

Bermain Pembangunan Meningkatkan Kemampuan Meniru Bentuk

Woro Puspita Ningrum¹⁾, Een Y Haenillah²⁾, Sasmiati³⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl.Prof.Dr.Soemantri Brojonegoro No.1

²FKIP Universitas Lampung, Jl.Prof.Dr.Soemantri Brojonegoro No.1

Email: woropuspita02@gmail.com

No.Hp: 08976120403

***Abstract: Constructive Play Increases Children Ability to Imitate the Shape.** The problem of this research was children aged 5-6 years old faced difficulties in imitating the shape. The purpose of this research was to determine the influence of construction play toward children ability to imitate the shape aged 5-6 years old. The research was conducted in TK insan mandiri Bandar Lampung. This research was used association causal method. The research sample were 22 children aged 5-6 years old that taken from the population of 125 children. The data were collected by using observation and documentation and analyzed by using simple regression experiment. The analysis result showed that there was an influences of construction play toward children ability in imitating the shape at TK insan mandiri bandar Lampung.*

***Keywords:** early childhood, construction playing, imitate the shape*

Abstrak: Bermain Pembangunan Meningkatkan Kemampuan Meniru Bentuk. Masalah penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun mengalami kesulitan dalam meniru bentuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Insan Mandiri Bandar Lampung. Jenis penelitian ini menggunakan metode asosiatif kausal. Sampel penelitian ini berjumlah 22 anak usia 5-6 tahun yang diambil dari populasi sebanyak 125 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung.

***Kata kunci:** anak usia dini, bermain pembangunan, meniru bentuk*

PENDAHULUAN

Kemampuan meniru bentuk merupakan kesanggupan anak dalam membuat karya dengan menirukan bentuk yang sudah ada yang kemudian akan dikreasikan menjadi karya baru. Perkembangan meniru bentuk pada anak usia dini dapat dilakukan dengan kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya untuk memperoleh pengetahuan. Kegiatan bermain yang dilakukan dapat berupa kegiatan yang sudah ada maupun kegiatan bermain yang sengaja dibuat sendiri untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Sujiono (2013) mengemukakan bahwa bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Meniru bentuk bagian dari lingkup perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Meniru bentuk pada anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media tertentu untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menyusun, dan membentuk. Hurlock (2010) mengemukakan bahwa motorik halus merupakan gerakan yang hanya membutuhkan otot-otot kecil dan tidak memerlukan tenaga yang besar, seperti menyusun mainan, membuat bangunan dari balok-balok, dan sejenisnya.

Adapun jenis bermain yang dapat mengembangkan kemampuan meniru bentuk pada anak usia dini yaitu bermain pembangunan. Bermain pembangunan bertujuan untuk merangsang kemampuan anak untuk mewujudkan idenya menjadi karya nyata dengan menggunakan benda nyata seperti balok, lego, dan sebagainya. Selain itu, ketika anak sedang melakukan kegiatan bermain pembangunan anak terbantu untuk mengembangkan kemampuan meniru bentuk mereka yaitu pada saat menyusun, membentuk, dan sebagainya.

Agar anak dapat mencapai tujuan belajar dan menerima pengetahuan yang guru berikan, maka perlu memilih model pembelajaran yang lebih menarik untuk diterapkan. Sehingga guru perlu mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar anak tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Sehubungan dengan ini maka dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya mampu mengembangkan motorik halus anak dalam kemampuan meniru bentuk sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan anak tertarik untuk mengikutinya.

Kemampuan meniru bentuk pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan sehingga diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yaitu melalui bermain. Brendon (2016) mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan masa bermain dimana anak dapat mengeksplorasi dengan leluasa tanpa beban. Salah satunya jenis bermain pembangunan. Bermain pembangunan adalah suatu kegiatan bermain edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Kegiatan bermain pembangunan ini menggunakan media berupa balok dan lego. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (2010) yang mengemukakan bahwa kegiatan dalam permainan balok mencakup kegiatan menyusun dan membangun sesuatu dari bermacam-macam jenis lego dengan berbagai macam bentuk dan ukuran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Melani (2015) yang mengemukakan bahwa bermain pembangunan merupakan aktivitas yang melibatkan anak untuk melakukan proses belajar dengan menggunakan benda nyata melalui kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan suatu upaya dalam mengembangkan kemampuan meniru bentuk salah satunya yaitu dengan cara bermain pembangunan. Tujuan yang ingin dicapai

dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif kausal. Lokasi penelitian ini bertempat di TK Insan Mandiri Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2016. Teknik pemilihan sampel adalah menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan penggunaan *purposive sampling* maka diambil sampel pada siswa kelompok B4 dengan rentang usia lima sampai enam tahun yang berjumlah 22 anak.

