

**PENERAPAN PERMAINAN KONSTRUKTIF DI SENTRA  
BALOK RA KUSUMA MULIA XI TAMANSARI**

**DISUSUN OLEH :**

**Wuni Arum Sekar Sari, M.Pd**

**Ana Fitriani**



**INSTITUT AGAMA ISLAM TRIBAKTI (IAIT) KEDIRI  
Oktober 2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian: Penerapan Permainan Konstruktif di Sentra Balok RA  
Kusuma Mulia IX Tamansari

### Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Wuni Arum Sekar Sari, M.Pd
- b. NIDN : 2114059306
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- e. No. HP : 082311113147
- f. Alamat Surel : [swuniarum@gmail.com](mailto:swuniarum@gmail.com)

### Anggota Peneliti

- a. Nama Lengkap : Ana Fitriani
- b. NPM : 201000010
- c. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- d. Lama Penelitian : 3 Bulan

### Biaya Penelitian

- a. Kemenag : Rp.0
- b. Institut : Rp.0
- c. Mandiri : Rp.7.000.000
- d. Sumber lain : Rp.0
- Jumlah Seluruhnya : Rp.7.000.000

Menyetujui,  
Kepala P3M



Zaenal Arifin, M.Pd.I  
NIDN 2125058501

Kediri, 15 Oktober 2021  
Ketua Peneliti,

Wuni Arum Sekar Sari, M.Pd  
NIDN 2114059306

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulisan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan pelaksanaan disusun sebagai laporan tertulis dalam memenuhi tugas mata kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional.

Sebagai rasa ungkapan kebahagiaan atas terselesaikannya laporan ini kami mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. KH. Reza Ahmad Zahid, Lc., M.A selaku Rektor IAI Tribakti
2. M. Arif Khoirudin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Ibu Kepala Sekolah sekaligus jajarannya

Penyusun menyadari tidak ada yang sempurna selain Allah SWT Yang Maha Sempurna. Begitu pula dengan penulisan laporan ini. Oleh sebab itu penyusun sangat mengharap kritik dan saran yang bersifat positif dalam rangka perbaikan dan penyempurnaan laporan ini.

Akhirnya kami berharap semoga penulisan laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Kediri, 30 Oktober 2021

Penyusun

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Dalam pasal 28 ayat 1 UU No. 20 Tahun 2000 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang 0-6 tahun (Suyadi:2014). Usia dini dikenal juga dengan usia taman kanak-kanak adalah usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Taman kanak-kanak merupakan tempat belajar dan bermain bagi anak usia dini. Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal sebelum memasuki Sekolah Dasar. Menurut UU SISDIKNAS (2003) Pasal I (14) pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Dakir:2010).

Anak laksana buku yang tak habis dibaca, setiap saat halamannya bisa berubah dan bertambah. Oleh karenanya, kita bisa membuat mereka tumbuh sebagai pribadi yang penuh keyakinan, atau justru sebagai sosok yang diliputi rasa bingung dan penuh dengan konflik diri.

Bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan kecerdasan anak secara optimal karena anak akan mudah menerima pembelajaran melalui aktivitas bermain. Bermain juga merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Hal inilah yang menjadi dasar dari pembelajaran anak usia dini.

Metode atau tehnik belajar kreatif berorientasi pada pengembangan potensi berfikir kreatif siswa dengan mengaktifkan fungsi berfikir divergen, siswa dilibatkan secara aktif dalam masalah yang nyata dan menantang dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Dalam manajemen kelas, peran guru sangatlah penting. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam memanaj kelas guna menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Keterampilan manajemen kelas (classroom management skill) menduduki posisi primer dan menentukan keberhasilan proses pembelajaran (teaching succes). Kinerja manajemen kelas yang efektif memungkinkan lahirnya roda penggerak bagi penciptaan pemahaman diri, evaluasi diri dan internalisasi kontrol diri pada kalangan siswa (Meiti:2014)

Demi terciptanya situasi belajar mengajar yang nyaman dan efektif, maka guru harus dapat mengimplementasikan sederetan dimensi yang luas dari diagnostik, pengajaran manajerial, keterampilan, merajut perilaku pada konteks situasi khusus hingga kebutuhan-kebutuhan spesifik menurut momennya situasi yang demikian menegaskan bahwa kemampuan dalam bidang manajemen. Dalam hal ini, manajemen kelas merupakan salah satu

syarat guru yang efektif.

Metode mengandung implikasi bahwa proses penggunaannya bersifat konsisten dan sistematis, mengingat sasaran metode itu adalah manusia yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pengertian bermain adalah melakukan suatu perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Sedangkan pengertian konstruktif adalah bersifat membina, memperbaiki, dan membangun (Desmita:2007)

Dengan demikian yang dimaksud dengan metode bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreatifitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara konsep, ada beberapa jenis aktivitas bermain yaitu bermain aktif, bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran dan eksplorasi. Salah satu jenis aktivitas bermain yang dapat meningkatkan kecerdasan logis

matematis anak melalui bermain konstruktif. Bermain konstruktif dapat mengembangkan imajinasi anak. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda seperti lego. Bermain konstruktif tidak membuat anak merasa bosan karena dalam aktivitas ini yang terpenting adalah kesenangan. Anak-anak akan merasa sibuk membuat hal baru seperti menggunakan lego. Bermain konstruktif juga tidak membuat anak menjadi malas, karena selama anak melakukan aktivitas bermain, mereka akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan dengan membuat hal-hal yang baru.

Berdasarkan observasi awal di lokasi penelitian terungkap bahwa para guru paud di RA Kusuma Mulia XI Tamansari telah menggunakan permainan konstruktif. Hal ini dibuktikan dengan perlengkapan atau sarana untuk bermain konstruktif anak yang berupa balok, geometri, lego, dan lainnya. Menurut pengamatan penulis, sejauh ini kurang di optimalkan dengan baik oleh para guru, sehingga perlengkapan permainan konstruktif kurang diminati oleh anak. Padahal seharusnya permainan konstruktif dapat mengembangkan keterampilan berpikir anak, dan banyak manfaat lainnya yang dapat di peroleh dari permainan konstruktif.

Model pembelajaran sentra yang diterapkan RA Kusuma Mulia XI Tamansari pada tahun ajaran 2021-2022 adalah sebanyak tujuh sentra, di antaranya yaitu : sentra main peran, sentra balok, sentra seni dan kreativitas, sentra bahan alam, sentra imtaq, sentra persiapan, dan sentra olah tubuh. Dalam hal ini peneliti memfokuskan penelitian di kelas sentra balok.

Atas dasar ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara mendalam dengan judul "Implementasi permainan konstruktif di sentra balok RA Kusuma Mulia XI Tamansari.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi masalah yang terdapat di RA Kusuma Mulia IX Tamansari adalah:

1. Kurangnya sarana dan pra sarana di sentra balok RA Kusuma Mulia IX Tamansari
2. Kurangnya pemahaman guru tentang manfaat dalam membuat sebuah bentuk

## **C. Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah ini agar tidak terlalu luas sehingga dapat dilakukan dengan jelas dan terarah, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini pada beberapa bagian, yaitu :

1. Permainan konstruktif yang dimaksud yaitu permainan pembangunan yang dapat mengenalkan bentuk, warna maupun ukuran dengan menggunakan balok.
2. Model pembelajaran sentra yang dimaksud yaitu sentra balok .
3. Responden dalam penelitian ini adalah anak kelas B RA Kusuma Mulia IX Tamansari

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui di lapangan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan permainan konstruktif sentra balok di RA Kusuma Mulia IX Tamansari?
2. Bagaimana langkah-langkah permainan konstruktif sentra balok di RA Kusuma Mulia IX Tamansari?

## **E. Kegunaan Penelitian**

Pada dasarnya penelitian ini mempunyai kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Adapun kegunaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah:

### **1. Kegunaan Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini dapat berlangsung sebagai rujukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran khususnya dalam permainan konstruktif disentra balok.
- b. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi dewan guru dimana tempat penelitian ini berlangsung sehingga guru akan lebih kreatif dalam permainan konstruktif di sentra balok sehingga anak dapat melakukan permainan dan mentaati aturan main yang ada.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi peneliti**

Penelitian ini penting untuk meningkatkan wawasan serta menjadi pedoman bagi peneliti serta dapat meningkatkan kemampuan penulis.

