

**PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KEMAMPUAN  
MENIRU BENTUK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK INSAN  
MANDIRI BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**WORD PUSPITA NINGRUM**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2017**

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF CONSTRUCTION PLAYING TO THE ABILITY OF IMITATE THE SHAPE AT CHILDREN IN 5-6 YEARS OLD AT TK INSAN MANDIRI BANDAR LAMPUNG**

By

**WORO PUSPITA NINGRUM**

The problem of this research was the children of 5-6 years old faced difficulties in imitate the shape. The purpose of this research was to know the influence of construction playing on the ability of imitate the shape at children in 5-6 years old. The research was conducted in TK insan mandiri Bandar Lampung. Kind of this research was using association causal method. Sampel of this research was 22 children at 5-6 years old that taken from the population of 125 children. The data collection method was using observation and documentation. The data analysis method was using simple regression experiment. The analysis result showed that there was the influence of construction playing on the ability of imitate the shape at children in 5-6 years old at TK insan mandiri bandar Lampung.

*Keywords: children, construction playing, imitate the shape*

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KEMAMPUAN MENIRU BENTUK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK INSAN MANDIRI BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**WORD PUSPITA NINGRUM**

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

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

**PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KEMAMPUAN  
MENIRU BENTUK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK INSAN  
MANDIRI BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**WORD PUSPITA NINGRUM**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KEMAMPUAN MENIRU BENTUK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK INSAN MANDIRI BANDAR LAMPUNG**

**Nama Mahasiswa** : **Woro Puspita Ningrum**

**Nomor Pokok Mahasiswa** : **1213054092**

**Program Studi** : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Jurusan** : **Ilmu Pendidikan**

**Fakultas** : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Pembimbing I**

**Dr. Een Yayah Haenillah, M.Pd**  
NIP. 19620330 198603 2 001

**Pembimbing II**

**Dra. Sasmianti, M.Hum**  
NIP 19560241981032 003

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Riswanti Rini, M.Si**  
NIP 19600328 198603 2 002

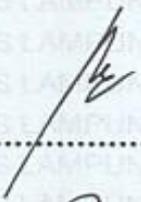
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

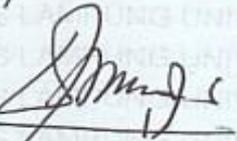
**Ketua : Dr. Een Yayah Haenillah, M.Pd** .....



**Sekretaris : Dra. Sasmiati, M.Hum** .....



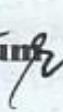
**Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si** .....



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum**  
NIP. 19590722 198603 1 005



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 1 Agustus 2017**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah :

Nama : Woro Puspita Ningrum  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054092  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Pembangunan terhadap Kemampuan Meniru Bentuk pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Ibu Bandar Lampung”, tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 1 Agustus 2017  
Yang Menyatakan,



Woro Puspita Ningrum  
NPM. 1213054092

## RIWAYAT HIDUP



Woro Puspita Ningrum dilahirkan di Raman Aji, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur, sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Sartono dan Ibu Rusmawati. Penulis menempuh pendidikan TK, SD, SMP, SMA dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Bina Putra Raman Aji, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Raman Aji, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2006. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Raman Utara, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2009, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Kotagajah, Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2012.

Pada tahun 2012 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi PG-PAUD melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

## **MOTTO**

Adalah suatu kemampuan luar biasa dalam diri guru bila ia mampu menggugah  
rasa cinta anak didiknya akan daya cipta kreatif dan ilmu pengetahuan

(Albert Einstein)

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur yang tiada henti kupanjatkan  
kehadirat Allah SWT serta Nabi Muhammad SAW dan

Kupersembahkan karya ini sebagai ucapan terima kasih yang tak terhingga  
kepada:

### **Ayahku Sartono dan Ibuku Rusmawati yang Tercinta**

Orang tua yang dengan ikhlas memberikan cinta dan kasih sayang yang tak  
terhingga serta telah berjuang memberikan yang terbaik demi memenuhi semua  
kebutuhan juga keinginanku hingga aku dapat terus maju menggapai cita-citaku.  
Terima kasih Ayah, Ibu untuk doa yang senantiasa mengiringi setiap hela nafas  
ini.

### **Kakak-kakakku (Ika Kurniasih & Syaiful Hidayat)**

Orang-orang yang ikut berjasa bagi kehidupan dan pendidikanku. Orang-orang  
yang mengajari berbagai hal dalam kehidupan perkuliahan dan perkotaan yang  
sebelumnya belum pernah terbayangkan. Terima kasih telah mendukung serta  
selalu mendoakan keberhasilanku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

## SANWANCANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Bermain Pembanguna terhadap Kemampuan Meniru Bentuk pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Ibu Bandar Lampung”

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan Program Studi PG-PAUD
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dan membrikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi, M.A. Psi., selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan PG-PAUD tercinta.

4. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku pembimbing I (satu) yang telah membimbing, meluangkan waktu, memberikan kritik, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Sasmiati, M.Hum., selaku pembimbing II (dua) atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Rochmiyati, M. Si., selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
7. Bapak/ibu Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membantu sampai skripsi ini selesai.
8. Keluarga Besarku, yang selalu memberikan nasihat, doa, dukungan, dan biaya untuk segera menyelesaikan kuliah dan menggapai cita-cita.
9. Ibu Marwiyah, S.Pd.I., selaku Kepala TK Insan Mandiri Bandar Lampung yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Ibu Rayi Susanti, S.Pd.I., yang telah bersedia menjadi teman sejawat, membantu dan mendukung dalam pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan PG PAUD khususnya di kelas A dan B angkatan 2012 yang telah bersama-sama berjuang dan berusaha dari awal hingga akhir.
12. Sahabat-sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan untuk terus semangat untuk menyelesaikannya kuliah.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih

Bandar Lampung, 1 Agustus 2017  
Penulis,

Woro Puspita Ningrum  
NPM 1213054092

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>JUDUL DALAM</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>

### **I. PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8

### **II. TINJAUAN PUSTAKA**

A. Teori Belajar .....	9
B. Bermain.....	11
C. Bermain Pembangunan.....	15

D. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini .....	25
E. Perkembangan Motorik Halus .....	27
F. Penelitian Relevan.....	30
G. Kerangka Pikir.....	31
H. Hipotesis penelitian .....	33

### **III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Paradigma Penelitian .....	34
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
D. Populasi dan Sampel.....	35
E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Penelitian .....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Instrumen Penelitian .....	40
H. Validitas.....	41
I. Teknik Analisis Data.....	42

### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	46
B. Uji Persyaratan.....	48
C. Uji Hipotesis .....	50
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52

### **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	57
B. Saran .....	57

### **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian .....	47
2. Rekapitulasi Hasil Uji Regresi Linier Sederhana menggunakan program SPSS 17 <i>for windows</i> .....	50
3. Tabel Z .....	127
4. Tabel F .....	128

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian .....	32
2. Bagan Pola Pikir Penelitian.....	35
3. Rumus Regresi Sederhana .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Permohonan Uji Validitas Instrumen Dosen Ahli 1 .....	62
2. Surat Keterangan Uji Validasi Instrumen Dosen Ahli 1 .....	64
3. Permohonan Uji Validitas Instrumen Dosen Ahli 2 .....	65
4. Surat Keterangan Uji Validasi Instrumen Dosen Ahli 2 .....	67
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Ke-1 .....	68
6. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Pembangunan (X) .....	71
7. Kisi-kisi Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	72
8. Rubrik Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	73
9. Lembar Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	74
10. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) ....	76
11. Kisi-kisi Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	77
12. Rubrik Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	78
13. Lembar Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	79
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Ke-2 .....	81
15. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Pembangunan (X) .....	84
16. Kisi-kisi Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	85
17. Rubrik Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	86
18. Lembar Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	87
19. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) ....	89
20. Kisi-kisi Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	90
21. Rubrik Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	91
22. Lembar Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	92
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Ke-3 .....	94
24. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Pembangunan (X) .....	97
25. Kisi-kisi Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	98
26. Rubrik Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	99
27. Lembar Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	100
28. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) ....	102
29. Kisi-kisi Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	103
30. Rubrik Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	104
31. Lembar Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	105
32. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Ke-4 .....	107

33. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Pembangunan (X) .....	110
34. Kisi-kisi Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	111
35. Rubrik Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	112
36. Lembar Penilaian Proses Bermain Pembangunan (X) .....	113
37. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) ...	115
38. Kisi-kisi Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	116
39. Rubrik Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	117
40. Lembar Penilaian Produk Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	118
41. Rekapitulasi Nilai Bermain Pembangunan (X) .....	120
42. Rekapitulasi Nilai Kemampuan Meniru Bentuk (Y) .....	122
43. Uji Normalitas Data .....	124
44. Uji Linearitas Data .....	125
45. Uji Hipotesis .....	126
46. Standard Normal Probabilities .....	127
47. Titik Presentase Distribusi F .....	128
48. Surat Izin Penelitian .....	129
49. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	130
50. Surat Pernyataan dari TK Terkait dengan Izin Penelitian .....	131
51. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Hari Ke-1 .....	132
52. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Hari Ke-2 .....	133
53. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Hari Ke-3 .....	134
54. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Hari Ke-4 .....	135

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sesuai perkembangan zaman dan perkembangan cara berpikir manusia. Bangsa Indonesia sebagai salah satu negara berkembang tidak akan bisa maju selama belum memperbaiki kualitas sumber daya manusianya. Kualitas hidup bangsa dapat meningkat jika ditunjang dengan sistem pendidikan yang baik sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir, yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya untuk memberi stimulus, membimbing, mengasuh, dan memberi kegiatan pembelajaran yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak agar anak memiliki kesiapan untuk mengikuti pembelajaran yang lebih kompleks. Berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14, dinyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini hendaknya dilakukan dengan memberi konsep dasar yang memiliki makna bagi anak dengan menstimulus perkembangan anak melalui pengalaman nyata sekaligus menyenangkan. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Proses pembelajaran anak ini tidak terlepas dari bagaimana peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif. Guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang memberikan peluang untuk menggali potensi anak dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar agar proses pembelajaran pada anak berlangsung dengan baik.

Terdapat lima aspek yang harus dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Pasal 1 butir 2 bahwa :

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Salah satu bidang pengembangan yang cukup penting untuk dikembangkan sejak dini adalah aspek fisik-motorik yaitu dalam lingkup perkembangan motorik halus, tingkat pencapaian perkembangan anak pada meniru bentuk. Perkembangan meniru bentuk pada anak usia dini dapat dilakukan dengan kegiatan bermain yang dapat mengembangkan

kemampuan dirinya untuk memperoleh pengetahuan. Kegiatan bermain yang dilakukan dapat berupa kegiatan yang sudah ada sebelumnya maupun kegiatan bermain yang sengaja dibuat sendiri untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pemberian media dan penataan lingkungan main anak juga harus diperhatikan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Menurut Sujiono (2013: 145) mengemukakan bahwa “bermain memiliki tujuan utama memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak”.

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

Meniru bentuk merupakan bagian dari lingkup perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Meniru bentuk pada anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media tertentu untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menyusun, dan membentuk. Menurut Sumantri (2005: 143) mengemukakan bahwa “motorik halus

anak adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari, dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan serta menggunakan koordinasi mata dengan tangan”.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi saat melakukan kegiatan observasi, terdapat sebagian anak yang kesulitan dalam meniru bentuk seperti, sebagian anak yang masih kesulitan dalam menyusun alat main. Anak belum dapat menghasilkan suatu bentuk dengan terstruktur ketika diajak untuk melakukan kegiatan yang bersifat mengembangkan kemampuan meniru bentuk.

Selain itu, guru kurang memahami bagaimana memberikan arahan yang seharusnya diberikan kepada anak ketika proses pembelajaran, hal ini terlihat ketika guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain. Guru hanya membagikan mainan kepada anak kemudian memberi sedikit contoh di depan kelas, dan selanjutnya hanya membiarkan anak bermain sendiri tanpa diarahkan kembali ketika berjalannya kegiatan bermain.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru di TK Insan Mandiri Bandar Lampung, guru mengungkapkan bahwa kemampuan meniru bentuk pada anak masih mengalami kesulitan. Hal tersebut juga terlihat pada banyaknya anak yang belum bisa membuat suatu bentuk yang terstruktur dari media yang sudah disediakan. Guru mengungkapkan perkembangan kemampuan meniru bentuk di kelas yang masih rendah berjumlah 15 anak dari 22 anak, atau bisa dikatakan sebanyak 68% dari jumlah keseluruhan anak dalam kelas. Kelima belas anak tersebut rata-rata

masih mengalami kesulitan ketika melakukan kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas meniru bentuknya, seperti kesulitan dalam menyusun mainan, dan kesulitan saat mengikuti intruksi yang dicontohkan oleh guru.

Perkembangan meniru bentuk pada anak belum tercapai dengan baik karena kurangnya alat permainan yang disediakan di kelas. Proses pembelajaran anak usia dini hendaknya guru menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan memberi arahan yang dapat diterima oleh anak agar anak tidak merasa bosan. Proses pembelajaran diupayakan agar dapat menstimulus anak sesuai harapan yang diinginkan. Selain itu, penyediaan alat main juga harus dilengkapi guna sebagai media pengembangan keterampilan anak termasuk dalam tingkat pencapaian perkembangan meniru bentuk.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Meilani (2015) mengemukakan bahwa “bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan motorik halus anak”. Selain membuat anak senang, bermain pembangunan dapat memotivasi anak untuk melakukan aktivitas yang melibatkan anak bermain dengan menggunakan benda nyata. Kegiatan bermain pembangunan juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Kenyataan di lapangan kegiatan yang dilakukan untuk pengembangan motorik halus pada anak yaitu dengan kegiatan mewarnai, menulis dan melipat kertas. Sekolah kurang memfasilitasi alat main untuk kegiatan pengembangan anak, selain itu guru kurang memberikan kegiatan yang

menarik dan menyenangkan yang dapat mengembangkan motorik halus anak. Hal tersebut mengakibatkan motorik halus anak kurang berkembang dengan optimal.

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu pada penerapan bermain pembangunan yang lebih terfokus pada kemampuan meniru bentuk. Peneliti juga memfokuskan penelitian pada kemampuan meniru bentuk dengan jenis permainan pembangunan yang bersifat terstruktur yaitu balok kayu dan lego. Hal ini dimaksudkan agar peneliti memiliki fokus penelitian ketika di lapangan. Penerapan jenis permainan yang diberikan sebagai upaya perbaikan kegiatan dalam kelas untuk mengembangkan tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek kemampuan meniru bentuk. Penelitian ini menerapkan jenis permainan yang sebelumnya belum diterapkan di TK Insan Mandiri Bandar Lampung.

Berdasarkan permasalahan yang ada di TK Insan Mandiri Bandar Lampung, maka peneliti menerapkan kegiatan belajar melalui bermain untuk mengembangkan kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun, salah satunya yaitu bermain pembangunan. Kegiatan bermain pembangunan selain membuat proses pembelajaran menyenangkan juga melatih anak untuk mewujudkan gagasan dengan membentuk sesuatu dengan benda kongkrit menggunakan tangan mereka sendiri. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul

**“Pengaruh Bermain Pembangunan terhadap Kemampuan Meniru Bentuk pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat sejumlah masalah yang teridentifikasi sebagai berikut :

1. Anak kesulitan dalam meniru bentuk.
2. Anak belum dapat menghasilkan suatu bentuk dengan terstruktur ketika diajak untuk melakukan kegiatan yang bersifat mengembangkan kemampuan meniru bentuk.
3. Kurangnya alat main yang sudah disediakan di dalam kelas.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam hal meniru bentuk yang terfokus pada kesulitan dalam meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh bermain pembangunan terhadap perkembangan kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap perkembangan kemampuan meniru pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Secara Teoritis

- a) Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan yang lebih baik sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- b) Sebagai informasi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan meniru bentuk pada anak usia dini.