Variabel pada penelitian ini adalah bermain pembangunan dan meniru bentuk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri sesuai dengan indikator yang sudah berisi lajur *checklist* dalam kisi-kisi instrumen penilaian.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi *checklist* dengan skala pengukuran berbentuk *rating scale*. Lembar observasi tersebut terdiri dari bermain pembangunan dengan 2 indikator, yaitu: (i) menggunakan alat main (ii) membuat bentuk. Indikator pada kemampuan meniru bentuk berjumlah 3 indikator, yaitu: (i) menentukan bentuk yang akan ditiru (ii) membuat bentuk sesuai yang dicontohkan (iii) menghasilkan karya baru.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 1 sampai 3 pada masing-masing indikator. Anak mendapatkan skor 1 apabila anak hanya melaksanakan satu aktivitas pada kolom kriteria. Anak diberikan skor 2 apabila anak melaksanakan dua aktivitas pada kolom

kriteria. Anak diberikan skor 3 apabila anak melaksanakan tiga aktivitas pada kolom kriteria.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan perhitungan uji validitas pada indikator permainan konstruktif diperoleh nilai dengan rentang 0.755 sampai 0.832 dengan α *cronbach* sebesar 0.813. Sementara itu, perhitungan uji validitas terhadap indikator kemampuan mengklasifikasikan benda diperoleh nilai dengan rentang 0.652 sampai 0.803 dengan α *cronbach* sebesar 0.852.

Data hasil penelitian dianalisis setelah dilakukan uji persyaratan yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0.877 ($p > 0.05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data bermain pembangunan dan kemampuan meniru bentuk berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji linieritas diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0.133 ($p > 0.05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara permainan konstruktif dengan kemampuan mengklasifikasikan benda.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik regresi linear sederhana, dengan alasan: (1) variabel penelitian terdiri dari dua jenis, yaitu variabel independent (bermain pembangunan) dan variabel dependent (kemampuan meniru bentuk), (2) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent. Berikut merupakan rumus regresi linier sederhana:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 1. Rumus regresi linear sederhana

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel dependen yang diprediksi
a = Konstanta (apabila nilai x sebesar 0, maka Y akan sebesar a atau konstanta)

- b = koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)
 X = variabel independen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bermain Pembangunan

Aktifitas bermain pembangunan terdiri dari dua indikator yaitu aktifitas dalam menggunakan alat main dan aktifitas dalam membuat bentuk.

Tabel 1. Sebaran Kategori Berdasarkan Aktifitas Bermain Pembangunan.

No.	Kategori	n	%
1	KA (0-25)	0	0
2	CA (26-50)	1	4.5
3	A (51-75)	21	95.5
4	SA (76-100)	0	0
Jumlah		22	100.0
Rata-rata skor \pm STD		4.20 \pm 8.05	
Min-Max		50-75	

Keterangan:

- KA (Kurang Aktif)
 CA (Cukup Aktif)
 A (Aktif)
 SA (Sangat Aktif)

Tabel 1 menunjukkan hasil analisis aktivitas bermain pembangunan diketahui bahwa mayoritas 95.5% berada pada kategori aktif. Sedangkan sisanya sebesar 4.5% pada kategori cukup aktif.

Kemampuan Meniru Bentuk

Kemampuan meniru bentuk terdiri dari tiga indikator yaitu, meniru bentuk, meniru pola dan meniru gambar.