#### **b. Bagi Sekolah**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah lebih memperhatikan fasilitas yang ada di sekolah agar dapat meningkatkan kemampuan siswa .

#### **c. Bagi pembaca**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca maupun peneliti lain dalam menambah wawasan. Dan dapat di jadikan rujukan dalam membuat penelitian yang relevan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Bermain Konstruktif**

##### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain diantaranya teori Psikoanalisis, bermain sama seperti fantasi atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Dalam teori ini diperumpamakan sebagai bermain pura-pura dalam kegiatan bermain. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan (Rasyid:2009)

Bermain merupakan pengantar dan kebutuhan pada suatu tahap perkembangan melalui bahasa tulisan akan tumbuh bahasa oral melalui alat (misalnya kendaraan) berupak permainan simbolic yang meningkatkan kemampuan penyampaian simbolik (Isjoni:2009)

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Rievantino: 2011)

Bermain memang mempunyai manfaat tertentu. Yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa, karena itu suasana hati dari orang yang melakukan kegiatan memegang peranan untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan

tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya.

Bermain bagi seorang anak adalah kebutuhan. Dengan bermain, anak-anak bisa mengembangkan semua potensi didalam dirinya, moral, sosial, emosi, ekspresi, dan sebagainya. Melalui permainan, anak dapat menyalurkan energinya serta mempunyai kesempatan untuk tertawa dan bebas bercanda. Bahkan menurut Psikolog Yanti Sugarda, Bermain yang murni adalah membiarkan anak bersenang-senang tanpa harus menjadi pintar, atau harus ada pelajaran tertentu didalam permainan itu (Ratnawati:2002)

Fungsi bermain pada usia dini cukup banyak antara lain adalah untuk merangsang perkembangan motorik anak, merangsang perkembangan bahasa anak, merangsang perkembangan hubungan sosial anak, mengembangkan kecerdasan emosi anak, mengembangkan kecerdasan nalar atau pikir anak dan mengembangkan keterampilan fisik dalam arti tangan anak-anak. Dengan fungsi yang sedemikian penting bagi proses pendidikan anak, maka semua ahli pendidikan prasekolah, sangat menganjurkan agar pendekatan pembelajaran, pelatihan dan pembiasaan, melaksanakan dengan bermain yang menyenangkan (Riyanto:2004)

Piaget percaya bahwa anak-anak belajar melalui bermain. Berbagai macam pusat kegiatan dikelas, seperti sudut pustaka, daerah rumah tangga, kostum, balok-balok, seni, permainan, mempunyai materi yang sesuai dengan perkembangan, yang akan mendorong anak-anak bereksperimen dan tumbuh melalui bermain (Borden:2001)

Berdasarkan pengamatan montessori di Taman Kanak-Kanak (TK) Menunjukkan bahwa bermain merupakan kebutuhan setiap anak. Menurut hasil pengamatannya, hampir setiap anak mengatakan bahwa ia tidak suka sekolah atau tidak suka melakukan sesuatu yang menurut orang tua penting bagi belajar mereka (Suyadi:2012)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti pahami bahwa bermain merupakan pengantar dan kebutuhan pada suatu tahap perkembangan melalui bahasa tulisan akan tumbuh bahasa oral melalui alat (misalnya kendaraan) berupak permainan simbolik yang meningkatkan kemampuan penyampaian simbolik.

b. **Pengertian Bermain Konstruktif**

Bermain Konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari (Muti'ah:2010)

Bermain dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya dan kemampuan masing-masing anak dalam kegiatan ini sangat bervariasi. Misalnya anak membuat bangunan dari tanah, membuat gunung, terowongan, dan membuat rumah dari pasir (Moeslichatoen:2004)

Piaget menjelaskan bahwa kesempatan main pembangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilannya yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya di kemudian hari. Main pembangunan bertujuan merangsang kemampuan anak mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi karya nyata. Selain itu, anak menghadirkan dunia mereka melalui main pembangunan, mereka berada di posisi tengah antara main dan kecerdasan menampilkan kembali. Ketika

anak bermain pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus juga berkembangnya kognisi ke arah berpikir operasional, dan membangun keberhasilan sekolah di kemudian hari, contoh bahan main berupa bahan pembangunan yang terstruktur, seperti balok unit, balok berongga, balok berwarna, logo, puzzle, cat, pulpen hingga pensil (Handoko:2017)

Permainan Konstruktif sangat menyenangkan dan mengajarkan banyak keterampilan yang akan digunakan anak-anak kelak. Sebuah kajian menunjukkan bahwa banyak konsep yang di pelajari dari permainan menyusun balok merupakan dasar pemahaman sains lanjutan. Misalnya, anak belajar mengenal Gravitasi, Stabilitas, berat dan keseimbangan.

Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan manfaat, melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan. Bermain konstruksi merupakan bermain produktif. Hal ini karena anak mengumpulkan benda-benda tanpa rencana. Apabila benda tersebut menyerupai benda yang dikenalnya maka anak akan merasa senang. Yang termasuk dalam kegiatan konstruktif adalah menciptakan bentuk tertentu dari lilin mainan, menggunting, menempel dan lain-lain (Nirwana: 2015)

Bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruksi dan peralatan bermain bentuk yang dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberi kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; bermain balok atau lego kegiatan menggambar, menempel, bermain mainan berunsur bongkar pasang, bermain lilin (playdough), bermain puzzle, ular tangga/monopoli/catur, mazes (mencari jejak), dan menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian

berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan bahan misalnya, lego, puzzle, geometri dan sebagainya tanpa memikirkan manfaat melainkan mendapatkan kesenangan yang di peroleh dari membuatnya.

c. **Jenis-jenis Bermain Konstruktif**

Bermain konstruktif dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain bermain plastisin, membuat konstruksi, meniru konstruksi, proyek dekorasi dan bermain geometri (Merdiana:2014).

a. **Bermain Plastisin**

Bermain plastisin merupakan kegiatan menciptakan bentuk-bentuk tertentu dengan menggunakan plastisin. Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam membuat konstruksi dengan bahan yang elastis. Kegiatan ini merupakan awal pengembangan seni patung, dan dapat dilakukan melalui proyek dan permainan.

Kegiatan difokuskan pada pembentukan konstruksi tiga dimensi secara global melalui plastisin, pasir, tanah liat, dan perca kertas berlem. Caranya, berikan plastisin pada anak. Berikan contoh bagaimana membuat bentuk-bentuk dasar. Apabila perlu, berikan minitoy berupa boneka binatang pada anak sebagai model. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin adalah kegiatan menciptakan bentuk-bentuk tertentu dengan menggunakan plastisin.

b. **Membuat Konstruksi**

Kegiatan membuat konstruksi merupakan kegiatan bermain konstruksi secara bebas. Kegiatan ini bertujuan merangsang kemampuan untuk

membuat konstruksi secara mandiri. Segala imajinasi dan kreativitas anak akan tercurah untuk membuat konstruksi.

Kegiatan konstruksi dapat dilakukan dengan tiga cara, yakni:

- 1) Anak diberi lego atau balok dalam porsi yang sama. Anak dibiarkan menentukan sendiri konstruksi yang ingin dibuat. Anda tinggal memberikan apresiasi pada anak.
- 2) Anak diberi lego atau balok dalam porsi yang sama dan diberi kesempatan untuk membuat konstruksi dengan objek tertentu, seperti pesawat, rumah atau robot. Anda menilai sejauh mana anak mengembangkan imajinasinya tentang bentuk pesawat, rumah, atau robot.
- 3) Anak bebas memilih berapa banyak dan berapa macam bentuk lego dan balok yang diinginkan untuk membuat konstruksi apa yang diinginkannya.

c. Meniru Konstruksi

Kegiatan meniru konstruksi bertujuan merangsang kemampuan anak membentuk suatu konstruksi berguna tertentu. Peniruan dimaksudkan sebagai model yang selanjutnya akan menstimulasi anak membuat sendiri desain konstruksi. Kegiatan dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama, berikan contoh gambar konstruksi sederhana pada anak (permainan konstruksi biasanya disertai dengan contoh gambar konstruksi). Anak-anak TK akan cepat berusaha membuat konstruksi dengan gambar. Mereka akan membongkar pasang lego atau balok hingga dapat membentuk konstruksi sesuai gambar.