#### 2. Secara Praktis

##### a) Manfaat Bagi Guru

- 1) Guru dapat menstimulasi perkembangan kemampuan meniru bentuk pada anak melalui bermain pembangunan.
- 2) Guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan meniru bentuk dengan metode yang tepat.

##### b) Manfaat bagi Peneliti Lain

Untuk menambah wawasan serta bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai cara menstimulasi kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Teori Belajar**

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap jenjang pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Belajar pada masa usia dini diberikan melalui kegiatan yang menyenangkan dengan cara bermain. Kegiatan bermain akan mengenalkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, pada kegiatan bermain anak akan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan yang sedang mereka lakukan.

#### **1. Teori Belajar Behavioristik**

Proses belajar pada anak usia dini melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan bermain. Perubahan hasil belajar anak ditentukan secara bertahap sesuai dengan proses perkembangan yang dilaluinya, karena belajar pada anak usia dini perubahan tingkah laku ditunjukkan melalui interaksi anak dengan lingkungan belajarnya. Menurut Latif dkk (2013: 73) mengemukakan bahwa:

Belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis. Oleh karena itu, lingkungan yang diorganisasikan akan dapat memberikan stimulus yang baik, sehingga pengaruh dari stimulus tersebut diharapkan dapat memberikan respons dan hasil seperti yang diharapkan.

Kesimpulan dari pendapat mengenai pengertian belajar menurut teori behaviorisme adalah perubahan perilaku yang terjadi ketika seseorang mendapat stimulus dan memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan tersebut. Pada penelitian ini stimulus yang diberikan berupa kegiatan bermain pembangunan, yang diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan meniru bentuk anak.

## **2. Teori Belajar Konstruktivistik**

Teori lain yang menyatakan tentang pengertian belajar adalah teori konstruktivisme. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mendukung tercapainya proses belajar, melalui lingkungan anak dapat berinteraksi dengan orang lain yang akan mempengaruhi setiap perkembangan yang dimiliki anak. Menurut Latif dkk (2013: 74) mengemukakan bahwa “ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan”. Selain proses interaksi yang berkesinambungan diperlukan juga fasilitas agar hasil pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Thobroni (2015: 91-92) mengemukakan bahwa “teori konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain”.

Dua teori tersebut dijadikan acuan dalam penelitian ini, yaitu memberikan stimulasi berupa kegiatan bermain pembangunan dengan

menyediakan fasilitas berupa media bermain pembangunan, agar anak memiliki kesempatan membangun pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Setelah diterapkan bentuk kegiatan bermain pembangunan kemampuan meniru bentuk pada anak akan mengalami perubahan.

## **B. Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak sehingga membuat anak merasa senang. Menurut Hildayani (2005: 43) mengemukakan bahwa “bermain yaitu kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan dan sasaran akhir yang ingin dicapainya”. Pendapat lain dikemukakan Latif, dkk (2013: 201) yang mengemukakan bahwa:

Bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Hal yang sama menurut Montolalu (2009: 1.2) mengemukakan bahwa “bermain terungkap dalam berbagai bentuk aktivitas seperti bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat”.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, dan benda-benda di sekitarnya yang dilakukan dengan senang,

menggunakan seluruh anggota tubuhnya dalam berbagai bentuk aktivitas termasuk menirukan sesuatu yang dilihat.

## **2. Fungsi dan Manfaat Bermain**

Bermain merupakan metode yang tepat bagi anak ketika proses pembelajaran. Selain itu, bermain juga merupakan hal penting bagi anak dalam proses penggalan ilmu, karena saat bermain anak akan membangun pengetahuannya sendiri dengan cara melihat, meniru, dan mencoba. Menurut Sujiono (2010: 36) mengemukakan bahwa:

Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga melihat dari sisi orang lain (empati)
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Menurut Latif, dkk (2013: 225-228) mengemukakan bahwa “main mempunyai manfaat penting bagi anak mulai dari aspek fisik, aspek sosial emosional, aspek kognitif (berhubungan dengan berfikir/kecerdasan), aspek seni, mengasah ketajaman pengindraan, media terapi, serta media intervensi”. Hal tersebut sejalan dengan

pendapat Tedjasaputra (2001: 39-49) yang mengemukakan bahwa manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bermain bagi perkembangan aspek fisik
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motori kasar dan motorik halus
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- h. Pemanfaatan bermain oleh guru
- i. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi
- j. Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

Manfaat bermain yang lain juga dikemukakan oleh Triharso (2013: 10) bahwa :

- 1) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak.  
Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan anggota tubuh, maka tubuh anak menjadi sehat.
- 2) Bermain dapat digunakan sebagai terapi.  
Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak terlihat lebih bebas.
- 3) Bermain meningkatkan pengetahuan anak.  
Dengan bermain aspek motorik kasar dan motorik halus anak ikut berkembang. Misalnya dengan aktivitas menggambar dan menulis, melalui bermain anak dapat mengenal konsep warna, ukuran, bentuk, arah, dan besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.
- 4) Bermain melatih penglihatan dan pendengaran.  
Melalui bermain dapat melatih kepekaan penglihatan dan pendengaran anak.
- 5) Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.  
Melalui bermain anak akan merasa senang dan membuat kreativitasnya meningkat.
- 6) Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.  
Melalui bermain, anak belajar mengenal lingkungan dan bersosialisasi dengan teman sebaya.

Kesimpulan dari pernyataan di atas mengenai fungsi dan manfaat bermain yaitu, kegiatan bermain pada anak usia dini dapat mengembangkan keterampilan, fisik, emosi, keberanian untuk berinisiatif, mengembangkan kemampuan intelektual (aspek kognisi), mengembangkan kemandirian, mengasah ketajaman pengindraan, sebagai media terapi, serta dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.

### 3. Jenis-jenis Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Bermain akan mengajarkan anak bagaimana cara bereksplorasi dan belajar tanpa anak sadari. Oleh karena itu, perlu dilakukan pemilihan jenis bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan agar pesan edukatif dapat diterima oleh anak dengan mudah dan menyenangkan. Wismiarti dalam Latif, dkk (2013: 202) mengemukakan bahwa ada tiga jenis main, yaitu :

- a. Main sensorimotor, yaitu: kegiatan main dimana anak belajar melalui panca indera dan hubungan fisik dengan lingkungan.
- b. Main peran. Terdapat dua jenis main peran yaitu main peran mikro dan main peran makro.
- c. Main pembangunan, yaitu: main untuk mempresentasikan ide anak melalui media.

Sedangkan Hildayani, dkk (2005: 4.23-4.26) mengemukakan bahwa jenis bermain dibagi menjadi tiga jenis main, yaitu:

- a. Bermain fungsional, yaitu: kegiatan bermain yang ditandai dengan gerakan otot (*muscular*).
- b. Bermain konstruktif, yaitu: kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membangun sesuatu.
- c. Bermain simbolik, yaitu: bermain khayal atau pura-pura

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis bermain terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu main sensori motor, main peran dan main pembangunan. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bermain pembangunan atau konstruktif, dengan alasan kegiatan bermain pembangunan melibatkan gerakan tangan seperti, membuat suatu bentuk, dan menyusun benda yang merupakan bagian dari aktivitas meniru bentuk.