Tabel 2. Sebaran Kategori Berdasarkan Kemampuan Meniru Bentuk

No.	Kategori	n	%
1	BB (0-25)	0	0
2	MB (26-50)	11	50.0
3	BSH (51-75)	11	50.0
4	BSB (76-100)	0	0
Jumlah		22	100.0
Rata-rata skor \pm STD		4.26 \pm 5.75	
Min-Max		40-59	

Keterangan:

- BB (Belum Berkembang)
 MB (Mulai Berkembang)
 BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 BSB (Berkembang Sangat Baik)

Tabel 2 menunjukkan hasil analisis diketahui bahwa rata-rata 50% kemampuan meniru bentuk pada kategori mulai berkembang dan kategori berkembang sesuai harapan.

Pengaruh Bermain Pembangunan terhadap Kemampuan Meniru Bentuk

Tabel 3. Koefisien Regresi Linier Sederhana Aktifitas Bermain Pembangunan (x), Kemampuan Meniru Bentuk (y)

Variabel	Koefisien β		
	Terstandarisasi	T	Sig
Bermain pembangunan	0.745	4.753	.000
Df		21	
F		46.751	
R		0.837	
<i>Adjusted R Square</i>		0.685	

Keterangan :

- *signifikan pada $p < 0.1$, **signifikan pada $p < 0.05$, ***signifikan pada $p < 0.01$.

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun dengan R sebesar 83.7% dan *Adjusted R Square* sebesar 68.5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain pembangunan pada saat pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan meniru bentuk.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa bermain pembangunan memiliki pengaruh terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak lima sampai enam tahun.

Tedjasaputra (2001) mengemukakan bahwa bermain pembangunan merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Kegiatan bermain pembangunan menggunakan media balok dan lego dalam penelitian ini terbukti memiliki pengaruh terhadap kemampuan meniru bentuk yang merupakan bagian dari aspek perkembangan motorik halus. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (2010) yang mengemukakan bahwa seiring dengan berbagai macam bahan main untuk bermain pembangunan, koordinasi motorik halus berkembang, dan secara kognisi bergerak mendekati pikiran operasional kongkrit, hasil karya mereka menjadi semakin nyata. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Meilani (2015) yang membuktikan bahwa bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan motorik halus anak, selain membuat anak senang, serta dapat memotivasi anak dalam melaksanakan aktivitas yang melibatkan anak untuk melakukan proses bermain dengan menggunakan benda nyata, kegiatan bermain pembangunan ini juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Media yang digunakan untuk aktivitas bermain pembangunan dalam penelitian ini adalah balok dan lego. Balok memberikan kesempatan kepada anak untuk menggerakkan jari-jari tangannya ketika menuangkan gagasan dan idenya dengan menciptakan karya tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Montolalu (2013) yang mengemukakan bahwa anak akan belajar tentang seimbang dan simetris melalui menyusun, mendirikan dan menyeimbangkan

balok-balok, serta mengembangkan koordinasi motorik dengan memindah-mindahkan balok. Sedangkan menurut Putri (2016) bermain lego merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil, bongkahan serta kepingan lain bisa disusun model apa saja memiliki warna yang berwarna warni, memiliki ukuran dan berjumlah banyak.

Kegiatan bermain pembangunan yang dilakukan merupakan sebagai bentuk stimulus terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak usia dini. Stimulus yang diberikan ternyata memperoleh respon yang positif. Hal ini dibuktikan dengan adanya pengaruh antara bermain pembangunan dengan kemampuan meniru bentuk. Hal ini sejalan dengan pendapat Latif (2013) yang mengemukakan bahwa belajar menurut teori behavioristik adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis oleh karena itu, lingkungan yang diorganisasikan dengan stimulus yang baik, memberikan respons dan hasil seperti yang diharapkan. Selain itu, penyediaan alat main yang menarik juga mendukung kegiatan pada proses pembelajaran yang diberikan. Thobroni (2015) mengungkapkan bahwa pada teori konstruktivistik memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain.

