

PENGEMBANGAN DAYA CIPTA ANAK MELALUI AREA BALOK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PGRI PEMBINA KOTA BIMA TAHUN AJARAN 2022/2023

Jubaedah, Hurin Innihayatus Sa'adah, S. Hum., M.Pd, Saddam S.Pd. M.Pd3
Edabima05@gmail.com, Hurininnihayatus@unisda.ac.id, Saddamalbimawi1@gmail.com
*Universitas Terbuka Mataram, Universitas Islam Darul Ulum, Universitas
Terbuka Mataram,*

Abstract

The purpose of this study is to develop children's inventiveness in improving children's abilities in congestive aspects following predictable patterns. That is, the level of congestive development of children is in line with the level of development of children's mental age so that in developing children's inventiveness it is necessary to pay attention to the following: Adequate facilities, stimulating environment, encouragement and sufficient time The blockarea is a very important block game for a child's cognitive development in various areas including language, social skills, knowledge, mathematics, motor and moderate internal abilities learn. Block area tools are blocks of various sizes,puzzles, cubes, cardboard files, traffic signs and so on. The results of the study obtained an illustration that teachers are very engaged in developing children's inventiveness through the beam area in the students of the Bima City Supervisory PGRI Kindergarten for the 2022/2023 academic year. This researchmethod uses qualitative descriptive research because it aims to explain the development of children's inventiveness through the beam area in group B at TK PGRI Pembina Kota Bima. Thus, learning activities in developing children's inventiveness through the beam area in Group B students at the Bima City Supervisory PGRI Kindergarten in 2022/2023 can be concluded to be successful.

Keywords : *Beam Area Inventiveness*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan daya cipta anak untuk meningkatkan kemampuan anak pada aspek. Artinya, tingkat pengembangan kongnitif anak selaras dengan tingkat pengembangan usia mental anak sehingga dalam mengembangkan daya cipta anak ini perlu diperhatikan. hal-hal sebagai berikut: Sarana yang memadai, lingkungan yang merangsang, dorongan dan waktu yang cukup. Salah satunya dapat menggunakan alat area blok yaitu balok dengan berbagai ukuran, teka- teki, kubus, file karton, rambu lalu lintas dan sebagainya. Metode Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk menjelaskan pengembangan daya cipta anak melalui area balok pada kelompok B di TK PGRI Pembina Kota Bima. Hasil penelitian diperoleh gambaran bahwa guru sangat berperang dalam mengembangkan daya cipta anak melalui area balok pada siswa TK PGRI Pembina Kota Bima Tahun Pelajaran 2022/2023. Dengan demikianmaka kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan daya cipta anak melaluiarea balok pada siswa Kelompok B di TK PGRI Pembina Kota Bima Tahun2022/2023 dapat disimpulkan berhasil baik.

Kata Kunci : *Daya Cipta, Area Balok*

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai berbagai rangsangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang pada tahap awal kehidupan akan berdampak pada kehidupan selanjutnya. Periode ini penting untuk diingat karena ini adalah waktu ketika fungsi fisik dan mental menjadi matang dan merespons rangsangan dari lingkungan. Balita merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini anak sedang dalam proses perubahan bentuk perkembangan dan pertumbuhan baik fisik maupun mental yang terjadi secara bertahap dan terus menerus. Oleh karena itu, jika Anda ingin membentuk anak yang cerdas, Anda harus mendidiknya sejak dini, dan Anda memerlukan pendidikan anak usia dini.

Anak prasekolah akan belajar secara bermakna jika diberi kesempatan untuk menerima layanan pembelajaran sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan keunikannya, pembelajaran anak prasekolah perlu dilakukan oleh guru sebagai berikut: 1) Kegiatan pembelajaran didasarkan pada pengalaman dan minat anak, 2) mendorong komunikasi dan belajar bersama maupun individual, 3) mendorong anak mengambil resiko dan belajar dari kesalahan, 4) fokus pada perubahan perkembangan anak, dan 5) bersifat fleksibel dan tidak terstruktur. Salah satu kemampuan belajar yang paling penting yang ditanamkan guru pada anak prasekolah selain kemampuan berpikir adalah kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal-hal baru dan berhubungan dengan kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik.

