

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SMART COLOR BALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBEDAKAN WARNA DAN MELATIH MOTORIK KASAR PADA SISWA DI TK JAYANEGARA GUBENG SURABAYA

Smart Color Ball Games to Enhance Color Differentiation Skills and Train Gross Motor Skills in Students at TK Jayanegara Gubeng Surabaya

Dzul kifli^{1*}, Ummi Masrufah Maulidiyah²

dzulkifli@um-surabaya.ac.id¹, ummimasrufah@um-surabaya.ac.id²

*Corresponding author

¹⁻²Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini untuk meneliti penerapan media permainan Smart Color Ball di TK Jayanegara. Fokus penelitian ini adalah menjelaskan penerapan media permainan bola warna pintar dalam meningkatkan kemampuan membedakan warna dan melatih motorik kasar pada siswa taman kanak-kanak, Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan suatu kesimpulan tentang penerapan APE bola warna pintar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan APE Smart color ball sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan membedakan warna dan melatih motorik kasar pada anak melalui berbagai kegiatan atau ragam main yang ada APE smart color ball. Manfaat yang didapat adalah penelitian ini adalah dapat diaplikasikan diberbagai lembaga TK yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: Alat permainan edukatif, kemampuan membedakan warna, motorik kasar.

ABSTRACT

This research is to examine the application of Smart Color Ball game media in Jayanegara Kindergarten. The focus of this research is to explain the application of smart color ball game media in improving the ability to distinguish colors and train gross motor skills in early childhood students. The purpose of this study is to provide a conclusion about the application of smart color ball APE. This study uses a quantitative approach with a experiment descriptive method. The results showed that the application of the APE Smart color ball played a very important role in improving the ability to distinguish colors and train gross motor skills in children through various activities or various types of play that exist in the APE smart color ball. The benefit of this research is that it can be applied in various PAUD institutions in Indonesia.

Keywords: Educational game tools, ability to distinguish colors, gross motor skills.

1. Pendahuluan

Bermain merupakan salah satu kebutuhan, terutama bagi anak. Bermain sering diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot sensorik maupun motorik. Belajar sambil bermain dapat melatih anak dalam menggunakan kemampuan kognitifnya, dapat mengembangkan kreatifitas, dapat melatih kemampuan bahasa, dapat meningkatkan kepekaan emosinya. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian Holis (2016) bahwa bermain berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. Banyak kritik terkait pembelajaran di PAUD. Salah satu kritik terhadap pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah sebagai miniatur Sekolah Dasar (Yus, 2013).

Bermain dilakukan sambil belajar dilakukan dengan rileks tanpa paksaan sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan. Guru Taman Kanak- Kanak (TK) harus membimbing dan mengawasi anak dalam melakukan setiap gerakan yang dilakukan oleh anak dalam bermain sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal (Puspitowati, 2012). Guru berperan penting dalam pengembangan motorik kasar anak, untuk merangsang minat anak melakukan berbagai gerakan yang dapat membantu anak tumbuh menjadi anak yang cerdas, kuat, dan sehat. Guru juga harus mampu menerapkan metode pembelajaran motorik yang menyenangkan bagi anak. Menurut hasil angket yang diberikan pada Guru TK saat PLPG yang dilakukan oleh Yus (2013) menunjukkan bahwa kegiatan akademik (baca tulis menggunakan lembar kerja) mendominasi kegiatan belajar rata-rata sebesar 70%. Berarti kegiatan bermain hanya sekitar 30%

diperoleh anak. Bila kondisi tersebut dialami anak selama menjalani kegiatan belajar di PAUD, maka anak akan melangkahi tahap perkembangan yang seharusnya anak lalui yaitu fase bermain. Menurut Piaget (1962) menjelaskan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa Perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang. Sejalan dengan Piaget, Vygotsky menekankan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Menurut Vygotsky seorang anak belum dapat berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek menjadi satu. Melalui bermain ia akan dapat memisahkan makna dengan objek sebenarnya.