Penelitian hari ketiga dan keempat dilakukan dengan menggunakan lego. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah guru memberikan contoh cara membuat bentuk menara dan kereta dari susunan-susunan lego yang tersedia. Anak kemudian mengambil dan menyusun lego meniru bentuk menara dan kereta yang telah dibuat oleh guru. Kegiatan menyusun lego ini ternyata juga memberikan kontribusi terhadap kemampuan meniru bentuk anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung. Hal ini sejalan

dengan pendapat Yulianti (2009) yang menyatakan manfaat bermain lego bagi anak yaitu anak dapat belajar menciptakan misi, belajar mengerti pondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi dan *sharing* ide, melatih kemampuan manipulasi motorik halus, melatih motorik halus.

Balok digunakan pada penelitian hari pertama dan kedua sedangkan lego digunakan pada penelitian hari ketiga dan keempat. Hal ini dilakukan karena balok sudah memiliki bentuk yang terstruktur, sedangkan lego belum memiliki bentuk yang terstruktur tanpa disusun terlebih dahulu, dengan kata lain anak belajar dari sesuatu yang mudah ke yang sulit. Pada hari pertama, kegiatan penelitian yaitu meniru bentuk rumah, kemudian dilanjutkan pada hari kedua dengan kegiatan meniru bentuk istana.

Alasan kegiatan meniru bentuk rumah dilaksanakan terlebih dahulu karena balok yang disusun oleh anak lebih sedikit dibanding pada kegiatan meniru bentuk istana. Seperti pada hari sebelumnya, hari ketiga dan keempat pada penelitian ini dilaksanakan dengan kegiatan yang lebih mudah ke yang sulit, yaitu meniru bentuk menara yang cara menyusunnya meninggi, lalu dilanjutkan pada hari keempat dengan kegiatan meniru bentuk kereta dengan cara penyusunan memanjang dan meninggi.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain pembangunan memiliki pengaruh terhadap kemampuan meniru bentuk. Hal ini sejalan dengan Musfiroh (2005) yang mengemukakan bahwa kegiatan meniru konstruksi/bentuk bertujuan merangsang kemampuan anak membentuk suatu konstruksi berguna tertentu, peniruan yang dimaksudkan sebagai model yang selanjutnya akan menstimulasi anak membuat sendiri desain contoh gambar konstruksi sederhana pada anak. Oleh sebab itu, penggunaan jenis permainan pembangunan dapat diterapkan ke dalam proses pembelajaran agar kemampuan meniru bentuk pada anak dapat terstimulasi

dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara bermain pembangunan dengan kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada pelaksanaan pembelajaran metode yang digunakan hanya dalam lingkup kegiatan belajar melalui bermain, sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

SARAN

Guru sebaiknya dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang menyenangkan bagi anak. Kepada kepala sekolah diharapkan sering memberikan arahan dan bimbingan kepada guru untuk meningkatkan pemahaman mengenai prinsip pembelajaran bagi anak, yaitu belajar dengan bermain. Selain itu, hendaknya kepala sekolah memberikan fasilitas yang lengkap agar anak tertarik pada pembelajaran. Hal itu bertujuan agar kemampuan anak dalam meniru bentuk dapat berkembang dengan optimal.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan bermain pembangunan dalam mengembangkan kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, dapat memilih jenis permainan selain bermain pembangunan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak terutama dalam kemampuan meniru bentuk.

DAFTAR RUJUKAN

- Brendon. 2016. *Active Play Exploring The Influences on Children's School Playground Activities*. *American Journal of Play*. Volume 8. Number 3. [Online].
<http://www.journalofplay.org/size/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/8-3-article-active-play.pdf>. Diakses pada tanggal 31 Mei 2017
- Hurlock. 2010. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Latif. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Melani. 2015. *Hubungan Antara Aktivitas Bermain Pembangunan dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. (Jurnal Penelitian).
<https://jurnal.fkip.unila.ac.id>. Diakses pada tanggal 1 Juni 2017
- Montolalu. 2013. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh. 2003. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Piaget dan Barbel. 2010. *Psikologi Anak*. Diterjemahkan oleh Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri. 2016. *Pengaruh Bermain Konstruktif terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A2 Rabaitulmutaallim Tegalinggah Singaraja*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. (Jurnal Penelitian)
<https://ejournal.undiksha.ac.id>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2017.
- Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: . PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Yulianti. 2009. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.