

Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Melalui Metode Permainan Konstruktif di Kelompok A TK Ceria Jaya Marabahan

Yuliyana¹, Noor Baiti¹, Uswatun Nisa¹, Muhammad Zulkarnaen¹

¹ Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Indonesia

Received: 21/10/2023

Revised: 27/11/2023

Accepted: 31/12/2023

Abstract

Early childhood education is an important stage in stimulating various aspects of children's development, including physical-motor, cognitive, language, social-emotional, moral-religious, and artistic development. Fine motor skills are closely related to children's ability to coordinate small muscles, particularly the hands and fingers, with visual perception. This study aims to describe the improvement of children's fine motor creativity through constructive play using blocks in Group A of TK Ceria Jaya Marabahan, Barito Kuala Regency. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were children in Group A aged 4–5 years. The research was conducted in two cycles, with four meetings in Cycle I and two meetings in Cycle II. Data were collected through observation and documentation and analyzed descriptively using percentages. The indicators of fine motor ability included grouping and forming shapes, coordinating eyes and hands in complex movements, manipulating materials to produce forms, expressing oneself through creative work, and controlling small-muscle movements. The results showed a substantial improvement. Before the intervention, 40% of children were categorized as not yet developing (BB), 53.3% as beginning to develop (MB), 6.7% as developing as expected (BSH), and none as developing very well (BSB). At the end of Cycle I, 71.43% of children reached BSH and 28.57% reached BSB. In Cycle II, the proportion of children reaching BSB increased to 85.7%, while 14.3% were in BSH. These findings indicate that constructive block play can support the development of fine motor skills and children's creative activities through direct, enjoyable, and repeated experiences.

Keywords

Early Childhood; Fine Motor Skills; Creativity; Constructive Play; Block Play.

Corresponding Author

Yuliyana

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Indonesia; yuliyana20@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang memiliki posisi penting dalam memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menempatkan pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar melalui jalur formal, nonformal, maupun



informal. Dalam pendidikan taman kanak-kanak, proses pembelajaran diarahkan untuk memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak, meliputi nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni. Dengan demikian, pembelajaran pada masa usia dini tidak hanya berorientasi pada kemampuan akademik, tetapi juga pada perkembangan anak secara menyeluruh.

Salah satu aspek perkembangan yang penting diperhatikan adalah perkembangan fisik-motorik, khususnya kemampuan motorik halus. Motorik halus berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot kecil pada bagian tubuh tertentu melalui gerakan yang membutuhkan koordinasi dan ketelitian. Kemampuan tersebut antara lain terlihat ketika anak memegang benda, menyusun balok, menggambar, menggunting, mencoret, menulis, mengelompokkan benda, serta melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan koordinasi antara tangan dan mata (Suryana, 2017; Sujiono et al., 2017). Perkembangan motorik halus tidak berdiri sendiri, tetapi memiliki keterkaitan dengan perkembangan kognitif, kreativitas, kemandirian, dan kesiapan anak dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran.

Pada usia 4–5 tahun, anak berada pada tahap perkembangan yang memungkinkan mereka memperoleh pengalaman motorik melalui berbagai kegiatan bermain. Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk bergerak, bereksplorasi, mencoba, dan mengulangi suatu aktivitas akan memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan keterampilan motorik anak. Hurlock (1978) menjelaskan bahwa perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar, kesempatan untuk berlatih, bimbingan, motivasi, serta perbedaan individual anak. Oleh karena itu, pembelajaran bagi anak usia dini perlu menyediakan aktivitas yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung.

Pembelajaran di taman kanak-kanak pada dasarnya mengutamakan prinsip belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, fleksibel, aktif, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Musfiroh dan Tatminingsih (2017) menjelaskan bahwa bermain memiliki karakteristik aktif, menyenangkan, fleksibel, spontan, dan dilakukan dengan sukarela. Melalui bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga dapat mengembangkan berbagai kemampuan sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu bentuk bermain yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus adalah permainan konstruktif. Permainan konstruktif merupakan aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan atau membangun sesuatu dengan menggunakan bahan atau alat permainan yang tersedia. Balok menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam permainan konstruktif karena memungkinkan anak menyusun, mengelompokkan, membandingkan, memindahkan, dan mengombinasikan berbagai bentuk menjadi suatu konstruksi tertentu. Aktivitas

tersebut membutuhkan koordinasi mata dan tangan serta penggunaan otot-otot kecil secara berulang.