Sedangkan faktor-faktor yang menunjang pengembangan daya cipta adalah pembawaan dan lingkungan. Faktor pembawaan dipengaruhi oleh faktor genetika dan hal ini mempengaruhi kemampuan yang berbeda pada masing-masing anak. Sedangkan faktor lingkungan adalah alam sekitar tempat anak hidup baik berupa fisik maupun bukan fisik. Bermain balok merupakan salah satu jenis kegiatan yang sifatnya konstruksi, di mana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan. Terdapat berbagai jenis balok sebagai alat main di sentral balok, di antaranya adalah balok unit. Tedjasaputra mengungkapkan bahwa bermain balok unit merupakan suatu permainan yang berbentuk bongkah kayu kecil yang mempunyai macam-macam bentuk dan dapat menjadi suatu bentuk yang disukai dan diinginkan anak-anak. Balok zona sendiri memiliki tujuan dalam proses pembelajaran bahwa balok zona sasaran membantu anak-anak meningkatkan keterampilan membangun koreografi linier hingga penampilan nyata mulai dari teknik akting

diri hingga penampilan kelompok, perencanaan, penggalangan dana. Bermain dengan area balok ini sendiri memberikan manfaat bagi anak yaitu: (1) keterampilan yang berhubungan dengan dana kerja sama teman sebaya, (2) keterampilan komunikasi (3) kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, (4) konsep matematika dan geometri (5) Kembangkan pemikiran simbolik (6) pengetahuan survei dan pemetaan (7) kemampuan diskriminasi visual.

Berdasarkan pengamatan awal penulis pada siswa-siswa TK PGRI Pembina Kota Bima, dapat digambarkan bahwa kemampuan anak dalam berfikir, sikap dan keterampilan, yang ke semuanya itu mengarah pada kemampuan daya cipta melalui pembelajaran area balok sangat beragam dan berbeda-beda. Hal tersebut terjadi karena perbedaan faktor pembawaan anak, yaitu ada yang mempunyai taraf kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan faktor lain adalah perbedaan lingkungan tempat anak itu berasal, baik fisik maupun non fisik. Yang berupa fisik adalah benda-benda dan fasilitas fisik lainnya. Penguasa guru terhadap penggunaan metode bermain balok masih belum optimal¹. Sedangkan yang bukan fisik adalah berupa suasana pergaulan serta pengaruh- pengaruh yang timbul dari interaksi dengan orang-orang yang bergaul dengan anak. Merujuk kepada kedua faktor tersebut di atas, maka peran guru sangat diperlukan dalam mengelola pembelajaran pada anak usia prasekolah TK PGRI Pembina Kota Bima, dalam mengembangkan daya cipta melalui pembelajaran area balok. Tujuannya agar dapat mengembangkan daya cipta dan kreativitas anak².

TINJAUAN PUSTAKA

Daya Cipta

Daya cipta merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, Afektif dan kemampuan psikomotor³. Sedangkan faktor-faktor yang merunjang pengembangan daya cipta adalah pembawaan dan lingkungan, Faktor pembawaan di pengaruhi oleh faktor genetika dan hal ini mempengaruhi kemampuan yang berada pada masing-masing anak. Sedangkan Faktor lingkungan adalah alam sekitar tempat anak hidup baik berupa fisik maupun bukan fisik.

¹ Eni Rohaeni, Jurnal EMPOWERMENT, *Penerapan Metode Bermain Balok dalam mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung*, (Bandung :Volume 4, Nomor 2 September 2014, ISSN No. 2252-4738) Hal 5

² Uswatun Hasanah, Blogspot, <http://paud-uny.blogspot.com/2011/01/Pembahasan- Pengembangan-daya-Pikir.html> diakses pada 03 Mei 2023

³ Eni Rohaeni, Jurnal EMPOWERMENT, *Penerapan Metode Bermain Balok dalam mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung*, (Bandung :Volume 4, Nomor 2 September 2014, ISSN No. 2252-4738) Hal.1-17

Salah satu aktivitas berbasis konstruksi yang dapat dilakukan anak-anak adalah bermain balok. Dengan balok-balok yang telah disediakan, seseorang memiliki kemampuan untuk membangun sesuatu. Di bagian tengah balok terdapat beberapa jenis balok yang berfungsi sebagai alat permainan, di antaranya adalah balok satuan. Menurut Tedjasaputra, aksi bermain balok satuan bisa dikatakan sebagai salah satu bentuk permainan. Balok kayu, dengan bentuknya yang serba guna, memiliki potensi untuk berubah menjadi banyak objek. Bentuk yang menyenangkan bagi anak-anak dan memiliki efek mendinginkan. Proses pembelajaran memerlukan tujuan khusus untuk area balok itu sendiri.

