

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Depdiknas (2003), berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar”. Selanjutnya, pada bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan 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.

Menurut Sujiono (2013), pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidik dan orang tua dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi pengalaman belajar dengan berbagai suasana, dengan cara mengamati, meniru dan bereksperimen.

Pendidikan dengan suasana yang nyaman dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Magfiroh & Suryanna (2021), media pembelajaran diartikan

sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar mengajar. Pendapat diatas mendapat dukungan dari Asmariansi (2016) yang menyatakan bahwa, media pembelajaran digunakan sebagai alat, metode dan teknik untuk mengefektifkan interaksi antara guru dan anak didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru bagi anak.

Sebagai seorang pendidik perlu memilih media pembelajaran yang tepat dalam aktivitas anak dikelas, jika kurang tepat kemungkinan dapat mempengaruhi minat bermain pada anak. Penjelasan diatas mendapat dukungan dari Dewi (2017) yang menyatakan bahwa, peran guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat bermain anak adalah media *block brick*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *block brick* atau lego adalah permainan bongkar pasang dari plastik. Selanjutnya, menurut Rosari (2019), lego adalah mainan yang berbentuk batu bata (*brick*) yang beraneka ragam warna dan dapat disusun serta mempunyai titik pada permukaan sebagai tempat peletakkan pada balok lainnya, sehingga membentuk susunan yang teratur.

Maela (2017) mengatakan bahwa, *blok brick* atau lego termasuk kedalam pengelompokkan media visual yang berbentuk tiga dimensi. Penggunaanya melibatkan indra penglihatan dan indra peraba. Melalui media *block brick* atau lego ini, anak dapat menunjukkan minatnya dalam aktivitas bermain. Adanya

perpaduan belajar sambil bermain dengan media *block brick* akan membuat pembelajaran lebih menarik minat anak dengan suasana yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana kegiatan anak dikelas lebih efektif, menyenangkan dan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan minatnya dalam bermain pada saat proses pembelajaran. Menurut Islamiah (2019), minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian dan keinginan yang dimiliki oleh seseorang tanpa adanya dorongan. Minat bermain sangat penting bagi anak dalam melaksanakan pembelajaran, karena anak tidak akan sungguh-sungguh dalam aktivitas jika minatnya tidak ada. Selain itu, salah satu faktor pendukung minat anak dalam bermain adalah penggunaan media. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Vivi Margiani (2014) yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Al-Fitroh Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman” hasil penemuan peneliti menunjukkan bahwa : 1) Pelaksanaan pembelajaran melalui bermain ini meliputi proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi mempersiapkan bahan dan alat pembelajaran, menyediakan tempat, menyusun jadwal kegiatan pembelajaran yang selalu berganti setiap minggunya dan mengadakan pertemuan khusus dengan wali murid. Pelaksanaan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup. Evaluasi meliputi penilaian tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, berupa catatan perkembangan, 2) Faktor pendukung pembelajaran melalui bermain adalah antusiasme peserta didik dalam segala kegiatan pembelajaran, kekompakan fasilitator dalam melaksanakan segala kegiatan pembelajaran, terjalin hubungan

yang baik antara fasilitator, peserta didik dan orang tua peserta didik Taman Penitipan Anak (TPA), 3) Faktor penghambat pembelajaran melalui bermain adalah fasilitator kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, fasilitator belum bisa menghadapi karakter masing – masing peserta didik, kurangnya sarana dan prasarana yang ada di Taman Penitipan Anak (TPA).

Minat bermain bagi seorang anak memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan orang dewasa, diantaranya yaitu bermain sambil belajar. Pendapat diatas mendapat dukungan dari Kemedikbud (2015), Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 5 ayat 8 yang berbunyi “Program pengembangan pada anak usia dini diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi pada bulan Oktober 2022, ditemukan bahwa minat bermain pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 masih dikatakan cukup rendah, terdapat kondisi yang menyebabkan anak memiliki minat bermain yang rendah terhadap aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Kondisi tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi dan penggunaan media saat pembelajaran berlangsung. Adapun media yang terdapat di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi pada kelompok B2 antara lain : Boneka jari 5, bola kecil tidak lengkap, bola *bowling* 1 set, peralatan masak 1 set, balok warna 1 set, balok kayu 1 set, puzzel gambar 8, miniatur hewan karet 1 set, puzzel huruf hijaiyah 1 set, puzzel huruf 1 set, cat air 2 kotak, angklung 2, putaran hurud abjad 1 dan *block brick* tidak lengkap. Berdasarkan hasil pengamatan

peneliti pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 yang berjumlah 20 anak, ketika mengamati aktivitas bermain pada saat proses pembelajaran dikelas terdapat anak yang tidak memperhatikan, anak yang mengobrol dengan temannya, anak yang tidak mengikuti arahan dan aturan dan anak yang tidak mau melakukan aktivitas. Dalam observasi juga terlihat bahwa anak dapat muncul minat bermainnya ketika dalam proses pembelajaran yang menggunakan media, salah satu contoh mediana adalah *block brick*. Anak mau melakukan kegiatannya sendiri tanpa didampingi dan mau mengerjakan kegiatan yang diberikan. Selain itu, anak juga menunjukkan perasaan senang dan aktif.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik dan memilih media pembelajaran menggunakan *block brick* ini, karena media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar dan dapat membuat suasana belajar anak lebih menyenangkan. Media pembelajaran ini juga belum digunakan secara optimal di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengangkat judul sebagai berikut :

“Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Block Brick* Dalam Minat Bermain Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B2 Di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, terdapat beberapa masalah yang bisa di identifikasikan, antara lain :

1. Terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan guru.
2. Terdapat peserta didik yang mengobrol dengan temannya pada saat kegiatan pembelajaran dikelas.
3. Terdapat peserta didik yang tidak mengikuti arahan dan aturan dari guru.
4. Terdapat peserta didik yang tidak mau melakukan aktivitas.
5. Kurangnya minat bermain pada anak dalam proses pembelajaran.
6. Kurangnya stimulasi dan penggunaan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan peneliti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini :

1. Minat bermain anak pada penelitian ini dibatasi pada indikator minat bermain anak, antara lain anak tertarik melakukan kegiatan, senang dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan.
2. Kegiatan penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi dengan penggunaan media *block brick*.
3. Penelitian ini dibatasi pada peserta didik anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran *block brick* dalam minat bermain pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *block brick* dalam minat bermain pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara praktis maupun teoritis :

1.4.1 Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat bermain pada anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran *block brick*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa sebagai masukan untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan minat bermain anak didik usia 5-6 tahun.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu bahan perbandingan dan referensi bacaan terkait cara meningkatkan minat bermain anak usia 5-6 tahun dengan media pembelajaran *block brick*.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan khususnya pada cara meningkatkan minat bermain pada anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran *block brick*.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran merupakan perantara yang dapat mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik.
2. *Block brick* adalah sebagai alat atau media untuk mengetahui minat bermain anak pada saat kegiatan pembelajaran dikelas.
3. Minat bermain yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tolak ukur keinginan bermain anak dalam aktivitas dikelas pada saat kegiatan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Gunawan & Ritonga (2019) menyatakan bahwa, media pembelajaran adalah perpaduan antara bahan dan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pendapat diatas sejalan dengan Musfiqon (2012) dalam Hasan, dkk. (2021) yang mengungkapkan bahwa, media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Pendapat diatas mendapatkan dukungan dari Kristanto (2016) yang menyatakan bahwa, media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

B. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran dikenal dengan alat peraga atau alat komunikasi untuk membantu interaksi antara guru dan siswa. Ciri-ciri media pembelajaran menurut Azhari (2015), sebagai berikut :

1. Ciri Fiksatif

Fiksatif merupakan kemampuan dari sebuah media untuk merekam dan menyimpan suatu peristiwa atau objek. Hasil objek yang sudah diambil atau direkam dengan mudah dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif

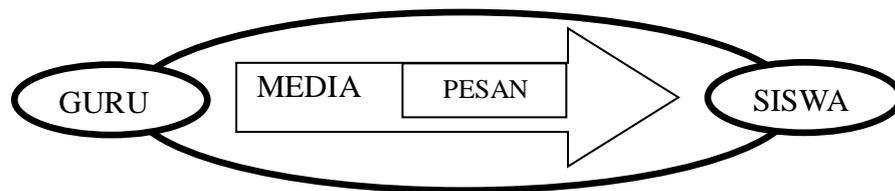
Manipulatif merupakan kemampuan untuk mengedit dan memanipulasi dokumen yang berupa video, gambar maupun audio yang akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu 3-7 menit dengan cara mengedit hasil pengambilan gambar atau rekaman video dari durasi yang lama dapat dipersingkat.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari suatu media yaitu, dapat ditranspormasikan ke beberapa tempat dalam waktu yang bersamaan. Informasi yang direkam dalam bentuk format apa saja dapat diproduksi beberapa kali dan siap untuk digunakan secara berulang-ulang. Contohnya rekaman video atau audio yang disebarakan melalui *flashdisk* atau *link* yang bisa diakses.

C. Fungsi Media Pembelajaran

Hasan, dkk. (2021) menuturkan bahwa, media pembelajaran sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.

Sumber : Daryanto (2015) dalam Hasan, dkk. (2021).

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju ke siswa. Fungsi media pembelajaran menurut Kristanto (2016), sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pesan dalam pembelajaran lebih mudah tersampaikan
- 2) Dapat menghindari pendapat yang berbeda.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 5) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

D. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Menurut Dewi (2017), dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara yang biasa disebut dengan media pembelajaran, adanya media pembelajaran akan mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat

bosan dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Dalam mengembangkan aspek kemampuan nilai moral dan agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik maupun seni pada anak usia dini diperlukan media pembelajaran yang beragam dan bervariasi agar stimulasi yang diberikan kepada anak dapat membuahkan hasil yang maksimal.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda sehingga media pembelajaran yang diberikan harus berbeda pula. Namun, tetap sesuai dengan karakteristik anak, misalnya karakteristik utama anak usia dini adalah anak bersifat egosentris, dalam satu kegiatan anak lebih berpikir dan mementingkan dirinya sendiri. Contohnya ketika bermain *puzzle*, anak ingin memainkannya sendiri tidak mau bergantian atau meminjamkannya dengan anak lain. Oleh karena itu, guru harus menyediakan media *puzzle* lebih dari satu.

E. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Minat Bermain Anak

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu membangkitkan minat dan motivasi anak. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah sebagai alat peraga untuk membantu memberikan informasi yang berupa materi dari guru kepada siswa, agar materi yang diberikan dapat mudah di mengerti, lebih menarik dan

menyenangkan bagi siswa. Pendapat diatas mendapat dukungan dari Dewi (2017) mengatakan bahwa, anak usia dini menuntut ilmu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata dan bercocok tanam. Dalam melakukan kegiatan bermain dan belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Dari diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain dapat digunakan sebagai alat peraga, media pembelajaran juga dapat membantu anak dalam kegiatan bermain agar anak tidak cepat bosan.

2.1.2 Block Brick

A. Pengertian *Block Brick*

Tintia (2018) mendefinisikan bahwa, *block brick* adalah permainan balok atau lego, sejenis mainan bongkar pasang yang terbuat dari plastik kecil dan cukup terkenal di kalangan anak-anak. Kepingan-kepingan *brick* atau lego bisa disusun menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kreta api, kota patung, kapal, pesawat, robot dan lain-lain. Permainan ini hampir sama seperti *building block* biasanya sangat mengkhususkan namun lebih varian. Sedangkan *building block*, biasanya hanya mengkhususkan pada satu

bangunan berupa rumah saja, namun untuk *block brick* banyak objek yang dapat ditirukan. Selanjutnya, menurut Mulyadi (2004) dalam Kartini & Susilawati (2018) menjelaskan bahwa, bermain balok/lego adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok/lego yang sudah disediakan.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media *Block Brick*

Tintia (2018) mengatakan, *block brick* atau lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik. Cara menggunakannya ialah dengan menyusun *brick* atau lego sesuai yang diinginkan anak. Dengan alat permainan ini, seorang anak dapat berkeaktivitas sesuai dengan imajinasinya. *Block brick* dapat digunakan untuk anak usia 2 tahun keatas. *Block brick* dapat disusun menyerupai kendaraan, rumah dan lain sebagainya. Seperti halnya balok, *block brick* ini juga dapat dimainkan dengan berbagai cara.

Cara bermain *block brick* tidaklah sulit, sama seperti konsep permainan bongkar pasang lainnya. Hal inilah yang membutuhkan kesabaran dan imajinasi dari pengguna permainan ini. Jika sang anak masih kesulitan memainkannya, dapat memberikan contoh untuknya. Setelah itu, mintalah iya untuk memasangnya sendiri sesuai dengan keinginannya.

Dalam penelitian ini langkah-langkah yang dilakukan guru pada kegiatan bermain dalam proses pembelajaran menggunakan media *block brick* sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan menggunakan media *block brick* dan menunjukkan contohnya.
2. Guru mengambil *block brick* dan menyusunnya di lantai.
3. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, kemudian membagi media kepada anak untuk melakukan kegiatan.
4. Guru mengintruksikan kepada anak untuk melakukan kegiatan menggunakan media *block brick* sesuai dengan intruksi guru.
5. Anak mulai mengerjakan dan memasang *block brick* sesuai dengan pasangannya, serta membentuk *brick* sesuai yang di intruksikan oleh guru.

C. Manfaat Penggunaan Media *Block Brick* Dalam Minat Bermain Anak

Tintia (2018), Sama halnya dengan permainan *bulding block*, permainan *block brick* membutuhkan logika dan analisis dari pemainnya. Tidak hanya itu menyusun *brick* atau lego ternyata juga banyak manfaatnya, antara lain dapat menyatukan ide bersama apabila permainan dilakukan bersama-sama. Selain itu, bermain *brick* dimulai dengan suatu proses, yaitu bangunan apa yang dikehendaki, bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh dan bagaimana agar bangunan terlihat bagus dan indah.

Alat permainan memiliki berbagai macam cara untuk digunakan, seperti dibongkar pasang, dirangkai, dikelompokkan dan dibentuk. Menurut Ardini

& Ningrum (2018), alat permainan adalah alat yang digunakan oleh anak ketika bermain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak, sehingga dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman ketika bermain. Salah satu contoh alat permainan yang bisa digunakan adalah alat permainan *block brick*. *Block brick* ini adalah alat permainan yang di mainkan dengan cara bongkar pasang. Bermain *block brick* ini bisa dilakukan di luar ataupun didalam ruangan dan dimainkan secara individu ataupun berkelompok. Penjelasan diatas mendapat dukungan dari Hasbi (2021) menyatakan bahwa, kegiatan didalam permainan *block brick* ini merupakan kegiatan yang menantang dimana anak dapat membangun berbagai bentuk benda, menumpuk *brick* seperti menara atau membongkar pasang *brick* menjadi bentuk lain. Tidak hanya itu, *block brick* ini juga memiliki banyak warna yang dapat menarik minat anak dalam melakukan kegiatan bermain.

Fadhilah, dkk (2019) menyatakan bahwa, *block brick* dapat menjadi pilihan guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Lego memiliki beberapa kelebihan jika digunakan guru dalam proses pembelajaran, selain dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, juga dapat meningkatkan minat bermain anak dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan perasaan senang dan tertarik pada saat melakukan kegiatan.

Berdasarkan uraian diatas, permainan *block brick* ini bisa digunakan untuk menarik minat anak dalam bermain sambil belajar karena dimainkan

dengan bongkar pasang. Hal ini akan membuat anak tertarik untuk mencoba, bukan hanya dari berbagai bentuk bangunan yang bisa buat oleh anak sesuai keinginannya, tetapi melalui *brick* ini juga terdapat berbagai macam warna *brick* yang membuat anak semakin tertarik untuk mencoba. *Brick* ini juga salah satu sarana bermain yang dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak.

2.1.3 Minat Bermain

A. Pengertian Minat Bermain

Ardini & Ningrum (2018) mengatakan bahwa, bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak hanya sekedar mengisi waktu, tetapi sebagai media bagi untuk belajar.

Khadijah & Armanila (2017) menyatakan bahwa, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam.

Yuliantini (2016) mengatakan bahwa, bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar

dan bekerja. Bermain bagi anak usia dini adalah keharusan serta merupakan belajar bagi anak.

Nabila & Sakinah (2022) mendefinisikan bahwa, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan menurut Rohmah (2016), bermain merupakan lahan anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah dunia anak yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak, dapat dilakukan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat untuk mengekspresikan tingkah laku dan perasaan anak.

B. Teori Minat Bermain

Teori bermain dinilai sangat penting untuk menunjang dan menjadi acuan dalam kegiatan bermain serta menentukan tahap perkembangan anak baik itu dari aspek bahasa, kognitif, sosial emosional, afeksi maupun fisik motorik. Menurut Latif (2016) dalam Hayati & Putro (2021) mengatakan bahwa, beberapa teori yang berkaitan dengan bermain, sejak abad ke-19 yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu antara lain :

- a. Teori psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson memandang bermain adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga

diri anak saat dapat menguasai tubuhnya, dan beberapa keterampilan sosial.

- b. Teori perkembangan kognitif Piaget melihat bahwa manusia memiliki struktur pola kognitif baik secara mental maupun fisik yang menjadi dasar aktivitas dan perilaku seseorang berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Teori kognitif ini menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Dalam teori ini dipercaya bahwa afeksi dan emosi manusia muncul dari proses yang sama dalam tahapan tumbuh kembang kognitif.
- c. Teori dari Vigotsky menekankan pada hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif. Melalui bermain anak akan berpikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang ada.

C. Jenis-Jenis Minat Bermain

Bermain bagi anak sangat memberikan manfaat bagi mereka. Anak akan mengenal berbagai jenis bermain dan masing-masing bermain ini memiliki manfaat yang berbeda-beda. Menurut Sudarna (2014) dalam Zaini (2015), ada dua jenis bermain, yakni bermain aktif dan pasif.

1. Bermain aktif

a) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

b) Drama

Anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam media massa.

c) Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman sebayanya dalam memproduksi musik, bernyanyi, berdansa atau memainkan alat musik.

d) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari pada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama dan bersaing.

e) Permainan olah raga

Anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.

2. Bermain Pasif

a) Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anak pun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

b) Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

c) Menonton televisi.

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

Mulyasa (2012) dalam Ariesta, dkk. (2015), jenis-jenis bermain yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini, yaitu :

1. Bermain sosial

Dalam bermain sosial, guru yang mengamati cara bermain anak dan akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda.

2. Bermain dengan benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak menggunakan benda tertentu dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang memainkannya.

3. Bermain Peran

Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

D. Indikator Minat Bermain

Minat bermain anak dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak yang ditinjau dari indikator minat. Menurut Safari (2003) dalam Septiani, dkk. (2020), indikator minat terdiri dari :

1. Perasaan Senang

Apa bila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap suatu kegiatan tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa.

2. Keterlibatan

Keterlibatan merupakan keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Anak yang berminat terhadap sesuatu, akan memiliki kemauan untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan.

3. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau pengalaman.

4. Perhatian

Perhatian adalah konsentrasi anak terhadap pengamatan, pengertian dan mengabaikan hal lain. Apabila anak memiliki minat terhadap objek tertentu maka dengan sendirinya anak akan memperhatikan objek tersebut.

E. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Bermain Anak

Bermain dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bermain anak menurut Ardini & Ningrum, yaitu :

1. Kesehatan

Anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak yang kurang sehat, sehingga anak yang sehat menghabiskan banyak waktu bermain yang membutuhkan banyak energi.

2. Intelegensi

Anak yang cerdas lebih aktif dibanding dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih menyenangi permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka.

3. Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi atau kegiatan fisik yang lain dibandingkan anak laki-laki. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

4. Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

5. Status sosial ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

F. Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Tahapan perkembangan bermain memiliki beberapa tahapan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. menurut Sujiono (2012) dalam Hayati & Putro (2021), tahapan ini adalah hasil dari penelitian Parten dan Rogers, yaitu :

a. *Unoccupied* atau tidak menetap

Anak tidak ikut bermain bersama dan hanya melihat anak lain bermain. Pada tahap ini anak hanya mengamati tetapi tidak ada interaksi antara anak dengan anak yang sedang bermain.

b. *Solitary play* atau bermain sendiri

Tahap ini anak hanya bermain sendiri dengan mainannya. Ini terjadi saat anak usia 2-3 tahun dikarenakan pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dan baru mengenal diri sendiri. Anak sangat menikmati bermain sendiri sampai ketika anak lain datang untuk mengambil alat permainan yang digunakan.

c. *Onlooker play* atau pengamat

Tahap ini anak adalah tahap sebelum anak bergabung dalam permainan atau lingkungan baru. Sebelumnya anak mengamati anak lain bermain kemudian anak akan mulai bergabung dengan kelompok yang diamati sebelumnya.

d. *Parallel play* atau kegiatan parallel

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi bahkan hanya memainkan alat yang ada di dekat temannya tersebut. Hal ini biasa terjadi saat anak memasuki usia 3-4 tahun.

e. *Associative play* atau bermain dengan teman

Tahap ini anak sudah menjalin interaksi lebih kompleks, dalam bermain anak sudah dapat mengingatkan teman-temannya, berkomunikasi, bertukar mainan hanya saja anak belum dapat melakukan kerjasama dalam kegiatan bermain.

f. *Cooperative play* atau kerjasama dalam bermain dengan aturan

Anak sudah dapat bermain bersama dengan teman, kegiatan anak bermain lebih terorganisir serta masing-masing anak menjalankan peran dan saling mempengaruhi satu sama lain. Kegiatan bermain ini sudah ditampakkan oleh anak usia 5 tahun. Disini diperlukan peran orangtua atau pendidik sebagai orang dewasa untuk menstimulasi perkembangan anak.

G. Manfaat Bermain Untuk Anak

Bermain akan membantu anak menjadi individu yang lebih baik serta memiliki efek positif bagi perkembangan anak. Adapun manfaat dari proses bermain menurut Astuti (2016) dalam Khadijah & Armanila (2017), yaitu :

1. Meningkatkan kreativitas anak.
2. Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak.
3. Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak.
4. Meningkatkan rasa percaya diri anak.
5. Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak.

Asmi, dkk. (2018) menyatakan bahwa, bermain merupakan suatu kegiatan yang penting bagi kehidupan anak, melalui bermain akan menimbulkan kesenangan, kelincahan dan kesejahteraan bagi anak, sehingga memudahkan anak untuk melakukan kegiatan tanpa paksaan. Dengan bermain dapat meningkatkan minat anak dalam melakukan suatu kegiatan, salah satu dalam kegiatan pembelajaran jika dilakukan dengan bermain sambil belajar akan membuat anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

H. Konsep Bermain Sambil Belajar Pada Anak

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi anak, bermain adalah melakukan perbuatan untuk besenang-senang dengan menggunakan alat- alat tertentu atau tidak. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya. Pendapat di atas mendapat dukungan dari Solehuddin (2000) dalam Nurdiani (2013) yang mengungkapkan bahwa, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel, semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tersebut itu semakin merupakan bermain". Alasan tersebut dikarenakan :

1. Bermain bersifat sukarela, karena bermain dilakukan atas keinginan dan kemauan anak.
2. Bermain bersifat spontan karena bermain dilakukan tanpa perencanaan sebelumnya.
3. Kegiatan bermain terarah ke dalam proses bukan hasilnya, yang menjadi sasaran kegiatan bermain adalah peristiwa atau kegiatan bermainnya itu sendiri dan bukan hasilnya.
4. Kegiatan bermain itu memiliki *intrinsic reward*, anak yang bermain akan senang atau bahagia disaat ia dapat melakukan apa yang ingin ia lakukan.
5. Keterlibatan aktif pada pihak anak baik fisik maupun mental.
6. Bermain bersifat fleksibel dan *choiceful*, anak yang bermain mempunyai kesempatan yang bebas untuk memilih kegiatan bermain apa saja yang ia inginkan.

2.2 Penelitian Relevan

Peneliti melakukan pustaka pada penelitian sebelumnya, antara lain :

- A. Riza Kustiani (Skripsi 2019) Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Dan Berkarya Dari Bentuk Geometri Kelompok B Di Ra Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain dan berkarya dari bentuk geometri kelompok B di RA

Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Nurussibyan yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahapan kegiatan, yaitu 1) Perencanaan 2) Tindakan/implementasi 3) Pengamatan/observasi 4) Refleksi. Dengan teknik analisis kuantitatif deskriptif dan deskriptif kualitatif . tindakan penelitian kelas dipilih untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B yang kegiatannya yaitu bermain dan berkarya dari bentuk geometri. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah dilaksanakannya tindakan bermain dan berkarya dari bentuk geometri . meningkatnya kreativitas anak dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Sebelum dilakukan tindakan 2 anak atau 13,33% menunjukkan kreativitas dengan kriteria tinggi, 0 anak atau 0% menunjukkan kriteria cukup, 5 anak atau 33,34% menunjukkan vi kriteria kurang, dan 8 anak atau 53,33% menunjukkan kriteria rendah. Kemudian pada Siklus I 7 anak atau 46,67% menunjukkan kriteria tinggi, 4 anak atau 26,67% menunjukkan kriteria cukup, 2 anak atau 13,33% menunjukkan kriteria kurang, dan 2 anak atau 13,33% menunjukkan kriteria rendah. Hasil kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan meningkat dengan signifikan. Hal ini

dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan pada Siklus II , yaitu 12 anak atau 80% menunjukkan kriteria tinggi dan 3 anak atau 20% menunjukkan kriteria cukup serta tidak ada anak dalam kriteria kurang dan rendah. Anak telah mencapai aspek kreativitas yang ditentukan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan bermain dan berkarya dari bentuk geometri dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018.

- B. Wiwik Pratiwi (Skripsi 2017) Universitas Lampung Bandar Lampung yang berjudul “Pengaruh Bermain Pembangunan Terhadap Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sekar Melati Kotaagung Tanggamus”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran. Penelitian dilaksanakan di PAUD Sekar Melati pada tanggal 10 sampai 13 Oktober 2016. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian asosiatif. Sampel penelitian ini berjumlah 20 orang anak usia 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terdapat 70,1 % pengaruh bermain pembangunan dengan kemampuan mengenal ukuran.
- C. Nurvidia Tintia (Skripsi 2018) Univeristas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di *Creativkids*

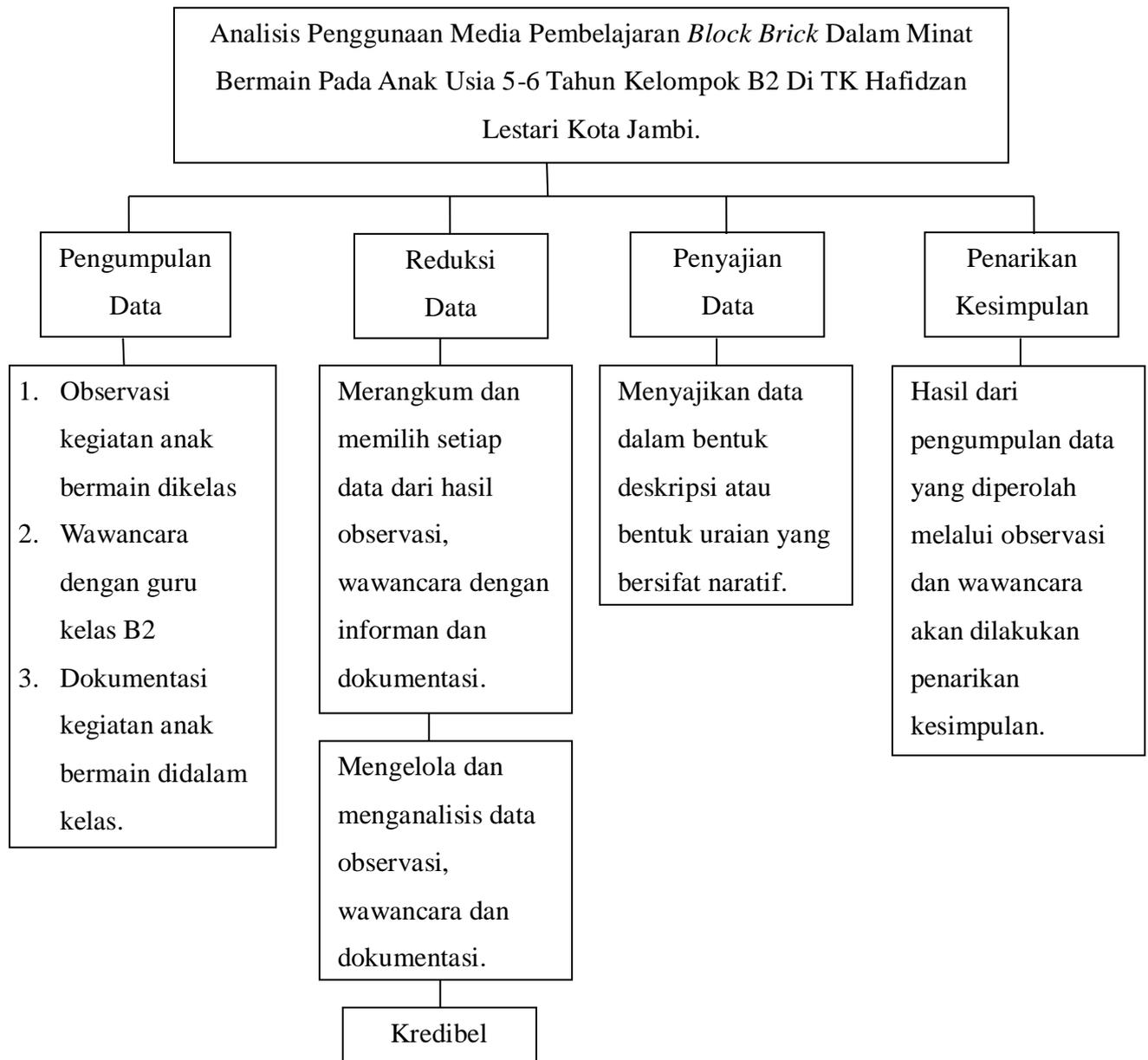
And U Art Bandar Jaya Timur”. Tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di *Creativkids And U Art* Bandar Jaya Timur”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, *display* data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian penulis, keberhasilan guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik sudah baik. Dikarenakan guru mengajarkan permainan lego sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan, lingkungan yang mendukung, menyiapkan perlengkapan bermain lego, menentukan tema, anak di bebaskan memilih warna, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat bangunan, melatih kepercayaan diri anak dan bersikap mandiri guru melakukan kegiatan berulang-ulang agar dapat menstimulasi kreativitas anak, secara optimal.

