

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Block Brick dalam Minat Bermain pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B2 TK Hafidzan Lestari Kota Jambi

Received: 25 Juni 2023

Revised: 28 Juni 2023

Accepted: 4 Juli 2023

Sarmila, Indryani, Sri Indriani Harianja
Universitas Jambi
E-mail: sarmilasi789@gmail.com, indryanijambi@gmail.com,
sriindrianiharianja@unja.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *block brick* dalam minat bermain pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari yang berjumlah 20 anak. Observasi aktivitas belajar yang ditinjau dari minat bermain anak, wawancara dengan guru kelas dan dokumentasi menjadi Teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling purposive*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *block brick* dalam minat bermain anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi cukup baik dan minat anak dapat berkembang melalui media *block brick*.

Kata Kunci: media pembelajaran, *block brick*, minat bermain, anak usia dini

1. Pendahuluan

Pendidikan dengan suasana yang nyaman dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Magfiroh dan Suryana (2021) mengartikan media pembelajaran 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 di atas sejalan dengan pendapat 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 di kelas, jika kurang tepat kemungkinan dapat

mempengaruhi minat bermain pada anak. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana kegiatan anak di kelas lebih efektif, menyenangkan dan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan minatnya dalam bermain pada saat proses pembelajaran. Dewi (2017) menyatakan bahwa peran guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan minat anak. 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.

Minat bermain bagi seorang anak memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan orang dewasa, diantaranya yaitu bermain sambil belajar. 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”. Salah satu faktor pendukung minat anak dalam bermain adalah penggunaan media

Peneliti telah melakukan observasi di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi pada bulan Oktober 2022, ditemukan bahwa minat bermain pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 yang berjumlah 20 orang masih dikatakan cukup rendah. Terlihat ketika peneliti mengamati aktivitas bermain pada saat proses pembelajaran di kelas 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 kondisi yang menyebabkan anak memiliki minat bermain yang rendah terhadap aktivitas pembelajaran di dalam kelas karena kurangnya stimulasi dan penggunaan media saat pembelajaran berlangsung. Dalam observasi juga terlihat bahwa anak dapat muncul minat bermainnya ketika dalam proses pembelajaran yang menggunakan media, salah satu contoh medianya 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.

Block brick 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 (Rosari, 2019). Menurut Maela (2017) bahwa blok brick atau lego termasuk kedalam pengelompokkan media visual yang berbentuk tiga dimensi. Penggunaannya 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.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif sering disebut penelitian naturalistik, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik purpose sampling. 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. Observasi tidak langsung dan observasi partisipan yang peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas bermain pada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas B2 dengan tujuan untuk mengetahui minat bermain anak dengan menggunakan media block brick. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto-foto atau video mengenai kegiatan yang diteliti saat berada dilapangan, yaitu kegiatan bermain menggunakan media block brick. 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 seperti: a) pengumpulan data, b) reduksi data, c) penyajian data, dan d) penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Diskusi

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.

1. Respon anak ketika bermain menggunakan media *Block Brick*

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.



Gambar 1. Respon anak ketika aktivitas bermain menggunakan media *Block Brick*

2. Cara agar anak mau mengerjakan kegiatan bermain yang diberikan
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. Selain itu, guru mengungkapkan 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.



Gambar 2. 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.

3. Pentingnya penggunaan media dalam kegiatan bermain anak
Berdasarkan hasil observasi, 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. Penggunaan media Block Brick dapat membuat anak tertarik dan berminat dalam bermain

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 untuk melihat lebih dekat dan menyentuh media itu. Anak-anak juga bertanya kepada guru cara membuatnya bagaimana. Kemudian 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. Hasil observasi dan wawancara



tersebut diperkuat dengan data dokumentasi kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran dikelas:

Gambar 3. Ketertarikan anak dalam aktivitas bermain menggunakan *Block Brick*

5. Cara agar anak memperhatikan disaat guru menjelaskan
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. Selanjutnya hasil wawancara oleh guru tentang bagaimana cara agar anak memperhatikan guru 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.



Gambar 4. Anak memperhatikan disaat guru menjelaskan

Dari hasil dokumentasi di atas dapat dilihat bahwa 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.

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 1. 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 di kelas 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 di kelas 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.

4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian tentang “ Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Block Brick* dalam Minat Bermain pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi”, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan media *block brick* dalam minat bermain anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Hafidzan Lestari Kota Jambi cukup baik. Terdapat 2 dari 5 anak yang tergolong minat bermainnya dalam proses pembelajaran menggunakan media *block brick* masih cukup rendah, anak masih sulit untuk bekerja sama dengan temannya dan fokus pada 1 kegiatan yang

intruksikan. Sedangkan 3 anak yang lain minat bermainnya dalam proses pembelajaran menggunakan media *block brick* sudah cukup baik, anak bisa menunjukkan respon sesuai indikator pencapaian minat bermain.

2. Penggunaan media dalam kegiatan bermain anak dalam proses pembelajaran akan membantu guru untuk menumbuhkan minat bermain anak. Seperti penggunaan media *block brick*, dari media ini anak dapat mengetahui apa saja yang bisa di buat menggunakan media ini, yang biasanya anak-anak hanya tahu bisa dibuat menjadi kereta, mobil dan menara hingga anak mengetahui bisa dibuat menjadi bentuk tempat makanan, kotak sedekah, buah-buahan, dan lain sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa minat bermain anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Haidzan Lestari Kota Jambi dapat berkembang melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

5. Daftar Rujukan

- Asmariansi. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*. 5 (1). 26-42
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, No.1.
- Hasbi, M. (2021). Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini. (2021/2022). Jakarta: Kemendikbud.
- Islamiah, I. (2019). Pengaruh Pembelajaran Lego untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (2).
- Kemendikbud (2014). Implementasi Kurikulum Merdeka, Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan. No 146.
- Maela, N. (2017). Keefektifan Model Teams Games Tournament Berbantu Media Lego Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan dan Perbandingan Siswa Kelas V SDN Pesurungan Lor Kota Tegar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Maghfiroh, S & Suryana, D. (2021). Media Hubungan Sikap dalam Upacara Bendera dengan Rasa Nasionalisme dalam Pelajaran PPKn pada Siswa Kelas X SMK Pelita Harapan Perak Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 136–142.
- Rosari, F (2019). Pengaruh Lego Brick Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Asli untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas VII SLB Negeri 1 Batul Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Program Studi Matematika. Universitas Santa Dharma Yogyakarta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.