**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Bermain Balok**
2. **Pengertian bermain**

Bermain adalah suatu kegiatan yang digemari oleh anak. Sebagian besar waktu anak hanya digunakan untuk bermain. Bermain memiliki manfaat yang besar bagi anak. Salah satunya bermain memiliki manfaat untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu seperti konsep dasar (warna, ukuran, besaran dll) Ade Benih nirwana (2011:198)

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dalam bermain. Menurut Plato ana-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Dengan memberikan alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Bermain merupakan dunia yang menyenangkan untuk anak. melalui bermain mereka dapat menggali kreativitas serta dapat menambah ilmu mereka. bermain sendiri memiliki berbagai macam kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kepuasan pada diri anak tanpa adanya maksud dan tujuan tertentu dari suatu permainan tersebut. Mereka masih sangat suka mencari tahu mengenai apa yang ada di sekitar mereka. Sheridan (Musfiroh, 2005) berpendapat bahwa anak telah mampu bermain konstruktif dengan balok-balokan, papan besar, puzle dan lego.

bermain konstruktif sendiri merupakan salah satu tahapan dari bermain kognitif. Hurlock (2005) menjelaskan bahwa bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuat. Manfaat dari bermain konstruktif adalah dapat melatih kerja sama anak dengan orang lain daan juga dapat mempererat hubungan anak dengan teman atau orang lain dan juga dapat mempererat hubungan anak dengan teman atau orang tua mereka.

1. **Pengertian balok**

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 (Trevor Johnson dan Huge Nelli, 2010 : 179).

1. **Pengertian Bermain Balok**

Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temanya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya. Untuk anak di atas usia batita, mereka sudah menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya.

“Menurut Soemiarti P (2000:109) dalam bermain balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebaagai alat untuk membuat berbagai kontruksi. Bermain membangun balok-balok akan menghasilkan beberapa pengalaman bagi anak. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerjasama mata, tangan serta koordinasi fisik. Anak juga belajar konsep mate-matika. Dengan balok anak dapat berbuat sesuatu, misalnya membuat menara, mobil-mobilan, jembatan, rumah-rumahan dan sebagainya. Mereka juga dapat mengangkat, memupuk, mengelompokkan, menggabungkan balok-balok tersebut untuk bermain dan lain-lain”.

Salah satu jenis kegiatan bermain balok yang menggunakan media untuk membentuk sesuatu adalah balok, sebagaimana yang dijelaskan oleh Nasriati (2012:10) mengemukakan bahwa :

“Bermain balok adalah berlatih, terekploitasi, merekayasa, mengulang-ulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk menstransformasikan secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa melalui media balok”.

Bermain balok merupakan salah satu permainan aktif. Dimana dalam permainan ini aadlah permainan yang dirancang khusus untuk bermain balok, diutamakan untuk anak usia 3 – 6 tahun. Bermain balok membantu mengembangkan potensi kecerdasan logika matematika dan sains, juga dapat memecahkan masalahnya serta kestabilan perkembangan emosinya, balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segi tiga, segi empat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik.

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain balok adalah alat edukatif dapat membangun dan melatih berbagai macam pengertian mengenai warna bentuk dan ukuran balok bangunan, balok bangunan dalam kotak, balok kubus, balok tebal tipis, balok ukur dan sebagainya.

1. **Manfaat/Pentingnya Bermain Balok**

Bermain balok merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dimana anak juga dikenalkan konsep bentuk berdasarkan bentuk balok yang anak mainkan. Bermain balok memiliki manfaat yang penting bagi anak menurut B.E.F Monlalu (2005:6.27)

“Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, yang bahkan sampai tahun ajaran terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah”.

Dengan balok anak dapat berbuat sesuatu, misalnya membuat menara, mobil-mobilan, jembatan, rumah-rumahan dan sebagainya. Mereka juga dapat mengangkat, memupuk, mengelompokkan, menggabungkan balok-balok tersebut untuk bermain dan lain-lain.

Menurut Yulia (2008:7.1) menjelaskan bahwa : “Bermain balok manfaatnya sangat besar sekali yaitu meningkatkan motorik kasar dan halus anak. Mengenal konsep dasar matematika yang meliputi pengenalan konsep berat dan ringan, panjang, pendek, besar, kecil, tinggi, rendah, kiri kanan, atas bawah serta mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, merangsang kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan keterampilan bahasa anaka dimana anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa. Serta dapat melatih kepemimpinan ini setiap perencanaan dan kemampuan mengarahkan orang lain”.

Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja secara aktif. Konsep pengetahuan mate-matika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang. Alat permainan balok merupakan kegiatan anak yang di dalamnya terdapat permainan yang mengandung unsur pendidikan, dan terdiri alat permainan edukatif dapat membangun dan melatih berbagai macam pengertian mengenai warna dan bentuk ukuran balok bangunan. Balok bangunan dalam kotak, balok kubus, balom tebal tipis, balok ukuran, dan sebagainya.

Masa kanak-kanak yang terkesan dapat diperoleh dari permainan balok. Permainan balok ini dapat digunakan secara individu maupun berkelompok.

Menurut Masitoh (2004:7.8) “Anak usia dini sangat menikmati permainan balok yang berwarna cerah, namun sebaiknya dalam ukuran yang besar supaya tidak masuk kemulut anak-anak, dan dari bahan-bahan yang lembut dengan sisi yang tidak tajam”. Sementara itu bagi anak-anak umur 4 – 5 tahun sudah dapat menggunakan permainan balok dari bahan kayu dengan berbagai jenis ukuran yang dapat mendorong kreativitas mereka dalam bermain. Kata-kata singkat dari seorang guru dapat mengarahkan permainan pada bahan pengajar.

Wulan (2005:95) menjelaskan bahwa manfaat dari bermain balok antara lain :

“1)Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, 2)Mengenalkan konsep dasar matematika, 3)Merangsang kreativitas dan imajinasi anak, 4)Mengembangan keterampilan bahasa anak karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa, 5) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak”.

Alat permainan balok sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Alat bermain balok yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan mencari padatnya, merangkai, membentuk, mengericik, menyempurnakan suatu desain menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat, alat permainan khususnya pada balok memang merupakan bahan penting bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh spek perkembangan terutama di bidang ketekunan dan ketelitian.

Menurut Chadidjah (2009:16) Menjelaskan bahwa manfaat bermain balok yang bersifat geometris bagi peserta didik Taman Kanak-Kanak adalah :“1)Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat, 2) kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki, 3) Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur, 4) Emosional/Sosial, kemampuan merasakan dan menjalankan hubungan interpersonal, 5) Kreatif/Imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks, 6) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Bermain Balok**

Menurut Lara Fridani Dosen pendidikan anak usia dini Universitas Negeri jakarta mengatakan bahwa kelebihan dalam bermain balok adalah:

1. Belajar mengenai konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan.
2. Belajar mengembangkan imajinasi, yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk.
3. Melatih kesabaran, dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti ia melatih dirinya sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu.
4. Secara sosial anak belajar berbagi, ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta mau membagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk tidak saling berebut saat bermain.
5. Mengembangkan rasa percaya diri anak, ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.

**Adapun kelemahannya yakni :**

Anak kurang konsentrasi dalam melakukan kegiatan, karena alat permainan yang digunakan kurang banyak serta angka pada balok kurang bervariasi. Untuk mengatasi hal ini demikian peneliti harus bisa mengalihkan konsentrasi anak dengan menyediakan alat permainan yang lebih banyak lagi dan menvariasikan angka pada balok, dan peneliti harus memberikan arahan dan bimbingan lagi dalam permainan

1. **Langkah-langkah Bermain Balok**

Luluk (2008:7.21) menjelaskan bahwa adapun langkah-langkah kegiatan di sentra balok adalah sebagai berikut :“1)Guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan, 2)Guru mengenalkan balok-balok, 3)Anak diperbolehkan mengambil balok, 4)Anak mulai membangun balok dan guru mengawasi sambil berdiskusi dan menceritakan hasil karyanya, 5)Guru memberitahukan kepada anak bahwa waktu bermain sudah habis”.

Kegiatan bermain dengan balok-balok bangunan, dimaksudkan untuk memperkenalkan kepada anak didik tentang bentuk-bentuk benda (bentuk geometris), serta hubungannya satu sama dengan yang lain. Juga untuk merangsang hasrat anak untuk membangun. Berbagai macam bentuk alat permainan balok geometris yang dibutuhkan pada pengembangan potensi peserta didik di Taman kanak-kanak, setiap alat permainan balok geometris memiliki fungsi dan makna bagi pengembangan peserta didik, pengenalan konsep sehingga pada pembelajaran di taman Kanak-kanak diperlukan alat permainan balok geometris. Dengan demikian permainan balok geometris penting dalam mengembangkan kemampuan geometris anak.