- D. Harti Mastari (Skripsi 2019) Universitas Islam Negeri Mataram (Uin) Mataram Mataram yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Balok Di Tk 21 Sukaraja Jerowaru Lombok Timur Tahun Ajaran 2019/2020”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya di TK 21 Sukaraja terkait dengan kemampuan kerjasama anak yang masih kurang berkembang seperti anak tidak mau bermain

bersama teman-temannya, tidak mau berbagi APE balok, tidak mau saling tolong menolong, tidak bisa mengontrol emosinya ketika bermain sehingga saat bermain balok anak berkelahi berebutan APE balok yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas masing-masing. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun melalui bermain balok di TK 21 Sukaraja Lombok Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif yaitu peneliti dan guru bekerjasama untuk berkonsultasi mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan di persiklus nilai yang diperoleh selalu meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak sebesar 54,83% dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80,51%. Hasil observasi aktivitas anak pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 56,26% dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 81,43% sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 61,6% dan pada siklus II nilai yang diperoleh sebesar 76,6%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan melalui bermain balok.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini :



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Penelitian ini dilakukan pada objek yang alamiah. Objek alamiah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada objek tersebut.

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tahun ajaran 2022/2023 yang dilakukan kurang lebih selama 1 bulan.

3.3 Sumber Data

Menurut Lexy Moleong (2005) dalam Meriyani (2013), Sumber data yang utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan literatur lain. Peneliti menggunakan dua sumber data untuk mencari dan mengumpulkan data dalam penelitian ini dan hasil data yang akan diolah, yaitu :

1) Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diambil secara langsung oleh peneliti kepada sumbernya tanpa ada perantara. Peneliti mencari dan menemukan data dari informan dapat melalui wawancara maupun pengamatan langsung di lapangan melalui hasil usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengar dan bertanya.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber data Sekunder adalah data tidak langsung yang mampu memberikan tambahan serta penguatan terhadap data penelitian. Selain dapat berupa kata-kata, bahasa dan tindakan dari informan, juga dapat diperoleh melalui studi kepustakaan dengan media buku dan media internet untuk mendukung analisis dan pembahasan. Selain itu, juga akan mengambil data dari arsip-arsip dan foto-foto pada saat penelitian berlangsung.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2019), dalam penelitian kualitatif teknik *sampling* yang lebih sering digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan. Teknik ini dilakukan untuk mengarahkan pengumpulan data sesuai dengan

kebutuhan melalui penyeleksian dan penetapan informan yang benar-benar menguasai informasi serta dipercaya untuk menjadi sumber data.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka sampel dalam penelitian ini adalah :

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No.	Sampel Penelitian	Keterangan
1.	Peserta didik Kelompok B2	5 Anak
2.	Guru TK	Wali Kelas B2

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan (Observasi)

Menurut Burhan Bungin (2012) dalam Meriyani (2013), observasi ada dua tipe, yakni observasi tidak langsung dan observasi partisipan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi tidak langsung. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas bermain pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi yang ditinjau dari minat bermain. Berikut kisi-kisi lembar observasi aktivitas bermain anak dikelas :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Bermain Anak dikelas

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Minat Bermain Safari (2003) dalam Septiani, dkk. (2020).	Perasaan Senang	1, 2.	2
	Keterlibatan	3, 4.	2
	Ketertarikan	5, 6	2
	Perhatian	7, 8.	2
Jumlah	4	8	8

Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Bermain Anak Dikelas

Variabel	Indikator	Aspek Yang Diamati	Hasil Penilaian				Ket.
			BB	MB	BSH	BSB	
Minat Bermain Safari (2003) dalam Septiani, dkk. (2020).	Perasaan Senang	1. Anak terlihat senang ketika melakukan kegiatan bermain dikelas.					
		2. Anak selalu semangat pada saat mengikuti kegiatan bermain dikelas.					

Variabel	Indikator	Aspek Yang Diamati	Hasil Penelitian				Ket.
			BB	MB	BSH	BSB	
Minat Bermain Safari (2003) dalam Septiani, dkk. (2020).	Keterlibatan	3. Anak mau ikut kerja sama didalam kelompok.					
		4. Anak mampu menyelesaikan kegiatan bermain yang diberikan guru secara berkelompok.					
	Ketertarikan	5. Anak bertanya kepada guru ketika belum mengerti intruksi yang diberikan.					
		6. Anak aktif melakukan aktivitas atau kegiatan bermain dikelas.					
	Perhatian	7. Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru.					

Variabel	Indikator	Aspek Yang Diamati	Hasil Penelitian				Ket.
			BB	MB	BSH	BSB	
Minat Belajar Slameto (2010) dalam Meyanti, dkk. (2019).	Perhatian	8. Anak mendengarkan dan melakukan arahan ketika mengerjakan kegiatan bermain menggunakan media <i>brick</i> .					

2. Wawancara (Interview)

Wawancara dilaksanakan setelah pertemuan pembelajaran menggunakan media *block brick*. Jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara semi terstruktur, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Menurut Samaji Sarosa (2012) dalam Rosari (2019), wawancara semi terstruktur adalah kompromi antara wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui minat bermain anak menggunakan media *block brick*. Wawancara ini ditujukan untuk guru kelas B2. Berikut kisi-kisi lembar wawancara mengenai minat bermain anak.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Mengenai Minat Bermain Anak Dikelas

Variabel	Indikator	Jumlah
Minat Bermain Safari (2003) dalam Septiani, dkk. (2020).	Perasaan Senang	1
	Keterlibatan	1
	Ketertarikan	2
	Perhatian	1
Jumlah	4	6

Tabel 3.5 Panduan Wawancara Mengenai Minat Bermain Anak

Variabel	Indikator	Pertanyaan
Minat Bermain Safari (2003) dalam Septiani, dkk. (2020).	Perasaan senang	Bagaimana respon anak ketika aktivitas bermain dengan menggunakan media <i>block brick</i> ?
	Keterlibatan	Bagaimana cara agar anak mau mengerjakan kegiatan bermain yang diberikan guru?
	Ketertarikan	Seberapa penting penggunaan media dalam kegiatan bermain anak?
		Apakah aktivitas bermain dengan menggunakan media <i>block brick</i> dapat membuat anak tertarik dan berminat dalam bermain?
Perhatian	Bagaimana cara agar anak memperhatikan disaat guru menjelaskan pelajaran?	

3. Dokumentasi

Menurut Meriyani (2013) dalam penelitian kualitatif, dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan teknik observasi dan wawancara yang digunakan. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto-foto atau video mengenai kegiatan yang diteliti saat berada dilapangan, yaitu kegiatan bermain menggunakan media *block brick*.

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif teknik analisis data lebih banyak dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Peneliti menggunakan teknik analisis data menurut Miles & Huberman dalam Sugiyono (2019), yang dilakukan secara interaktif melalui proses sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi atau gabungan ketiganya triangulasi. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi kegiatan anak bermain dikelas, wawancara dengan guru kelas B2 dan dokumentasi kegiatan anak bermain didalam kelas. Setiap hasil dan jawaban informan di analisis oleh peneliti, apabila hasil belum memuaskan maka peneliti melanjutkan pertanyaan tersebut sampai data tersebut kredibel.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data yang di maksudkan di sini adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting untuk memberikan

gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Pada tahap ini, peneliti merangkum dan memilih setiap data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara dengan informan dan dokumentasi. Kemudian peneliti akan mengelola dan menganalisis data observasi, wawancara dan dokumentasi hingga data yang diperoleh dianggap kredibel.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah reduksi data, kemudian dilakukan tahap penyajian data. pada tahap ini peneliti menyusun informasi yang telah dikumpulkan dari tahap reduksi data yang dianggap kredibel, lalu peneliti akan menyajikan data dalam bentuk deskripsi dengan teks atau bentuk uraian yang bersifat naratif.

4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara akan dilakukan penarikan kesimpulan. Namun penarikan kesimpulan tersebut masih bersifat sementara, kemudian peneliti melakukan verifikasi melalui bukti-bukti yang menunjukkan hasil penelitian valid yang didapatkan dari informan guru kelas B2.

3.7 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melakukan langkah-langkah yang akan dijalankan melalui tiga tahap menurut Azizah (2019), yaitu :

1. Tahapan Persiapan Penelitian

- a) Mempersiapkan instrument penelitian.
- b) Memilih lokasi penelitian.
- c) Mengurus perizinan.
- d) Mengamati keadaan.
- e) Memilih dan memanfaatkan informan.

2. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

- a) Memahami dan memasuki lapangan.
- b) Mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan.
- c) Mengolah data.
- d) Menganalisis data.
- e) Menyimpulkan data.