Permainan konstruktif juga memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Ketika bermain balok, anak dapat membuat bentuk sesuai dengan gagasan dan imajinasinya. Anak dapat membuat rumah, menara, mengelompokkan bentuk, menyusun berdasarkan ukuran, serta membentuk susunan angka dan huruf. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil keputusan sendiri, mencoba berbagai kemungkinan, memperbaiki kesalahan, dan menghasilkan karya berdasarkan pemikirannya. Dalam konteks pembelajaran di TK Ceria Jaya Marabahan, terdapat permasalahan dalam perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A. Pembelajaran yang berlangsung sebelumnya cenderung memberikan perhatian cukup besar pada kegiatan membaca dan menulis abjad. Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya kesempatan anak untuk melakukan kegiatan konstruktif seperti menyusun balok dan bermain plastisin. Berdasarkan kondisi tersebut, anak membutuhkan aktivitas pembelajaran yang lebih variatif agar mereka memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus melalui pengalaman konkret dan menyenangkan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas motorik halus anak masih belum optimal. Dari 15 anak yang diamati, terdapat 6 anak atau 40% yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 8 anak atau 53,3% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 1 anak atau 6,7% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum terdapat anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi lebih intensif terhadap kemampuan motorik halus anak. Permainan balok dipilih karena memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas manipulatif secara langsung. Anak tidak hanya melihat atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara aktif memegang, memindahkan, mengelompokkan, menyusun, dan membangun menggunakan balok. Aktivitas tersebut dapat melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan serta kontrol gerakan tangan, ketelitian, sekaligus kemampuan anak dalam menghasilkan suatu bentuk.

Kajian terdahulu dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan balok dan kegiatan yang melibatkan motorik halus dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi anak usia dini. Yanna (2016), misalnya, membahas peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui alat bermain balok. Sementara itu, penelitian mengenai permainan konstruktif dan penggunaan media yang dapat dimanipulasi anak menunjukkan pentingnya memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan balok memiliki relevansi sebagai media pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur bermain, kreativitas, koordinasi motorik, dan pengalaman konkret. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui bagaimana perkembangan kreativitas motorik halus anak melalui metode permainan konstruktif dan

apakah kegiatan permainan konstruktif dapat meningkatkan perkembangan tersebut pada kelompok A TK Ceria Jaya Marabahan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan permainan balok sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena penelitian diarahkan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara langsung di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan proses reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar anak (Wardani, Wihardit, & Kuswaya, 2017). Desain penelitian menggunakan model tindakan yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam siklus penelitian sampai indikator keberhasilan yang telah ditentukan tercapai. Penelitian dilaksanakan pada kelompok A TK Ceria Jaya Marabahan, Kecamatan Marabahan, Kabupaten Barito Kuala. Subjek penelitian adalah anak kelompok A dengan rentang usia 4–5 tahun. Dalam rancangan penelitian disebutkan jumlah subjek sebanyak 16 anak, terdiri atas 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Namun, data observasi yang disajikan dalam hasil penelitian menggunakan jumlah anak yang hadir pada masing-masing kegiatan sehingga jumlah peserta yang dianalisis dapat berbeda antarpertemuan.

