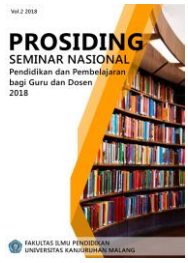

ProsidingSeminar Nasional

"Pengembangan Profesionalisme Dosen dan Guru Indonesia"

https://semnas.unikama.ac.id/fip/artikel.php

Vol 2, Tahun 2018 | Halaman 246-250

Penggunaan Permainan Lego Konstruksi untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Kelompok A di Taman Kanak-kanak ABA 2 Lawang

Sri Astusi

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

Informasi artikel

Kata Kunci :
peran guru,
kecerdasan
intrapersonal,
public speaking

ABSTRAK

Berdasarkan pengamatan awal di Kelompok A2 TK.ABA 2 Lawang yang berjumlah 25 siswa, kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan. Dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas, terdapat 15 anak yang pada saat menyusun pola, anak-anak masih terlihat menyusun dengan pola terbalik pada saat ditempel belum sesuai dengan tempat yang disediakan. Kemudian pada saat menggambar, anak-anak masih ada yang meniru gambar milik teman yang lain dan mewarnainya sama persis dengan temannya.Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan permainan Lego konstruksi untuk meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok A2 di TK ABA 2 Lawang. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas, dan peneliti. Mahasiswa sebagai peneliti dan guru kelas sebagai kolaborator yang sekaligus mengajar di dalam kelas. Kolaborator diwujudkan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan, dan melahirkan kesamaan tindakan (action) bertujuan untuk meningkatkan keaktivan dan meningkatkan motorik halus. Untuk mengetahui peningkatan motorik halus pada anak melalui kegiatan permainan konstruktif, kegiatan awal yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan motorik halus anak adalah dengan cara observasi terhadap anak pada saat anak melakukan kegiatan.Pembelajaran dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator keberhasilan awal yaitu di atas 76% dari jumlah total 28 anak. Kegiatan permainan le yang dilakukan di TK.ABA 2 lawang dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyesuaikan dengan usia anak Taman Kanak-kanak, yakni anak membuat bentuk sesuai dengan benda yang dilihatnya dan sesuai dengan idenya sendiri.Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan menggunakan media lain yang lebih bervariasi dalam permainan konstruktif serta menciptakan kegiatan yang lebih menarik sehingga lebih meningkatkan motorik halus anak.

Copyright © 2018 Sri Astuti. All Right Reserved

Pendahuluan

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif anak dapat mengembangkan imajinasinya. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, dan lego, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan bahan alam misalnya pasir, play dough, dan cat.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan konstuktif yang dipentingkan adalah kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk membuat hal baru seperti menggunakan balok-balok, lego, dan plastisin. Permainan konstruktif ini tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam bermain konstruktif anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik. Dalam rangka mengembangkan motorik halus anak secara optimal, dibutuhkan pendampingan dan perhatian yang khusus dari para pendidik atau orang tua. Hal tersebut tidak dapat diajarkan secara instan. Motorik halus anak tidak dapat ditumbuhkan waktu yang singkat, dibutuhkan waktu

yang lama untuk motorik halus anak. Oleh sebab itu, pengembangan motorik halus anak harus dimulai sejak anak masih berusia dini. Dalam membantu anak mewujudkan kreativitasnya, guru perlu menciptakan suasana untuk merangsang keterampilan kreatif anak sejak dini, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif juga sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini. Dan guru juga sangat berperan penting dalam pengembangan motorik halus anak.

Metode

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Menurut Mulyasa (2009: 11), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (treatment). Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik dibawah bimbingan dan pengarahan dari guru dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas, dan peneliti. Mahasiswa sebagai peneliti dan guru kelas sebagai kolaborator yang sekaligus mengajar di dalam kelas. Kolaborator diwujudkan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan, dan melahirkan kesamaan tindakan (action) bertujuan untuk meningkatkan keaktivan dan kreatifitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengumpulan data (observing), dan menganilisis data/ informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kekurangan tindakan tersebut (reflecting).

Hasil dan Pembahasan

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengambilan data di lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa check list dan dokumentasi. Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak melalui permainan konstruktif. Utami Munandar (1992: 45) menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru yang sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya. Dalam penelitian ini motorik halus yang dimaksud adalah anak dapat menghasilkan suatu produk yang bernilai guna bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Produk yang dihasilkan anak tidak harus baru, namun kombinasi dari produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan anak dalam penelitian ini adalah hasil karya anak yaitu dengan menggunakan permainan lego. Dalam penelitian ini diharapkan agar anak-anak dapat menggunakan ide kreatifnya yang sesuai dengan karakteristik kreativitas menurut Suratno. Suratno (2005: 83-84) mengemukakan permainan konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda

untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berpikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Dengan demikian, kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap pengembangan kreativitas anak pra sekolah. Dalam penelitian ini, benda yang digunakan dalam permainan konstruktif adalah play dough dan lego. Anak dapat membuat berbagai macam bentuk menggunakan play dough dan lego. Misalnya anak dapat membuat berbagai macam benda langit menggunakan play dough dan anak juga dapat membuat bentuk secara bebas menggunakan lego. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari permainan konstruktif. Menurut Seto Mulyadi (2004: 61-63) beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan konstruktif adalah manfaat fisik dan terapi yang bertujuan untuk membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya serta sebagai sarana penyaluran energi yang berlebihan. Manfaat edukatif bertujuan untuk mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, dan ukuran terutama jika permainan dilakukan menggunakan alat permainan. Manfaat kreatif bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak serta menuangkan ide-idenya saat melakukan permainan lego Manfaat selanjutnya adalah pembentukan konsep diri. Pembentukan konsep diri ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak saat melakukan permainan konstruktif. Manfaat sosial ini bertujuan untuk membangun hubungan sosial dengan orang lain terutama jika melakukan permainan secara berkelompok. Manfaat yang terakhir adalah manfaat moral. Manfaat moral ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mana yang benar dan mana yang salah. Dari beberapa manfaat permainan konstruktif yang telah dipaparkan di atas, manfaat yang diperoleh pada saat melakukan permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah manfaat edukatif, manfaat kreatif, dan manfaat sosial. Manfaat edukatif diperoleh anak ketika guru sedang menjelaskan kepada anak tentang play dough. Guru menjelaskan kepada anak jika play dough terbuat dari bahan alam dan dapat digunakan untuk membuat berbagai macam bentuk. Manfaat kreatif diperoleh anak secara langsung ketika anak melakukan permainan lego. Anak-anak dapat mengembangkan ide dan imajinasinya untuk membuat berbagai bentuk benda-benda langit menggunakan play dough dan membuat bentuk secara bebas menggunakan lego. Manfaat sosial yang diperoleh adalah ketika anak membuat bentuk secara berkelompok anak dapat melakukannya dengan baik. Rachmawati dan Kurniati (2005: 30-31) menjelaskan bahwa motorik halus anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor yaitu memberikan rangasangan mental yang baik, menciptakan lingkungan yang kondusif, peran guru dalam mengembangkan motorik halus dan peran serta orangtua. Dalam penelitian ini faktor pendukung dalam mengembangkan motorik halus anak adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran guru dalam mengembangkan motorik halus anak. Pemberian rangsangan dan peran serta guru dalam mengembangkan motorik halus dapat dilihat dari reward yang diberikan guru sehingga membuat anak-anak menjadi semangat. Sedangkan lingkungan yang kondusif dapat wujudkan melalui keadaan lingkungan di sekitar anak yang membuat anak merasa nyaman. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun bersama oleh peneliti dan guru kelas. Permainan lego yang digunakan pada Siklus I adalah jenis permainan konstruktif. Anak-anak membuat berbagai bentuk menggunakan lego dan pada Siklus II anak-anak membuat bentuk menggunakan lego. Setiap anak memiliki motorik halus yang berbeda antara satu dengan

yang lain, begitu juga pada siswa Kelompok A2 di TK ABA2. Ada anak yang mengalami peningkatan, ada anak yang mengalami penurunan, dan ada anak yang hasilnya sama disetiap siklusnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil dari perbaikan peningkatan Motorik halus menggunakan permainan lego yang dilaksanakan di TK ABA 2 Kelompok A2 dalam dua siklus, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan lego dapat meningkatkan motorik halus anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase motorik halus sebelum dilakukan tindakan sampai tindakan diSiklus II, yakni kemampuan anak sebelum diberikan tindakan yang termasuk dalam kriteria bintang 4 ada 7 anak (25%). Pada Siklus I peneliti memperkenalkan permainan konstruktif menggunakan play dough pada anak, kemudian memberikan contoh permainan lego pada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembalajaran dengan menggunakan permainan lego. Pada Siklus II anak-anak dibebaskan melakukan permainan konstruktif menggunakan lego. Pada siklus I anak yang masuk kedalam kriteria bintang 4 ada 11 anak (39%). Pada siklus II anak yang memperoleh kriteria bintang 4 ada 23 anak (82%). Pembelajaran dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator keberhasilan awal yaitu di atas 76% dari jumlah total 28 anak. Kegiatan permainan le yang dilakukan di TK.ABA 2 lawang dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyesuaikan dengan usia anak Taman Kanak-kanak, yakni anak membuat bentuk sesuai dengan benda yang dilihatnya dan sesuai dengan idenya sendiri.

Daftar Pustaka

Arikunto. (2002), *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.* Rev. Edjakarta; Rineka Cipta, (2007)

Asril, Nice Maylani, dkk. (2014). *Metodologi pengembangan motorik halus*. Singaraja. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Campbell, L., Campbell, B., & Dickinson, D. (1999). Teaching and learning through multiple intelligences. Stanwood, WA: New Horizons for Learning.

Devi, Ari, (2008) *Panduan Bimbingan di TK* . Jakarta.

Gardner, H. (1983). Frames of Mind; The theory of multiple intelligences. NY. Basic Books.

_____ . (2000). Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century. New York: Basic Books.

Jasmine, J. (2007). Mengajar dengan metode kecerdasan majemuk (Implementasi Multiple Intelligences).

Kamtini, Wardi Husni (2005). *Bermain melalui gerak dan lagu di TK* Jakarta.

Mayke, S. (2001), *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta.

Nuraini, Yulianti dan Sujiono Bambang. (2010). *Bermain kreatifitas berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta

Rusdinal & Elizal. (2005), *pengelola kelas di TK.*.Jakarta.

Rachmawati, Yeni & Kurniati Euis. (2005*). Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak.* Jakarta.

Sugiyono. (2012), *memahami penelitian kualitatif.*Bandung.

Suratno. (2005). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. Jakarta.

Wijaya, Kusuma & Dwitagama. (2009). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta.

Zainal, Aqib. (2009). *Penelitian tindakan kelas untuk guru*. Bandung