

PERMAINAN TATA BALOK DALAM MENINGKATKAN KONSTRUKSI ANAK USIA DINI

Ayu Ariyanti^{1*}, Buyung Surahman²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

*e-mail: ayuariyantibkl2020@gmail.com

ABSTRACT

Play activities can invite children to explore, discover, and utilize objects around as a fun medium for children to develop aspects of their development. This opportunity through play should be given more to children because the benefits that children get greatly affect their development. Blocks provide opportunities for children to imagine, communicate, and work together. Children get the opportunity to represent ideas in form. building. Children through this construction game will learn solving problems, mathematics, science, and language.

Keyword: Blocks, Construction, Games

ABSTRAK

Kegiatan bermain dapat mengajak anak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda sekitar sebagai media yang menyenangkan bagi anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya, Kesempatan melalui bermain inilah harus lebih banyak diberikan pada anak karena manfaat yang diperoleh anak sangat mempengaruhi perkembangannya. balok memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi, berkomunikasi, dan bekerjasama, Anak-anak mendapatkan kesempatan untuk merepresentasikan ide dalam bentuk. bangunan. Anak-anak melalui permainan konstruksi ini akan belajar pemecahan masalah, matematika, sains, dan bahasa

Kata kunci : pendidikan, *emotional quotient*, anak usia pra-sekolah

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. keberhasilan proses pendidikan pada masa tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya (Musa, 2019). Taman Kanak-Kanak adalah tempat menyenangkan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, selalu berdasarkan pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan (tidak menimbulkan rasa takut pada diri anak). Untuk itu guru dituntut selalu menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. alat permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pendidikan anak usia dini (Musa, 2019).

Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada anak yang mengandung unsur warna yang menarik, model yang unik, dalam hal ini permainan edukatif yang dimaksud, balok warna, balok angka dan balok huruf (Musa, 2019). Selanjutnya menurut Musa, alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk berekspresimen. Anak Taman Kanak- kanak pada umumnya menyukai alat permainan ini. Dengan bermain balok anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/bereksperimen untuk menyusun benda tertentu misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak dapat berkembang dengan baik (Musa, 2019).

Proses pembelajaran dan bermain anak lebih cenderung kepermainan lari-larian, melompat, petak umpet, luncuran dan bermain ayunan. Sehingga permainan edukatif khususnya permainan balok tidak mendapatkan perhatian dan tidak di manfaatkan oleh anak, hal ini dikarenakan tampilan dan warnanya kurang menarik bagi anak selain itu saat bermain balok anak dibiarkan bermain sendiri tanpa bimbingan dan arahan dari guru. bahwa permainan edukatif tersebut jarang digunakan dan dimanfaatkan langsung oleh anak, dan apabila digunakan anak hanya sekedar menyusun setinggi-tingginya tanpa memahami permainan yang dilakukannya dan guru tidak menggunakan permainan edukatif dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan permainan balok, serta belum ada panduan khusus cara penggunaan permainan edukatif khususnya permainan balok.

METODE

Adapun jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan konsepsi penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian dalam suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dimana penulis berusaha menggambarkan dan menginterpretasi obyek sesuai dengan apa adanya, peneliti ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek atau subyek yang diteliti. Adapun peristiwa atau kejadian yang dimaksud dalam penelitian kali ini adalah mengenai penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial seorang anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini atau yang lebih dikenal dengan istilah PAUD merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak usia dini (Harlistyarintica, 2019). Definisi pendidikan dan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0486/U/1992 Bab I Pasal 2 Ayat (1) telah dinyatakan bahwa Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan alami anak. Tindak lanjut Bab II Pasal 4 dijelaskan bahwa anak didik di TK adalah anak usia 4-6 tahun. Ada indikasi penurunan kemampuan berfikir kreatif pada anak usia 6 tahun, yaitu saat anak masuk kelas satu sekolah dasar. Dalam upaya mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki anak pada masa pertumbuhannya, khususnya pada masa kanak-kanak hingga usia sekolah maka perlu diperhatikan bagaimana cara anak memanfaatkan mainannya dan bagaimana mainannya mempengaruhi dirinya (Izartin, 2004).