Objek penelitian adalah perkembangan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan permainan konstruktif menggunakan balok. Indikator yang digunakan mencakup kemampuan mengelompokkan dan membuat bentuk, mengoordinasikan mata dan tangan dalam melakukan gerakan yang rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk, mengekspresikan diri melalui karya, serta mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot-otot kecil. Tindakan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I terdiri atas empat pertemuan, sedangkan Siklus II terdiri atas dua pertemuan. Pada setiap siklus, guru memberikan kegiatan bermain balok dengan aktivitas yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Pada Siklus I, tema yang digunakan adalah lingkungan/rumah dengan subtema bagian-bagian rumah, kegunaan rumah, macam-macam rumah, dan atap rumah. Media yang digunakan antara lain balok, kartu angka, kartu huruf, serta gambar yang berkaitan dengan tema pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru mengondisikan anak, mengajak berdoa, bernyanyi, melakukan gerakan sederhana, melakukan apersepsi, serta menjelaskan tema. Pada kegiatan inti guru

memperkenalkan media balok, memberikan contoh cara bermain, menjelaskan aturan, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan secara mandiri dengan bimbingan guru. Aktivitas yang diberikan meliputi mengelompokkan bentuk balok, menyusun balok dari ukuran terbesar hingga terkecil, menyusun bangunan rumah, serta menyusun balok angka dan huruf. Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab mengenai aktivitas yang telah dilakukan dan memberikan penguatan kepada anak.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan kemampuan motorik halus anak selama kegiatan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui foto kegiatan, hasil karya anak, dan dokumen RPPH. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Data hasil observasi pada setiap siklus dibandingkan untuk melihat perubahan kemampuan anak dari kondisi awal hingga tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Kategori perkembangan yang digunakan terdiri atas BB, MB, BSH, dan BSB. Dalam instrumen penelitian, BSB menggambarkan kemampuan anak yang dilakukan secara mandiri dan bahkan memungkinkan anak membantu teman yang belum mencapai kemampuan yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi awal terhadap kemampuan kreativitas motorik halus anak dalam kegiatan bermain balok. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai perkembangan yang optimal. Dari 15 anak yang diamati, 6 anak atau 40% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 8 anak atau 53,3% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 1 anak atau 6,7% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum ada anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	6	40%
MB	8	53,3%
BSH	1	6,7%
BSB	0	0%
Jumlah	15	100%

Data tersebut memperlihatkan bahwa anak masih memerlukan stimulasi melalui kegiatan yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan motorik halus secara langsung. Kondisi awal ini juga memperlihatkan bahwa aktivitas bermain konstruktif belum berkembang secara optimal. Anak belum terbiasa menggunakan balok untuk menghasilkan bentuk atau karya secara mandiri. Kondisi tersebut relevan dengan pandangan Hurlock (1978) bahwa keterampilan motorik anak membutuhkan kesempatan belajar dan berlatih. Anak membutuhkan kesempatan untuk mencoba suatu keterampilan

secara berulang sehingga gerakan yang dilakukan menjadi semakin terkoordinasi. Dengan demikian, rendahnya kemampuan awal bukan hanya berkaitan dengan kemampuan anak, tetapi juga berkaitan dengan kesempatan yang tersedia bagi anak untuk melakukan aktivitas motorik yang sesuai.

Permainan konstruktif memberikan alternatif karena anak mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui benda konkret. Balok dapat dipegang, dipindahkan, disusun, dipisahkan, dan dikombinasikan sesuai dengan gagasan anak. Aktivitas semacam ini memungkinkan koordinasi mata dan tangan berlangsung secara langsung. Siklus I dilaksanakan dalam empat pertemuan. Setiap pertemuan memberikan kegiatan bermain balok yang semakin beragam. Pada pertemuan pertama, anak diperkenalkan dengan berbagai bentuk balok dan diminta mengelompokkan bentuk seperti segi empat, segi tiga, dan persegi panjang. Guru juga memberikan kesempatan kepada anak untuk membandingkan karakteristik balok dan menyusun balok sesuai arahan.

