177. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5918>
- Baharuddin, B., Halimah, A., Nurjannah, I., Suharti, S., & Sriyanti, A. (2021). Pengembangan media komik berbasis pendekatan saintifik pada materi pengukuran waktu. *AULADUNA Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 121. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i1a10.2021>
- Dwita, D. D. S., Al-Fahmi, S. N., Karisma, D. Y., & Lestarinigrum, A. (2023). Integrasi nilai

- kebhinekaan pada anak usia dini melalui proyek penguatan profil pelajar pancasila di TK Dharma Wanita Wanengpaten. *EFEKTOR*, 10(2), 306. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.21524>
- Fitriana, D., Ruaidah, R., & Sudirman, S. A. (2023). Effort to develop young generations with high-integrity character. *Community Empowerment*, 8(6), 880. <https://doi.org/10.31603/ce.8632>
- Fitrizqi, S., & Susanto, H. (2021). Validitas konstruk (CFA) dan model Rasch alat ukur regulasi diri untuk anak usia 3-7 tahun. *PAUDIA JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 10(1), 159. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.8058>
- Galuh, A. D., Maharani, D., Meynawati, L., Anggraeni, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Urgensi nilai dan moral dalam upaya meningkatkan pendidikan karakter melalui pembelajaran Pkn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5169. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1598>
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Fakhrudin, A. M., Setianingsih, E., & Putri, F. W. (2021). Pentingnya peran orang tua dalam membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa. *Aulad Journal on Early Childhood*, 4(3), 143. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.179>
- Huwae, A., Djasmita, K. P., Hartantio, E. I., Melalondo, M. C., Meilinda, A., Lasamahu, F. Z., Rumengan, K., Monintja, G. K., Timpal, F. O., Tamon, P. I. K., Hombokau, Z. M., Wahyu, B. J. P., Lembang, G. B., & Gondokusumo, A. L. (2023). Focus group playing program: Meningkatkan daya imajinasi melalui media bermain serta visual pada usia taman kanak-kanak. *AWLADY Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 87. <https://doi.org/10.24235/awlad.v9i2.13520>
- Ima, N. A., & Sitorus, A. S. (2024). Peningkatan karakter disiplin anak usia 5-6 tahun melalui media audio visual. *Aulad Journal on Early Childhood*, 7(1), 168. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.627>
- Istiana, A., & Pamungkas, J. (2023). Implementasi nilai karakter disiplin pada kegiatan ekstrakurikuler drumband. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5863. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5213>
- Kefi, A., Lio, S., & Bulor, R. M. (2023). Gambaran etika pergaulan siswa dan implikasinya bagi program bimbingan sosial. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 1856. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.4914>
- Kusumasari, S., Patonah, S., & Sumarno, S. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEAM berorientasi ESD untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 609. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4860>
- Kuswidyawati, D., Prakoso, M. R. N., & Panitis, F. W. (2025). Penerapan bimbingan kelompok dengan media video dan praktik penyusunan jadwal kegiatan untuk mengurangi prokrastinasi akademik. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1218. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.7033>
- Lombu, S. K., & Suprihatin, E. (2020). Studi tentang perkembangan kesabaran anak 4-5 tahun melalui budaya antre di TK Bina Kasih Terpadu. *EDULEAD Journal of Christian Education and Leadership*, 1(2), 114. <https://doi.org/10.47530/edulead.v1i2.31>
- Marlinawati, H., Narimo, S., Fathoni, A., Minsih, M., & Fuadi, D. (2022). Penguatan karakter kedisiplinan melalui pembiasaan BUDTRI di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8506. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3647>



- Mufidah, A., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan media papan puzzle huruf model make a match untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 917. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6933>
- Murtikusuma, R. P., Aisyiah, L. N., Aprilia, R. V., Yuliati, N., Atika, A. N., & Fitria, L. (2025). Pengembangan media kebun berhitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A TK Theobroma 1. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1482. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6826>
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. *Aulad Journal on Early Childhood*, 8(1), 20. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Nabila, N., Kusumawati, Y., & Haris, A. (2025). Penerapan model kolaborasi sosial untuk membangun karakter positif siswa di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 284. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.5148>
- Permatasari, K. T., Apriyani, E., & Fitriyana, Z. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berupa alat peraga jam sudut. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.21831/jpms.v9i2.25823>
- Rahmatia, R., Nurhayati, N., & Awalunisah, S. (2023). Identifikasi pola asuh penanaman nilai keagamaan dan etika pada masa golden age. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5993. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5259>
- Sari, J. N., Safitri, D., & Saipiatuddin, S. (2025). Implementasi media pembelajaran articulate storyline 3 berbasis kontekstual ekopedagogik dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Citra Alam. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1685. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8561>
- Sari, W. P., Lesmi, K., Muluk, R. K. A., & Khotimah, I. (2026). Penerapan pembelajaran unplugged coding dalam meningkatkan problem solving pada anak usia dini. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 261. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8907>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Ummah, S. K., & Azmi, R. D. (2020). Konstruksi konsep matematika melalui pembuatan media manipulatif terintegrasi teknologi. *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2653>
- Wibowo, A. (2023). Penanaman kedisiplinan melalui kegiatan pramuka SD Negeri Baturan 1 Gamping Sleman. *Jurnal DIDIKA Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 414. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.21269>
- Yuniarto, E., Widayanti, F. D., Rahayuningsih, S., Rahmani, A. Z., Setya, C. D., & Setya, C. D. (2025). Analisis keterbatasan media pembelajaran: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran kontekstual. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 1643. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7508>