1. **Geometri**
2. **Pengertian Geometri**

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, Geometri berasal dari bahasa Inggris yang berarti “Ilmu Ukur (sebenarnya : pengukuran bumi) ; cabang Ilmu Pasti yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang” (W.J.S. Poerwadarminta, 1986 : 316)

Suydan dan Khusni (1993 : 3) menjelaskan , bahwa geometri merupakan salah satu aspek matematika disamping aljabar, statistik, trigonomteri, dan kalkulus. Dalam pembelajaran matematika di sekolah, geometri lebih berkenan dengan garis dan sudut serbaguna, kekongruenan, transformasi, dan geometri analisis. Geometri juga dapat dipandang sebagai sistem matematika yang menyajikan fenomena yang bersifat astrak (tidak nyata), akan tetapi dalam pembelajarannya bertahap didahului dengan benda-benda konkret sebagai media sesuai dengan tahap perkembangan anak (Suydan dan Khusni (1999:3)

Menurut Suyadi (2009:23) menjelaskan bahwa “Geometris merupakan struktur pengetahuan dasar dalam perhitungan, perkalian dan pengembangan sesuatu konsep geometris merupakan seperangkat atau struktur pengetahuan dasar tentang balok yang berbentuk kubus, prisma, balok dan sebagainya”.

Mengenal konsep geometris dapat dipahami sebagai suatu pengetahuan dalam mengidentifikasi angka-angka dan dapat menyusun sesuai urutan angka Geometris tersebut. Dalam program pembelajaran pada lembaga pendidikan Taman kanak-kanak berdasarkan Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009 Pengembangan kecerdasan ini merupakan bagian dari bidang pengembangan kognitif B konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola indikator dalam pengembangan kemampuan geometris pada anak dapat dilihat dalam kemampuan mengelompokkan benda 3 dimensi yang berbentuk geometris (lingkaran, segi empat, segi tiga) dan memasangkan bentuk geometris dengan benda 3 dimensi dengan bentuk yang sama (lingkaran-bola, segi tiga, jajaran genjang kubus, tabung, prisma, segi lima, setengah lingkaran, dan sebagainya.

1. **Bentuk-Bentuk Geometri**

Menurut Soewardi (1984:35), bentuk-bentuk geometri pada dsarnya ada tiga yaitu : 1) lingkaran, 2) segitiga, dan 3) segiempat. Kemudiann dari segitiga bentuk dasar ini dapat diubah menjadi banyak bentukyan g tak terhingga, seperti poligon (segi banyak), di antaranya : pentagonal (segilima), heksagonal (segienam) heptagonal (segitujuh), oktagonal (segidelapan), nonagonal (segisembilan), dan seterusnya.

Adapun bentuk-bentuk geometri yang diajarkan kepada anak-anak, dalam hal ini TK Kelompok B, sesuai Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang standar Pendidikan anak usia dini, yaitu : lingkaran, segitiga, dan segiempat (Permendiknas No. 58 Tahun 2009 : 13).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk geometri di Taman Kanak-Kanak Kelompok A adalah lingkaran, segitiga, segiempat.

1. **Pengertian kemampuan mengenal bentuk Geometris**

Lestari, K.W. (2011:4), menjelaskan bahwa mengenal bentuk geomteri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdaasarkan bentuk geometri. Pendapat lain diungkapkan oleh Agung Triharsono (2013 : 50), meyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti dbawah ini, durut iatas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri

Kemampuan geometris anak adalah kemampuan anak menyebutkan bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segi tiga, segi empat) dan mengelompokkan benda 3 dimensi yang berbentuk geometris (lingkaran, segi tiga, segi empat). Dalam mengembangkan kemampuan geometris anak didik dapat dilakukan kegiatan bermain balok. Kemampuan geometris anak belum berkembang ditandai belum mampu memasangkan bentuk geometris dengan 3 dimensi dengan bentuk yang sama (lingkaran, bola segi, empat-balok), belum mampu mengelompokkan benda 3 dimensi yang berbentuk geometris (lingkaran, segitiga, segi empat).