Bermain merupakan pendekatan dalam mengelola kegiatan belajar anak dengan menerapkan metode, strategi, sarana dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu melalui bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tepat ia hidup. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan. 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.

Bermain Balok Untuk Meningkatkan Konstruksi Anak

Media balok termasuk ke dalam media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang terlihat dan merupakan media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Media balok mempunyai berbagai macam bentuk, ukuran dan warna. Balok adalah bangun

ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi atau persegi panjang, dengan paling tidak satu pasang di antaranya berukuran berbeda. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut. Balok yang dibentuk oleh enam persegi sama dan sebangun disebut sebagai kubus (Yatri & Amini, 2022).

Bermain Konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, bermain dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya dan kemampuan masing-masing anak dalam kegiatan ini sangat bervariasi. Misalnya anak membuat bangunan dari tanah, membuat gunung. Permainan Konstruktif sangat menyenangkan dan mengajarkan banyak keterampilan yang akan digunakan anak-anak kelak. Sebuah kajian menunjukkan bahwa banyak konsep yang dipelajari dari permainan menyusun balok merupakan dasar pemahaman sains lanjutan. Selanjutnya menurut Lubis dan Nurmaniah, permainan konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan sesuatu hasil karya tertentu. Yang termasuk dalam kegiatan bermain konstruktif seperti merakit kepingan kayu atau plastik menjadi bentuk tertentu (Lubis & Nurmaniah, 2018).

Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan manfaat, melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan. Bermain konstruksi merupakan bermain produktif. Hal ini karena anak mengumpulkan benda-benda tanpa rencana. Apabila benda tersebut menyerupai benda yang dikenalnya maka anak akan merasa senang. Selanjutnya menurut Tedjasaputra dalam Roselina, dkk, bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu (Roselina et al., 2016).

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan bahan misalnya, lego, puzzle, geometri dan sebagainya tanpa memikirkan manfaat melainkan mendapatkan kesenangan yang diperoleh dari membuatnya.

Manfaat Permainan Tata Balok

Manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. manfaat dari permainan balok antara lain: 1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, 2) Mengenalkan konsep dasar matematika Menstimulus kreatifitas dan imajinasi anak, 3) Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa) (Musa, 2019). Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan menggerakkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dan menghargai hasil karya orang lain.

Selanjutnya menurut Surviani dalam Ulpi dan Nurdin, manfaat dari permainan balok antara lain: Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, Mengenalkan konsep dasar matematika, arah kiri-kanan, atas-bawah, menstimulus kreatifitas dan imajinasi anak, mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa), bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan menggerakkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dan menghargai hasil karya orang lain (Ulpi & S, 2020).

Tahapan saat anak bermain balok Anak hanya membawa atau memindah-mindahkan balok dari satu tempat ke tempat lain. Anak mulai menyusun balok di lantai. Biasanya anak akan menyusun secara memanjang atau menumpuknya hingga tinggi seperti menara, dengan mengembangkan semua aspek perkembangan yaitu perkembangan sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motoric, dan seni untuk lebih terarah pada lingkungan sekitarnya.

Anak-anak melalui permainan konstruksi ini akan belajar pemecahan masalah, matematika, sains, dan bahasa dengan bermain balok maka secara kognitif anak-anak akan belajar matematika dan sains saat berkegiatan dengan balok yang terdiri dari berbagai bentuk, ukuran, dan volume, serta akan belajar bahasa dengan cara mengekspresikan pikirannya pada saat membangun balok. Dengan bermain balok dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya seperti melatih kemandirian, sikap saling menghargai, dan dalam menjalin hubungan dengan teman. Bermain balok dapat menstimulasi aspek perkembangan anak dengan baik apabila dalam melaksanakannya dilakukan sesuai dengan pijakan main yang benar.