Pada pertemuan berikutnya, kegiatan dikembangkan melalui penyusunan bangunan rumah dan balok abjad. Anak tidak hanya diminta menggerakkan balok, tetapi juga mengombinasikan beberapa balok sehingga membentuk konstruksi tertentu. Guru memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian anak melakukan kegiatan secara mandiri dengan bimbingan apabila diperlukan. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan koordinasi tangan dan mata. Hasil observasi Siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Pada pertemuan pertama, terdapat 2 anak atau 16,67% dalam kategori BB, 8 anak atau 66,66% dalam kategori MB, dan 2 anak atau 16,67% dalam kategori BSH. Belum terdapat anak pada kategori BSB. Pada pertemuan kedua, kategori BB sudah tidak ditemukan. Anak pada kategori MB berjumlah 9 orang atau 64,3%, sedangkan BSH berjumlah 5 orang atau 35,7%. Pada pertemuan ketiga, jumlah anak pada kategori MB berkurang menjadi 7 orang atau 50%, sedangkan BSH tetap 5 orang atau 35,7% dan mulai muncul 2 anak atau 14,3% dalam kategori BSB. Pada pertemuan keempat, perkembangan menunjukkan perubahan lebih besar, dengan 10 anak atau 71,43% berada pada kategori BSH dan 4 anak atau 28,57% pada kategori BSB.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Halus pada Siklus I

Kategori	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV
BB	16,67%	0%	0%	0%
MB	66,66%	64,3%	50%	0%
BSH	16,67%	35,7%	35,7%	71,43%
BSB	0%	0%	14,3%	28,57%

Data tersebut menunjukkan bahwa proses bermain balok memberikan perubahan bertahap. Pada awal tindakan masih terdapat anak yang memerlukan bantuan, tetapi pada pertemuan berikutnya kemampuan anak bergerak menuju kategori yang lebih tinggi. Perubahan tersebut dapat dipahami dari karakteristik permainan konstruktif. Tedjasaputra sebagaimana dikutip dalam kajian teori

penelitian menjelaskan bahwa bermain konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk membentuk sesuatu atau menciptakan bangunan dengan alat permainan yang tersedia. Dalam aktivitas tersebut, anak menggunakan koordinasi tangan dan mata untuk menghasilkan bentuk tertentu. Balok juga memungkinkan anak mengembangkan gagasan melalui proses mencoba dan memperbaiki hasil konstruksi.

Hasil Siklus I menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya mengembangkan gerakan tangan, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir mengenai bentuk, ukuran, posisi, dan hubungan antara satu balok dengan balok lainnya. Ketika anak menyusun balok menjadi rumah, misalnya, anak perlu menentukan balok yang akan digunakan sebagai dasar, bagian atas, dan bagian lainnya. Proses tersebut menggabungkan aspek motorik dan kognitif. Selain itu, guru memiliki peran penting dalam memberikan contoh dan bimbingan. Anak usia dini masih membutuhkan model yang dapat diamati sebelum melakukan suatu aktivitas secara mandiri. Pada tahap awal, guru memperagakan cara menggunakan balok, kemudian anak diberi kesempatan untuk mencoba. Bimbingan tersebut secara bertahap dikurangi ketika anak mulai mampu menyelesaikan kegiatan sendiri.

Hal tersebut sesuai dengan prinsip pengembangan keterampilan motorik yang menekankan pentingnya kesiapan belajar, kesempatan berlatih, bimbingan, dan motivasi. Hurlock (1978) menegaskan bahwa keterampilan motorik dipelajari melalui latihan dan kesempatan yang memadai. Dengan demikian, pengulangan kegiatan bermain balok selama Siklus I memberikan ruang bagi anak untuk memperkuat keterampilan motoriknya. Berdasarkan refleksi Siklus I, tindakan dilanjutkan pada Siklus II. Pada tahap ini kemampuan anak sudah menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Anak semakin memahami aturan permainan dan lebih mampu menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan guru. Kegiatan bermain balok tetap digunakan dengan berbagai aktivitas sehingga anak memperoleh pengalaman yang lebih beragam. Pada Siklus II pertemuan pertama, tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori BB maupun MB. Sebanyak 4 anak atau 28,57% berada pada kategori BSH dan 10 anak atau 71,43% berada pada kategori BSB. Pada pertemuan kedua, kategori BB dan MB tetap tidak ditemukan. Sebanyak 2 anak atau 14,3% berada pada kategori BSH, sedangkan 12 anak atau 85,7% telah mencapai kategori BSB.