Kedua, guru membuat sebuah contoh konstruksi. Beri kesempatan anak untuk menirunya. Bimbing anak jika membutuhkan. Beri tahu langkah demi langkah dan amati apakah anak dapat mengikuti. Cara ini diberikan pada anak yang baru pertama mengenal permainan konstruksi. Peniruan hanya berlaku sepanjang anak belum mengenal dasar-dasar permainan lego dan balok. Setelah anak

mengenal dasar bermain konstruksi maka kegiatan meniru cara pertama lebih disarankan.

d. Proyek Dekorasi

Proyek dekorasi merupakan kegiatan bermain yang menghasilkan karya, yang perlu dirancang dan dilaksanakan secara bersama-sama. Kegiatan ini dikategorikan sebagai kegiatan konstruksi karena memerlukan kreasi rancang-cipta dalam berbagai tahapnya.

e. Bermain Geometri

Bermain geometri merupakan kegiatan eksploratif terhadap bangun geometri dan penyusunannya. Kegiatan ini bertujuan merangsang kepekaan anak terhadap unsur bangun pokok konstruksi. Dengan kegiatan ini anak-anak dituntut kreatif membuat konstruksi sederhana dengan bangun pokok, yakni bangun geometri

Berdasarkan jenis-jenis bermain konstruktif di atas, peneliti mengambil dua jenis kegiatan yaitu: membuat konstruksi, dan bermain geometri.

#### **4. Ciri-ciri Permainan Konstruktivistik**

Ciri-ciri bermain konstruktivistik:

a. Reproduksi

Anak memproyek objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya: kue dari tanah liat untuk mewakili kue yang dilihatnya dirumah atau di kemah Indian seperti dilihatnya dalam buku atau melalui televisi.

b. Produktif

Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjukkan orisinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan.

c. Memperoleh Kegembiraan

Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerjasama dan menghargai prestasinya.

## 5. Manfaat Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil tertentu. Konstruktif dapat diartikan sebagai komponen-komponen atau benda-benda menjadi suatu kesatuan yang berfungsi praktis maupun seni.

Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul, antara lain sebagai berikut:

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا هشام عن معمر عن الزهري عن ابن المسيب عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : بينا الحبشة يلعبون عند النبي صلى الله عليه و سلم بجراهم دخل عمر فأهوى إلى الحصى فحصبهم بها فقال ( دعهم يا عمر ) . وزاد علي حدثنا عبد الرزاق أخبرنا معمر في المسجد

*Artinya : Dari Abu Hurairah r.a ujarinya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda : “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).(Wartini:2014)*

Manfaat bermain konstruktif antaea lain:

- a. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak,

- b. Mengenalkan konsep dasar matematika yaitu: mengenalkan konsep berat dan ringan, panjangpendek, besar-kecil, tinggi-rendah, belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah.
- c. Merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
- d. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa),
- e. Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain.
- f. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

## **6. Langkah-langkah Bermain Konstruksi**

Sebelum Bermain konstruksi ada langkah-langkah yang harus dilakukan oleh anak, yaitu sebagai berikut :

- a. Berikan setiap anak waktu yang cukup (minimal 60 menit untuk membangun dan waktu main), lantai yang luas, dan bahan-bahan untuk melengkapi pembangunan mereka.
- b. Bebaskan anak untuk bermain bersama temanya.
- c. Mencontohkan komunikasi yang tepat melalui percakapan individual mengenai bangunan anak.
- d. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan terhadap hubungan teman sebaya.
- e. Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan pembangunan anak (Yuningsih:2015)

## **7. Indikator Permainan Konstruktif**

Bermain kuonstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu seperti menggambar menciptakan sesuatu dari lilin mainan, menggunting dan menempel kertas atau kain, menyusun atau plastic menjadi bentuk tertentu.

Menurut Johnson, anak usia 4 tahun yang berada di TK atau pun TPA menghabiskan lebih dari separuh waktunya untuk melakukan kegiatan bermain konstruktif.

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas serta imajinatif anak, anak harus membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa seni dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. ketarampilan motorik halus juga akan terasa melalui aktivitas dari kegiatan bermain ini, ketekunan serta konsentrasi diperlukan melalui bermain konstruktif dan saat erat dengan berbagai manfaat.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam bermain konstruktif:

- a. Anak perlu diberikan kesempatan untuk mau melakukannya. Mengingat setiap anak adalah unik maka sangat besar kemungkinannya pada anak yang tidak menyukai bermain konstruktif, maka tugas orang dewasa adalah dengan sabar membujuk dan mengiringi anak agar mau melakukannya.
- b. Mengingat perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional dengan ciri egosentris maka sangat dimungkinkan hasil karya anak bila ditinjau dari bentuknya akan sangat kurang atau tidak sesuai dengan tema yang ia sebutkan, misalnya bangunan yang dibentuk dari balok –balok disebut oleh anak sebagai roket, padahal bentuknya sama sekali tidak sesuai maka kita harus menanggapi secara positif dan anak tidak patut disalahkan, yang penting anak menikmati kegiatannya dan merasa puas serta bahagia karena jerih payahnya dihargai oleh orang lain.
- c. Ada anak yang unggul dalam kegiatan bermain yang satu tapi kurang unggul dalam kegiatan bermainlainnya.

Permainan konstruktif tak dapat dilakukan oleh seluruh anak. Permainan yang biasa dilakukan seorang anak dalam setiap hari berdasar tingkatan umur. Pada anak Usia Dini kemampuan bermain Konstruktif terdeteksi melalui indikator berikut :

- a. Anak mampu mengenal berbagai bentuk balok, ukuran maupun warna balok
- b. anak memiliki daya imajinasi yang kuat.
- c. anak dapat menggunakan fisik motoriknya dengan baik ketika membuat sebuah bangunan.
- d. Anak memiliki daya ingat yang kuat sehingga dapat membuat bangunan sesuai dengan pengalaman nyata.
- e. Anak mampu berinteraksi dengan teman dan juga guru

## **B. Model Pembelajaran Sentra**

### **1. Pengertian Pembelajaran Sentra**

Model pembelajaran sentra atau yang biasa di kenal dengan beyond centers and circle time (BCCT) Merupakan model pembelajaran yang berpusat di sentra bermain dan ketika anak berada dalam lingkaran. Dalam model pembelajaran ini, guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong anak mengorelasikan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dengan kehidupan sehari-hari. Adapun sentra bermain terdiri dari sentra bahan alam, sentra balok, sentra seni, sentra bermain peran, sentra persiapan, sentra agama, dan sentra usik dan gerak.

Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia TK dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor, bermain peran dan bermain konstruktif (Membangun Pemikiran Anak) (Suyanto:2005)

Sentra adalah pusat kegiatan pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Setiap sentra memiliki tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu dalam merancang dan menata kegiatan bermain yang bermutu, seorang guru harus

memperhatikan proses perkembangan anak, baik dari segi materi, bahan dan alat main. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain : Sensori motor atau fungsional, bermain peran, konstruktif (membangun pemikiran anak).

Berdasarkan uraian di atas yang telah dijabarkan, pengelolaan pembelajaran sentra dalam penelitian ini adalah suatu pengaturan dan penataan proses belajar mengajar meliputi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi komponen pembelajaran, berfokuskan ke anak melalui tahap pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main dalam bentuk lingkaran dan menuntut anak agar menjadi lebih aktif, kreatif dan mampu berfikir kritis untuk mendukung perkembangannya.