Penerapan Permainan Tata Balok untuk Konstruksi Anak

Dalam upaya mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki anak pada masa pertumbuhannya, khususnya pada masa kanak-kanak hingga usia sekolah maka perlu diperhatikan bagaimana cara anak memanfaatkan mainannya dan bagaimana mainannya mempengaruhi dirinya. Hal ini cukup relevan mengingat naluri anak dalam meningkatkan kemampuannya selalu berdasarkan unsur bermain. Disamping itu banyak studi membuktikan bahwa mainan dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan, termasuk pula didalamnya meningkatkan kemampuan kreatif anak. Berkaitan dengan uraian diatas perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menstimulasi anak untuk belajar namun tidak terkesan mengintimidasi anak untuk belajar sesuatu. Dengan menerapkan metode bermain balok partisipasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut akan lebih kreatif dan lebih baik dalam menampilkan imajinasinya. Dikarenakan adanya kerjasama dan persiapan yang baik antara anak dan guru ketika kegiatan pembelajaran bermain balok dan membentuk bangun sederhana, membentuk bangun agak sulit, terampil membentuk bangun balok dapat meningkatkan kreativitas.

Bermain balok merupakan salah satu ciri anak yang mempunyai perkembangan. Bahwa ketika anak bermain balok, anak menuangkan ide konsep keruangan dalam pikirannya berupa bangunan balok yang dibangun oleh anak (Aliyah, 2015). Bermain balok merupakan kemampuan yang bersifat konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok dengan tujuan menstimulasi semua aspek perkembangan, serta melatih anak dalam memecahkan masalah dengan memberikan kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif.

Manfaat bermain balok yaitu dapat mengembangkan aspek-aspek berikut, yaitu: 1) Keterampilan hubungan dengan teman sebaya, 2) Komunikasi, 3) Kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar, 4) Konsep matematika dan geometri, 5) Pemikiran simbolik, 6) Pengetahuan pemetaan, 7) Keterampilan membedakan penglihatan, 8) Membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi (Musa, 2019).

SIMPULAN

Permainan edukatif balok sebelumnya membuat anak cepat bosan ketika bermain karena monoton tanpa dengan variasi sehingga dibutuhkan panduan untuk memainkan permainan balok. Kebutuhan buku panduan sangat dibutuhkan untuk membantu guru pada saat melakukan permainan edukatif balok. Oleh karena itu peneliti ingin memberikan suasana baru dalam memberikan permainan balok untuk anak-anak, tentunya dengan dipandu dan diarahkan oleh guru sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran tersebut tercapai. Permainan balok didasarkan untuk mencapai aspek perkembangan anak pada kemampuan kognitif yaitu mengenal warna, bentuk, ukuran dan semua bentuk geometris.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, S. (2015). Hubungan bermain balok dengan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di rami miftahul ulum tahun ajaran 2013/2014. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 1(1), 31–45.
- Harlistyarintica, Y. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Masjid Syuhada Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(3).

- Izartin. (2004). Penerapan Metode Bermain Balok untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di PAUD Negeri Pembina Palu Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(7), 272–278.
- Lubis, U. M., & Nurmaniah, N. (2018). Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 - 6 Tahun D I R A Fatimah Kec. Besitang -Kab. Langkat T.A 2016-2017. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 4(2), 31. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v4i2.12118>
- Musa, N. I. (2019). Pengembangan Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Ciluuk Ba. *Masters thesis, Pascasarjana.*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/12873>
- Roselina, D., Nasirun, H. M., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Kokoru. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 21–27.
- Ulpi, W., & S, N. (2020). Pengembangan Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Kota Palopo. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 2(2), 64–78. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/12873>
- Yatri, I., & Amini, N. (2022). PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN. *Jurnal El-Audi*, 3(2), 91–105. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v3i2.51>