Tujuan utama dari area blok adalah untuk meningkatkan kemampuan konstruksi anak-anak. Untuk mencapai representasi yang akurat, buat larik garis lurus dan gunakan permainan mandiri sebagai metode pengujian. Memiliki kapasitas untuk berkolaborasi secara efektif dalam kelompok kecil, membuat dan melaksanakan rencana, dan membangun hasil yang nyata adalah kompetensi penting dalam bidang permainan khusus ini. Penggunaan blok bangunan dapat bermanfaat bagi anak-anak, terutama dalam hal mengembangkan keterampilan hubungan, yang merupakan salah satu manfaat utamanya. Faktor kunci keberhasilan dalam penggalangan dana termasuk berkolaborasi dengan rekan-rekan untuk mendapatkan dana yang diperlukan, keterampilan komunikasi yang efektif, dan memiliki kekuatan untuk bertahan melalui tantangan. Koordinasi keterampilan motorik halus dan kasar penting untuk perkembangan fisik secara keseluruhan.

Prinsip-Prinsip Pengembangan Daya Cipta Anak

Menurut Karl Buhker, menumbuhkan kreativitas pada anak melibatkan penekanan pada pentingnya bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat menjadi motivator bagi anak. Selain itu, berbagai permainan yang dilakukan anak-anak dapat berfungsi sebagai latihan untuk berbagai keterampilan dan fungsi yang mereka perlukan di masa depan⁴ Untuk mendorong perkembangan kreativitas anak, penting untuk mematuhi prinsip-prinsip tertentu:

- a. Bantulah agar anak menyadari dan menghargai keunikan dirinya untuk merasakan kepuasan dan mengadakan perasaannya untuk menciptakan sesuatu, yang menurut Dr. Carl R. Rogers disebut “rasa anak secara psikologis” untuk menyatakan ide-idenya secara sopan.

⁴ Y. Wiryasumarta, *Perilaku Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), hlm. 48

- b. Bila mungkin, biarkan anak merencanakan sebagian dari kegiatannya dengan memberi kesempatan anak membuat keputusan. Hal ini akan menyakinkan akan bahwa pendapatnya dihargai.
- c. Rangsanglah anak agar lebih pekat terhadap lingkungannya agar bertanya dan bereksperimen.
- d. Kegiatan-kegiatan ilmiah membantu anak untuk mengerti bahwa tidak semua eksperimen akan berhasil. Lakukan bersama anak didik dengan apa yang disebut “*Creative Colliisthenic*”. Ini lakukan pembelajaran formal, tetapi merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh anak.
- e. Doronglah agar anak menghargai pengalaman-pengalaman baru dimulai dari mengamati. Misalnya, mengapa pada malam hari keadaannya gelap, sedang pada siang hari terang?
- f. Doronglah agar anak melaksanakan ide-ide yang muncul. Sering kali penemuan-penemuan yang unik hilang begitu saja karena anak tidak mempunyai kepercayaan diri untuk melaksanakan. Misalnya, guru membantu anak dengan pertanyaan: “Bagaimana kamu menyelesaikan gambarmu”?, bila kegiatan waktu itu anak sedang menggambar.
- g. Janganlah mengajarkan segala sesuatu selangkah demi selangkah, tetapi berilah kesempatan agar imajinasinya berkembang dan agar dia bisa menggunakan pikirannya. Tentu saja hal ini tidak berarti memberi bantuan dengan memberitahunya. Misalnya : Bagaimana cara memegang pensil, Bagaimana cara memegang gunting atau bagaimana cara melipat kertas.

Aspek-aspek Pengembangan Daya Cipta Anak

Program yang dipimpin oleh kelompok untuk meningkatkan kemampuan kreatif mencakup berbagai kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mendorong pengembangan keterampilan linguistik, kognitif, fisik, dan mental⁵. Program ini sering dipimpin oleh satu atau dua anak yang ditunjuk sebagai ketua kelompok. Tujuan program ini adalah untuk menumbuhkan kreativitas pada anak-anak dengan memasukkannya ke dalam setiap aspek program kegiatan. Intinya, program ini bertujuan untuk mendorong anak-anak agar kreatif.

⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 142-143

Faktor-faktor yang mendukung perkembangan daya cipta anak, menurut Menang Pusat dan Enam Suparman, sebagai berikut :

a. Faktor Pembawaan

Daya cipta anak dipengaruhi oleh faktor pembawaan. Sedangkan pembawaan itu sendiri dipengaruhi oleh faktor genetika. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan yang berbeda-beda. Dari uraian di atas, jelaskan bahwa daya cipta dapat dibagi dalam dua kelompok. Kelompok pertama yang berdaya cipta taraf tinggi dan kelompok kedua yang berbakat daya cipta taraf rendah atau sedang, tidak menonjol. Hal ini telah dibuktikan oleh para peneliti bahwa daya cipta adalah kemampuan berpikir kreatif atau kemampuan memecahkan masalah.

b. Lingkungan

Yang dimaksud lingkungan adalah alam sekitar tempat anak hidup, baik berupa fisik maupun bukan fisik. Yang berbentuk fisik adalah benda-benda dan fasilitas fisik lainnya, sedangkan yang bukan fisik adalah berupa suasana pergaulan serta pengaruh - pengaruh yang timbul dari interaksi dengan orang-orang yang bergaul dengan baik. Lingkungan ini dapat diatur sebaik mungkin, sehingga berpengaruh positif terhadap perkembangan anak pada umumnya. Lingkungan yang dikehendaki adalah lingkungan yang memungkinkan anak dapat mengekspresikan dirinya tanpa hambatan atau perasaan tertekan. Lingkungan seperti itu dapat merangsang anak untuk berkreasi sepuas-puasnya. Selain suasana yang merangsang, fasilitas pun perlu disediakan dengan memadai sekalipun sederhana. Dengan demikian, anak akan termotivasi secara intrinsik untuk berbuat kreatif.

Pengembangan Daya Cipta Anak Melalui Area Balok. Penelitian-penelitian yang dilakukan oleh para ahli mengenai perkembangan daya cipta anak, menunjukkan bahwa perkembangannya mengikuti pola-pola yang dapat diramalkan kemampuan mengenal bentuk geometri⁶. Ini akan tampak pada awal kehidupan dan pertama-tama terlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai kehidupan yang lainnya.

⁶ Desy Wahyu Rustiyanti, Skripsi, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*, (Yogyakarta, 2014)

Area Bermain Balok

Blok Area Bermain : ciptakan ruang untuk anak-anak di mana mereka dapat merangsang kreativitas dan imajinasi saat bermain dengan berbagai balok dengan berbagai bentuk dan ukuran. Area ini sangat cocok untuk anak-anak yang senang menggunakan tangan dan keterampilan memecahkan masalah untuk membangun dan membangun. Mereka juga dapat berinteraksi dengan rekan-rekan mereka dan berkolaborasi dalam membangun proyek bersama.

Secara keseluruhan, blok area bermain mendorong kerja tim, keterampilan motorik halus, dan perkembangan kognitif pada anak-anak. Imajinasi adalah sifat penting untuk dipupuk. Dengan mampu berpikir kreatif dan divergen, Anda dapat memunculkan ide dan solusi baru yang mungkin terlewatkan. Untuk mengembangkan imajinasi Anda, coba buka diri Anda pada pengalaman baru, jelajahi perspektif yang berbeda, dan secara teratur terlibat dalam aktivitas imajinatif seperti menulis atau menggambar. Jangan takut mengambil risiko dan berpikir *out of the box*. Dengan latihan, imajinasi Anda akan berkembang dan menjadi alat yang berharga dalam semua aspek kehidupan Anda. Untuk membuat objek yang diinginkan, anak harus menggunakan imajinasi dan kreativitasnya dengan menyusun balok. Simetri, khususnya lipatan dan simetri putar, dapat diterapkan dalam banyak kemungkinan.

Guru dapat membantu mengembangkan imajinasi siswa dengan memberikan contoh struktur sederhana, seperti bangunan dan jembatan, yang dapat ditiru dengan mudah oleh anak-anak. Dengan inspirasi yang cukup, anak-anak dapat mengembangkan ide dan visi unik mereka sendiri untuk apa yang ingin mereka bangun. Konsepnya, kenali itu. Bermain dengan balok mengajarkan anak berbagai konsep antara lain perbedaan bentuk, ukuran, warna, dan keseimbangan. Saat mereka mengajukan pertanyaan dan mengumpulkan informasi tentang lingkungan mereka, mereka berkomunikasi dengan cara yang menarik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk ikut serta ketika anak mereka bermain dengan balok untuk memperkenalkan berbagai konsep pada waktu yang tepat.