### **3. Macam-macam Model Pembelajaran Sentra**

Model pembelajaran sentra atau yang biasa di kenal dengan beyond centers and circle time (BCCT) Merupakan model pembelajaran yang berpusat di sentra bermain dan ketika anak berada dalam lingkaran (Suyadi:2014)

Adapun model pembelajaran sentra yang lazim digunakan di lembaga PAUD yaitu :

a. Sentra Imtaq

Sentra Imtaq bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai agama dan moral pada anak. Kegiatan yang dilakukan seperti mengenalkan anak tentang rukun Islam , rukun iman, Sholat, membaca Al-Qur'an dll.

b. Sentra Bahan Alam

Sentra ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak bereksplorasi dengan berbagai bahan yang ada di alam. Kegiatan yang biasa dilakukan diantaranya yaitu permainan mencampurkan warna, memancing, meronce, dan menempel biji- bijian.

c. Sentra Seni

Yaitu lingkaran bermain yang bertujuan untuk mengembangkan seni dan kreativitas anak

d. Sentra Bermain Peran

Sentra ini bertujuan untuk mengembangkan aspek bahasa dan interaksi anak.

e. Sentra Balok

Sentra ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Visual-spasial dan logika matematika anak. Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapian, ketelitian, bahasa, dan kreativitas. Bermain balok selalu dikaitkan dengan main peran mikro, dan bangunan yang dibangun anak digunakan untuk bermain peran

f. Sentra Persiapan

Sentra ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan matematika, pra-menusis, pra-membaca anak.

Dari beberapa jenis model pembelajaran sentra di atas maka peneliti lebih memfokuskan pada sentra balok. Sentra balok merupakan lingkaran main yang bertujuan mengembangkan kognitif anak, kegiatan yang dilakukan yaitu, mengurutkan, mengklasifikasikan, dan mengelompokkan.

## **8. Konsep Pijakan di PAUD**

Pijakan yang harus dilalui dalam pembelajaran sentra yaitu:

a. Pijakan lingkungan bermain

Dilakukan dengan menata alat dan bahan bermain yang akan digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk memberikan gagasan kepada anak agar dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal.

b. Pijakan sebelum bermain

Guru memberikan gagasan sebelum anak melakukan kegiatan bermain di sentra.

c. Pijakan selama bermain

Dukungan yang diberikan guru secara individual kepada anak sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan untuk meningkatkan pada tahap perkembangan selanjutnya.

d. Pijakan setelah bermain

Guru memperkuat konsep yang telah diperoleh anak selama bermain. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa PAUD harus dilengkapi dengan pijakan sentra, karena untuk melatih keterampilan anak.

### **C. Kerangka Berpikir**

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu bahwa penerapan permainan konstruktif dilaksanakan dengan kerja sama guru dan Kepala Sekolah, selanjutnya diterapkan dalam proses pembelajaran dalam hal ini di terapkan di sentra balok dengan berbagai aturan dan strategi yang telah di terapkan, selanjutnya anak akan mengikuti pembelajaran dan membuat berbagai bentuk bangunan sesuai tema dan aturan yang disampaikan oleh guru sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, fisik motorik, maupun daya fikir.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya (Danim:2002)

Penulis menggunakan metode kualitatif sebab (1) lebih mudah mengadakan penyesuaian dengan kenyataan yang berdimensi ganda, (2) lebih mudah menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan subyek penelitian, (3) memiliki kepekaan dan daya penyesuaian diri dengan banyak pengaruh yang timbul dari pola-pola nilai yang dihadapi (Bungin:2012)

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berbentuk kata-kata atau gambar, bukan angka seperti dalam penelitian kuantitatif. Data tersebut meliputi transkrip interview, catatan lapangan, fotografi, Videotapes, dokumen personal, memo dan catatan resmi lainnya (Alsa:2003). Perhatian utama penelitian Kualitatif adalah membentuk makna (Meaning) dan deskripsi lain yang telah diuraikan sebelumnya sebagai ciri-ciri penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif memiliki prosedur tertentu yang perlu ditaati peneliti secara sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Dalam proses penelitian kualitatif, peneliti mengembangkan proses mental yang terjalin antara peneliti dan objek penelitian. Setiap temuan peneliti analisis dengan

kearifan pengetahuan dan pengalaman untuk memaknainya secara objektif (Satori:2014)

Dari beberapa pengertian penelitian kualitatif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Tujuan dari penggunaan metode diskriptif kualitatif ini adalah untuk mendeskripsikan tentang Implementasi Permainan Konstruktif Di sentra Balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari. Penelitian Kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena-fenomena yang bersifat alami dan dilakukan dilapangan.

## **B. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kusuma Mulia IX Tamansari Kelompok B jumlah siswa 23 yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021-2022. Penelitian di mulai dari tanggal 15 Juli sampai dengan 15 Oktober dimana anak sedang memasuki semester I dengan Tema Diri Sendiri.

## **C. Sumber Data Penelitian**

Menurut Akuntoro yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dimengerti bahwa yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah tempat dimana peneliti memperoleh informasi sebanyak-banyaknya berupa data-data yang diperlukan dalam penulisan sumber data dalam penelitian kualitatif ada dua macam yaitu :

### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah sumber data utama atau pokok. Data dapat diperoleh langsung dari subjek atau objek penelitian tanpa melalui perantara. Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individu atau kelompok. Data primer dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah dan guru. Kepala sekolah dan guru yang

dijadikan sebagai narasumber yang memiliki informasi. Informan ini termasuk pelaku yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian yang dilakukan.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. jadi, sumber data sekunder adalah data yang menjadi penunjang data utama yang diperoleh dari Kepala TK Kusuma Mulia IX Tamansari, data siswa dari bacaan seperti buku, dokumentasi, observasi mengenai keadaan TK, ekstra kurikuler, prestasi serta sarana dan prasarana.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode yang lazim digunakan dalam berbagai penelitian ilmiah yaitu :

#### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang situasi dan kondisi umum di TK Kusuma Mulia IX Tamansari . Metode ini juga digunakan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang ada, letak geografis serta untuk mengumpulkan data-data statistik lembaga pendidikan yang bersangkutan. Misalnya menyangkut jumlah siswa, jumlah guru, dan sebagainya. Metode observasi juga penulis gunakan untuk mengetahui penanaman dasar-dasar pendidikan agama Islam dalam peningkatan karakter religious siswa.

#### 2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, dan sebagainya.<sup>38</sup> Metode ini dipergunakan untuk memperoleh data tentang keadaan guru, jumlah siswa, sarana dan prasarana perpustakaan serta data-data lain

yang bersifat dokumen. Metode ini dimaksudkan sebagai tambahan untuk bukti penguat.

### 3. Interview

Interview disebut juga metode wawancara, yaitu pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Metode wawancara menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek (responden). Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan keadaan umum TK Kusuma Mulia IX Tamansari. Setiap teknik pengumpulan data memiliki kelemahan dan kekurangan masing-masing sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan ketiga metode ini yaitu, wawancara secara mendalam, observasi tidak langsung, dan dokumentasi untuk melengkapi data yang satu dengan data yang lain.

## **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna (meaning). Data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah data kualitatif, sehingga teknik analisisnya sesuai yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu dilakukan dengan cara interaktif yang dapat dijelaskan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

### 1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses merangkum data, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari saat di perlukan kembali.

## 2. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif penyajian dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar katagori dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

## 3. Verifikasi data atau penarikan kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Jika kesimpulan yang dikemukakan di awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Untuk membuat kesimpulan, penulis menggunakan metode induktif, yaitu suatu pengambilan keputusan dengan menggunakan pola pikir yang berangkat dari fakta-fakta yang sifatnya khusus kemudian digeneralisasikan kepada hal-hal yang bersifat umum. Dalam metode induktif ini, orang mencari ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu dari berbagai fenomena kemudian menarik kesimpulan bahwa ciri-ciri atau sifat-sifat itu terdapat pada jenis fenomena.

## **F. Teknik Keabsahan Data**

Keabsahan atau validitas dalam penelitian sering dikaitkan dengan instrument atau alat ukur. suatu alat ukur dikatakan valid dan memiliki nilai validitas tinggi. Guna menjamin keabsahan data yang sesuai dengan kriteria keabsahan data, maka peneliti melakukan eksplorasi data atau informasi. Sehingga diperlukan kaidah-kaidah untuk mendapatkan informasi yang banyak dan akurat. Informasi yang diperoleh harus memenuhi syarat objektivitas sehingga peneliti melakukan pengecekan dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu dalam mendapatkan dan menggali informasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini yaitu

dengan cara penelitian melakukan perbandingan data yang diperoleh antara masing-masing informan, sehingga diperoleh data yang akurat.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Hasil Penelitian**

Proses pengumpulan data telah dilaksanakan dari tanggal 15 Juli sampai dengan 15 Oktober 2021 di TK Kusuma Mulia IX Tamansari. Peneliti mengumpulkan data penelitian dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi agar dapat memperoleh data yang selanjutnya akan dirangkum dan dideskripsikan. Data yang diperoleh dengan tiga cara tersebut akan diproses sesuai dengan tahapan yang dilakukan dalam penelitian kualitatif.

