

Pengaruh Permainan Lego Terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A di Tk Harapan Masa Banjarmasin

Norhikmah¹
Rizki Noor Haida, S.Psi, M.Pd²

²UIN Antasari, Banjarmasin, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil perkembangan proses pembentukan konsep warna antara anak yang diberikan kegiatan menggunakan permainan lego dengan anak yang tidak menggunakan permainan lego dan pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna anak usia dini kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One group pretest dan posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok A di TK Harapan Masa Kota Banjarmasin. Objek dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A di TK Harapan Masa Kota Banjarmasin. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik tes, dokumentasi dan wawancara, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji wilcoxon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada Anak kelompok A diberikan dalam beberapa tahapan yaitu tahap asimilasi, akomodasi dan ekuilibrase. Berdasarkan Uji wilcoxon tersebut diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,004 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_a diterima artinya ada pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna anak kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin. Hal itu berdasarkan analisis data kelas eksperimen yang meningkat sebanyak 30, dari hasil *pretest* sebanyak 52,50 menjadi sebanyak 82,50 pada nilai *posttest*.

Kata Kunci: Permainan Lego, Konsep Warna, Tk

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu pembentukan karakter, budi pekerti, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Allah SWT. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan dengan tujuan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah dan membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak yang menyenangkan dan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosional, sosial, nilai dan sikap hidup. Ada empat sarana yang berperan dalam pendidikan anak, yaitu rumah, sekolah, masyarakat, dan lingkungan. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak yang menyenangkan dan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosional, sosial, nilai dan sikap hidup.

Berdasarkan hasil observasi, Kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan berbagai aspek yang ada pada anak usia dini melalui media pembelajaran yang terlalu monoton, mengingat karakteristik anak usia dini adalah mudah bosan dan perlu media pembelajaran yang menarik. Sementara fakta dari lapangan, media yang digunakan adalah hanya seperti pola gambar yang harus diwarnai, poster bergambar dan dilengkapi dengan warna yang ditempel di dinding dan sejenisnya. Sehingga masih banyak anak yang belum mengenal warna dasar seperti merah, kuning, biru, ataupun bentuk dasar seperti segi empat, segi tiga dan lingkaran. Beberapa Taman Kanak-kanak yang lain pun masih banyak yang menggunakan permainan lego tidak dengan mengoptimalkan fungsi dari permainan tersebut, misalnya guru hanya menggunakan permainan lego sebagai mainan selingan atau mainan pengisi waktu sebelum istirahat dan pulang tiba, padahal banyak aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan lego. Sehingga peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Permainan Lego terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah penelitian lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan terjun ke lapangan langsung untuk meneliti hasil eksperimen dari penggunaan APE jenis lego pada anak usia dini di Kelompok A TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan pengumpulan data yang berupa angka. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental design*. Metode eksperimen yang dilakukan adalah eksperimen *One group pretest-posttest design*, yaitu rancangan yang digunakan dengan cara memberi perlakuan pada jangka waktu tertentu, dan mengukur dengan tes sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan. Dalam penelitian ini akan dilakukan tiga tahap, yaitu; 1) tahap observasi, peneliti terlebih dahulu mengamati perilaku anak sebelum diberikan permainan lego. 2) tahap perlakuan, peneliti memberikan permainan lego

kepada anak. 3) tahap observasi, dilakukan kembali observasi untuk mengetahui perilaku anak sesudah diberikan permainan lego.

Prosedur Penelitian

1. Tahap Perencanaan

- a. Penjajakan lokasi penelitian dengan berkonsultasi dengan kepala sekolah, dewan guru, khususnya guru Kelompok A TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.
- b. Setelah menentukan masalah, maka peneliti berkonsultasi dengan pembimbing akademik lalu membuat desain proposal skripsi.
- c. Menyerahkan proposal skripsi kepada Tim Skripsi mohon persetujuan judul.