Kesabaran, seni menunggu, adalah keterampilan yang penting untuk dikembangkan⁷. Itu memungkinkan kita menanggung penundaan dan kesulitan tanpa menjadi kesal atau frustrasi. Mencapai kebajikan ini membutuhkan upaya sadar karena itu bukan sifat yang kita miliki sejak

⁷ Lestari K.W, *Konsep Matematika*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011) hal 4

lahir. Namun, itu adalah kualitas yang dapat diperkuat melalui latihan yang konsisten. Entah mengantre atau menangani situasi yang menantang, memupuk kesabaran dapat membantu kita mempertahankan rasa tenang dan damai. Pada akhirnya, dengan menguasai kesabaran, kita dapat meningkatkan kesejahteraan emosional kita dan meningkatkan hubungan kita dengan orang lain.

Bermain dengan balok merupakan cara yang efektif untuk melatih kesabaran anak. Gim ini melibatkan ketelitian dan membutuhkan kesabaran untuk menyusun balok menjadi bentuk yang diinginkan. Untuk mendorong kesabaran, motivasi anak untuk bermain game. Ketika menara blok runtuh, jiwa direvitalisasi. Motor kereta halus, latih! Ketika anak-anak memanipulasi dan mengatur balok, keterampilan motorik halus mereka digunakan karena kolaborasi yang diperlukan antara otot tangan dan mata. Memang, permainan blok terkait erat dengan tugas motorik halus. Belajarlah untuk mengidentifikasi warna dengan bereksperimen dengan corak dan rona yang berbeda.

Pahami bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dengan mengamati kombinasinya, seperti mencampur warna primer untuk membuat warna sekunder. Warna dapat menyampaikan emosi dan dapat digunakan untuk membuat pernyataan atau mengatur suasana hati. Dengan memperluas pengetahuan Anda tentang warna dan artinya, Anda dapat meningkatkan kemampuan Anda untuk berkomunikasi secara efektif melalui visual dan desain. Bermain dengan balok adalah cara yang bagus untuk mengajari anak-anak tentang warna. Pilih blok dengan berbagai warna untuk menarik minat mereka dan membuat identifikasi menjadi sederhana. Anda dapat membuatnya menarik dengan meminta mereka mengidentifikasi blok yang mereka miliki atau dengan meminta mereka untuk menemukan warna yang ditentukan. Ada beberapa metode untuk memberikan warna kepada siswa, dan ini adalah salah satunya.

Pemecahan masalah bisa menjadi tugas yang membuat frustrasi, dengan kemungkinannya yang tidak terbatas dan hasil yang tidak dapat diprediksi. Itu membutuhkan kesabaran dan ketekunan, serta pemahaman tentang masalah yang dihadapi. Namun, ada sesuatu yang anehnya memuaskan tentang memecahkan misteri dan menyaksikan sistem atau perangkat kembali ke fungsi yang dimaksudkan. Baik itu bagian teknologi yang tidak berfungsi atau proses yang rumit, tindakan pemecahan masalah memungkinkan pertumbuhan dan pembelajaran. Jangan biarkan tantangan membuat Anda putus asa - rangkullah dan biarkan keterampilan pemecahan masalah Anda bersinar. Dalam hal balok, tidak ada kekurangan model untuk dipilih, dengan masing-masing memberikan tingkat kerumitan yang berbeda-beda.

Pertama-tama, memilih varian yang tidak rumit itu praktis. Namun demikian, saat pelajar muda menjadi lebih mahir dalam membangun bentuk-bentuk ini, mereka dapat secara bertahap bertransisi menuju rendisi yang lebih menantang. Langkah seperti itu terbukti bermanfaat karena memupuk kemampuan berpikir kritis mereka, memungkinkan mereka mengatasi potensi hambatan saat membangun struktur ini.