Wawancara adalah bentuk komunikasi yang berbentuk percakapan secara langsung untuk memperoleh data. Wawancaranya yang dilakukan bisa terstruktur ataupun tidak terstruktur, bisa berupa pertanyaan yang menghendaki jawaban singkat, tetapi bisa juga berupa jawaban uraian. Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, nilai, data-data dan foto-foto.

Saat melakukan wawancara antara peneliti dengan ibu Kepala Sekolah TK Kusuma Mulia IX Tamansari, Peneliti mendapatkan berbagai informasi, salah satunya adalah dukungan dari pihak sekolah terhadap perkembangan permainan Konstruktif dalam hal ini terdapat di sentra balok. Wawancara yang dilakukan juga antara peneliti dengan guru kelas kelompok B. Wawancara tersebut memperoleh berbagai macam informasi seputar Permainan konstruktif dan perkembangan model pembelajaran sentra balok serta dukungan pihak sekolah terhadap kegiatan tersebut.

Peneliti menyiapkan pertanyaan dalam wawancara tersebut demi mengetahui informasi seputar permainan konstruktif di sentra balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari. Hasil wawancara akan tertuang didalam

hasil penyajian hasil penelitian di halaman selanjutnya yang akan dibahas lebih mendalam oleh peneliti.

Siswa dalam penelitian ini juga sebagai informan. Peneliti memiliki alasan untuk mewawancarai lebih dari satu orang, agar dapat menggali informasi yang dapat memperkuat data penelitian. Untuk hasil wawancara antara peneliti terhadap beberapa siswa juga akan tertuang pada halaman selanjutnya.

#### 1. Penerapan Permainan Konstruktif di TK Kusuma Mulia IX Tamansari.

Permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreatifitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini juga dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik dalam motivasi kedisiplinan atau taat aturan saat mengikuti kegiatan permainan konstruktif atau pembangunan ini.

##### a. Keadaan anak

Berdasarkan hasil penelitian dengan sumber peneliti, diperoleh informasi sebagai berikut :

*“Keadaan anak-anak sangat baik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, anak-anak juga sangat mudah menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekolah dan teman sebayanya”*

Ditambahkan pula oleh guru kelompok B:

*“keadaan anak-anaknya alhamdulillah cukup baik, perkembangannya juga alhamdulillah berjalan baik, karena kita selaku guru terus memantau perkembangan keadaan anak-anak kita.”*

*“Alhamdulillah kalo keadaan anak-anak di PAUD ini cukup baik, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak-anak seusianya.”*

b. Pemahaman mengenai permainan konstruktif

Sesuai dengan hasil wawancara dengan Adriyeni selaku Guru kelas dalam hal ini mengajar di kelompok B TK Kusuma Mulia Tamansari Beliau mengatakan bahwa :

*“Permainan Konstruktif merupakan permainan pembangunan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, diantaranya yaitu perkembangan kognitif, dan juga fisik motorik. Dalam hal ini anak lebih banyak menggunakan gerakan tangan dalam membuat sebuah bangunan”*

Pendapat tersebut diperkuat dengan data wawancara kepada kepala sekolah, mengatakan bahwa :

*“Permainan konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi”*

c. Tujuan Permainan Konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu seperti menggambar menciptakan sesuatu dari lilin mainan, menggunting dan menempel kertas atau kain , menyusun atau plastic menjadi bentuk tertentu. Menurut Johnson , anak usia 4 tahun yang berada di TK atau pun TPA menghabiskan lebih dari separuh waktunya untuk melakukan kegiatan bermain konstruktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, yakni sebagai berikut:

*“Tujuan permainan konstruktif dilakukan dengan tujuan untuk melatih daya ingat anak, selanjutnya untuk melatih pemahaman anak dalam membentuk bangunan seperti rumah, kantor dan sebagainya”.*

Ditambahkan pula oleh guru lain :

*“Tujuan permainan konstruktif bagi anak adalah agar daya ingat anak menjadi kuat, ia dapat mengingat-ingat apa yang telah anak lihat di lingkungan sekitar lalu menerapkannya pada saat bermain konstruktif”.*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di atas, maka dapat peneliti pahami bahwa tujuan permainan konstruktif adalah untuk melatih daya ingat anak terhadap apa yang telah anak lihat di lingkungan sekitar dan menerapkan pada pola permainan konstruktif, seperti bangunan rumah, gedung, dan sebagainya.

d. Indikator Permainan Konstruktif

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas serta imajinatif anak, anak harus membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa seni dibutuhkan sehingga hasilnya anak dilihat. ketarampilan motorik halus juga akan terasa melalui aktivitas dari kegiatan bermain ini, ketekunan serta konsentrasi diperlukan melalui bermain konstruktif dan saat erat dengan berbagai manfaat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK Kusuma Mulia IX Tamansari yakni sebagai berikut :

*“Indikator permainan konstruktif antara lain: pola bangunan, daya ingat anak, imajinasi anak, psikomotor anak, hubungan inrteraksi antar anak, anak dengan guru”.*

Ditambahkan pula oleh guru lainnya :

*“Indikator permainan konstruktif misalnya: pemahaman tentang berbagai bentuk bangun, misalnya kotak, balok, lingkaran, jajaran genjang, dan sebagainya, selanjutnya kemampuan imajinasi anak, kemampuan psikomotorik anak”.*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di atas, dapat peneliti pahami bahwa indiktor permainan konstruktif adalah pemahaman tentang berbagai bentuk bangun, misalnya kotak, balok, lingkaran, jajaran

genjang, dan sebagainya, selanjutnya kemampuan imajinasi anak, kemampuan psikomotorik anak

e. Manfaat permainan konstruktif

Permainan konstruktif juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya yaitu aspek perkembangan kognitif.

Adapun manfaat permainan konstruktif yaitu :

*“Permainan konstruktif dapat merangsang kemampuan anak dalam membentuk sebuah bangunan”.*

Kemudian dilanjutkan oleh guru kelas:

*”Manfaat dari permainan konstruktif diantaranya yaitu mengembangkan daya pikir anak, karena ketika anak sedang membangun maka anak akan mulai menggunakan imajinasinya untuk membuat suatu bangunan. Kemudian juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, karena ketika anak bermain balok dengan berbagai macam bentuk maka anak akan mengenal bentuk-bentuk balok, mengenal ukuran besar, kecil, berat, ringan, mengenal warna dll”.*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, dapat peneliti pahami bahwa mengembangkan daya pikir anak, karena ketika anak sedang membangun maka anak akan mulai menggunakan imajinasinya untuk membuat suatu bangunan. Kemudian juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, karena ketika anak bermain balok dengan berbagai macam bentuk maka anak akan mengenal bentuk-bentuk balok, mengenal ukuran besar.

g. Antusias anak dalam permainan konstruktif

Beberapa siswa dalam wawancara mengatakan bahwa ia sangat menyukai dan senang dalam aktivitas yang dilakukan dalam permainan pembangunan yang ada di sentra balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari, ia mengatakan :

*“Saya senang sekali ketika belajar di kelas sentra balok”*  
Selanjutnya ditambahkan lagi oleh anak

*“Iya saya senang ketika masuk kelas sentra balok, karena kami nantinya akan bermain membuat sebuah bangunan dengan balok-balok yang sudah disiapkan bu guru. Kami bisa membuat bangunan bertingkat, membuat kantor, rumah dll”*

Pendapat tersebut di perkuat dengan hasil wawancara kepada guru yaitu:

“Anak sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran pembangunan di sentra balok, mereka sudah mulai banyak mengenal bentuk-bentuk balok berdasarkan ukuran, warna, bentuk, banyak-sedikit. Permainan ini menjadi sebuah permainan yang selalu dilakukan khususnya di sentra balok sendiri. Bentuk bangunan anak pun sudah bisa dikatakan bagus”.