### **C. Bermain Pembangunan**

#### **1. Pengertian Bermain Pembangunan**

Bermain pembangunan sering juga disebut sebagai bermain menyusun suatu benda menjadi bangun. Bermain pembangunan yang dilakukan anak usia dini antara lain menyusun balok, menyusun lego, membuat gunung dari pasir atau tanah, dan lain-lain. Hildayani dkk (2005: 4.24) mengemukakan bahwa “bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, seperti membangun rumah-rumahan dari balok-balok dan lain sebagainya”. Hal ini sejalan dengan pendapat Tedjasaputra (2001: 56) yang mengemukakan bahwa “bermain pembangunan merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu”. Menurut Latif dkk (2013: 219) mengemukakan bahwa “bermain pembangunan adalah bermain untuk mempresentasikan ide anak melalui media”.

Aspek yang dinilai pada aktivitas bermain pembangunan bukan hanya hasil akhir berupa karya baru, tetapi juga memperhatikan kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan kedua tangan dan jari-jari ketika menuangkan gagasan dan idenya dengan teliti dan berhati-hati. Menurut Piaget dalam Mutiah (2011: 116) mengemukakan bahwa “dengan bermain pembangunan keterampilan anak dapat berkembang, selain itu juga akan mendukung tugas-tugasnya di sekolah kemudian hari”.

Kesimpulan dari penjelasan di atas, yaitu bermain pembangunan adalah kegiatan anak dalam mempresentasikan ide untuk menciptakan karya baru melalui permainan yang menggunakan media tertentu dengan cara menyusun. Indikator pada kegiatan bermain pembangunan pada penelitian ini yaitu menggunakan alat main dan membuat bentuk.

## **2. Jenis-jenis Bermain Pembangunan**

Media untuk bermain pembangunan ini sangat penting dalam aktivitas bermain pembangunan, karena anak tidak hanya fokus dengan satu media saja tetapi anak bisa memilih media mana yang akan digunakannya. Adanya media tersebut membuat anak semakin senang untuk memainkannya dan tidak ragu-ragu menggerakkan jari-jari tangan untuk melakukan aktivitas bermain pembangunan, sehingga membuat motorik halus anak berkembang secara optimal. Menurut Mutiah (2011: 116-117) mengemukakan bahwa “media yang digunakan dalam

bermain pembangunan yang bersifat cair dan terstruktur diantaranya yaitu:

- a) Sifat cair
  - 1) Air, pasir, dan lumpur.
  - 2) Tepung, tanah liat, play dough, dan plastisin.
  - 3) Krayon, pensil warna, spidol, pensil, dan pulpen.
  - 4) Arang, dan kapur.
  - 5) Cat air dengan kuas dan cat minyak.
- b) Sifat terstruktur
  - 1) Balok unit, *hollow* balok, balok berongga, dan balok berwarna.
  - 2) Lego TM, *Lincoln LogsTM*, *Bristle BlocksTM*, dan *Tinker Toys*.
  - 3) *Puzzele* dua dimensi, puzzel tiga dimensi.
  - 4) Barang-barang bekas, seperti, kardus, botol plastik, stik es, dan lain sebagainya.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Latif (2011: 219) yang mengemukakan bahwa :

Media yang bersifat cair adalah media yang digunakan oleh anak dan bentuknya ditentukan oleh anak. Seperti krayon, cat, spidol, *play dough*, pasir, dan air. Media terstruktur mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya. Contoh balok unit, balok berongga, lego, *bristle block*, stik es, *puzzele*, barang bekas.

Media untuk aktivitas bermain pembangunan yang bersifat terstruktur yaitu berbentuk mainan yang sudah mempunyai bentuk yang telah ditentukan sebelumnya dan mengarahkan anak bagaimana cara untuk menyusun bahan-bahan tersebut menjadi suatu bangunan atau karya. Seperti contoh ketika anak membuat bangunan rumah menggunakan balok. Balok-balok tersebut memudahkan anak untuk membuat bentuk bangunan, tentu saja dengan meniru hasil dari contoh yang guru berikan.

Adanya media untuk bermain pembangunan tersebut membuat anak dengan mudah untuk menggerakkan jari tangannya untuk melakukan aktivitas bermain, misal saat anak menyusun atau membuat suatu bangunan, pada saat itulah anak akan menggerakkan jari dan tangannya untuk menyusun suatu media, sehingga membuat perkembangan kemampuan meniru pada anak akan berkembang secara optimal. Sesuai yang dikatakan oleh Piaget dalam Latif (2011: 219) mengemukakan bahwa:

Seiring dengan berbagai macam bahan main untuk bermain pembangunan, koordinasi motorik halus berkembang, dan secara kognisi bergerak mendekati pikiran oprasional kongkrit, hasil karya mereka menjadi semakin nyata.

Media bermain pembangunan yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari balok, dan lego. Penggunaan media yang dipilih dalam penelitian ini diharapkan agar anak dapat menuangkan idenya untuk, menyusun mainan dan membuat suatu bentuk.

a. Permainan Balok

Balok merupakan salah satu media bermain pembangunan yang sudah mempunyai bentuk dasar atau terstruktur. Menurut Montolalu (2009: 5.20) mengemukakan bahwa:

Alat-alat yang digunakan pada area balok, antara lain adalah balok berbagai ukuran, lego, logo, kubus, kardus bekas, rambu-rambu lalu-lintas, binatang-binatang, mobil-mobilan, balok kardus, balok kayu, dan sebagainya.

Kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu jenis bermain pembangunan terstruktur dengan menggunakan media balok kayu dan lego. Jenis kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun dan membuat berbagai macam bentuk menggunakan balok dan lego.

Menurut Sujiono (2010: 87) mengemukakan bahwa “kegiatan dalam permainan balok mencakup kegiatan menyusun dan membangun sesuatu dari bermacam-macam jenis lego dengan berbagai macam bentuk dan ukuran”.

#### 1) Balok Kayu

Balok kayu merupakan media bermain pembangunan yang terbuat dari kayu, dan sengaja dibuat dengan bentuk-bentuk geometri. Menurut Ismail (2006: 230) mengemukakan bahwa:

Permainan balok adalah alat permainan yang dibentuk seperti geometri dari balok-balok kayu atau plastik anak dapat menyusun bangunan yang sederhana seperti rumah, menara, dan sebagainya.

Hal serupa juga dijelaskan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2007: 1) yang mengemukakan bahwa:

Balok adalah potongan-potongan kayu polos (tanpa dicat) sama tebalnya panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Balok juga terdiri dari berbagai bentuk meliputi bentuk segitiga, segiempat, lingkaran dengan berbagai warna yang menarik dan juga bisa dimainkan sendiri oleh anak maupun berkelompok.

#### 2) Lego

Lego merupakan salah satu media bermain pembangunan yang bersifat terstruktur berbentuk balok-balok, yaitu memiliki bentuk yang sudah mempunyai bentuk yang telah ditentukan sebelumnya dan mengarahkan anak bagaimana cara untuk menyusun bahan-bahan tersebut menjadi suatu karya baru. Bermain lego juga dapat mengenalkan anak untuk mengetahui macam-macam warna, lego bersifat ringan karena berbahan

dasar plastik. Menurut Santi (2013: 3) mengemukakan bahwa “melalui kegiatan memasang setiap keping lego, anak dituntut untuk dapat mengkoordinasikan berbagai unsur yang menentukan seperti otot, syaraf, dan otak”. Manfaat bermain menurut Yulianti (2009: 41) mengemukakan bahwa

Dengan bermain lego anak dapat belajar menciptakan misi, belajar mengerti pondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi dan *sharing* ide, melatih kemampuan manipulasi motorik halus, melatih motorik halus.

Lego merupakan salah satu jenis alat main yang menarik dan bermanfaat bagi anak, termasuk pada perkembangan motorik halus anak, selain itu permainan lego juga dapat mengembangkan aspek lain seperti aspek bahasa, kognitif, dan sosial emosi.