Dengan demikian, bermain merupakan proses *selfhelp tool*. Keterlibatan anak dalam kegiatan bermain memberi peluang untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangannya bahkan memajukan zone of proximal development (ZPD) sehingga mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam mengfungsikan kemampuannya. Dengan bermain anak memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan dan alat berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Namun sebelum memilih jenis kegiatan bermain yang cocok dengan keadaan anak, tenaga pengajar harus mampu menentukan bentuk permainan yang di kategorikan edukatif maupun tidak yang mampu mencerdaskan anak.

Alat permainan edukatif dalam perkembangannya seringkali menggunakan istilah yang lain yaitu alat permainan edukatif yang disingkat APE. Permainan edukatif merupakan semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Adams (dalam Rahmaniah dkk, 2020). Di zaman modern seperti saat ini, jarang kita jumpai permainan tradisional yang masih di mainkan. Karena teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang pesat, sehingga mengeser permainan tradisional menjadi permainan modern yang dapat dengan mudah dimainkan melalui handphone, anakzaman sekarang juga lebih banyak mengakses game online daripada permainan manual. Besar kemungkinan adanya perubahan tersebut membuat anak-anak terutama usia dini kurang dalam mengasah motorik nya, sehingga diperlukan permainan edukatif yang dapat dimainkan sambil belajar.

Smart Color Ball

Merupakan suatu alat permainan edukatif yang di buat untuk memudahkan anak-nak dalam menghafal warna dan juga melatih perkembangan motorik kasar pada anak, alat permainan ini juga sangat mudah di buat dan yang terpenting adalah murah karena terbuat dari bahan dan alat yang sangat mudah untuk di dapatkan. Berikut cara membuat APE Smart Color Ball:

1. Menyiapkan alat dan bahan dasar APE yang terdiri dari:
 - Kardus bekas
 - Kardus bekas
 - Kertas metalik
 - Gunting
 - Baskom/Kantong plastic
 - Lem dan double tip
 - Bola kecil warna warni

2. Tahapan pembuatan APE Sart Colorr Ball:
 - Ambil kardus yang sudah di persiapankan.
 - Gunting kertas metalik sesuai bentuk kardus.
 - Setelah kertas siap, tempelkan kertas metalik menggunakan lem atau double tip sesuai warna yang telah diinginkan.
 - Jika lem sudah kering maka permainan sudah siap untuk di mainkan.
3. Prosedur Permainan
 - Bentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 anak dalam setiap kelompok.
 - Siapkan kardus dengan berbagai warna.
 - Siapkan bola berbagai warna.
 - Kemudian setiap kelompok berbaris di tempatnya masing-masing sesuai warna.
 - Ketika permainan di mulai setiap anggota kelompok mengambil bola sesuai dengan warna kotak masing- masing.
 - Setelah mengambil bola dari wadah lalu lemparkan ke dalam kardus sesuai dengan warna bola.
 - Setelah melempar langsung berjalan kebelakang untuk bergantian melempar.
 - Begitu seterusnya sampai waktu permainan habis.

Kendala dalam penerapan APE Smart Color Ball

- Anak-anak masih agak kebingungan pada saat uji coba yang di lakukan pada tahap pertama.
- Sulit mengatur anak-anak untuk tetap berada di posisinya.
- Konsentrasi anak kadang masih teralihkan untuk mengambil bola di bawah karena banyak bola yang tidak masuk.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan

tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan pandangan tersebut dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memperlakukan subjek penelitian dan kemudian melihat efek dari perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan set model desain pre-test-post-test. Alasan perancangan ini adalah adanya pre-test sebelum perlakuan, yang dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang hasil perlakuan karena dapat dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali. Kemudian peneliti melakukan post-test untuk membandingkan hasil perlakuan dengan pretest yang sudah dilakukan di awal.