3. Tahapan Penyelesaian Penelitian

Data yang telah diperoleh dianalisis, kemudian dikumpulkan dan disusun dalam bentuk laporan hasil penelitian.

3.8 Teknik Uji Validitas Data

Untuk menguji keabsahan data kualitatif dapat dilakukan melalui strategi tertentu, yaitu :

1. *Member Check*

Syahrudin (2019), mengatakan bahwa, kegiatan ini merupakan tahap seleksi dan penafsiran sebuah data. Dalam penelitian ini, setiap data yang

diperoleh peneliti akan cek ulang dan diteliti kembali kepada sumber aslinya. Selanjutnya data yang sudah dicek, akan diolah dan ditafsirkan. Kegiatan ini dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung sampai penelitian ini dianggap selesai.

2. Triangulasi

Widyasari (2017) mengatakan bahwa, triangulasi teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi kegiatan bermain anak pada saat kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru atau wali kelas.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Deskripsi TK Hafidzan Lestari Kota Jambi

TK Hafidzan Lestari Kota Jambi adalah salah satu TK swasta yang berada di Provinsi Jambi. TK Hafidzan Lestari Kota Jambi di dirikan pada tahun 2021 dengan akreditasi B, memiliki jumlah 4 kelas dan 6 guru. TK Hafidzan Lestari Kota Jambi berlokasi di Jln. Serma Ishak Ahmad No. 13 Rt. 06, Kel. Beliung, Kec. Alam Barajo Kota Jambi. Kurikulum yang dipakai pada TK Hafidzan Lestari adalah kurikulum 2013. TK Hafidzan Lestari Kota Jambi dikepalai oleh ibu Winda Yulianti, S.Pd. Status tanah tempat dibangunnya TK Hafidzan Lestari Kota Jambi merupakan tanah milik sendiri dengan luas tanah 531 m².

4.1.2 Sejarah Singkat TK Hafidzan Lestari Kota Jambi

TK Hafidzan Lestari merupakan salah satu Yayasan Pendidikan Islam dibawah koordinasi Yayasan Hafidzan Adyasta Lestari dengan Akta Notaris Nomor. 20 oleh Sulestari, S.H., M.Kn. di Jambi pada tanggal 30 Juni 2021 dengan Alamat Jln. Serma Ishak Ahmad No.13, Rt.06, Kel. Beliung, Kec. Alam Barajo, Kota Jambi. TK ini dibangun diatas tanah seluas 531 m², luas bangunan TK 157 m² sisanya digunakan untuk taman dan area bermain, TK Hafidzan Lestari Bersebelahan dengan Masjid yang megah yang bernama Masjid Al-Ikhlas.

TK Hafidzan Lestari dirintis oleh Bapak H.Raflizan dan Ibu HJ. Hendriani, S. Pd. Bapak H. Raflizan bekerja sebagai Kontraktor sedangkan Ibu HJ. Hendriani, S. Pd. bekerja sebagai Anggota DPRD Kota Jambi tahun 2019-2024. Adapun dasar didirikannya TK Hafidzan Lestari ini bermula dari rasa perihatin melihat banyaknya anak usia dini khususnya Usia 4-6 tahun dilingkungan sekitar Kel.Beliung yang belum mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini yang bernuansa Islami dan Modern, maka berdirilah TK Hafidzan lestari yang bertujuan ingin mewujudkan anak didik yang mandiri, cerdas dan berakhlak mulia.

Kami pun berkoordinasi dengan tokoh masyarakat dilingkungan RT untuk berencana mendirikan Taman Kanak-Kanak dan mereka sangat merespon dengan baik terkait berdirinya TK Hafidzan Lestari, kemudian TK Hafidzan Lestari Dikoordinir oleh Kepala Sekolah dan guru yang berpengalaman dan kompeten dibidangnya serta berkualifikasi S1 PG PAUD.

TK Hafidzan Lestari beroperasi pada tanggal 12 Juli 2021 dibawah pengawasan dari Dinas Pendidikan Kota Jambi, dengan izin operasional Nomor 420/15/DPMPSTSP/2021 yang berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 3 Agustus 2026. Perlahan kami mulai menyiapkan administrasi sekolah dan menjalin hubungan kerjasama dengan orang tua murid, masyarakat dan instansi terkait yg dibutuhkan di Lembaga kami.

4.1.3 Visi Dan Misi TK Hafidzan Lestari Kota Jambi

A. Visi

Mewujudkan anak didik yang mandiri, cerdas dan berakhlak mulia.

B. Misi

1. Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan secara intensif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.
2. Melaksanakan Pendidikan agama islam dan budi pekerti secara terprogram dan terpadu.
3. Menanamkan kedisipinan kemandirian dan rasa tanggung jawab pada anak didik.
4. Menjalin Kerjasama yang baik dengan orang tua dan pihak-pihak terkait baik internal maupun eksternal.
5. Senantiasa melakukan pengembangan untuk meningkatkan mutu dan kualitas tenaga pendidik, metode pembelajaran, sarana dan prasarana.

4.1.4 Sarana Dan Prasarana

Sarana dan prasarana di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi terdiri dari fasilitas umum dan fasilitas kelas.

A. Sarana Dan Prasarana Umum

Fasilitas umum merupakan sarana dan prasarana yang ada di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi yang dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah.

Tabel 4.1 Sarana Dan Prasarana Umum

No.	Bangunan/Ruangan	Jumlah
1.	Ruang Kelas	4
2.	Kantor	1
3.	Kamar Mandi	2
4.	Halaman Bermain	1

Berdasarkan tabel diatas, berikut uraian sarana dan prasarana umum di TK

Hafidzan Lestari Kota Jambi :

1. Ruang Kelas

Ruang kelas yang bersih dan rapi membuat peserta didik nyaman untuk belajar. TK Hafidzan Lestari Kota Jambi terdapat 4 ruang kelas.

2. Kantor

TK Hafidzan Lestari Kota Jambi memiliki 1 ruang kantor yang letaknya di bagian depan sekolah, terdiri dari beberapa unit meja, kursi, 1 unit komputer, printer dan lemari buku atau berkas.

3. Kamar Mandi

Kamar mandi yang dimiliki TK Hafidzan Lestari Kota Jambi ada 2 yang terletak di sebelah kantor.

4. Halaman Bermain

TK Hafidzan Lestari Kota Jambi memiliki satu halaman untuk area bermain outdoor peserta didik yang tidak begitu luas, letaknya didepan ruang kelas. Adapun jenis permainan yang disediakan oleh pihak sekolah, yaitu jungkat-jungkit, ayunan, tangga majemuk dan terowongan seluncuran.

B. Sarana Dan Prasarana Kelas

Fasilitas kelas adalah seluruh sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas masing-masing dan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Tabel 4.2 Sarana Dan Prasarana Kelas

No.	Perlengkapan Kelas
1.	Meja
2.	Kursi
3.	Karpet
4.	Papan Tulis
5.	Papan Absen
6.	APE
7.	Loker

Berdasarkan tabel diatas, berikut uraian sarana dan prasarana kelas di TK

Hafidzan Lestari Kota Jambi :

1. Meja Dan Kursi

Meja dan kursi yang ada di dalam kelas digunakan untuk pembelajaran saat anak-anak mengerjakan tugas.

2. Karpet

Karpet digunakan sebagai alas duduk saat kegiatan awal dan beberapa kegiatan inti. Biasanya karpet diletakkan di depan papan tulis.

3. Papan Tulis

Papan tulis digunakan guru untuk menjelaskan beberapa materi yang dapat digambar atau ditulis agar anak lebih mudah memahami.

4. Papan Absen

Papan absen digunakan untuk menuliskan siapa saja yang tidak hadir.

5. APE

APE yang digunakan dikelas bermacam-macam dan disimpan pada rak atau loker sesuai dengan kategorinya.

6. Loker

Loker yang ada di dalam kelas ada dua macam yaitu loker untuk perlengkapan alat tulis anak dan loker untuk media atau APE.

4.1.5 Data Peserta Didik TK Hafidzan Lesatari

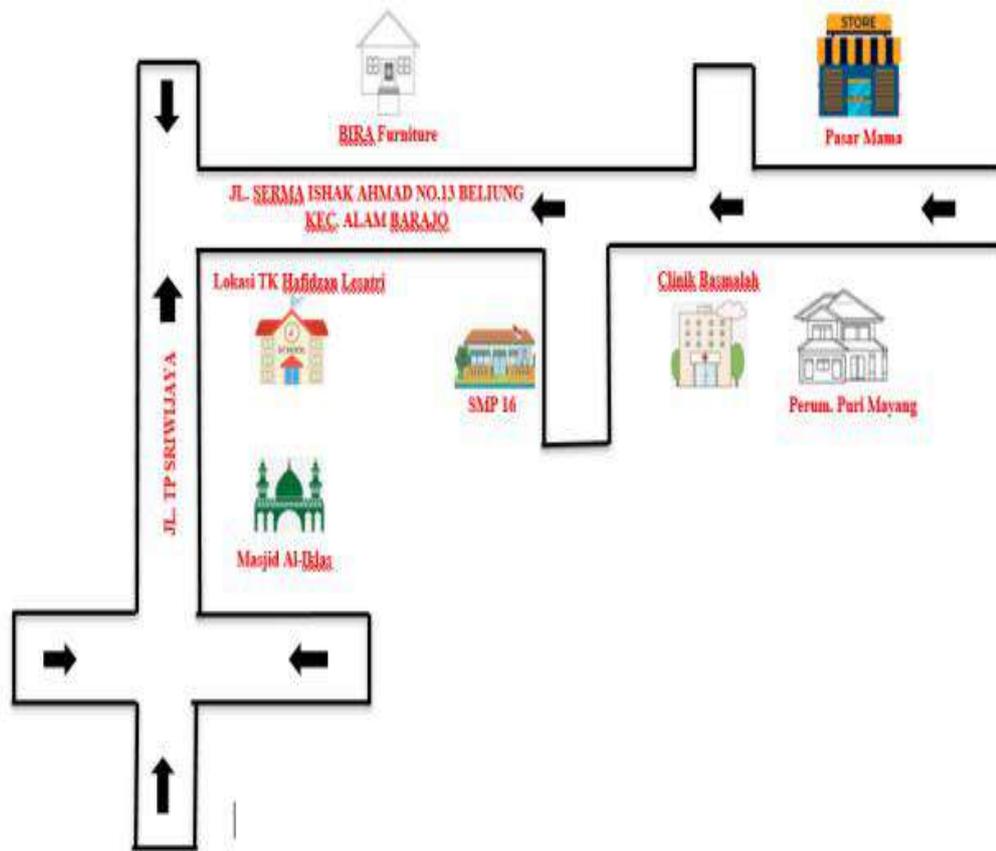
Jumlah anak didik TK Hafidzan Lestari Kota Jambi Tahun Ajaran 2022/2023 adalah 75 anak. Secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3 Data Peserta Didik Tahun Ajaran 2022/2023