Pelatihan jiwa sosial terdiri dari berbagai faktor yang membantu menciptakan lingkungan yang kohesif dan harmonis. Berinteraksi dengan rekan kerja dan menunjukkan empati terhadap mereka sangat penting untuk proses ini terjadi. Selain itu, berupaya membangun hubungan positif melalui komunikasi dan kolaborasi, daripada persaingan, dapat membantu memperkuat rasa persahabatan⁸. Berpartisipasi dalam kegiatan membangun tim dan terlibat dalam acara sosial di luar pekerjaan juga berkontribusi dalam mengembangkan budaya tempat kerja yang mendukung dan menyenangkan. Pada akhirnya, menumbuhkan semangat sosial yang kuat dapat meningkatkan kepuasan kerja dan produktivitas, serta meningkatkan kesejahteraan mental dan emosional. Ajari siswa nilai ikatan melalui aktivitas rekreasi. Berikan kecerdasan sosial dengan memaparkan mereka pada pengalaman belajar yang beragam. Dorong kerja tim dan kebaikan melalui bermain dengan teman sebaya.

Menurut Dworetzky ada empat kriteria dalam bermain, yaitu: 1. Motivasi intrinsik adalah perilaku bermain yang dimotivasi dari dalam diri anak karena melakukan aktivitas bermain bukan karena tuntutan masyarakat atau fungsi tubuh. 2. Pengaruh positif perilaku adalah menyenangkan atau mengasyikkan untuk dilakukan, perilaku tersebut tidak dilakukan secara asal-asalan karena tidak mengikuti pola atau urutan sebenarnya melainkan pura-pura. 3. Cara atau tujuan cara bermain lebih diutamakan daripada tujuan. Anak-anak lebih tertarik pada perilaku daripada apa yang dihasilkannya. 4. Fleksibilitas dalam bermain adalah perilaku yang luwes, yang ditunjukkan baik dalam bentuk maupun hubungan dan berlaku dalam setiap situasi.

Balok susun berfungsi sebagai alat yang berguna dalam proses konstruksi. Anak itu bermain dengan balok dengan berbagai bentuk, termasuk segitiga, bujur sangkar, dan persegi panjang. Balok disusun dalam posisi berdiri. Anak-anak dapat bermain dengan balok dengan berbagai cara. Balok-balok ini tersedia dalam berbagai warna dan dapat diatur dalam bentuk lingkaran, menjadikannya lebih menarik bagi anak kecil. Bergaul dengan teman-teman

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Purnada Media Group.2011), hal 48

kelompok Anda. Tedjasaputra berpendapat bahwa bermain balok sama dengan bermain membangun. Selama sesi bermain, anak-anak berusia antara tiga dan enam tahun terlibat dalam aktivitas yang melibatkan pembentukan dan kreasi. Berdasarkan pendapat tersebut di atas, struktur khusus dibangun dengan menggunakan balok kayu. Suatu bentuk permainan konstruktivis atau permainan bangunan, permainan blok adalah pilihan yang populer. Berbagai blok bangunan hadir dalam berbagai warna dan bentuk, memberi anak-anak beragam pilihan untuk aktivitas bermain blok. Harapannya, pengenalan kata anak sebagai sebuah konsep dapat dikembangkan, apalagi mereka sendiri pernah menjadi anak-anak. Langkah awal anak dalam membangun struktur adalah memilih jumlah balok yang dibutuhkan. Ambil elemen-elemen yang memiliki bentuk dan warna yang identik dan satukan mereka untuk membangun sebuah bangunan.

Ada beberapa game balok yang sering digunakan oleh sekolah dan game edukasi. Balok bisa dari berbagai bentuk, warna, dan cara bermain. 1) Menara Geometri adalah alat permainan edukasi yang terdiri dari segitiga, lingkaran, bujur sangkar, dan persegi panjang. Menara geometris terbuat dari kayu yang mudah dihaluskan dan dicat dengan berbagai warna. Cara memainkannya, anak diminta untuk memasukkan geometri masing-masing pada tiang-tiang yang tersedia pada alas sesuai dengan bentuk geometri. Menara geometri bermanfaat untuk perkembangan anak dengan merangsang keterampilan motorik halus anak, konsentrasi, pengenalan warna dan bentuk. 2) Sebuah permainan kastil blok yang terdiri dari potongan-potongan balok dengan berbagai bentuk, warna dan ukiran. Cara memainkannya, anak menyusun balok-balok sesuai imajinasi anak. Blok benteng dapat digunakan untuk membuat istana, rumah atau bentuk lainnya. Balok kendaraan adalah permainan yang terdiri dari berbagai potongan balok, baik ukuran kecil maupun besar dan bentuknya berupa kendaraan atau mobil mainan. Cara memainkannya dengan menyusun potongan-potongan balok menjadi mobil-mobilan. Anak bisa menyusun sesuai ukuran, warna dan bentuk. 3) Balok kendaraan, yaitu permainan yang terdiri dari berbagai potongan balok, baik yang berukuran kecil maupun besar dan berupakendaraan atau mobilmainan. Cara memainkannya dengan menyusun potongan-potongan balok menjadi mobil-mobilan. Anak-anak dapat mengatur sesuai dengan ukuran, warna dan bentuk. 4) Balok menara berupa alat permainan yang terdiri dari beberapa balok berbentuk bujur sangkar berjumlah 15 bujur sangkar. Cara memainkannya, anak memasang balok pada stik yang tersedia sesuai kreativitas anak bisa berdasarkan warna, disusun sejajar atau acak. Manfaat bermain menara balok dapat merangsang kreativitas, ketelitian, konsentrasi dan kognitif anak. 5) Balok kereta api adalah alat permainan yang terbuat dari kayu dan