Kategori	Pertemuan I	Pertemuan II
BB	0%	0%
MB	0%	0%
BSH	28,57%	14,3%
BSB	71,43%	85,7%
Jumlah	100%	100%

Hasil tersebut menunjukkan perubahan yang cukup jelas dibandingkan kondisi awal. Pada kondisi awal, anak yang mencapai kategori BSB belum ada. Setelah diberikan tindakan, pada akhir

Siklus I sudah terdapat 4 anak atau 28,57% yang mencapai BSB. Selanjutnya, pada akhir Siklus II jumlah tersebut meningkat menjadi 12 anak atau 85,7%.

Kategori	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
BB	40%	0%	0%
MB	53,3%	0%	0%
BSH	6,7%	71,43%	14,3%
BSB	0%	28,57%	85,7%

Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa terjadi perubahan dari kategori perkembangan yang lebih rendah menuju kategori perkembangan yang lebih tinggi. Pada akhir Siklus II tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB maupun MB. Sebanyak 14,3% berada pada kategori BSH dan 85,7% berada pada kategori BSB. Hasil tersebut sejalan dengan simpulan penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan permainan balok dapat meningkatkan perkembangan kreativitas motorik halus anak kelompok A TK Ceria Jaya Marabahan. Penelitian menyatakan bahwa pada Siklus I perkembangan mencapai 71,43% dan pada Siklus II meningkat menjadi 85,7%, sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi.

Peningkatan kemampuan motorik halus dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik permainan balok yang memungkinkan anak melakukan manipulasi benda secara langsung. Anak menggunakan tangan untuk mengambil, memindahkan, menempatkan, menggabungkan, dan menyusun balok. Setiap gerakan membutuhkan kontrol dan koordinasi sehingga dilakukan berulang kali selama kegiatan berlangsung. Sujiono et al. (2017) menjelaskan bahwa motorik halus berkaitan dengan gerakan otot-otot kecil pada bagian tubuh tertentu. Kegiatan seperti menyusun balok, memindahkan benda, menggambar, menggunting, dan menulis merupakan aktivitas yang dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan tersebut. Oleh karena itu, bermain balok merupakan kegiatan yang relevan dengan kebutuhan perkembangan motorik anak usia dini. Pada penelitian ini, kegiatan bermain tidak hanya terbatas pada menyusun balok menjadi bangunan. Anak juga diminta mengelompokkan bentuk, menyusun berdasarkan ukuran, menyusun angka, serta menyusun huruf. Variasi kegiatan tersebut memungkinkan anak menggunakan kemampuan motoriknya dalam situasi yang berbeda.

Aktivitas mengelompokkan bentuk, misalnya, membutuhkan kemampuan anak untuk mengambil dan memindahkan balok serta mengenali karakteristik bentuk. Aktivitas menyusun balok dari ukuran terbesar sampai terkecil melibatkan koordinasi mata dan tangan serta kemampuan membandingkan ukuran. Sementara itu, menyusun balok menjadi rumah memberikan ruang bagi anak untuk menggunakan kreativitas dalam menentukan bentuk akhir konstruksi. Dengan demikian, permainan konstruktif dapat menjadi kegiatan yang menggabungkan aspek motorik dan kreativitas. Anak tidak

hanya berlatih mengontrol gerakan tangan, tetapi juga menghasilkan suatu karya yang berasal dari proses berpikir dan imajinasinya. Kreativitas pada anak usia dini berkembang ketika anak memperoleh kesempatan untuk menghasilkan sesuatu berdasarkan ide dan pengalaman yang dimilikinya. Dalam permainan balok, anak memiliki kesempatan untuk menentukan cara menggunakan media. Walaupun guru memberikan tema dan contoh, anak tetap dapat melakukan eksplorasi terhadap media tersebut.

Permainan konstruktif pada dasarnya memberi ruang bagi anak untuk menciptakan suatu bentuk. Hurlock (1978) menjelaskan bahwa bermain konstruktif merupakan aktivitas ketika anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu, dengan proses pembuatan tersebut memberikan kegembiraan kepada anak. Dalam konteks penelitian ini, anak memperoleh pengalaman membuat konstruksi rumah, menyusun balok berdasarkan ukuran, serta membentuk susunan angka dan huruf. Ketika anak membuat bangunan rumah dari balok, misalnya, anak perlu memilih balok yang sesuai dan mengatur posisi balok agar konstruksi dapat berdiri. Anak juga dapat melakukan percobaan apabila konstruksi yang dibuat belum sesuai. Proses tersebut merupakan pengalaman penting bagi perkembangan kreativitas karena anak belajar menemukan cara untuk menyelesaikan suatu aktivitas.

