

**METODE BERMAIN LEGO DALAM UPAYA MENUMBUHKEMBANGKAN
KECERDASAN KINESTETIK PADA ANAK USIA DINI
(Studi Kasus di Lembaga Pendidikan Manusia Unggul)**

Fitria Yulianti Ningtyas

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini melalui metode bermain Lego di Lembaga Pendidikan Manusia Unggul. Melalui permainan Lego, anak yang memiliki gaya belajar kinestetik akan terstimulasi kecerdasan dan kemampuannya, terutama kecerdasan kinestetiknya. Sebab pada dasarnya, anak dengan gaya belajar kinestetik, memiliki kelebihan dalam ruang gerak serta berlebih energinya. Sehingga saat belajar, anak membutuhkan ruang yang cukup luas, serta permainan yang menantang. Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana langkah-langkah dalam menerapkan metode bermain Lego dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di Lembaga Pendidikan Manusia Unggul. 2) Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana pelaksanaan dalam menerapkan metode bermain Lego dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di Lembaga Manusia Unggul. 3) Untuk mengetahui dan menganalisis dampak dan hasil dari penerapan metode bermain Lego dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di Lembaga Pendidikan Manusia Unggul. 4) Untuk mengetahui dan menganalisis apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan metode bermain Lego dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di Lembaga Manusia Unggul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif naturalistik. Ciri yang menonjol dari penelitian ini adalah cara pengamatan dan pengumpulan datanya dilakukan dalam latar/setting alamiah. Artinya tanpa memanipulasi subyek yang diteliti. Penelitian ini mencakup juga keyakinan terhadap sifat dasar dari realitas (yang diamati), hubungan antara orang yang mencoba mengetahui sesuatu (peneliti) dan hal yang mereka coba ketahui (yang diteliti), peranan/pengaruh dari nilai-nilai (yang dianut

peneliti) dan variable-variabel lainnya yang serupa itu. Kajian data pada penelitian ini didapat dari hasil pengamatan langsung kegiatan belajar mengajar guru di Lembaga Pendidikan Manusia Unggul dan dari hasil wawancara. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain Lego dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, sangat berpengaruh. Pola pikir anak lebih kreatif dan imajinatif.

Kata kunci: kecerdasan kinestetik, permainan lego.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia pada hakekatnya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan setiap warga negara berhak mendapat pendidikan yang layak, hal ini tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke empat yang berbunyi: "Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial." Dan Undang-Undang Dasar pasal 31 ayat 1 yang berbunyi: "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan".

Kini, pendidikan berlangsung dalam tiga jalur yakni pendidikan formal, non formal dan pendidikan informal (UU SISDIKNAS pasal 13,14, dan 15 ayat 1). Pendidikan wajib pun tidak hanya sembilan tahun, tetapi pemerintah pun menganjurkan untuk melangsungkan pendidikan mulai dari usia 0-6 tahun yang dikenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut UU No. 20 tahun 2003: "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut." (Dirjen Pendidikan Luar Sekolah, 2002).

Seperti halnya pendidikan SD, SLTP dan SMU. Pendidikan anak usia dini pun dilaksanakan melalui tiga jalur. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

formal yaitu pendidikan yang diselenggarakan di Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) non formal yaitu pendidikan yang diselenggarakan di Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KOBBER/ KB), Play Group (PG), Pos PAUD yang intergrasi dengan posyandu, Satuan PAUD Sejenis (SPS) dan lain-lain (UU SISDIKNAS No. 20 Th. 2003 pasal 28 ayat 4). Sedangkan, pendidikan informal yaitu pendidikan yang dilakukan orang tua di rumah, home schooling pun termasuk di dalamnya.

Pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dilakukan dengan cara bermain sambil belajar. Pembelajaran dikemas sedemikian rupa agar dapat memberikan suasana yang menyenangkan, memuaskan dan membekas. Dalam hal ini guru merancang pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan stimulasi dan membantu mengembangkan potensi seoptimal mungkin. Karena pada usia ini menurut para ahli menyebutnya masa keemasan (golden age). Hal ini sesuai dengan pendapat Surya (1985 : 51) masa yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena merupakan awal bagi anak mengenal sekolah, mulai berkelompok, masa menjelajah, bertanya, meniru, kreatif dan usia bermain.

B. KAJIAN TEORI DAN METODE

Menurut Sarah Smilanky, pada dasarnya memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreatifitas sangat individual antar anak yang satu dengan anak yang lain. Jadi dapat dikatakan bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi kreatifnya, anak dapat berkreatifitas dalam setiap kegiatan bermainnya.

