

## PENERAPAN PERMAINAN KONSTRUKTIF DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SAMBIROTO

**Luluk Iffatur Rocmah**

Dosen PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Surel: luluk.iffatur@umsida.ac.id

### ABSTRAK

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan. Di masa ini anak mengalami perkembangan, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan psikologis, perkembangan sosial maupun perkembangan emosional. Segala macam kemampuan juga mulai dikembangkan pada usia dini ini. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Permainan konstruktif merupakan salah satu permainan yang dapat dijadikan media untuk menstimulasi perkembangan anak.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto dengan menggunakan metode kualitatif fenomenologis. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto, dan aspek perkembangan apa sajakah yang dapat dicapai anak melalui penerapan permainan konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa. Penentuan sumber data ini dilakukan secara *purposive*, yaitu sumber data dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan balok, lego, plastisin, clay, ataupun puzzle. Sedangkan aspek perkembangan yang dicapai oleh anak melalui penerapan permainan konstruktif diantaranya adalah perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus, perkembangan sosial, perkembangan emosional dan perkembangan kreativitas anak.

**Kata kunci:** Permainan Konstruktif, Anak Usia Dini

### PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan. Di masa ini anak mengalami perkembangan, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan psikologis, perkembangan sosial maupun perkembangan emosional. Segala macam kemampuan juga mulai dikembangkan pada usia dini ini. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulasi

yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

Stimulasi yang diberikan pada anak usia dini bisa dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran melalui bermain. Pembelajaran melalui bermain akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang lebih mengesankan dan

menyenangkan. Anak banyak memperoleh kesempatan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Pembelajaran melalui bermain diharapkan mampu mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Prasetyono (2007:11) bahwa melalui kegiatan bermain, anak dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Khususnya untuk intelektual dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memanfaatkan lingkungannya.

Kegiatan bermain yang melibatkan anak dalam merangkai dan memecahkan masalah secara langsung diantaranya adalah permainan konstruktif. Menurut Santrock (1995:275) permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah yang merupakan hasil ciptaan sendiri. Melalui permainan konstruktif, anak bebas mengembangkan daya imajinasinya, mendorong anak untuk mampu memecahkan masalah secara kreatif dan memberi peluang bagi

pencapaian untuk membangun rasa percaya diri anak.

Seperti halnya yang sudah dilakukan oleh TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto, salah satu permainan yang diterapkan dalam pembelajarannya adalah permainan konstruktif. Permainan konstruktif ini digunakan untuk mengasah dan menstimulasi perkembangan anak, baik perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial, perkembangan emosional maupun perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto, dan aspek perkembangan apa sajakah yang dapat dicapai anak melalui penerapan permainan konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. Beberapa manfaat dari temuan penelitian ini secara teoritis maupun praktis adalah sebagai wawasan pengetahuan tentang permainan yang dapat dijadikan sebagai media stimulasi

perkembangan anak usia dini. Temuan hasil penelitian ini juga dapat dijadikan masukan dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologis digunakan untuk mengamati fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia. Pada penelitian ini, peneliti terjun ke lapangan untuk mengamati fenomena penerapan permainan konstruktif pada anak usia dini.

Penelitian kualitatif ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, guru sebagai pelaksana kebijakan, dan perkembangan atau perilaku siswa sebagai hasil dari kebijakan. Penentuan sumber data ini dilakukan secara *purposive*, yaitu sumber data

dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto, dan aspek perkembangan apa sajakah yang dapat dicapai anak melalui penerapan permainan konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menurut Seefeldt (1994:36) permainan konstruktif adalah permainan yang bersifat membangun, yaitu permainan yang menggunakan objek atau material untuk membuat suatu bentuk tertentu. Demikian juga Santrock (1995:275) mengatakan bahwa permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah yang merupakan hasil ciptaan sendiri.

Menurut Dockett & Marilyn (2000:60) permainan konstruktif yaitu permainan yang menggunakan materi atau benda untuk menyusun atau membentuk suatu bentuk tertentu. Definisi ini mengandung pengertian bahwa permainan konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu dalam bentuk konstruksi untuk mereproduksi obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, Piaget (dalam Gestwicki, 2007:40) mengatakan bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui permainan konstruktif, tidak dari informasi yang diperoleh dari lingkungannya, tetapi melalui proses konstruksi yang akan memperbaharui pemahaman anak.

Hal ini diperkuat oleh teori konstruktivisme dalam Musfiroh (2008:21-22), dimana dalam pandangannya bahwa belajar merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan yang terjadi dalam diri anak. Dimana lebih menekankan pada keterlibatan anak dalam proses belajar. Menurut pandangan ini, proses belajar harus

menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Bermain merupakan media sekaligus cara terbaik untuk anak belajar. Dalam bermain itulah anak melalui proses berbuat dan menyentuh langsung obyek-obyek nyata. Anak tidak belajar banyak melalui interpretasi stimulus verbal dari orang dewasa.