#### b. Tahapan Bermain Balok

Kegiatan bermain balok pada anak usia dini memiliki tahapan yang harus dilalui. Menurut Guanella FM dan Reifel, S. Dalam Latif dkk (2013: 171-180) mengemukakan bahwa tahapan penggunaan balok pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap 1 tanpa bangunan
- 2) Tahap 2 susunan garis lurus ke atas
- 3) Tahap tiga susunan garis lurus ke samping
- 4) Tahap 4 susunan daerah lurus ke atas
- 5) Tahap 5 susunan daerah mendatar
- 6) Tahap 6 ruang tertutup ke atas
- 7) Tahap 7 Ruang tutup mendatar
- 8) Tahap 8 menggunakan balok untuk membangun bangunan tiga dimensi yang padat
- 9) Tahap 9 ruang tertutup tiga dimensi
- 10) Tahap 10 menggabungkan atau mengkombinasikan beberapa bentuk bangunan
- 11) Tahap 11 mulai memberi nama

- 12) Tahap 12 satu bangunan, satu nama
- 13) Tahap 13 “bentuk-bentuk” balok diberi nama
- 14) Tahap 14 memberi nama objek-objek yang terpisah
- 15) Tahap 15 mempresentasikan ruang dalam
- 16) Tahap 16 objek-objek dalam di tempatkan di luar
- 17) Tahap 17 representasi ruang dalam dan ruang luar secara tepat
- 18) Tahap 18 bangunan dibangun sesuai skala
- 19) Tahap 19 bangunan yang terdiri dari banyak bagian.

Tahapan bermain balok pada penelitian ini yaitu pada tahap pemberian nama. Kegiatan bermain balok dan lego yang dilakukan yaitu menciptakan suatu karya baru, dengan meniru bentuk yang sebelumnya dicontohkan atau diperlihatkan kepada anak, kemudian anak dibimbing saat kegiatan berlangsung. Setelah anak berhasil menyusun dan membuat suatu bentuk anak mempresentasikan hasil karyanya.

### **3. Tujuan Bermain Pembangunan**

Bermain pembangunan memiliki tujuan yang ingin dicapai. Menurut Latif, dkk (2013: 67-68) mengemukakan bahwa:

Tujuan utama bermain pembangunan yaitu agar anak dapat menerjemahkan gambaran pikirannya ke dalam hasil-hasil nyata yang mempresentasikan interpretasi/penafsiran menerka sendiri dari sebuah benda atau suatu kejadian. Sedangkan tujuan-tujuan bermain pembangunan secara umum adalah agar anak mempunyai kesempatan untuk:

- a. Terlibat dalam berbagai macam pengalaman.
- b. Menafsirkan kejadian-kejadian dan membangun kembali kejadian-kejadian tersebut dalam cara-cara yang nyata.
- c. Menggunakan pendekatan yang berbeda-beda untuk mempresentasikan benda-benda/ide-ide
- d. Mempresentasikan benda menggunakan bahan dan teknik yang berbeda
- e. Mempresentasikan benda menggunakan satu bahan dan satu teknik
- f. Berinteraksi dengan teman sekelasnya.

Bermain pembangunan melibatkan banyak kegiatan sehingga anak memiliki banyak kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam berbagai hal selama kegiatan bermain berlangsung.

Menurut Montolalu (2013: 7.13) mengemukakan bahwa “fungsi bermain pembangunan dalam bidang fisik motorik terutama pada motorik halus yaitu belajar tentang seimbang dan simetris melalui menyusun, mendirikan dan menyeimbangkan balok-balok”. Hal ini membuktikan bahwa bermain pembangunan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan meniru bentuk pada anak sehingga dapat diamati hubungan kedua variabel tersebut.

#### **4. Langkah-langkah Bermain Pembangunan**

Kegiatan bermain seharusnya dilakukan secara berurutan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan bermain agar aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Menurut Moeslichatoen (2014: 63) mengemukakan bahwa langkah-langkah kegiatan bermain sebagai berikut:

- a. Kegiatan pra bermain
- b. Kegiatan bermain
- c. Kegiatan penutup

Pendapat yang sama diungkapkan oleh Latif, dkk (2013: 111) mengemukakan bahwa “format dalam pembelajaran melalui bermain terdiri dari tiga langkah utama, yaitu tahap pra-bermain, tahap bermain, dan tahap penutup”. Melalui langkah main yang lain, yaitu

langkah penataan lingkungan main, langkah awal main, langkah saat main, dan langkah setelah main.

Penataan lingkungan main adalah kegiatan penataan lingkungan bermain yang dilakukan oleh guru sebelum anak-anak melakukan kegiatan bermain. Penataan ini disesuaikan dengan tingkatan usia dan jumlah anak yang akan mengikuti kegiatan bermain. Guru atau orang dewasa yang menata lingkungan bermain harus menyediakan beragam mainan yang sesuai untuk mengembangkan aspek perkembangan apa yang akan dikembangkan dalam permainan.

Langkah-langkah awal bermain adalah pemberian pengalaman oleh guru untuk memotivasi anak agar siap mengikuti kegiatan selanjutnya. Pijakan awal main dapat dilakukan dengan cara mengajak anak berdialog atau membacakan sebuah cerita. Menurut Wijana (2010: 8.41) mengemukakan bawa tujuan dilakukannya langkah-langkah ini adalah:

- a. Membangun rasa memiliki sebagai anggota kelompok
- b. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal alat main yang ada dan cara memainkannya.
- c. Membangun pengetahuan anak
- d. Mengembangkan kemampuan berbahasa dan komunikasi anak
- e. Mengenalkan aturan main
- f. Mengembangkan kemampuan berfikir sistematis pada anak dengan langkah bermain yang teratur
- g. Sebagai waktu peralihan agar anak siap mengikuti kegiatan berikutnya.
- h. Mempermudah guru untuk mengorganisasikan kegiatan anak.

Langkah-langkah saat bermain adalah kegiatan yang dilakukan pada saat anak melakukan permainan guru akan mendampingi, mengamati,

serta mencatat perkembangan anak selama kegiatan berlangsung. Menurut Wijana (2010: 8.43) mengemukakan bahwa tujuan dilakukannya pijakan ini adalah:

- a. Memahami pikiran anak
- b. Memperluas gagasan atau ide bagi anak
- c. Memperkuat pemahaman anak terhadap konsep yang ditemukannya
- d. Mengembangkan kemampuan anak ke tahap yang lebih tinggi
- e. Mengembangkan berbagai aspek kemampuan, dan
- f. Membangun aturan untuk mengenalkan disiplin.

Langkah-langkah setelah bermain adalah kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan bermain selesai. Menurut Latif, dkk (2013: 83) mengemukakan bahwa:

Pijakan setelah main (*recalling*), mendukung anak untuk mengingat kembali kegiatan mainnya, serta menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah dalam kegiatan bermain harus tahapan bermain, yaitu pra bermain, saat bermain, dan setelah bermain atau bisa juga menggunakan empat pijakan main, yaitu pijakan lingkungan main (dilakukan oleh guru), pijakan awal main (dilakukan oleh guru dan anak), pijakan saat main (dilakukan anak dan didampingi oleh guru), serta pijakan setelah main (anak dan guru). Langkah-langkah pada penelitian ini terdiri dari empat langkah bermain, antara lain:

#### **Penataan lingkungan main**

Guru menyiapkan alat main, yaitu: lego dan balok kayu.

**Langkah-langkah awal bermain**

- a. Guru mengajak anak duduk melingkar, berdoa, bernyanyi, dan absen
- b. Guru mengajak anak berdialog sesuai dengan tema yang digunakan (apersepsi)
- c. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain
- d. Guru menjelaskan aturan dan langkah-langkah bermain
- e. Guru memberikan menunjukkan kepada anak contoh betuk benda yang nantinya akan anak tirukan dan dikreasikan sesuai keinginan anak.