terdiridari berbagai bentuk geometris yang disusun menyerupai bentuk kereta api. Cara memainkannya adalah menyusun blok geometris sesuai keinginan dan urutan blok pin dapat dijalankan sebagai interaksi lingkungan sehari-hari⁹. Block train dapat mengembangkan sosial-emosional anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif, yaitu suatu pernyataan yang menggabungkan pengetahuan ilmiah dan bersifat deskriptif dengan memberikan gambaran tentang bentuk, struktur, peran, dan detail¹⁰. Disebut penelitian kualitatif deskriptif karena menekankan pada analisis hubungan antara penalaran deduktif dan induktif, dan analisis dinamis hubungan antara fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah.

Tujuan menggunakan pendekatan deskriptif adalah untuk menjelaskan mengembangkan daya cipta anak melalui area balok pada kelompok B di TK PGRI Pembina Kota Bima, penelitian data dilakukan langsung di lapangan atau di lokasi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa-siswa yang observasi dalam mengembangkan daya ciptanya adalah siswa- siswa kelompok B TK PGRI Pembina Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023, yang berjumlah 32 orang, siswa-siswa tersebut terdiri atas 13 orang laki-laki dan 19 orang perempuan, terbagi dalam 2 kelompok yang dibimbing dalam masing-masing guru pembimbing.

Masing-masing kelompok terdiri dari 16 orang anak. Sedangkan guru pembimbing yang dan mengembangkan daya cipta anak ini adalah guru-guru yang benar pendidikan guru TK, yang memahami program pembelajaran di Taman Kanak- kanak dan menguasai tugas dan fungsi guru TK. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mengembangkan daya cipta anak melalui area balok, guru pembimbing mengarahkan materi pembelajaran pada dua aspek pengembangan, yaitu kemampuan menalar (daya pikir) dan kemampuan mencipta (daya cipta). Kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan daya cipta anak melalui area balok dilakukan dengan cara : (1) Melakukan pengamatan (observasi) terhadap perilaku bermain siswapada area balok, (2) Memberikan tugas perorangan, berpasangan dan kelompok, dan (3)Menilai proses dan hasil kegiatan Pembelajaran.

⁹ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2013), hal71-72

¹⁰ Margono, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Penerbit Rineka Pustaka Cipta, 2003),36

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka data-data tersebut, saat kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan daya cipta anak melalui area balok dilakukan dengan cara : (1)Melakukan pengamatan (observasi) terhadap perilaku siswa pada area balok, (2) memberikan tugas secara perorangan, berpasangan dan kelompok, dan (3) Menilai proses dan hasil kegiatan pembelajaran. Upaya mengembangkan daya cipta anak melalui area balok yang dilakukan oleh guru pembimbing dengan melaksanakan tugasnya secara aktif dan kreatif, dengan tujuan menembangkan kemampuan anak dalam menalar dan mencipta. Tugas guru dalam kegiatan pembelajaran pengembangan daya cipta anak mencakup, antara lain: (1) Guru memotivasi anak untuk mengembangkan daya ciptanya, (2) Guru memberi teladan atau memberikan model pembelajaran dalam mengembangkan daya cipta anak, (3) Guru membimbing dan mengarahkan anak dalam mengembangkan daya cipta anak, (4) Guru menumbuhkan rasa percaya diri anak dan memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan daya ciptanya, (5) Guru memfasilitasi kegiatan pembelajaran anak dalam mengembangkan daya ciptanya, dan (6) Guru menilai proses dan hasil kegiatan pembelajaran anak dalam mengembangkan daya ciptanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa guru sangat berperan dalam mengembangkan daya cipta anak melalui area balok pada siswa TK PGRI Pembina Kota Bima tahun ajaran2023. Hal ini dapat terwujud karena kompetensi guru-guru pembimbing yang memadai,yang memahami pembelajaran di TK dan menguasai tugas dan fungsinya sebagai guru pembimbing.