Berdasarkan Jenis Kelamin			Berdasarkan Usia Anak		
No.	Jenis Kelamin	Jumlah	No.	Usia	Jumlah
1	Laki-Laki	35	1	4-5 Tahun	17
2	Perempuan	40	2	5-6 Tahun	58
Total		75	Total		75

4.1.5 Alamat dan Peta Lokasi TK Hafidzan Lestari

TK Hafidzan Lesatri berada di Jl. Sermak Ishak Ahmad No.13 Kel. Beliung Kec. Alam Barajo berada dipemukiman penduduk didepan masjid Al-Iklas dapat digambarkan dalam denah sebagai berikut :

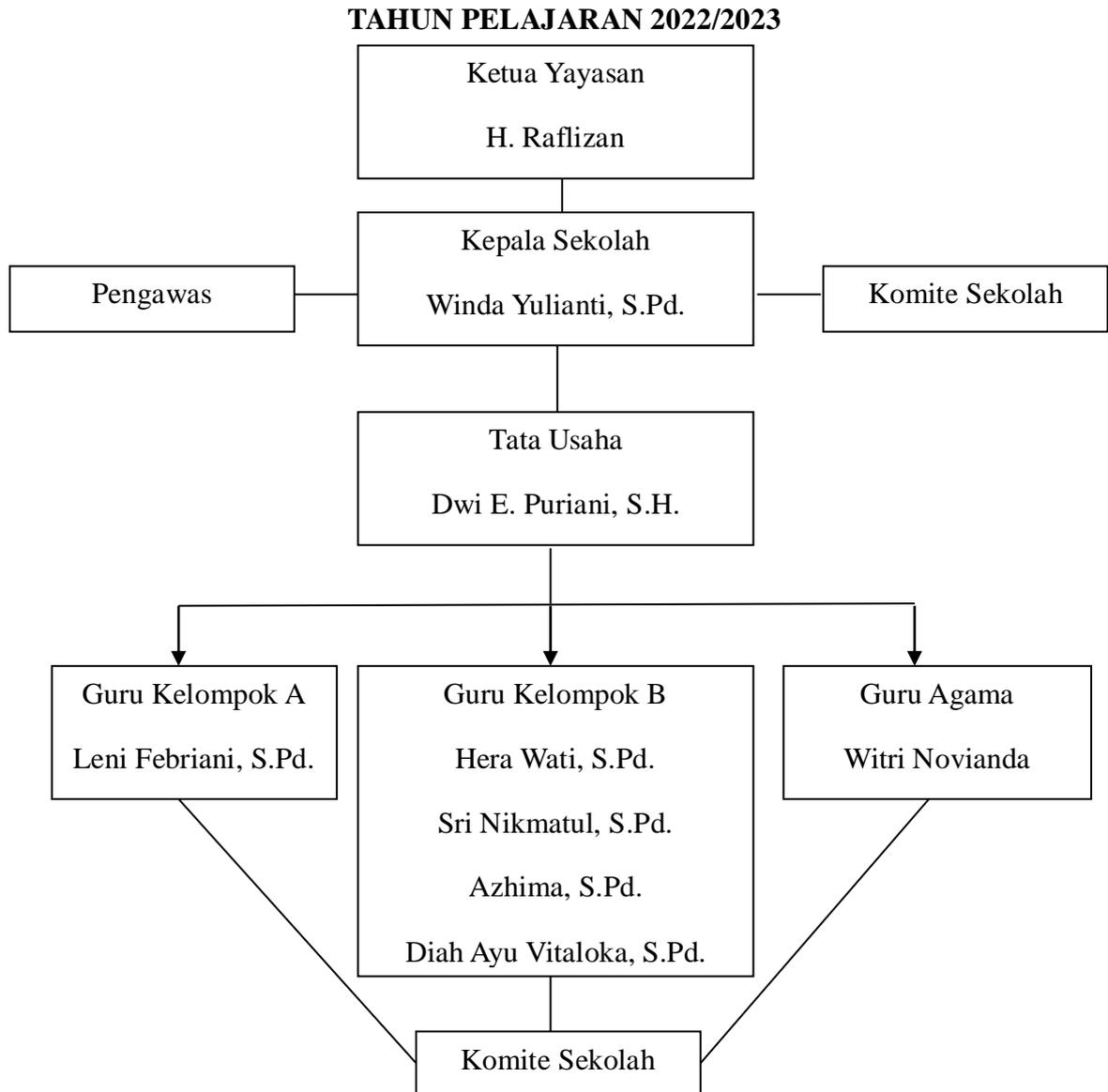


Gambar 4.1 Peta Lokasi TK Hafidzan Lestari

4.1.6 Struktur Kepengurusan TK Hafidzan Lestari

Adapun struktur kepengurusan di TK Hafidzan Lestari yang terdiri dari Ketua Yayasan, Kepala Sekolah, Tata Usaha, Guru Kelompok A, Guru Kelompok B, Guru Agama dan Komite Sekolah. Dapat dilihat pada bagan, sebagai berikut

STRUKTUR ORGANISASI TK HAFIDZAN LESTARI



Gambar 4.2 Struktur Organisasi TK Hafidzan Lestari

1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Kegiatan bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai oleh anak, karena pada umumnya dunia anak adalah bermain. Pendapat diatas mendapat dukungan dari Khadijah & Armanila (2017) yang menyatakan bahwa, bermain

merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, yaitu aspek perkembangan sosial, emosi dan keperibadian. Melalui bermain juga anak dapat mengoptimalkan stimulasi yang diberikan baik dari luar maupun dari dalam. Pada penelitian ini, peneliti mengarah ke kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan bermain dalam proses pembelajaran di kelas yang diberikan guru harus menarik dan mengandung perhatian. Misalnya : Guru mengajak anak membuat bentuk kotak makanan menggunakan media *block brick*.

Pada penelitian ini, untuk kegiatan bermain dalam proses pembelajaran akan dilakukan oleh semua anak kelas B2, akan tetapi untuk observasi hanya difokuskan kepada 5 anak yang memiliki minat bermain yang cukup rendah dalam kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Sedangkan wawancara dilakukan hanya kepada guru kelas B2. Berikut tabel sampel dan informan pada penelitian ini :

Tabel 4.4 Informan Dan Sampel Penelitian

No.	Nama	Keterangan
1.	Hera Wati, S.Pd.	Guru kelas sebagai informan
2.	JI	Anak sebagai sampel
3.	FI	Anak sebagai sampel
4.	AZ	Anak sebagai sampel
5.	EL	Anak sebagai sampel
6.	FA	Anak sebagai sampel

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan observasi kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran, wawancara dengan guru kelas dan dokumentasi kegiatan bermain anak menunjukkan bahwa minat bermain anak

menggunakan media *block brick* ini cukup baik dan menunjukkan hasil yang optimal. Berikut merupakan hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasannya.

4.2.1 Respon Anak Ketika Aktivitas Bermain Menggunakan Media *Block Brick*

Azwar (2002) dalam Oktavianus (2017) mengatakan, respon merupakan suatu reaksi atau tindakan dari sebuah stimulus atau rangsangan yang diberikan. Salah satu bentuk respon adalah perasaan senang. Perasaan senang adalah apa bila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap suatu kegiatan tertentu tanpa ada rasa terpaksa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai respon anak ketika kegiatan bermain menggunakan media *block brick*, anak-anak cenderung lebih senang dan menyukai kegiatan bermain dalam proses pembelajaran seperti ini, karena anak langsung menggunakan media yang nyata. walaupun dengan adanya bantuan dorongan motivasi dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas B2 juga menunjukkan bahwa ketika aktivitas bermain dengan menggunakan media *block brick* ini anak sangat antusias dalam bermain menggunakan media ini, karena merupakan media nyata. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas :

“Anak sangat berantusias dalam bermain *block brick* karenakan benda nyata, jadi anak lebih tau apa kegunaan *block brick* itu sesuai dengan tema pada hari itu. Anak sepertinya lebih senang dan gembira kalau melihat *block brick* itu.

Pertanyaan lanjutan : Mungkin anak juga sudah terbiasa menggunakan *block brick* itu ya bun?

“Iya, jadi anak itu suka bermain *block brick* itu”.

Pertanyaan lanjutan : Kalau sebelum dilakukan penelitian apakah pernah diterapkan juga atau hanya diberikan anak bermain bebas gitu?

“Kalau disini, *block brick* ini kami gunakan untuk kegiatan pengaman setelah anak melakukan kegiatan kelompok”.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media terutama media nyata untuk stimulus respon anak sangat penting. Apalagi jika digunakan dalam kegiatan bermain anak dikelas dalam proses pembelajaran, anak akan lebih berantusias dan tertarik untuk mencoba hal-hal baru dengan media *block brick* ini.

Hasil observasi dan wawancara tersebut diperkuat dengan data dokumentasi kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran dikelas :



Gambar 4.3 Respon Anak Ketika Aktivitas Bermain Menggunakan Media *Block Brick*.