Susanto (2017) menempatkan pendidikan anak usia dini sebagai proses yang perlu memberikan pengalaman sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Aktivitas yang memungkinkan anak aktif dan terlibat secara langsung memberikan kesempatan lebih luas untuk mengembangkan kemampuan mereka. Peningkatan kemampuan anak juga berkaitan dengan strategi guru dalam mengelola kegiatan. Guru dalam penelitian ini tidak hanya menyediakan balok, tetapi memberikan penjelasan, contoh, aturan bermain, bimbingan, dan penguatan. Guru mengamati kemampuan masing-masing anak dan memberikan bantuan ketika diperlukan. Pada tahap awal, sebagian anak masih memerlukan bantuan dalam menyusun balok. Namun, melalui kegiatan yang dilakukan berulang, anak mulai memahami cara menggunakan media dan mampu menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan guru diperlukan terutama pada tahap awal pembelajaran, sedangkan kemandirian anak dapat dikembangkan secara bertahap.

Prinsip tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik anak yang membutuhkan kesempatan berlatih dan bimbingan. Anak yang memperoleh kesempatan mencoba secara berulang dapat mengembangkan keterampilannya melalui pengalaman. Guru juga perlu memperhatikan perbedaan individual karena setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda. Pada Siklus II, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah dapat menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan guru. Bahkan, anak yang telah menguasai kegiatan diberikan kesempatan untuk membantu teman yang masih mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perkembangan tidak hanya dalam kemampuan motorik, tetapi juga dalam kemandirian dan interaksi

sosial anak.

Keberhasilan kegiatan juga dapat dikaitkan dengan karakteristik bermain yang menyenangkan. Musfiroh dan Tatminingsih (2017) menjelaskan bahwa bermain bersifat aktif, fleksibel, spontan, dan menyenangkan. Anak terlibat secara langsung dalam aktivitas sehingga pembelajaran tidak terasa sebagai aktivitas yang membebani. Dalam penelitian ini, anak menunjukkan antusiasme terhadap kegiatan bermain balok. Pada akhir Siklus II, hasil refleksi menunjukkan bahwa anak aktif mengikuti pembelajaran dan merasa senang menggunakan kegiatan bermain balok. Anak yang telah menyelesaikan tugas juga diberi kesempatan membantu temannya. Pengalaman menyenangkan menjadi penting karena anak usia dini membutuhkan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hasil akademik dapat membatasi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi. Sebaliknya, permainan konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui proses.

Hal ini sejalan dengan pandangan Froebel bahwa pendidikan anak perlu memberikan pengalaman melalui aktivitas dan bermain. Dalam kajian penelitian, kegiatan seperti bermain clay, kayu, kotak-kotak, menggulung kertas, menganyam, melipat, dan aktivitas konstruksi dipandang sebagai kegiatan yang dapat memberikan pengalaman bagi anak (Suryana, 2017). Perubahan hasil penelitian menunjukkan pentingnya refleksi dalam PTK. Siklus I memberikan informasi mengenai kondisi kemampuan anak setelah mendapatkan tindakan awal. Hasil tersebut kemudian digunakan untuk menentukan tindakan berikutnya. Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan memperhatikan pengalaman dan perkembangan anak pada Siklus I.

Pada akhir Siklus I, sebanyak 10 anak atau 71,43% berada pada kategori BSH dan 4 anak atau 28,57% berada pada kategori BSB. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mencapai perkembangan yang diharapkan, tetapi belum seluruhnya berada pada kategori BSB. Setelah tindakan dilanjutkan pada Siklus II, terjadi perubahan menjadi 2 anak atau 14,3% dalam kategori BSH dan 12 anak atau 85,7% dalam kategori BSB. Tidak terdapat lagi anak pada kategori BB maupun MB. Dengan demikian, tindakan yang diberikan pada Siklus II menghasilkan capaian yang lebih tinggi. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa perkembangan kemampuan motorik halus anak berlangsung secara bertahap. Anak membutuhkan pengalaman berulang untuk menguasai keterampilan. Pada awalnya anak membutuhkan bantuan, kemudian mulai mampu melakukan kegiatan dengan sedikit bantuan, dan akhirnya mampu menyelesaikan kegiatan secara mandiri.