Kemampuan geometris anak meningkat ditandai dengan anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometris (lingkaran, sei tiga, segi empat) dan anak mampu mengelompokkan benda 3 dimensi yang berbentuk geometris (lingkara, segi tiga, segi empat), terjadi peningkatan melalui kegiatan bermain balok.

1. **Pentingnya Kemampuan Geometris**

Anak usia dini dipandang sangat perlu diberikan pemahaman mendasar tentang struktur pengetahuan yang lebih sederhana, konkrit, dan mudah diamati. Dan tidak bersifat abstrak dan analisis. Adanya konsep geometris menjadi modal dasar pengetahuan anak dalam mengidentifikasi suatu benda antara yang satu dengan yan g lain.

Menurut Solehuddin (2000:16) menjelaskan bahwa manfaat bermain balok yang bersifat geometris bagi peserta didik di Taman Kanak-kanak adalah :“1) Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengngat, 2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki, 3) Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur, 4) Emosional/sosial, 5) Kreatif/Imajinatif, kemmapuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks, 6) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek”.

Kemampuan mengenal konsep geometris pada anak dapat membentu dalam pengembangan pemahaman dan pengetahuan alam sekitarnya. Pemberian mainan balok dilakukan secara bertahap. Pada anak usia kecil, jangan diberikan permainan balok yang rumit karena perkembangan motorik halusnya belum sempurna. Anak-anaak balita sangat menikmati permainan balok yang berwarna cerah, namun sebaiknya dalam ukuran yangb besar supaya tidak masuk kemulut anak-anak, dan dari bahan yang lembut dengan sisi yang tidak tajam. Sementara itu bagi anak-anak umur 4 – 5 tahun sudah dapat menggunakan permainan balok dengan berbagai jenis ukuran yang dapat mendorong kreatifitas meraka dalam bermain.

1. **Faktor yang mempegaruhi kemampuan mengenal bentuk Geometri**

Martini Jamaris (2006 : 44), menjelaskan bahwa kemampuan dasar matematika pada anak TK berada pada fase praoperasional yang diwarnai oleh perkembangan kemaampuan berfikir secara simbolis. kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada, dan kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada disekitarnya. selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berfikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari berfikirnya.

1. **Nilai-Nilai Media Pembelajaran**

Adapun nilai-nilai media pembelajaran, diantaranya :

1. Mengkongkretkan konsep-konsep yang abstrakdan sulitdijelaskan secara langsung kepada anak TK bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya, untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin dan sebagainya, bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya, guru menjelaskan kepada anak TK dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, melalui media, guru dapat menyampaikan gambaran mengenai objek-objek yang terlalu besar, seperti sebuah kapall laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya di depaan kelas. Demikian halnya objek yaang terlalu kecil, seperti : bakteri, virus, semut, nyamuk, dan sebagainya.
4. Memperhatikan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat, misalnya : dengan menggunakan media film (show motion) guru bisa memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat kepada anak Taman Kanak-Kanak (TK), seperti : lintasanpeluru, melesatnya anak panah, atau proses suatu ledakan. demikian halnya gerakan yang terlaalu lambat, seperti pertumbuhan kecambah dan mekarnya bunga (BadruZaman, dkk, 2008 : 4.11-4.12). dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak).
5. **Indikator bentuk Geometris**

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Indikator pengembangan kemampuan geometris pada anak dapat dilihat dalam kemampuan yaitu: Menyebutkan bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segi tiga, segi empat), mengelompokkan balok berbentuk 3 dimensi, menggambar orang lengkap dengan anggota tubuh.

Konsep geometris merupakan seperangkat atau struktur pengetahuan dasar tentang balok yang berbentuk kubus, prisma, dan sebagainya. Mengenal konsep geometris dapat dipahami sebagai suatu pengetahuan dalam mengidentifikasi angka-angka dan dapat menyusun sesuai urutan angka geometris tersebut. Berbagai macam bentuk alat permainan geometris yang dibutuhkan pada pengembangan potensi anak didik di taman kanak-kanak. Setiap alat permainan geometris memiliki fungsi dan makna bagi pengembangan anak didik. Sehingga pada pembelajaran di taman kanak-kanak diperlukan alat permainan geometris.

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan bermain balok, anak diperbolehkan mengambil balok, anak mulai membangun balok dan anak menceritakan hasil karya dan berdiskusi, guru mengingatkan waktu telah habis.