2. Tahap Persiapan

- a. Mengadakan seminar desain proposal skripsi.
- b. Memohon surat riset kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- c. Menyurahkan surat riset kepada sekolah yang bersangkutan dan berkonsultasi dengan guru kelompok A untuk mengatur jadwal penelitian
- d. Melakukan uji pendahuluan untuk menentukan kelas eksperimen.
- e. Menyusun materi kegiatan yang akan diajarkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan Alat Permainan Edukatif jenis lego.
- f. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), membuat media, pedoman observasi serta dokumenter.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Meaksanakan riset di TK Harapan Masa.
- b. Melakukan observasi terhadap proses kegiatan pembelajaran di Kelompok A.
- c. Mengumpulkan data yang diperoleh lewat observasi dan dokumenter.
- d. Mengolah dan menganalisis data-data yang dikumpulkan.
- e. Menyimpulkan hasil penelitian.

4. Tahap Penyusunan Laporan

- a. Penyusunan laporan penelitian dalam bentuk skripsi.
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing.
- c. Memperbanyak dan diajukan dalam sidang munaqasah skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian t-test dengan sampel berhubungan (dependent), peneliti perlu mengetahui normalitas data. Jika normalitas data terpenuhi maka t-test bisa digunakan, tetapi jika normalitas dan homogenitas data tidak terpenuhi maka akan digunakan uji non parametrix. Uji non parametrix ialah uji statistik yang tidak memerlukan adanya asumsi-asumsi mengenai sebaran data populasi karena pada umumnya data berjenis nominal dan ordinal tidak menyebar normal.

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Pretest	,343	10	,001	,795	10	,013
Posttest	,345	10	,001	,775	10	,007

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji Shapiro-Wilk, signifikansi yang diperoleh adalah 0,013. Dari nilai tersebut lebih kecil dari pada level signifikansi yang digunakan untuk menentukan normalitas data dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, data tersebut tidak berdistribusi dengan normal.

Uji Wilcoxon

Dengan melihat hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa uji t-test dengan sampel berhubungan tidak relevan dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A TK Harapan Masa Banjarmasin, untuk mengetahui Pengaruh Permainan Lego tersebut, peneliti menggunakan uji wilcoxon. Uji wilcoxon akan membuktikan hipotesis dari penelitian ini, yang berbunyi :”Ada pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna anak kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin”.

Ketentuan pengambilan keputusan dalam uji wilcoxon:

- a. Jika nilai Asymp. Sig. (2-Tailed) lebih kecil dari 0,05, maka Ha diterima.
- a. Jika nilai Asymp. Sig. (2-Tailed) lebih besar, maka Ha ditolak.

Berdasarkan uji wilcoxon tersebut, diketahui Asymp.Sig (2-tailed bernilai 0,004 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa “Ha diterima”, artinya ada perbedaan terhadap pengetahuan anak dalam mengenal warna untuk Pre test dan Post test, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “ada pengaruh dalam penggunaan permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A”.

Pembahasan

Anak Usia Dini menggunakan sebuah skema dalam memahami dunianya. Sebuah skema adalah konsep atau kerangka yang sudah ada di dalam pikiran individu yang dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi.

Konsep bisa merentang mulai dari skema sederhana (seperti skema sebuah mobil) sampai skema kompleks (seperti skema tentang apa yang membentuk alam semesta). Anak usia 4-6 tahun yang mengetahui bahwa lima mainan kecil dapat disimpan di dalam kotak kecil berukuran sama berarti ia sudah memanfaatkan konsep angka atau jumlah. Minat Piaget terhadap skema difokuskan pada bagaimana anak mengorganisasikan dan memahami pengalaman mereka.

Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkret (nyata). Dengan mainan tersebut anak akan belajar banyak hal seperti warna, ukuran, bentuk, besar kecil, berat ringan, kasar halus, selain itu anak juga akan belajar mengelompokkan benda, warna benda, ciri-ciri benda dan sifat-sifat benda. Kemampuan anak untuk belajar tersebut akan terus terbangun baik saat anak-anak bermain maupun saat mereka beres-beres setelah bermain. Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri.