**Langkah-langkah saat bermain**

- a. Anak mengambil alat-alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain
- b. Anak menyusun alat main dengan melihat contoh yang sudah ada
- c. Guru mengawasi dan mengamati anak ketika bermain

**Langkah-langkah setelah bermain**

- a. Guru mengajak anak untuk membereskan alat-alat bermain
- b. Guru mengajak anak berdialog mengenai kegiatan bermain yang telah dilakukan (*review*).

**D. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini**

Perkembangan fisik adalah perubahan yang terjadi pada tubuh anak.

Menurut Hildayani (2013: 8.3) mengemukakan bahwa “perkembangan

fisik manusia terjadi mengikuti prinsip *cephalocaudal*, yaitu bahwa kepala dan bagian atas tubuh berkembang lebih dahulu sehingga bagian atas tampak lebih besar dari pada bawah”. Sedangkan perkembangan motorik adalah kemampuan anak dalam melakukan suatu gerakan. Menurut Hildayani (2013: 8.4) mengemukakan bahwa:

Perkembangan motorik adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan/pengalaman (*experience*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

Kesimpulan dari penjelasan tersebut mengenai perkembangan fisik motorik anak usia dini adalah perkembangan tubuh anak yang diikuti dengan kemampuan menggerakkan organ geraknya yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan/pengalaman (*experience*) yang meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 angka 1 mengungkapkan bahwa “lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni”. Penelitian ini difokuskan pada aspek perkembangan fisik motorik, pada lingkup pengembangan motorik halus. Alasan peneliti memilih lingkup pengembangan ini karena merupakan salah satu aspek yang penting dikembangkan pada anak usia dini. Selain

itu, masalah yang peneliti temukan di lapangan yaitu perkembangan motorik halus anak yang belum berkembang secara optimal.

#### **E. Perkembangan Motorik Halus**

Perkembangan motorik halus anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerak motorik halus. Menurut Sumantri (2005: 143) mengemukakan bahwa “motorik halus anak adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari, dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan serta menggunakan koordinasi mata dengan tangan”. Hal ini berkaitan dengan aktivitas meletakkan atau memegang suatu objek, meremas, membuat suatu bentuk dengan menggunakan jari tangan.

Masa usia dini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, aktivitas tersebut dapat dilihat saat anak menyusun atau membuat bangunan dari mainan. Menurut Sujiono (2010: 117) mengemukakan bahwa “motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan”.

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah motorik halus anak merupakan aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan jari-jari tangan, serta gerakan antara mata dengan tangan harus terkoordinasi. Aktivitas motorik halus ini lebih sering digunakan untuk kegiatan yang santai, kegiatan yang

memerlukan tenaga kecil seperti membuat mainan dari bongkar pasang, membuat menara dari kardus, menyusun mainan dari balok-balok dan lain sebagainya. Stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan agar motorik halus anak dapat berkembang sesuai dengan fungsinya.

### **1. Tujuan Pengembangan Motorik Halus**

Setiap pengembangan aspek-aspek yang ada pada diri anak memiliki tujuan tertentu. Menurut Sumantri (2005: 145) mengemukakan bahwa “tujuan dari pengembangan keterampilan motorik halus adalah untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak, yaitu antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan membentuk atau memanipulasi”. Pengembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini dapat dilakukan melalui gerakan tangan dan jari dengan menggunakan berbagai alat atau media. Menurut Sujiono (2009: 212) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- a) Agar anak dapat berlatih menggerakkan pergelangan tangan dengan kegiatan menggambar dan mewarnai.
- b) Anak belajar ketepatan koordinasi mata dan tangan serta menggerakkan pergelangan tangan agar lentur.
- c) Anak belajar berimajinasi dan berkreasi.

Kesimpulan dari kedua pernyataan di atas mengenai tujuan pengembangan motorik halus adalah untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak, yaitu antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai alat atau media, agar anak belajar berimajinasi dan berkreasi.

## 2. Kemampuan Meniru Bentuk

Kemampuan meniru bentuk mulai berkembang pada usia 5-6 tahun. Sebagaimana terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pada Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) kedua lingkup perkembangan motorik halus, pada anak usia 5-6 tahun. Meniru bentuk pada anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media tertentu untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara meremas, menempel, menyusun, dan membentuk.

Menurut kamus umum bahasa Indonesia (2007: 742) mengemukakan bahwa “kemampuan berarti kesanggupan”. Kemampuan juga dapat diartikan dengan kesanggupan seseorang saat melakukan sesuatu. Sedangkan arti kata meniru yaitu membuat sesuatu yang tidak sejati (tiruan) atau mencontoh sesuatu yang orang lain buat.

Kegiatan meniru bentuk akan berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus seorang anak dan memberikan kemampuan yang dapat membuat anak menjadi lebih mudah dalam menggunakan kedua tangan dan jari-jari anak. Kemampuan seorang anak dalam meniru bentuk tidak sekedar meniru contoh saja, melainkan untuk merangsang anak untuk lebih kreatif dalam berkarya. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Musfiroh (2005: 4.24) yang mengemukakan bahwa:

Kegiatan meniru konstruksi/bentuk bertujuan merangsang kemampuan anak membentuk suatu konstruksi berguna tertentu,

peniruan yang dimaksudkan sebagai model yang selanjutnya akan menstimulasi anak membuat sendiri desain contoh gambar konstruksi sederhana pada anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan meniru bentuk adalah kemampuan anak dalam membuat karya dengan menirukan bentuk yang sudah ada yang kemudian akan dikreasikan menjadi karya baru. Indikator kemampuan meniru bentuk pada penelitian ini yaitu menentukan bentuk yang akan ditiru, membuat bentuk sesuai yang dicontohkan, dan menghasilkan karya baru.

#### **F. Penelitian Relevan**

1. Penelitian dengan judul : Hubungan Antara Aktivitas Bermain Pembangunan dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Istiqlal Rajabasa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015 oleh Sutri Meilani (2015).

Penelitian ini menyatakan bahwa bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan motorik halus anak, selain membuat anak senang, serta dapat memotivasi anak dalam melaksanakan aktivitas yang melibatkan anak untuk melakukan proses bermain dengan menggunakan benda nyata, kegiatan bermain pembangunan ini juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Kenyataan di lapangan kegiatan yang dilakukan untuk pengembangan motorik halus anak selama ini hanya dengan kegiatan mewarnai, menulis dan melipat kertas. Selain itu, guru tidak pernah memberikan kegiatan yang menarik dan menyenangkan yang

dapat mengembangkan motorik halus anak, sehingga motorik halus anak kurang berkembang dengan optimal, bahkan guru tidak pernah menerapkan kegiatan pembelajaran melalui bermain. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pada perkembangan motorik halus yang lebih difokuskan pada kemampuan meniru bentuk.

2. Penelitian dengan judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Balok pada Anak Kelompok B TK ABA VII Bareng Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 oleh Warsini (2012).

Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B TK ABA VII Bareng Klaten Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini sangat mengutamakan tahapan permainan agar aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal. Terdapat beberapa persamaan pada penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu permainan balok yang memperhatikan langkah-langkah bermain saat kegiatan agar aspek kemampuan yang akan dikembangkan terwujud sesuai harapan.