Dari berbagai pernyataan yang telah disampaikan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan konstruktif merupakan suatu permainan pembangunan berdasarkan imajinasi anak yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada saat itu atau aktivitas yang menyenangkan bagi anak, dan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, sehingga anak dapat melatih motorik yang ada dalam tubuhnya dan anak pun senang melakukan permainan ini.

Permainan konstruktif di TK Kusuma Mulia IX Tamansari yang diterapkan oleh guru dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Siswa dapat lebih memahami tentang bersosialisasi, menghargai sesama, melatih kesabaran, serta dapat memberikan rasa senang bagi yang mengikutinya sehingga dapat memotivasi anak dalam mengikuti aktivitas selanjutnya.

#### h. Aturan Permainan

Aturan main pada setiap kegiatan sangat penting untuk disampaikan kepada anak, karena dapat melatih pembiasaan anak, seperti yang dikatakan guru kelas B, yakni :

*“Aturan main merupakan sebuah kunci dalam melakukan kegiatan pembelajaran, hal ini biasa dijadikan kunci dalam melakukan pembelajaran agar anak bisa tenang mengikutinya”*

Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat guru yaitu :

*“Jelas ada aturan yang disampaikan kepada anak, karena dengan adanya aturan dalam setiap kegiatan dapat melatih kedisiplinan anak. Salah satu contoh aturan dalam bermain balok yaitu membereskan balok ketika selesai bermain”.*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat peneliti pahami bahwa aturan main dalam setiap permainan sangat penting diberikan, agar anak menjadi lebih paham dengan permainan yang akan dilakukan.

i. Sentra Balok

Model Pembelajaran Sentra ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Visual-spasial dan logika matematika anak. Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapihan, ketelitian, bahasa, dan kreativitas. Bermain balok selalu dikaitkan dengan main peran mikro, dan bangunan yang dibangun anak digunakan untuk bermain peran.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan Guru kelas B Sentra Balok mengatakan bahwa :

*“Sentra balok adalah pusat kegiatan belajar mengajar melalui bermain untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan kecerdasan anak, terutama kecerdasan visual spasial dan kecerdasan logika matematika”.*

Sentra balok juga merupakan lingkaran bermain yang menrangsang kesenangan anak usia dini, hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh kepala sekolah, yaitu :

*“Sentra Balok merupakan pusat bermain dalam hal ini berisikan balok-balok, leggo, plastisin, dan berbagai macam media lainnya. Sentra ini merupakan sentra yang digemari/disukai anak karena*

*nantina anak akan bermain balok-balok tersebut dan membuat sebuah bangunan yang disesuaikan dengan tema pada saat itu”.*

- j. Pelaksanaan pembelajaran sentra balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari.

Adapun informasi yang didapat dari kepala sekolah TK Kusuma Mulia IX Tamansari yaitu :

*“alhamdulillah pembelajaran sentra disekolah kita sudah bisa dikendalikan dengan baik dan bisa diikuti oleh guru dan juga anak. Kita menerapkan model pembelajaran sentra sudah memasuki tahun ke dua dan alhamdulillah selalu ada kemajuan”*

Kemudian ditambahkan lagi oleh Ibu Ana selaku guru kelas B (Sentra Balok ).

*“sekolah kita mempunyai 7 kelas jadi setiap harinya selalu melakukan Rolling Klass. Pada setiap kelas mempunyai jadwal roling hal ini supaya guru dan anak tidak lupa akan jadwal pindah kelasnya, sistem putar atau sering disebut anak pindah kelas itu dilakukan setiap hari kecuali hari jum’at dan juga sabtu yang kemudian dilanjutkan pada senin berikutnya. Sistem pergantian temanya kita lakukan tiap minggu”*

Pendapat tersebut diperkuat dengan informasi yang diperoleh dari Ibu Yuli selaku guru Sentra Balok.

*“Untuk kelas B Sendiri jadwal mengikuti kegiatan di kelas sentra balok pada saat hari pergantian tema, yaitu ketika tema sebelumnya sudah selesai. Jadi pada saat pergantian tema anak kelas B Dahlia maupun anak kelas lain tidak melakukan pindah kelas, mereka akan mengikuti kegiatan di kelas masing- masing dengan tema yang baru”.*

- i. Langkah-Langkah Pembelajaran Di Kelas Sentra Balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari Setiap guru/ sekolah memiliki langkah-langkah tersendiri dalam mendisiplinkan anak didiknya, seperti halnya di kelas B sentra balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari, Yuli selalu menyampaikan aturan/ syarat untuk memasuki kelas B (sentra Balok) adapun syarat tersebut yaitu :

*“Syarat-syarat memasuki kelas sentra balok yaitu :*

- 1. Mengucapkan salam*
- 2. Sebelum memasuki kelas membuka sepatu/sandal*
- 3. Meletakkan tas pada gantungan yang sudah disiapkan*
- 4. Membentangi karpet bagi yang piket*
- 5. Tidak berlari-larian*
- 6. Bermain keluar kelas menggunakan sandal/sepatu*
- 7. Sayangi teman”.*

Tidak hanya peserta didik yang memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran, guru pun mempunyai strategi dalam melakukan kegiatan pembelajaran, begitu pula dengan guru-guru di kelas B (Sentra Balok).

k. Langkah-langkah Permainan Konstruktif

Adapun strategi atau langkah-langkah permainan konstruktif Menurut Ulfah selaku guru kelas B (Sentra Balok ) menyatakan bahwa :

*“ Langkah-langkah permainan konstruktif adalah sebagai berikut :*

- 1) Menyiapkan karpet untuk anak dan berbagai media yang akan di gunakan dalam pembelajaran.*
- 2) Guru mengajarkan pembiasaan budaya antri dan tidak berebut dalam mengambil balok.*
- 3) Memberikan kebebasan dalam membuat sebuah bangunan.*
- 4) Selalu mengingatkan agar mengambil balok dan aksesoris lain secukupnya.*
- 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi dan main peran dengan menggunakan bangunan yang di buat.*
- 6) Menghargai hasil karya anak.*
- 7) Mendokumentasikan bangunan yang dibuat oleh anak*
- 8) Menusun kembali balok sesuai dengan bentuk dan tempat semula.*
- 9) Mengikuti kegiatan selanjutnya.*

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat peneliti pahami bahwa 1) Guru mengajarkan pembiasaan budaya antri dan tidak berebut dalam mengambil balok. Memberikan kebebasan dalam membuat sebuah bangunan. 2) Selalu mengingatkan agar mengambil balok dan aksesoris lain secukupnya. 3) Memberikan

kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi dan main peran dengan menggunakan bangunan yang di buat. Menghargai hasil karya anak. 4) Mendokumentasikan bangunan yang dibuat oleh anak 5) Menusun kembali balok sesuai dengan bentuk dan tempat semula. 6) Mengikuti kegiatan selanjutnya.

## 2. Faktor Penghambat Permainan Konstruktif TK Kusuma Mulia IX Tamansari

Dalam melakukan pembelajaran kepada peserta didik, tentunya tidak luput dari faktor-faktor yang menghambat kegiatan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Yuli, yaitu :

*“Tidak banyak kendala yang dijumpai ketika proses pembelajaran disentra balok sedang berlangsung, namun ada beberapa kendalanya yaitu adanya beberapa anak yang belum memahami bentuk balok. Kemudian yang ke dua yaitu ketika anak merasa kurang sehat, kurang bersemangat (lesu) yang mengakibatkan kegiatan yang di ikuti tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan, namun kendala-kendala tersebut menjadi tugas tersendiri bagi pendidik agar dapat mengajak anak tersebut untuk mengikuti kegiatan dengan baik”.*

Sedangkan menurut informan Ulfah selaku guru kelas B (Sentra Balok ) menyatakan bahwa :

*“Kendala melakukan permainan ini sering terjadi di awal pembelajaran, ada beberapa anak yang belum mengenal tentang berbagai bentuk balok sehingga anak tidak dapat bermain pembangunan dengan maksimal “.*

Kurangnya unit balok juga menjadi faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran seperti halnya yang disampaikan oleh kepala sekolah pada saat wawancara adalah :

*“ Faktor penghambat yang paling berpengaruh yaitu Unit-unit balok yang masih belum mencapai jumlah pada umumnya, karena syarat yang harus dipenuhi adalah setiap anak harus memainkan 50 balok dengan berbagai macam bentuk uang berbeda. Namun sejauh ini masih kami upayakan. Hal tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran disentra balok, namun kami dari pihak sekolah selalu*

*berusaha agar unit balok selalu bertambah setiap tahunnya agar proses pembelajaran berjalan dengan baik”.*

Ditambahkan pula oleh guru lain bahwa :

*“Faktor penghambat pada penerapan permainan konstruktif adalah : masih kurangnya jumlah unit balk konstruktif yang tersedia, selanjutnya pemahaman anak masih banyak yang kurang memahami bentuk bangunan yang ada. Selanjutnya waktu yang diperlukan dalam belajar penerapan permainan konstruktif cukup banyak”.*

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti pahami bahwa faktor penghambat permainan konstruktif kurangnya jumlah unit balk konstruktif yang tersedia, selanjutnya pemahaman anak masih banyak yang kurang memahami bentuk bangunan yang ada. Selanjutnya waktu yang diperlukan dalam belajar penerapan permainan konstruktif cukup banyak.

Dilihat dari hasil observasi saat wawancara berlangsung, pihak sekolah sangat mendukung dengan permainan konstruktif di sentra balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari, karena dapat memberikan pengaruh baik bagi siswa dan juga guru, seperti yang dikatakan oleh Yuli selaku guru kelas B, yakni :

*“Pihak sekolah sangat mendukung permainan ini”.*

Pernyataan singkat namun sangat jelas dan tergambar bahwa dukungan yang besar diberikan pihak sekolah sesuai dengan pernyataan kepala sekolah, mengatakan bahwa :

*“Pihak sekolah jelas sangat mendukung permainan konstruktif. Dalam hal ini pihak sekolah ikut berperan dalam mengawasi setiap proses pembelajaran yang ada termasuk di sentra balok, kemudian pihak sekolah selalu berusaha dalam melengkapi setiap kebutuhan-kebutuhan di sentra balok”.*

Berdasarkan keterangan-keterangan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran sentra balok merupakan pusat permainan yang berisi Balok-balok dengan berbagai bentuk, leggo, puzzle, dsb. Dalam hal ini anak akan menggunakan media tersebut untuk membuat suatu bangunan yang disesuaikan pada tema pada saat itu, misalnya tema kebersihan di semester 1 pada minggu ke empat, anak akan menggunakan balok-balok beserta aksesorisnya untuk membuat suatu bangunan berupa kantor kebersihan, kemudian ketika memasuki tema selanjutnya yaitu pada minggu ke 5 dengan tema kebutuhanku anak akan diminta untuk membuat sebuah restoran, dapur, toko pakaian dan lain-lain sesuai dengan rencana pembelajaran harian yang sudah di persiapkan oleh guru. Pada saat kegiatan akan dimulai guru selalu menyampaikan aturan main di sentra balok, hal ini bertujuan agar anak terbiasa dan dapat melatih kedisiplinan anak.

Permainan konstruktif dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, perkembangan fisik motorik, dan lain-lain. Hal tersebut juga sesuai dengan indikator dari permainan konstruktif yaitu mengembangkan daya fikir dan daya ingat, mengembangkan kemampuan dalam berimajinasi, mengenalkan bentuk, mengembangkan kemampuan anak dalam berkomunikasi baik antara sesama teman, dengan bangunan yang dibuat maupun dengan guru. Pada saat anak membuat bangunan peneliti sempat mewawancarai anak, anak pun menanggapi dan menjelaskan bangunan yang sedang di buatnya. Kemampuan anak dalam berimajinasi membuat sebuah bangunan sangatlah kuat dan tentunya imajinasi setiap anak berbeda-beda. Hal tersebut peneliti buktikan dengan berbagai dokumentasi hasil bangunan berikut ini.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di TK Kusuma Mulia IX Tamansari, Peneliti menganalisis bahwa :

### **1. Penerapan Permainan Konstruktif**

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat dipahami bahwa permainan konstruktif merupakan suatu permainan pembangunan berdasarkan imajinasi anak yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada saat itu atau aktivitas yang menyenangkan bagi anak, dan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, sehingga anak dapat melatih motorik yang ada dalam tubuhnya dan anak pun senang melakukan permainan ini.

Sama halnya dengan yang di kemukakan oleh Diana Mutiah yang menjelaskan bahwa bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Piaget menjelaskan bahwa Kesempatan main pembangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. main pembangunan bertujuan merangsang kemampuan anak mewujudkan pikiran, ide dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak bermain pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus juga berkembangnya kemampuan kognitif.

Hal ini sepadan dengan indikator permainan konstruktif yaitu permainan konstruktif dapat mengenalkan pola bentuk, meningkatkan perkembangan kognitif, mengembangkan imajinasi, merangsang kreativitas dan keterampilan, melatih fisik motorik anak. Hal tersebut dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di TK Kusuma Mulia IX Tamansari.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat peneliti simpulkan bahwa permainan konstruktif di TK Kusuma Mulia IX Tamansari yang diterapkan oleh guru dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Siswa dapat lebih memahami tentang bersosialisasi, menghargai sesama, melatih kesabaran, serta dapat memberikan rasa senang bagi yang mengikutinya sehingga dapat memotivasi anak dalam mengikuti aktivitas selanjutnya.

## 2. Langkah-langkah permainan konstruktif

Berdasarkan penelitian diatas, penerapan permainan konstruktif di TK Kusuma Mulia IX Tamansari merupakan suatu permainan yang selalu dilakukan di sekolah TK Kusuma Mulia IX Tamansari tepatnya dilakukan di kelas Sentra balok. Aktifitas yang dilakukan ketika bermain permainan konstruktif di TK Kusuma Mulia IX Tamansari diawali dengan pemilihan pijakan main. Caranya yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada anak, kemudian anak yang menjawab dengan benar dan cepat diperbolehkan memilih pijakan main (karpet) sesuai dengan keinginannya. Hal ini bertujuan agar anak tetap senang dan bisa saling menghargai sesama teman.

Permainan pembangunan pada umumnya harus menggunakan berbagai macam bentuk balok seperti, balok berbentuk segi empat dan segi tiga, balok berbentuk persegi panjang, balok yang menyerupai terowongan dan lain-lain. Selanjutnya guru akan menjelaskan tema pembelajaran pada saat itu, misalnya tema kebersihan. Guru akan menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan kantor

kebersihan seperti toilet, ruang tamu, tempat parkir dll, bahkan guru harus menampilkan contoh berupa gambar- gambar kantor kebersihan.

Setelah anak menempati karpet yang sudah disiapkan oleh guru dan sudah dipilih berdasarkan pilihan anak sendiri, kemudian anak akan berlahan-lahan megambil balok unit lalu secara perlahan mereka akan membuat sebuah bangunan sesuai dengan tema yaitu kantor kebersihan. Ada berbagai macam bentuk bangunan yang dibuat anak karena imajinasi yang dimiliki setiap anak tentunya berbeda-beda.

Pada saat bangunan yang dibuat sudah membentuk sebuah kantor kebersihan anak kemudian mengambil aksesoris kantor lainnya sesuai dengan apa yang di katakan guru lalu meletakkanya pada bangunan yang telah dibuat. Selanjutnya anak akan melakukan kegiatan lain yang sudah di siapkan oleh guru seperti, menulis kata “ Rumah”.

Kegiatan pembangunan di akhiri dengan pembiasaan perilaku berupa beres-beres. Ketika anak selesai membuat sebuah bangunan, dan waktu sudah habis anak akan dengan sendirinya menyusun kembali balok- balok unit yang mereka gunakan. Pertama anak akan menyusun balok sesuai dengan unit nya (tetap di karpet tempat anak duduk). Setelah semua balok disusun berdasarkan bentuk, anak akan berjalan mengembalikan balok pada loker sesuai dengan gambar yang sudah ada di loker . hal ini dapat melatih sikap tanggung jawab kepada anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan dimana pada saat itu anak memiliki daya imajinasi yang tinggi. Maka dari itu guru tidak seharusnya membatasi dan memaksakan kehendak anak. Dalam bermain konstruktif itu sendiri guru tidak menerapkan bahwa bangunan yang dibuat harus sesuai dengan gambar. Anak dibebaskan dalam membuat bangunan namun tetap harus sesuai dengan tema yaitu kantor kebersihan. Dengan demikian anak akan membuat

bangunan sesuai dengan pengalaman nyata yang ia jumpai pada kehidupan sehari-hari.