Main pembangunan/konstruksi adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Media terstruktur mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya: balok, unit, lago, balok berongga, *bristle block*.

Test Statistics^a

	Post – Pre
Z	-2,859 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,004

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Melalui permainan lego ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna dengan cara yang benar dan menyenangkan akan berfungsi dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan. Kegiatan bermain lego merupakan kegiatan konstruksi yang dapat dijadikan sebagai sarana alat bantu anak dalam perkembangan kemampuan mengenal warna. Dengan bermain lego anak tidak terlalu merasa sedang diajarkan tentang warna, sehingga

psikologi anak dalam mengikuti kegiatan tidak merasa terkekang untuk mengasah kemampuan, mengasah kreativitas dan melatih daya imajinasi sehingga dapat diterima dengan mudah oleh anak.

Permainan lego mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap proses pembentukan konsep warna Anak Usia Dini. Berdasarkan uji wilcoxon tersebut diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,004 yang berarti lebih kecil daripada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima (untuk data yang lebih lengkap lihat lampiran). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan lego, proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A TK Harapan Masa Banjarmasin berkembang dengan baik.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada Anak kelompok A diberikan dalam beberapa tahapan yaitu tahap asimilasi, akomodasi dan ekuilibriasi. Berdasarkan Uji wilcoxon tersebut diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,004 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_a diterima artinya ada pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna anak kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin. Hal itu berdasarkan analisis data kelas eksperimen yang meningkat sebanyak 30, dari hasil *pretest* sebanyak 52,50 menjadi sebanyak 82,50 pada nilai *posttest*.

Terdapat pengaruh signifikan terhadap pelaksanaan permainan lego terhadap hasil kemampuan akhir anak pada proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin. Hal ini berdasarkan uji *wilcoxon* yang menyatakan bahwa nilai signifikansi pada penelitian ini adalah 0,004. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010
- Beck, Joan. *Meningkatkan Kecerdasan Anak.*, Jakarta: Delapratasa, 2003
- Hasan, Maimunah, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jogjakarta: DIVA Press, 2012
- Henry Wienczek. 2002. The World of LEGO Toys. *Jurnal Educative New York*.
- Latif, Mukhtar, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: kencana, 2013
- Montolalu, *Bermain dan permainan anak*, Jakarta: Universitas terbuka, 2009
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2010
- Nuriani Sujiono, Yuliani, *Bermain Kreatif berbasis kecerdasan jamak*, Jakarta: PT. Indeks, 2010
- Pangastuti, Ratna, *Edutainment PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014
- Risaldy, Sabil, *Bermain, Bercerita & Menyanyi*, Jakarta: Luxima, 2014
- Syah, Muhibbin, *Telaah singkat perkembangan peserta didik*, Jakarta: rajawali pers, 2014
- Soemiarti, Padmonodewo, dkk, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2013

- Rasty Purwandary. Permainan Edukatif sebagai Media. <http://riastypurwandari.blogspot.co.id/2014/05/permainan-edukatif-sebagai-media.html?m=1> diakses pada hari kamis pukul 02.00 WITA
- Pertiwi, Praditya P., “Efektivitas Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”, *Skripsi*; UGM Yogyakarta, 2005
- Edi Hendri Mulyani, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna“, dalam *Jurnal PAUD Agepedia Tasikmalaya*, Vol. 1 No. 1 Juni, 2017
- Mahnifra, “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013*” Skripsi. Surabaya, 2013 <https://media.neliti.com/.../75849-ID-upaya-meningkatkan-kemampuan-kognitif-an.pdf>
- Sri Utami, “*Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun) Di TK A Pertiwi Dharma Kota Surabaya*” Skripsi. Universitas Airlangga Surabaya, 2014. <https://www.coursehero.com/file/7731170/PAUD/>
- Marliana, ”*Upaya Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Anak Usia Dini Di TK Aisyah Mendungan*”, Skripsi, 2014 <https://referensicontohskripsi.blogspot.com/p/download-file.html>