Smilanky dalam Dockett dan Fleer mengemukakan tahap bermain anak usia dini sebagai berikut: 1) Bermain Fungsional, gerakan sederhana dan berulang-ulang, 2) Bermain Memangun (Constructive Play), 3) Symbolic atau Make Believe Play. Merupakan ciri periode operasional yang ditandai dengan bermain khayal (pura-pura). Pada tahapan ini, anak sudah mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain, 4) Social Play Games with Rules. Pada tahap ini anak menggunakan simbol yang banyak diwarnai nalar dan logika yang bersifat objektif dalam bermain. Kegiatan anak lebih banyak

dikendalikan oleh aturan permainan, 5) Games with rules and Sports. Aturan pada olahraga jauh lebih ketat dan kaku, namun pada tahap ini anak senang melakukan kegiatan ini berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya pada tahap ini, bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

Metode penelitian kualitatif naturalistik digunakan untuk mengetahui apakah kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode bermain sesuai dengan rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

Populasi anak usia dini yang tercatat di Lembaga Manusia Unggul sebanyak 12 siswa. Sedangkan jumlah sampel adalah 5 siswa yang khusus dijadikan bahan observasi dan studi kasus. Terdiri dari 4 orang laki-laki dan 1 orang perempuan.

Instrumen yang digunakan adalah Lembar Observasi dan Lembar Wawancara, sedangkan Prosedur Pengolahan Data terdiri dari 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan pengumpulan data, 3) Pengolahan data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa para guru di Lembaga Manusia Unggul terbilang baik, dalam mengimplementasikan metode bermain Lego untuk menumbuhkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Mereka mendemonstrasikan cara bermain Lego dengan kreatifitas guru itu sendiri. Mereka membimbing para siswa dan memberikan umpan balik dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bermain Lego berdasarkan imajinatif dan kreatifitas mereka sendiri.

Dan dapat diketahui bahwa rasa ketertarikan anak pada permainan Lego, membuat anak sangat senang ketika bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2001: 43) yang menyatakan bahwa pengenalan konsep pada anak usia prasekolah dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang dan tanpa dia sadari ternyata dia sudah banyak belajar. Dalam hal ini, pada saat bermain Lego, tanpa disadari keterampilan kreativitas dan imajinasi pada anak meningkat.

Peningkatan keterampilan kreativitas dan imajinasi melalui permainan Lego, dapat dilihat dari cara anak menyusun permainan Lego dengan bentuk dan hasil yang maksimal. Mereka dapat menyusun Lego dengan

berbagai macam bentuk seperti membuat kendaraan, membuat robot, dan lain sebagainya.

Pada sesi wawancara kepada guru bernama Miss Nunik, penulis meminta tanggapan beliau tentang efek dan respon anak-anak terhadap metode yang beliau berikan.

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain Lego dalam menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di Lembaga Manusia Unggul, sangat berpengaruh. Pola pikir serta kreativitas anak meningkat dibandingkan sebelum menerapkan metode bermain sambil belajar.

Berdasarkan (UU SISDIKNAS pasal 13,14, dan 15 ayat 1). Pendidikan wajib pun tidak hanya sembilan tahun, tetapi pemerintah pun menganjurkan untuk melangsungkan pendidikan mulai dari usia 0-6 tahun yang dikenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut UU No. 20 tahun 2003: "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut." (Dirjen Pendidikan Luar Sekolah, 2002).

Dari observasi yang dilakukan di kelas Lembaga Manusia Unggul dengan jumlah murid 12 orang kegiatan bermain sambil belajar tetap dilakukan seperti biasa, dengan ditambahkan kegiatan konsentrasi dengan bermain Lego, anak-anak lebih tertarik dan bersemangat. Pelatihan yang diberikan kepada seluruh sampel meliputi dimensi motivasi, kreatifitas, kerjasama dan toleransi dalam bentuk presentasi dan bermain.

REKOMENDASI

Salah satu metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini adalah metode belajar sambil bermain. Oleh karena itu, metode pembelajaran tersebut dapat diterapkan di lembaga kursus lainnya juga di sekolah formal dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini.

Guru di Lembaga kursus yang mengajarkan anak usia dini, perlu meningkatkan pelaksanaan kegiatan bermain, seperti bermain Lego dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar kreativitas dan imajinasi anak berkembang.

Bagi siswa/ orangtua, metode bermain Lego ini dapat juga dilaksanakan di rumah, sehingga diharapkan agar orangtua tidak membatasi anak dalam bermain Lego dengan menyediakan media yang memadai. Media yang berupa alat permainan tersebut, dapat menstimulus daya khayal anak dalam menyusun permainan tersebut dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Amir Daien Indrakusuma. (1973). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S., Suhardjono dan Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhiz. (2002). *Media Pembelajaran Edisi I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Budi, Santoso Totok. (2003). *Hubungan Antara Permainan dengan Pola Pikir Anak di Surakarta*. Penelitian Reguler UMS.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2003). *Buku Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Masitoh. (2006). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas & Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia
- Nasution, S. (1988). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- S, Sudjana. (2000). *Pendidikan Non Formal*. Bandung: Falah Production
- Sugiono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Tuckman, W. Bruce. (1965). *Education Psychology*
- Zaman, Saeful,et.al. (2010). *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi diri dan Kelompok*. Jakarta: Gagasmedia