Penelitian ini dilakukan di TK Jayanegara Gubeng Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 10 siswa TK Jayanegara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

2. Hasil dan Pembahasan

Uji coba tahap pertama yang dilakukan di TK Jayanegara pada hari selasa, tanggal 17 Mei 2022 di dapatkan hasil observasi pada subyek yaitu murid TK jayanegara yang memainkan APE smart color ball sebagian besar masih agak kesulitan dan kebingungan dalam melaksanakan permainan namun ada beberapa siswa yang sudah mampu memahami konsep dan cara bermainnya dan subyek mampu melempar bola dengan baik meskipun ada beberapa bola yang tidak masuk ke dalam kotak, pada uji coba pertama ini di laksanakan di dalam ruang kelas TK Jayanegara.

Uji coba kedua yang di laksanakan pada hari jumat tanggal 20 Mei 2022 di halaman depan TK Jayanegara, di dapatkan hasil observasi yaitu anak-anak telah mengetahui dan memahami konsep permainan dengan baik sehingga dalam

proses pelaksanaan uji coba tahap kedua ini berjalan dengan lancar namun masih harus di dampingi oleh guru dan peneliti agar anak-anak fokus terhadap permainan yang di mainkannya.

Menurut Triharso (2013) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Pemilihan permainan yang benar dan tepat dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Salah satunya adalah perkembangan kemampuan motorik kasar anak di TK Jayanegara. Melalui pemberian stimulus akan membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani, sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Menurut Sujiono (2009), melempar adalah mengarahkan satu benda dipegang dengan cara mengayunkan tangan kearah tertentu. Menurut Lilis Madyawati, (2012), tujuan bermain lempar tangkap bola itu untuk melatih konsentrasi anak, melatih motorik kasar anak, melatih kemampuan kognitif anak, dan mengasah kecerdasan kinestetik.

Kemampuan melempar bola merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini untuk meningkatkan motorik kasar agar pembentukan otot-otot tangan bisa terlatih, serta pembentukan sistem saraf dan otak anak, juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan melatih kordinasi mata anak supaya lebih focus

3. Kesimpulan

Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah terdiri dari 2 kelompok yang beranggotakan 5 anak pada setiap kelompoknya, uji coba di lakukan sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 17 dan 20 Mei berlokasi di TK Jayanegara Surabaya.

Berdasarkan hasil uji coba pertama dan kedua, subyek dapat belajar memahami konsep warna sehingga subyek dapat mengambil dan melempar bola sesuai dengan warna kotak meskipun awalnya agak kebingungan dengan konsep permainan.

Menurut penuturan guru permainan Smart Color Ball ini cukup efektif untuk di gunakan karena terbuat dari bahan yang mudah di dapatkan, serta dengan konsep permainan yang mudah untuk di fahami oleh anak-anak yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai warna serta dapat melatih motorik kasar anak.

4. Saran

Berdasarkan hasil penelitian TK Jayanegara, dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, meningkatkan pengetahuan dasar warna anak melalui metode eksperimen, dan bagi peneliti selanjutnya dapat mencari manfaat lain pada anak paud dengan menggunakan alat permainan smart colour ball. Serta dukungan dari pihak kepala sekolah, guru dan juga pendamping yang diharapkan selalu memperhatikan perkembangan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Ade Holis. 2016. Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikn Universitas Garut. Vol. 9 No 1 Hal 23-37

Ilma, Aiza. 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Pada Anak Di TK Yaspal III Koto Padang Luar. Skripsi:

Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Batu Sangkar

Madyawati, Lilis. 2012. Permainan dan Bermain 1 (Untuk Anak). Jakarta:Prenada

Piaget, J. 1962. Play, dreams, and imitation in childhood. New York: W. W. Norton.

Rahmaniah, Rima dkk. 2020. Permainan Edukasi Psikososial Di Desa Aik Brik Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. Vol 3 No 2

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks

Triharso, Agung. 2013. Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Andi Offset

Wahyuni, Rezki. 2020. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Di TK Mentari Bulogading Kabupaten Gowa. Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Anak Usia Dini. Vol 6 No 2

Yulianto, Dema. 2016. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B RA Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. Jurnal Pinus. Vol 2 No. 2

Yus, Anita. 2013. Bermain sebagai kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI -Vol. 8 No.2