Temuan tersebut juga memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Balok dapat menjadi media yang memungkinkan anak melakukan eksplorasi secara langsung. Media tersebut juga relatif fleksibel karena dapat digunakan untuk berbagai aktivitas sesuai dengan tema pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan yang

diperoleh dalam penelitian ini tidak hanya dapat dilihat dari perubahan angka persentase, tetapi juga dari perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran. Anak semakin mampu mengikuti aturan bermain, memahami cara menggunakan balok, menyelesaikan tugas secara mandiri, dan menghasilkan bentuk berdasarkan instruksi maupun kreativitasnya. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif melalui kegiatan bermain balok dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A. Hasil akhir penelitian yang mencapai 85,7% pada kategori BSB menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelompok A TK Ceria Jaya Marabahan, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif melalui kegiatan bermain balok dapat meningkatkan perkembangan kreativitas motorik halus anak. Peningkatan terlihat dari perubahan kemampuan anak pada setiap tahapan penelitian. Pada kondisi awal, dari 15 anak yang diamati, terdapat 6 anak atau 40% dalam kategori Belum Berkembang (BB), 8 anak atau 53,3% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 1 anak atau 6,7% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum terdapat anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah diberikan tindakan melalui permainan balok pada Siklus I, kemampuan anak mengalami peningkatan. Pada pertemuan keempat Siklus I, sebanyak 10 anak atau 71,43% mencapai kategori BSH dan 4 anak atau 28,57% mencapai kategori BSB. Selanjutnya, pada Siklus II, perkembangan anak meningkat lebih lanjut. Pada pertemuan kedua Siklus II, sebanyak 12 anak atau 85,7% mencapai kategori BSB dan 2 anak atau 14,3% berada pada kategori BSH. Tidak terdapat anak yang berada pada kategori BB maupun MB. Dengan demikian, permainan konstruktif melalui bermain balok dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan, mengontrol gerakan otot-otot kecil, memanipulasi benda, menyusun bentuk, dan menghasilkan karya. Kegiatan tersebut juga memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan kreativitasnya dalam suasana belajar yang menyenangkan.

REFERENSI

- Aisyah, S., dkk. (2017). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Anita. (2015). *Penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Fadlillah, M. (2014). *Pendidikan anak usia dini: Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain dan permainan*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Halimah, N. (2016). Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini*, 3(8).

- Hildayani, R., dkk. (2017). *Psikologi perkembangan anak*. Universitas Terbuka.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak* (M. Tjandrasa & M. Zakarsih, Penerj.). Erlangga.
- Ismail, A. (2010). *Sentra balok*. Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. (2004). *Bermain dan permainan anak*. Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T., & Tatminingsih, S. (2017). *Bermain dan permainan anak*. Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan motorik halus dan kasar anak usia dini*. Darussalam Press.
- Sari, M., dkk. (2016). Peningkatan kreativitas anak melalui bermain plastisin di TK Satu Atap SDN Lamhleu Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Soemiarti. (2000). *Pendidikan anak prasekolah*. Rineka Cipta.
- Sujiono, B., dkk. (2017). *Metode pengembangan fisik*. Universitas Terbuka.
- Sumantri. (2005). *Model pengembangan keterampilan motorik anak usia dini*. Depdiknas.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. PT Bumi Aksara.
- Suyadi. (2013). *Konsep dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardani, I. G. A. K., Wihardit, K., & Kuswaya. (2017). *Penelitian tindakan kelas*. Universitas Terbuka.
- Yanna. (2016). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui alat bermain balok. *Jurnal Perkembangan Anak*, 5(9).
- Yudha, M. S., & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK*. Depdiknas.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.