Dengan demikian permainan konstruktif dapat dideskripsikan sebagai suatu alat atau jenis permainan yang menggunakan benda atau obyek yang dapat dilakukan oleh seorang anak secara individu maupun berkelompok dalam bereksplorasi membangun atau membentuk suatu bentuk tertentu dengan tujuan memberi informasi tentang segala sesuatu yang belum diketahui oleh anak serta memberikan kesenangan pada anak.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan balok, lego, plastisin, clay, ataupun puzzle. Dalam pelaksanaan permainan konstruktif

ini anak diberi kesempatan untuk dapat melakukan permainan sesuai dengan daya imajinasi dan kemampuan anak. Serta guru juga selalu menghargai hasil karya yang sudah dihasilkan oleh anak. Dan di akhir kegiatan permainan konstruktif ini, guru selalu melakukan tanya jawab dengan anak mengenai hasil karya yang sudah dibangun atau dibentuk oleh anak, karena yang mengetahui imajinasi bangunan dan hasil karya anak adalah anak itu sendiri.

Permainan konstruktif sebagai bagian dari permainan edukatif yang dapat merangsang dan menstimulasi perkembangan anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat beberapa aspek perkembangan yang dapat dicapai oleh anak melalui penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. Beberapa aspek perkembangan yang dicapai anak adalah perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus, perkembangan sosial, perkembangan emosional dan perkembangan kreativitas anak.

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa (Papalia & Olds, 2001). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan TK Aisyiyah Kalibader ketika anak bermain permainan konstruktif, anak dituntut untuk bisa mengingat obyek yang dilihat sehari-hari untuk dijadikan acuan konstruksi yang akan dibangun oleh anak. Anak dapat berekspresi dan berkreasi dengan benda-benda yang beraneka ragam bentuknya sesuai dengan yang diingatnya. Semakin sering anak distimulasi melalui permainan konstruktif ini, maka semakin sering anak diberi latihan untuk mengingat dan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hal-hal yang baru sehingga kemampuan kognitif anak akan menjadi terlatih dengan baik.

Begitu juga, ketika anak bermain permainan konstruktif dengan menggunakan clay ataupun plastisin, anak diajak untuk meremas-remas dan membentuk clay atau plastisin menjadi bentuk yang

diinginkan oleh anak. Maka secara tidak langsung perkembangan motorik halus anak juga terasah. Permainan konstruktif ini juga membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk dapat menghasilkan karya yang bagus.

Perkembangan emosional merupakan perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial adalah perubahan dalam berhubungan dengan orang lain (Papalia & Olds, 2001). Ketika anak bermain permainan konstruktif bersama temannya, anak dituntut untuk bisa saling memahami dengan temannya, anak saling berkomunikasi dengan temannya sehingga perkembangan sosial anak juga berkembang. Selain mengasah perkembangan sosial anak, permainan konstruktif juga mengasah perkembangan emosional anak. Anak belajar untuk percaya diri, bangga dan puas terhadap hasil karya yang sudah ia bangun atau bentuk.

Perkembangan lain yang diasah melalui permainan konstruktif adalah perkembangan kreativitas anak.

Bermain permainan konstruktif memberi kesempatan anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya dan anak terlibat dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk ciptaan sendiri. Semakin berkembang imajinasinya, maka semakin kreatif anak dalam menciptakan suatu konstruksi atau bentuk.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan di atas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan balok, lego, plastisin, clay, ataupun puzzle. Dalam pelaksanaan permainan konstruktif ini anak diberi kesempatan untuk dapat melakukan permainan sesuai dengan daya imajinasi dan kemampuan anak. Serta guru juga selalu menghargai hasil karya yang sudah dihasilkan oleh anak.
2. Aspek perkembangan yang

dicapai oleh anak melalui penerapan permainan konstruktif diantaranya adalah perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus, perkembangan sosial, perkembangan emosional dan perkembangan kreativitas anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Carol, Gestwitcki. 2007. *Developmentally Appropriate Practice, Curriculum and Development in Early Education, Third Edition*. Canada: Thomson, Delmar Learning
- Docket, Sue & Fleeer, Marylin. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*. Sydney: Harcourt
- Musfiroh, Tadkirotun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo
- Papalia, D E., Olds, S. W., & Feldman, Ruth D. 2001. *Human development* (8th ed.). Boston: McGraw-Hill
- Santrock, John W. 1995. *Perkembangan Masa Hidup Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- Seefeldt, Carol & Barbour, Nita. 1994. *Early Childhood Education An Introduction*. New York: Macmillian College Publishing Company, 1994
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunar, Prasetyono Dwi. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think