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh respon anak ketika aktivitas bermain menggunakan media *block brick* yang diambil pada saat persiapan pembelajaran. Pada saat guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dan memberikan

media *block brick* ke setiap kelompok, anak sangat berantusias pada saat kegiatan akan dimulai, dapat dilihat pada foto tersebut anak tidak sabar untuk melakukan kegiatan bahkan mereka sampai ingin mengambil media sendiri karena sudah melihat kelompok disebelahnya sudah mulai melakukan kegiatan.

Berdasarkan hasil obeservasi, wawancara dan dokumentasi diperoleh data tentang respon anak ketika aktivitas bermain menggunakan media *block brick*, anak menunjukkan respon yang cukup baik, anak senang saat melakukan aktivitas bermain menggunakan media *block brick*, selain media ini dapat menarik minat anak untuk bermain, media ini juga merupakan media nyata. Seperti yang dijelaskan oleh Hasbi (2021), salah satu aktivitas bermain yang menarik, sederhana dan mudah diterapkan di lingkungan PAUD adalah bermain *block brick*. Permainan *block brick* ini bersifat fleksibel dan dapat dilakukan oleh anak secara individu maupun kelompok kecil, baik di dalam maupun di luar ruangan. Dalam rangka optimalisasi perkembangan dan belajar anak melalui bermain, maka aktivitas bermain *block brick* perlu diatur sedemikian rupa dengan mempertimbangkan keamanan, kenyamanan, kebutuhan, kondisi dan minat anak. Dengan pengelolaan yang baik, kegiatan bermain *block brick* dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan sekaligus mendidik bagi anak.

4.2.2. Cara Agar Anak Mau Mengerjakan Kegiatan Bermain Yang Diberikan

Guru

Guru sebagai pengajar dituntut untuk bisa menciptakan dan menjadikan aktivitas bermain dalam proses pembelajaran anak menjadi lebih menarik, tidak

hanya sekedar mengajarkan saja. Salah satu caranya agar anak mau melakukan kegiatan adalah dengan penggunaan media sebagai pendukung aktivitas bermain dalam proses pembelajaran anak dan membuat situasi pembelajaran yang menarik, sehingga anak mau menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan tersebut. Keterlibatan merupakan keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Anak yang berminat terhadap suatu kegiatan, akan memiliki kemauan untuk ikut berpartisipasi. Pendapat di atas mendapat dukungan dari Maghfiroh & Suryana (2021) yang menyatakan bahwa, media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang stimulasi oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai cara agar anak mau mengerjakan kegiatan bermain yang diberikan guru adalah guru terlebih dahulu menjelaskan mengenai media dan kegiatan yang akan dilakukan, serta diberikan contoh. Anak-anak cenderung terlibat pada saat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran dengan membagi tugas masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas B2 juga menunjukkan bahwa anak akan mau ikut terlibat dalam kegiatan, jika media atau kegiatannya menarik. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas :

“Kalau kegiatan bermain sih, kita sebagai guru ya terlebih dahulu dijelasin dulu apa kegiatan mainnya, dikasih contoh atau hal-hal menarik yang bikin anak itu lebih tertarik dengan kegiatan bermain tersebut”.

Pertanyaan lanjutan : Kalau di sini bermain anak itu lebih ke *indoor* atau *outdoor* bun?

“Disini sih, kadang *indoor* kadang *outdoor* juga, soalnya disini juga ada kegiatan motoriknya 1 kali seminggu”.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa, cara agar anak mau mengerjakan kegiatan bermain yang diberikan guru, terlebih dahulu kita sebagai seorang guru harus menjelaskan terlebih dahulu kepada anak mengenai media dan kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu, berikan juga contoh atau hal-hal menarik agar anak mau ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

Hasil observasi dan wawancara tersebut diperkuat dengan data dokumentasi kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran dikelas :



Gambar 4.4 Keterlibatan Anak Dalam Aktivitas Bermain

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh cara agar anak mau mengerjakan kegiatan bermain yang diberikan guru yang diambil pada saat proses pembelajaran. Pada saat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran dilakukan dapat dilihat

pada foto tersebut semua anak terlibat pada saat kegiatan dimulai. Terdapat ada anak yang mencari warna dan bentuk yang sama, serta ada anak yang menyusun atau membuat bentuknya.

Berdasarkan hasil obeservasi, wawancara dan dokumentasi diperoleh data tentang cara agar anak mengerjakan kegiatan kegiatan bermain yang diberikan guru, anak mampu berkerja sama didalam kelompoknya dan menyelesaikan kegiatannya walaupun masih dengan bantuan dan arahan dari guru. Seperti yang jelaskan oleh Hasbi (2021), bermain *block brick* dapat memfasilitasi anak untuk belajar berfikir kritis, berkomunikasi dan bekerja sama, misalnya saat membuat bangunan bersama temannya.

4.2.3. Pentingnya Penggunaan Media Dalam Kegiatan Bermain Anak

Penggunaan media dalam kegiatan bermain dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam beinteraksi dengan anak. Pendapat diatas mendapat dukungan dari Khadijah (2016) dalam Dewi (2017) yang mengatakan bahwa, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, perhatian serta kertertarikan anak. Ketertarikan berhubungan daya dorong pada saat anak tertarik dengan benda, orang, kegiatan dan pengalaman. Oleh karena itu, penggunaan media dalam kegiataan bermain anak dalam proses pembelajaran itu sangat penting, dengan penggunaan media dapat membuat anak menunjukkan ketertarikannya terhadap kegiatan menggunakan media tersebut. Selain dapat digunakan dapat untuk mempermudah interaksi guru dan anak, dari media ini juga anak dapat

mengetahui bentuk media dan kegunaan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai pentingnya penggunaan media dalam kegiatan bermain anak adalah anak dapat menunjukkan ketertarikannya terhadap kegiatan menggunakan media tersebut pada saat proses kegiatan bermain. Anak bertanya kepada guru ketika tidak mengerti intuksi yang diberikan oleh guru, misalnya : Bunda ini pasangannya yang mana bunda, setelah ini bagaimana bunda, ini diletakkan dimana bunda dan lain sebagainya. Selain itu, anak juga cukup aktif melakukan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan bermain dalam proses pembelajaran itu sangat penting, jika tidak ada media guru akan sulit untuk menyampaikan materi dan anak juga akan sulit untuk memahaminya. Seperti penggunaan media *block brick* ini, selain bisa digunakan untuk kegiatan bermain anak juga dapat membantu perkembangan fisik motorik anak. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas :

“Kalau menurut kami sih sangat penting, karena guru-guru kalau tidak ada media mau apa gitukan. Jadi, seperti media *block brick* ini juga salah satu media yang dapat membantu perkembangan fisik motorik anak’.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa, penggunaa media sangat penting dalam kegiatan bermain anak. Jika tidak menggunakan media bukan hanya guru yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, tetapi anak juga akan mengalami kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Hasil observasi dan wawancara tersebut diperkuat dengan data dokumentasi kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran dikelas :



Gambar 4.5 Ketertarikan Anak Dalam Aktivitas Bermain



Gambar 4.6 Ketertarikan Anak Dalam Aktivitas Bermain

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh, pentingnya penggunaan media dalam kegiatan bermain anak yang diambil pada saat proses pembelajaran. Pada saat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran dilakukan dapat dilihat pada foto tersebut semua anak menunjukkan ketertarikan pada saat melakukan kegiatan

dengan cara bertanya kepada guru terkait intruksi yang tidak dimengerti dan anak juga aktif pada saat kegiatan.

Berdasarkan hasil obeservasi, wawancara dan dokumentasi diperoleh data tentang pentingnya penggunaan media dalam kegiatan bermain anak. Media sangat penting untuk menunjang aktivitas anak, jika tidak ada media anak juga anak cepat merasakan bosan dan rasa tertarik anak untuk belajar itu akan berpengaruh dalam minat bermain anak. Pada saat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran anak bertanya kepada guru dan anak juga mau melakukan kegiatannya sampai selesai, hal tersebut menunjukkan bahwa anak memiliki ketertarikan dalam kegiatan bermain dalam proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Asmariansi (2016), media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada peserta didik yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan.

4.2.4. Penggunaan Media *Block Brick* Dapat Membuat Anak Tertarik Dan Berminat Dalam Bermain

Media *block brick* merupakan media sejeni lego/balok. Media ini sangat umum digunakan dikalangan anak-anak. Fadhilah, dkk (2019) menyatakan bahwa, *block brick* memiliki beberapa kelebihan jika digunakan guru dalam proses pembelajaran, selain dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, juga dapat meningkatkan minat bermain anak dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan perasaan senang dan tertarik pada saat melakukan kegiatan. Media

ini tidak hanya menyusun *brick* saja, penggunaan media ini juga memiliki banyak manfaat salah satunya adalah menyatukan ide bersama jika dilakukan dengan kelompok atau bekerja sama. Media ini dapat digunakan untuk menarik minat anak dalam bermain dalam proses pembelajaran, karena pada umumnya media ini cukup sering digunakan di kelas B2 TK Hafidzan Lestari ini, tetapi hanya digunakan untuk bermain bebas saja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai penggunaan media *block brick* dapat membuat anak tertarik dan berminat dalam bermain, anak dapat menunjukkan ketertarikan pada saat kegiatan pembelajaran akan dimulai, ketika guru menjelaskan anak-anak langsung terfokus kepada media dan bentuk yang dibuat dari media tersebut, seketika anak langsung maju kedepan untuk melihat lebih dekat dan menyentuh media itu. Anak-anak juga bertanya kepada guru cara membuatnya bagaimana.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas menunjukkan bahwa penggunaan media *block brick* ini sangat membuat anak tertarik dalam kegiatan bermain pada saat proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga sudah terbiasa digunakan anak, tetapi hanya untuk bermain bebas setelah melakukan kegiatan inti. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas :

“Sepertinya, kalau kita lihat dari penelitian bunda, anak-anak sangat tertarik dalam permainan *block brick* ini, karena juga sudah terbiasa tadi”.