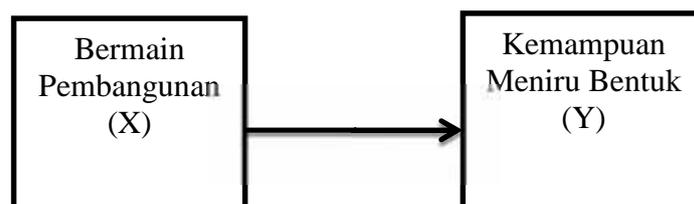
### **G. Kerangka Pikir**

Meniru bentuk pada anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam membuat karya dengan menirukan bentuk yang sudah ada yang kemudian akan dikreasikan menjadi karya baru. Pembelajaran dalam pengembangan

kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun tidak semata-mata hanya meniru dengan arti kata menjiplak, namun pada penelitian ini anak diharapkan agar dapat membuat suatu karya baru. Proses pembelajaran ini seharusnya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dengan memanfaatkan media-media yang tertentu. Bermain pembangunan merupakan salah satu contoh kegiatan yang dapat dilakukan sebagai model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun, yaitu meliputi kegiatan bermain pembangunan yang bersifat cair dan terstruktur.

Pada aktivitas bermain pembangunan bukan hanya karya yang di perhatikan, tetapi juga memperhatikan kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan kedua tangan dan jari-jarinya ketika menuangkan gagasan dan idenya dengan menciptakan karya tersebut. Pada aktivitas bermain pembangunan ini diharapkan dapat menstimulasi perkembangan kemampuan meniru bentuk pada anak, yaitu dengan cara menyusun, dan membentuk menggunakan media bermain pembangunan yang sifatnya kongkrit.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

## **H. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh antara bermain pembangunan terhadap perkembangan kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung.

Ha : Ada pengaruh antara bermain pembangunan terhadap perkembangan kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung.

### **III. METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode asosiatif kausal yang digunakan untuk menjawab suatu rumusan masalah. Menurut Sugiyono (2015: 59) mengemukakan bahwa “asosiatif atau hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat”. Hubungan sebab akibat ini terjadi karena adanya variabel independen yang mempengaruhi variabel dependen. Hal ini berarti variabel independen merupakan variabel penyebab dan variabel dependen merupakan variabel akibat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain pembangunan dan variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan meniru bentuk.

#### **B. Paradigma Penelitian**

Penelitian kuantitatif mengacu pada anggapan bahwa suatu gejala itu dapat dikelompokkan dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat).

Menurut Sugiyono (2015:66) mengemukakan bahwa:

Paradigma penelitian yaitu pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Paradigma penelitian ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan pola pikir penelitian

Keterangan:

X : Bermain pembangunan

Y : Kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun

### **C. Waktu dan Tempat Penelitian**

#### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan dengan kegiatan bermain pembangunan menggunakan media balok dan lego selama 150 menit, yaitu dari pukul 08.00-10.30 pada masing-masing pertemuan.

#### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Insan Mandiri Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Ratu Dibalau Gang Cempaka VIII Tanjung Senang, Bandar Lampung.

### **D. Populasi dan Teknik Sampling**

#### **1. Populasi**

Menurut Arikunto (2013: 173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini dilakukan di TK Insan Mandiri Bandar Lampung dengan jumlah siswa sebanyak 125 anak.

## 2. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2014: 124) mengemukakan bahwa “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pada penelitian ini pertimbangan diperoleh dari hasil penentuan banyaknya jumlah anak yang memiliki kemampuan meniru bentuk yang rendah. Peneliti memutuskan untuk mengambil sampel yaitu kelas B4 yang berjumlah 22 anak (12 perempuan dan 10 laki-laki) usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung.

## E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas menurut Sugiyono (2014 : 61) mengemukakan bahwa “variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya variabel dependen/ terikat”. Variabel bebas (X) penelitian ini adalah bermain pembangunan.
2. Variabel terikat menurut Sugiyono (2014 : 61) mengemukakan bahwa “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat (Y) adalah kemampuan meniru bentuk pada anak usia dini.

## 2. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

### 1. Bermain Pembangunan (X)

Definisi Konseptual :

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain dan benda-benda di sekitarnya yang dilakukan dengan senang, menggunakan seluruh anggota tubuhnya dalam berbagai bentuk aktivitas termasuk menirukan sesuatu yang dilihat.

Jenis bermain terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu main sensori motor, main peran dan main pembangunan. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bermain pembangunan atau konstruktif.

Bermain pembangunan adalah kegiatan anak dalam mempresentasikan ide untuk menciptakan karya baru melalui permainan yang menggunakan media tertentu dengan cara menyusun. Menurut Hildayani dkk (2005: 4.24) mengemukakan bahwa:

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok-balok atau kardus bekas, menggambar, melukis, membentuk lilin mainan ataupun *play dough*, dan sebagainya.

Hal ini sejalan dengan Tedjasaputra (2001: 56) yang mengemukakan bahwa “bermain pembangunan merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu”. Sedangkan menurut Latif dkk (2013: 219) mengemukakan bahwa “bermain pembangunan adalah bermain untuk mempresentasikan ide anak melalui media”.

Kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu jenis bermain pembangunan terstruktur dengan menggunakan media balok kayu dan lego. Jenis kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun dan membuat berbagai macam bentuk menggunakan balok dan lego.

Menurut Sujiono (2010: 87) mengemukakan bahwa:

Kegiatan dalam permainan balok yaitu membangun berbagai macam bangunan dari berbagai bentuk dan ukuran, menyusun lego dari bermacam-macam jenis lego dengan berbagai macam bentuk dan ukuran.

Definisi Operasional :

Bermain pembangunan adalah kegiatan anak dalam mempresentasikan ide untuk menciptakan karya baru melalui permainan yang menggunakan media tertentu dengan cara menyusun. Adapun indikator bermain pembangunan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Menggunakan alat main
- b) Membuat bentuk.

## **2. Kemampuan Meniru Bentuk (Y)**

Definisi Konseptual :

Meniru bentuk merupakan salah satu tingkat pencapaian perkembangan dalam lingkup perkembangan motorik halus anak. Menurut Sumantri (2005: 143) mengemukakan bahwa “motorik halus anak adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari, dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan serta menggunakan koordinasi mata dengan tangan”.

Hal ini berkaitan dengan aktivitas meletakkan atau memegang suatu objek, meremas, membuat suatu bentuk dengan menggunakan jari tangan.

Kemampuan meniru bentuk pada anak usia dini merupakan kesanggupan anak dalam membuat karya dengan menirukan bentuk yang sudah ada yang kemudian akan dikreasikan menjadi karya baru. Menurut Musfiroh (2005: 4.24) mengemukakan bahwa:

Kegiatan meniru konstruksi/bentuk bertujuan merangsang kemampuan anak membentuk suatu konstruksi berguna tertentu, peniruan yang dimaksudkan sebagai model yang selanjutnya akan menstimulasi anak membuat sendiri desain contoh gambar konstruksi sederhana pada anak.

#### Definisi Operasional

Kemampuan meniru bentuk adalah kesanggupan anak dalam membuat karya dengan menirukan bentuk yang sudah ada yang kemudian akan dikreasikan menjadi karya baru. Adapun indikator kemampuan meniru bentuk pada penelitian ini yaitu:

- a) Meniru bentuk
- b) Meniru pola
- c) Meniru gambar

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data sangat penting pada penelitian guna mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu kualitas, kebenaran atau data yang valid. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dan dokumentasi.

## 1. Observasi

Menurut Syaodih (2007: 220) mengemukakan bahwa “observasi merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan pengamatan terhadap suatu kegiatan yang sedang berlangsung”. Tujuan peneliti menggunakan metode ini, yaitu untuk mencatat hal-hal, perilaku, perkembangan kemampuan meniru bentuk pada anak di TK Insan Mandiri Bandar Lampung. Peneliti ikut terlibat selama kegiatan bermain anak berlangsung.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menunjukkan bukti berupa foto, data diri anak, dan dokumen yang berisi tentang kegiatan anak. Menurut Sugiono (2015: 329) mengemukakan bahwa “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai salah satu sumber penelitian seperti hasil karya anak, dan foto saat kegiatan pembelajaran.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi *check list* dengan skala pengukuran berbentuk *rating scale*. Menurut Sugiono (2015: 141) mengemukakan bahwa “rating scale digunakan untuk mengukur sikap, status sosial, kelembagaan,

pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan, dan lain-lain”. *Rating scale* dianggap tepat untuk digunakan dalam penelitian ini, karena variabel yang diukur berbentuk kemampuan pada variabel (Y), dan proses kegiatan pada variabel (X).