Jumlah unit balok harus disesuaikan dengan standar dan jumlah anak. Karena kurangnya unit balok sangat mempengaruhi berjalanya permainan pembangunan yang akan di buat oleh anak. Jumlah standar unit balok yaitu setiap anak harus memegang 50 unit balok dengan berbagai macam bentuk dan ukuran.

Kegiatan yang dilakukan juga memiliki tujuan untuk membantu memotivasi anak agar anak bisa lebih mandiri, dan mengembangkan daya pikirnya agar anak lebih semangat mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran sampai akhir disekolah. Semua kegiatan dilakukan secara mandiri didalam kelas dan gurupun tetap memperhatikan kegiatan anak.

Sebagaimana dijelaskan oleh Harun Rasyid dan Isjoni bahwa bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain diantaranya teori Psikoanalisis, bermain sama seperti fantasi atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Dalam teori ini diperumpamakan sebagai bermain pura-pura dalam kegiatan bermain. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.

Permainan konstruktif termasuk pada golongan permainan kreatif. Permainan konstruktif adalah yang disukai anak usia dini. permainan konstruktif yaitu permainan membuat sesuatu dengan berbagai media seperti play dough, pasir, kertas, menyusun balok, menyusun lego.

Anak-anak di PAUD pada umumnya menyukai permainan menyusun lego, khususnya Play Group. Ada yang membuat kereta,

mobil, Monas, kolam ikan, menara, pesawat, kapal selam dengan segala imajinasi mereka punya. Permainan menyusun lego dapat dilakukan secara individu atau kelompok, sehingga sangat fleksibel dan dapat meningkatkan imajinasi, daya cipta, kepercayaan diri terhadap hasil karya dan kreativitas anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti pahami bahwa Bermain Konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk- bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa langkah-langkah permainan konstruktif yang diterapkan di TK Kusuma Mulia IX Tamansari yaitu : (a) Menyiapkan karpet untuk anak dan berbagai media yang akan di gunakan dalam pembelajaran. (b) Guru mengajarkan pembiasaan budaya antri dan tidak berebut dalam mengambil balok. c) Memberikan kebebasan dalam membuat sebuah bangunan. (d) Selalu mengingatkan agar mengambil balok dan aksesoris lain secukupnya. (e) Memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi dan main peran dengan menggunakan bangunan yang di buat. (f) Menghargai hasil karya anak. (g) Mendokumentasikan bangunan yang dibuat oleh anak. (h) Menusun kembali balok sesuai dengan bentuk dan tempat semula. (i) Mengikuti kegiatan selanjutnya.

Permainan konstruktif yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan berupa RPPH yang memang sepadan dengan usia serta tingkat perkembangannya dan tentunya disesuaikan juga dengan tema dan sub tema pada saat itu. Banyak anak yang menyukai permainan ini karena anak dapat membangun secara langsung sesuai dengan pengalaman yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat peneliti pahami bahwa penerapan permainan konstruktif di TK Kusuma Mulia IX Tamansari sudah dilakukan dengan baik, tujuannya adalah untuk mengetahui tahap perkembangan kognitif, daya berfikir, fisik motorik, dan juga kemampuan anak dalam berimajinasi. adapun pelaksanaannya dilakukan di kelas sentra balok sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dengan mengikuti aturan-aturan main yang telah disampaikan oleh guru.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan serta berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan permainan konstruktif di sentra balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari dapat dikatakan baik dan dapat diterapkan dengan baik oleh guru serta dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Karena siswa sudah bisa membangun dan mengenal berbagai macam bentuk balok serta kegunaannya , dan tetap melaksanakan permainan tersebut sesuai dengan aturan main yang diberikan oleh guru serta dapat mengembangkan aspek perkembangan anak di TK Kusuma Mulia IX Tamansari. Kegiatan ini sangat didukung oleh pihak sekolah, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan terus akan dilaksanakan di Sentra Balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari. Sebagaimana dijelaskan dalam teori bahwa bermain dengan cara membangun atau menyusun dapat mengembangkan kreatifitas anak. Setiap anak akan membangun sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Langkah-langkah yang diterapkan dalam permainan konstruktif di sentra balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari yaitu : (a) Menyiapkan karpet untuk anak dan berbagai media yang akan di gunakan dalam pembelajaran. (b) Guru mengajarkan pembiasaan budaya antri dan tidak berebut dalam mengambil balok. c) Memberikan kebebasan dalam membuat sebuah bangunan. (d) Selalu mengingatkan agar mengambil balok dan aksesoris lain secukupnya. (e) Memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi dan main peran dengan menggunakan bangunan yang di buat. (f) Menghargai hasil karya anak. (g) Mendokumentasikan bangunan yang dibuat oleh anak. (h) Menusun kembali balok sesuai dengan bentuk dan tempat semula.

( i) Mengikuti kegiatan selanjutnya. Model pembelajaran sentra balok TK Kusuma Mulia IX Tamansari sangatlah di perhatikan bersama-sama dalam mengembangkan aspek perkembangan anak dan menanamkan sikap bertanggung jawab serta peran guru yang saling mendukung.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka saran penulis yang disampaikan kepada kepala sekolah yaitu:

1. Kepala sekolah TK Kusuma Mulia IX Tamansari, selain mendukung seluruh kegiatan yang ada di sekolah, juga diharapkan memperhatikan sarana dan prasarana tambahan dalam setiap kegiatan yang ada di sekolah agar kegiatan yang ada lebih menarik minat siswa serta meningkatkan kreativitas guru.
2. Guru Kelompok B TK Kusuma Mulia IX Tamansari agar tetap kreatif dalam segala kegiatan bersama siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik dan memahami apa yang disampaikan oleh gurunya.
3. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini alangkah baiknya dapat menambah mata kuliah tentang berbagai permainan ataupun aktivitas-aktivitas pembelajaran di PAUD secara lebih rinci, selama penelitian penulis mengalami kesulitan dalam mengetahui teori-teori mendalam tentang aktivitas-aktivitas di lingkungan PAUD karena pembahasan dalam penelitian terdengar asing padahal hal itu ada di setiap aktivitas lembaga pendidikan anak usia dini.
4. Pihak perpustakaan Universitas Islam Tribakti Kediri agar dapat menambah buku-buku yang membahas lebih mendalam tentang pendidikan anak usia dini karena penulis mengalami kesulitan dalam mencari sumber referensi mendalam tentang pendidikan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmadi Alsa. 2003. *Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Kombinasi Dalam Penelitian Psikologi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Atik Wartini & Muhammad Askar. 2014. *Al-Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*. Jurnal PDF, Pasca Sarjana PGRA: UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Burhan Bungin. 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dakir. 2010. *Perencanaan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. Desmita. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Diana Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Djam'an satori dan Aan Komariah. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif* , Bandung: Alfabeta. Ferlin Merdiana. 2014.
- Harun Rasyid, dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Isjoni. 2009. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung, Alfabeta.
- Johni Dimiyati. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta:PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Marian Edelman Borden. 2001 . *Smart Star* , Bandung:Kaifa.
- Meiti. 2014. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Neli Yuningsih. 2015.“ *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Pembangunan Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B Raudatul Athfal Habibillah Pekik Nyaring Blok III Bengkulu Tengah,*” Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Rievantino. 2011. *Seabrek Games Edukatif Untuk Bayi* . Jakarta : Flashbook.

- Sintha Ratnawati. 2002. *Sekolah Alternatif Untuk Anak* .Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Slamet Suyanto. 2005.” *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Yogyakarta : Hikayat Publishing.
- Sudarwan Danim. 2002. *Menjadi Penelitian Kualitatif* . Bandung : CV Pustaka Selatan. Suyadi, dan Dahlia. 2014. Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Theo Riyanto FIC dan Martin Handoko FIC. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Tohirin. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, PT. Indeks Permata Putri Media