

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Kegiatan bermain merupakan dunia anak. Pada masa ini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya. Oleh karena itu permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.

Alat permainan sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan itu dirancang, dibuat dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermainnya. Salah satu alat permainan yang dapat digunakan adalah permainan lego konstruktif.

Permainan lego konstruktif adalah mainan yang bersifat bongkar pasang yang terbuat dari plastik dengan berbagai aneka macam warna. Dengan melakukan permainan lego ini, anak melalui suatu proses yang sistematis, mulai dari visi: seperti apa bangunan yang dikehendaki, strategi: bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh, art: seni dan keindahannya.

Permainan lego ini bermanfaat bagi anak karena anak belajar menciptakan visi, belajar mengerti fondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi dan berbagi ide, belajar *resource allocation*, belajar keindahan dan belajar bersabar.

Minat anak pada kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur penting dalam kegiatan permainan ini. Mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya. Kemudian timbul keinginan anak untuk menyusunnya.

Untuk menciptakan sebuah konstruksi yang kokoh, anak harus memasang setiap keping lego dengan tepat. Upaya anak dalam memasang setiap keping lego dengan tepat merupakan latihan untuk mengkoordinasikan otot, syaraf dan otak secara dinamis. Apabila tercapai koordinasi yang dinamis antara otot, syaraf dan otak maka kemampuan motorik halus anak menjadi baik (Aviati, 2003). Melalui permainan ini anak bisa melatih keterampilan halusnya, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan.

Ketika anak berhasil membangun sebuah konstruksi, anak akan merasa puas dan mendapat penghargaan sosial (pujian). Penghargaan sosial yang diberikan mampu meningkatkan motivasi anak untuk belajar dan berlatih lebih baik. Dengan permainan ini koordinasi syaraf, otot-otot halus terlatih, sehingga gerakan jari-jemarinya lebih terampil yang akan bermanfaat di kehidupan anak selanjutnya.

B. REKOMENDASI

Agar permainan konstruktif lego ini bisa dikembangkan dengan baik maka penulis merekomendasikan hal-hal hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Orangtua
 - a. Orangtua hendaknya memberikan keleluasaan anak dalam bermain.
 - b. Orangtua hendaknya mengawasi ketika anak sedang dalam kegiatan bermain.
 - c. Orangtua dapat memberikan penguatan pada anak bahwa anak dapat melakukan permainan itu.
2. Bagi Guru
 - a. Guru Taman Kanak-Kanak hendaknya menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat anak merasa nyaman berada di kelas
 - b. Guru Taman Kanak-kanak dapat melaksanakan pembelajaran yang ramah dan mengakomodasi semua anak didik.
 - c. Guru Taman Kanak-kanak hendaknya menambah wawasan, pengetahuan dan pemahamannya mengenai permainan konstruktif lego.
 - d. Dapat menjalin kerjasama dan berkomunikasi dengan orang tua secara berkala tentang kemajuan anak mereka dalam pembelajaran.
 - e. Meningkatkan kompetensi dan keterampilan yang dimilikinya dengan mengikuti lokakarya, pelatihan, dan lain sebagainya.
 - f. Guru Taman Kanak-kanak dapat memberikan motivasi pada anak.

- g. Guru Taman Kanak-kanak hendaknya memberikan *rewards* berupa pujian maupun hadiah pada anak.