Pertanyaan lanjutan : Cuma bedanya mungkin ini ditentukan gitu ya bun?

“Iya, kalau ini pakai kelompokkan, kalau kami disinikan cuma kegiatan

pengaman setelah habis kegiatan kelompok. Sedangkan penelitian kemaren kita menggunakan kelompok pada kegiatan pengaman”.

Pertanyaan lanjutan : Berarti sebelumnya kegiatan pengaman tidak menggunakan kelompok, individu gitu bun?

“Anak mainnya sama-sama aja, classical gitu”.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa, penggunaa media *block brick* dalam kegiatan bermain dapat membuat anak tertarik. Media ini juga cukup sering digunakan anak, tetapi untuk bermain bebas. Media ini ternyata tidak hanya menarik dimata anak ketika digunakan untuk bermain bebas saja, tetapi jika digunakan dalam proses pembelajaran juga anak tertarik.

Hasil observasi dan wawancara tersebut diperkuat dengan data dokumentasi kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran dikelas :



Gambar 4.7 Ketertarikan Anak Dalam Aktivitas Bermain Menggunakan *Block Brick*

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh, penggunaan media *block brick* dapat membuat anak tertarik dan berminat dalam bermain yang diambil pada saat proses pembelajaran dimulai. Pada saat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran dimulai dapat dilihat pada foto tersebut anak menunjukkan ketertarikan pada saat anak mendekat maju kedepan untuk melihat lebih dekat dan menyentuh media itu. Timbullah rasa penasaran pada diri anak dan muncullah rasa ketertarikan anak untuk mencoba membuat bentuk seperti contoh yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi diperoleh data tentang penggunaan media *block brick* dapat membuat anak tertarik dan berminat dalam bermain, menunjukkan bahwa media ini terbukti bisa menarik minat anak dalam bermain dalam proses pembelajaran. Apalagi media ini juga cukup sering digunakan di kelas B2 TK Hafidzan Lestari, hanya saja membedakannya adalah waktu penggunaan, cara penggunaan dan aturan penggunaannya saja, yang biasanya anak hanya menggunakan media ini pada waktu bermain bebas, tetapi pada penelitian ini anak menggunakannya pada saat proses pembelajaran.

4.2.5. Cara Agar Anak Mempehatikan Disaat Guru Menjelaskan

Suryana (2014) dalam Maghfiroh & Suryana (2021), sebagai seorang guru harus bisa membuat situasi belajar menyenangkan agar bisa menarik perhatian anak dalam proses kegiatan dan juga dapat mempermudah guru untuk menyampaikan ide. Salah satu cara guru untuk mengatasi keadaan tersebut adalah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Perhatian adalah

konsentrasi anak terhadap pengamatan, pengertian dan mengabaikan banyak hal. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran anak, apalagi jika anak media yang digunakan tersebut asing bagi anak atau bentuk yang dihasilkan dari media itu belum pernah dibuat oleh anak. Tumbuhlah rasa ingin tau atau pertanyaan dari anak untuk mengetahui bentuk media atau hasil yang dibentuk oleh media tersebut misalnya : Bunda ini apa, bunda ini buatnya bagaimana, bunda ini gunanya untuk apa dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai cara agar anak memperhatikan disaat guru menjelaskan, disini guru menggunakan media *block brick* pada saat kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran sebagai media pendukung, guru juga memberikan contoh bentuk yang dihasilkan media tersebut, serta guru juga menjelaskan terkait apa yang akan dilakukan menggunakan media tersebut. Terbukti bahwa anak menunjukkan perhatian terhadap apa yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas menunjukkan bahwa cara agar anak memperhatikan disaat guru menjelaskan adalah dengan penggunaan media yang menarik. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas :

“Kalau anak memperhatikan sih nah itu tadi, pertama harus ada media yang menarik dan membuat anak tertarik. Contohnya dalam kegiatan tema tanaman buah, anak itu harus lihat langsung media pembelajarannya kita langsung bawa apel atau benda nyatanya. Jadi anak-anak kalau lagi tidak puasakan bisa merasakan apa itu rasa apel, bagaimana bentuk apel”.

Pertanyaan lanjutan : Itukan untuk tema yang gampang didapat ya bun, bagaimana kalau tema yang kesulitan didapat, misalnya air, udara dan api itu kan sulit didapat ya bun, itu bagaimana bun untuk medianya?

“Kalau airkan bisa kita bawa air, kalau api bisa kita bawa korek api, cuma kita yang pegang. Kalau yang sulit-sulit itu misalnya seperti hewan ni gajah, tidak mungkin kita bawa gajahkan, jadi kita pakai media gambar atau alat peraga”.

Pertanyaan lanjutan : Seperti animasi mainan ya bun?

“Iya, bisa juga kadang kita gunakan laptop, kita tunjukkan ke anak dongeng tentang gajah atau kita tunjukkan gambar gajah kepada anak”.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa, cara agar anak memperhatikan disaat guru menjelaskan adalah dengan penggunaan media yang menarik. Selain penggunaan media yang berbentuk properti bisa juga menggunakan media yang berbentuk makanan, kalau media yang berbentuk makanan anak bisa mencicipi rasa makanan, mengetahui bentuk makanan, apa saja yang ada di dalam makanan tersebut dan lain sebagainya.

Hasil observasi dan wawancara tersebut diperkuat dengan data dokumentasi kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran dikelas :



Gambar 4.8 Anak Memperhatikan Disaat Guru Menjelaskan



Gambar 4.9 Anak Memperhatikan Disaat Guru Menjelaskan

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh, cara agar anak memperhatikan disaat guru menjelaskan yang diambil pada saat guru menjelaskan kegiatan bermain. Pada saat guru menjelaskan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media *block brick* sebagai pendukung dan guru

juga telah membuat hasil bentuk dari media tersebut, serta guru juga memberikan sedikit penjelasan mengenai kegiatan bermain yang akan dilakukan. Dapat dilihat pada foto tersebut anak menunjukkan perhatian pada saat guru menjelaskan. Ada anak yang mengacungkan tangan karena mengetahui pertanyaan dari guru dan mengacungkan tangan karena belum mengerti, mendekat maju kedepan untuk melihat lebih dekat dan menyentuh media itu.

Berdasarkan hasil obeservasi, wawancara dan dokumentasi diperoleh data cara agar anak memperhatikan disaat guru menjelaskan, menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian anak agar konsentrasi dalam pembelajaran. Apalagi jika media yang digunakan adalah media yang berbentuk makanan, anak bisa langsung mencicipi bagaimana rasa makanan tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Hasbi (2021), bermain *block brick* merupakan kegiatan yang bersifat edukatif dan konstruktif yang memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak, antara lain : Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar mengendalikan permainan, melatih konsentrasi, mengembangkan rasa percaya diri, melatih kesabaran, mengasah kecerdasan dan meningkatkan keterampilan.

Setelah dilakukan upaya yang maksimal dari guru kelas B2 berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang sesuai dengan minat bermain anak usia dini, maka peneliti mendapat data penilaian observasi akhir sebagai berikut :

Tabel 4.5 Data Akhir Minat Bermain Anak Menggunakan Media***Block Brick***

No.	Nama	Indikator Pencapaian								Ket.
		1		2		3		4		
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	
1.	JI	BSH	BSH	MB						
2.	EL	BSH	BSH	MB						
3.	AZ	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
4.	FI	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5.	FA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan :

P1 : Point Pertama Pada Indikator

P2 : Point Kedua Pada Indikator

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Pada penelitian ini, peneliti mengambil salah satu kelas sebagai sampel, yaitu kelas B2 yang berjumlah 20 peserta didik dengan sampel penelitian 5 anak. Pengumpulan data dalam menganalisis minat bermain anak menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi. Disini peneliti mengamati anak pada saat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran

menggunakan media *block brick*.

Berdasarkan hasil observasi akhir dan wawancara yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi minat bermain menggunakan media *block brick* pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 cukup baik dengan diterapkannya langkah-langkah yang telah menunjukkan hasil yang optimal. Berikut peneliti uraikan hasil observasi akhir minat bermain anak menggunakan media *block brick* :

- a. JI : Sesuai dengan hasil observasi yang ditinjau dari indikator minat bermain, yaitu perasaan senang point 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Keterlibatan point 1 dan 2 mulai berkembang. Ketertarikan point 1 dan 2 mulai berkembang. Perhatian point 1 dan 2 mulai berkembang. Dapat disimpulkan bahwa minat bermain JI dalam proses pembelajaran dikelas mulai berkembang.
- b. EL : Sesuai dengan hasil observasi yang ditinjau dari indikator minat bermain, yaitu perasaan senang point 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Keterlibatan point 1 dan 2 mulai berkembang. Ketertarikan point 1 dan 2 mulai berkembang. Perhatian point 1 dan 2 mulai berkembang. Dapat disimpulkan bahwa minat bermain EL dalam proses pembelajaran dikelas mulai berkembang.
- c. AZ : Sesuai dengan hasil observasi yang ditinjau dari indikator minat bermain, yaitu perasaan senang *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Keterlibatan *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Ketertarikan *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Perhatian *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Dapat disimpulkan bahwa minat bermain AZ dalam proses

pembelajaran dikelas berkembang sesuai harapan.

- d. FI : Sesuai dengan hasil observasi yang ditinjau dari indikator minat bermain, yaitu perasaan senang *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Keterlibatan *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Ketertarikan *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Perhatian *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Dapat disimpulkan bahwa minat bermain FI dalam proses pembelajaran dikelas berkembang sesuai harapan.
- e. FA : Sesuai dengan hasil observasi yang ditinjau dari indikator minat bermain, yaitu perasaan senang *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Keterlibatan *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Ketertarikan *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Perhatian *point* 1 dan 2 berkembang sesuai harapan. Dapat disimpulkan bahwa minat bermain FA dalam proses pembelajaran dikelas berkembang sesuai harapan.