Sesuai hasil penelitian melalui kegiatan observasi, dokumentasi dan wawancara, maka diketahui bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mengembangkan daya cipta anak melalui area balok, guru pembimbing mengarahkan materi pembelajaran pada pengembangan kemampuan menalar (daya pikir) dan kemampuan mencipta (daya cipta). Sedangkan aspek yang dikembangkan yaitu meronce, menciptakan bangunan dari balok dan menciptakan bentuk dari platisin atau tanah liat.

Kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan daya cipta anak melalui area balok dilakukan dengan cara: 1) Melakukan pengamatan observasi terhadap perilaku siswa pada area balok, 2) Memberikan tugas secara perorangan, berpasangan, dan kelompok, dan 3) Menilai proses dan hasil kegiatan pembelajaran.

Alat penilaian kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru pembimbing adalah menggunakan Satuan Kegiatan Harian (SKH). Penilaian perkembangan daya cipta anak itu difokuskan pada dua aspek, yaitu kemampuan menalar (daya cipta) dan kemampuan mencipta (daya cipta). Kemampuan ini diwujudkan melalui kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor anak.

Sedangkan bagi siswa, yang melakukan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan daya ciptanya, menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Meningkatkan kemampuan anak tersebut disebabkan oleh pemberian motivasi oleh guru, guru memberikan model pembelajaran dalam mengembangkan daya cipta anak, guru membimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dan guru memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa. Dengan demikian, maka kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan daya cipta anak melalui area balok pada siswa rombongan belajar B TK PGRI Pembina Kota Bima tahun ajaran 2023, dapat disimpulkan secara umum berhasil baik. Keberhasilan pembelajaran tersebut karena peran guru pembimbing yang berhasil melaksanakan tugasnya secara aktif dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta : Kencana Predana Media Group.2011),
- Arikunto, Suharsini.1993, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Ringkas Cipta. Aris Priyanto.2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktifitas Bermain. Jurnal Ilmiah Guru.No.02/Xviii/November 2014.
- Badru Zaman, Asep Herry Hermawan, Anik Gufron. (2014). Media dan Sumber Belajar PAUD. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Chandra, Setra Balok, (Materi Work Shop Guru PUAD, Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia), (Jakarta: 2008),
- Djumhur.1975. Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah. Bandung: CV. Ilmu Dwi, Yulianti.
- Bermain Sambil Belajar Sains, (Jakarta: PT Indeks, 2010) hal 32.
- Fitriani, Riska dan Rohita. 2019. Penanaman Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran di Sentral Balok. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora. Vo 5. No. 1. Maret 2019.
- Hadi. Sutrisno.1998. Metode Research. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada. Hurlock, E.B, Perkembangan anak, (Jakarta : Erlangga, 1987), Ibid,
- Ika Kemalawati, Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Ciputat Kabupaten Bandung Barat, Jurnal Empowerment Volume 6, Nomor 1 Februari 2017, ISSN No. 2252-4738
- Kartini, Hj. dan Tini Sumartini. 2022. Psikologi Perkembangan. Bandung: Depdiknas Dirjen Pendasmen Pusat Pengembangan Penataan Guru Tertulis.
- Khadijah.(2016) Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing.
- Lukman, Rosadi.2002. Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta. Pendasmen Pusat Pengembangan Moeslichatoen, Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta: PTR Ineka Cipta, 2004)
- M. Fadlillah, Bermain dan Permainan, (Jakarta: Kencana 2017), Moleong, Lexy J. 2000.
- Metodelogi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulia, Putri, (2016). Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5 6 tahun TK Kesuma Segalamider Bandar Lampung. jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD. Jurnal diakses pada Februari 2017).
- Novan Ardy Wiyani, Bina Karakter Anak Usia Dini (Yogyakarta: Ar Ruzz Media.2013),
- Nuraini, Peranan Guru Dalam Mengembangkan Daya Cipta Anak Melalui Area Balok (Fakultas Tabiyah Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah) 2018/2019.