*Numerical rating scale* merupakan salah satu jenis dari *rating scale*, jenis ini dipilih karena dianggap lebih tepat untuk mengukur perkembangan anak usia dini. Menurut Widoyoko (2014: 120) mengemukakan bahwa “*numerical rating scale* terdiri dari dua komponen, yaitu pernyataan tentang kualitas tertentu dari sesuatu yang akan diukur, yang diikuti oleh angka yang menunjukkan skor sesuatu yang diukur”. Pendapat tersebut menjadi acuan dalam menyusun instrumen penelitian ini, yaitu membuat indikator dari variabel X (bermain pembangunan) dan variabel Y (kemampuan meniru bentuk) dengan skor angka 1, 2, sampai 3 pada masing-masing indikator yang dibuat.

## **H. Validitas**

Instrumen yang sudah dibuat diuji untuk mengetahui apakah instrumen tersebut layak digunakan atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji validitas. Menurut Kurniawan (2011: 49) mengemukakan bahwa “validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana instrumen pengukur mampu mengukur apa yang diukur”. Sedangkan menurut Sunyoto (2012: 55) mengemukakan bahwa “validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu butir pertanyaan, skala butir pertanyaan disebut valid,

jika melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang seharusnya diukur”.

Validitas terdiri dari beberapa jenis, namun uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas isi atau konten. Uji validitas tersebut dilakukan menggunakan *ekspert judgment* atau uji ahli. Ahli yang menguji instrumen tersebut adalah dosen PG. PAUD yang mengerti dan memahami perkembangan anak usia dini, yaitu Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd dan Ibu Gian, M.Pd. Hasil uji validitas dapat dilihat pada lampiran 20-23 halaman 113-122.

## **I. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana. Peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 sehingga dapat menggunakan analisis regresi. Menurut Hair, et al (2009:172) mengemukakan bahwa “*simple regression can be effective with a sample of 20*”. Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa regresi sederhana dapat efektif dengan ukuran sampel 20, maka sampel dalam penelitian ini dapat digunakan dalam pengujian regresi linear sederhana.

## 1. Uji Persyaratan Analisis

Menurut Gunawan (2013: 69) mengemukakan bahwa “dalam analisis regresi, selain mempersyaratkan uji normalitas, juga mempersyaratkan uji linearitas”. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal dan memiliki hubungan antar variabel yang dinyatakan linear.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasannya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Usman dkk (2006: 216) mengemukakan bahwa “analisis regresi dapat digunakan bila variabel yang diberi hubungan fungsionalnya mempunyai data yang berdistribusi normal”. Oleh sebab itu sebelum dilakukan analisis regresi sebaiknya dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal. Menurut Ma`ruf (2015: 330) mengemukakan bahwa “dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal, akan tetapi jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal”.

Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17 dan apabila pada hasil data yang didapat nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan untuk uji prasyarat yang berikutnya yaitu uji linearitas data.

### **b. Uji Linearitas**

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Menurut Usman dkk (2006: 227) mengemukakan bahwa “persamaan regresi yang telah ditemukan perlu diuji signifikansi dan linearitasnya agar hasilnya lebih dapat dipertanggungjawabkan dalam mengambil suatu keputusan”. Pengujian dapat menggunakan tabel Anova dengan mencari nilai *Deviation From Linearity* dari nilai signifikansi. Menurut Joko (2010:54) mengemukakan bahwa “jika angka pada *Deviation From Linearity* lebih besar dari 0,05 ( $P > 0,05$ ), berarti hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen adalah linier”. Setelah dilakukan uji linearitas dan diperoleh hubungan yang linear secara signifikan, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis yakni menggunakan uji analisis regresi linear sederhana.

## **2. Uji Hipotesis**

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2015: 287) mengemukakan bahwa “regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen”. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Noor (2012: 179) mengemukakan bahwa “analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat atau dengan kata lain untuk mengetahui seberapa

jauh perubahan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat”. Untuk mengetahui adanya pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan mandiri, maka dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

Analisis regresi linear sederhana ini menggunakan program SPSS 17, hasil data yang diperoleh dibandingkan tingkat signifikansinya. Menurut Ghozali (2012: 333) mengemukakan bahwa ketentuan penolakan atau penerimaan hipotesis yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain pembangunan (X) terhadap kemampuan meniru bentuk (Y) yaitu dengan menggunakan rumus persamaan regresi sederhana. Berikut ini adalah rumus persamaan regresi sederhana :

$$Y = a + bX$$

Gambar 3. Rumus Regersi Sederhana

Keterangan :

- $Y$  : subyek dalam variabel dependen yang diprediksi
- $a$  : konstanta (apabila nilai X sebesar 0, maka Y akan sebesar a atau konstanta)
- $b$  : koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)
- $X$  : variabel independen

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung. Anak dapat meniru bentuk yang sudah dicontohkan, terlihat saat kegiatan bermain menggunakan beberapa alat main yang sudah disediakan. Bermain pembangunan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan lego dan balok kayu. Jenis bermain pembangunan dapat membantu anak dalam aspek perkembangan motorik halus, salah satunya pada tingkat pencapaian perkembangan meniru bentuk karena memiliki kegiatan-kegiatan yang mampu menstimulus kemampuan meniru bentuk pada anak.

### **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

#### **1. Kepada Guru**

Guru diharapkan dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang menyenangkan bagi anak.

## **2. Kepala Sekolah**

Kepala sekolah diharapkan sering memberikan arahan dan bimbingan kepada guru untuk meningkatkan pemahaman mengenai prinsip pembelajaran bagi anak, yaitu belajar dengan bermain. Selain itu, hendaknya kepala sekolah memberikan fasilitas yang lengkap agar anak tertarik pada pembelajaran. Hal itu bertujuan agar kemampuan anak dalam meniru bentuk dapat berkembang dengan optimal.

## **3. Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan bermain pembangunan dalam mengembangkan kemampuan meniru bentuk pada anak usia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137*. Direktorat PAUD. Jakarta
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20*. UNDIP, Semarang.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta
- Hildayani, Rini., Mayke Sugianto., Rosdiana Tarigan., Eko Handayani., Retno Pudjiati., Alzena Mary Kouri. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Joko, Sulisty. 2010. *6 Hari Jago SPSS17*. Cakrawala, Yogyakarta. Kurniawan, Albert. 2011. *SPSS Serba Serbi Analisis Statistika dengan Cepat dan Mudah*. Jasakom. Banda Aceh
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Ma`ruf, Abdullah. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo, Yogyakarta
- Meilani, Sutri. 2015. *Hubungan Antara Aktivitas Bermain Pembangunan Dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Istiqlal Rajabasa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015*. (Skripsi). Universitas Lampung. Lampung. [digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id). Diakses pada tanggal 8 Mei 2017
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. PT. Rineka Cipta. Jakarta
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.

- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D*. Alfabeta. Bandung
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks. Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks. Jakarta
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas. Jakarta.
- Sunyoto, Danang. 2012. *Analisis Validitas dan Asumsi Klasik*. Gava Media. Yogyakarta
- Syaodih, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruz Media. Yogyakarta
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V Andi Offset. Yogyakarta
- Usman Husaini, dkk. 2006. *Pengantar Statistika*. PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Warsini, Sri. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK ABA VII Bareng Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta. eprints.ums.ac.id
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Wijana, Widarmi D, dkk. 2010. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta