

**OPTIMALISASI BERMAIN BALOK DALAM  
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 3-4 TAHUN  
DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI GEMILANG  
PONTINAK KOTA**

**Siti maulina, Dr. Mawardi, MM. Dr. Muntaha, MM**

Program Studi Sarjana S-1, FKIP Universitas Muhammadiyah, Pontianak

Email:[siti.maulina41@yahoo.com](mailto:siti.maulina41@yahoo.com)

Penelitian ini dilatar belakangi belum optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun di pendidikan anak usia dini gemilang Pontianak kota. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) untuk mengetahui upaya optimalisasi bermain balok yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, (2) untuk mengetahui langkah-langkah optimalisasi bermain balok yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemandirian anak di PAUD Gemilang Pontianak Kota. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif jenis penelitian tindakan kelas dan alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. *Setting* penelitian bertempat di PAUD Gemilang Pontianak Kota. Sumber data dari anak, guru dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, teknik dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan teknik pemeriksaan keabsahan data adalah triangulasi dan member check. Berdasarkan hasil dari penelitian siklus I tingkat keberhasilan dalam optimalisasikan bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, anak yang belum berkembang (BB) 33,94% , mulai berkembang (MB) 28,36%, berkembang sesuai harapan (BSH) 24,52%. Dalam Siklus ke II perkembangan anak cukup baik, anak yang belum berkembang (BB) 26,90%, mulai berkembang (MB) 46,17%, berkembang sesuai harapan (BSH) 30,84%. Selanjutnya siklus III mengalami peningkatan anak yang belum berkembang (BB) 10,68%, mulai berkembang (MB) 37,11%, berkembang sesuai harapan (BSH) 70,10%. Berdasarkan kesimpulan dari siklus I, II dan III mengalami peningkatan yang sangat baik.

**Kata kunci:** Optimalisasi, Bermain Balok, Kemandirian.

Pendidikan anak usai dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usai enam tahun. Usia dini juga sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu masa di mana semua aspek perkembangan yaitu agama-moral, motorik halus, motorik kasar, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Di mana ke enam aspek perkembangan ini terdapat aspek sosial emosional yang juga mengembangkan kemandirian anak ketika berada dalam lingkungan sekolah PAUD. Kemandirian adalah sikap seseorang yang mencerminkan perbuatan yang cenderung individual, tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain. Untuk mendidik menjadi anak yang mandiri tentu memerlukan proses, tidak memanjakan mereka secara berlebihan dan membiarkan

mereka bertanggung jawab atas perbuatannya sendiri jika kita ingin melihat anak menjadi mandiri.

Menurut Dogde (2008: 61) “kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari pembiasaan perilaku dan kemampuan anak dalam kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi, dan dapat mengendalikan emosi”.

Melalui kegiatan bermain dapat memandirikan anak, dunia anak adalah dunia bermain hampir setiap waktu anak dihabiskan dengan bermain, dan dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dari orang lain. Anak akan senang bermain menggunakan alat mainan namun jarang sekali anak dapat membereskan mainannya sendiri, anak lebih sering membiarkan mainannya berserakan di mana-mana, namun jika kita ingin mendidik anak untuk menjadi mandiri maka biarkan mereka untuk membereskan kembali mainan ke tempat mainannya.

Bermain merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemandirian anak. Mulyadi (2004:54) menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan. Melalui bermain balok guru bisa mengembangkan kemandirian anak pada aspek kognitif yaitu anak bisa bermain balok sesuai imajinasinya, aspek sosial, anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan pada aspek emosi yaitu pada saat bermain balok anak merasa senang dan dapat menunjukkan ekspresi senang serta melatih kesabaran anak dalam menyusun balok. Berdasarkan latar belakang penelitian adalah: 1) Bagaimana upaya optimalisasi bermain balok yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun? 2) Apa saja langkah-langkah optimalisasi bermain balok yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemandirian anak?

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) atau disingkat dengan PTK

Menurut Niff (1992: 2) penelitian tindakan kelas adalah sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

Penelitian ini terdiri dari empat tahap dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini direncanakan melalui tiga siklus tergantung pada keberhasilan yang ditetapkan setiap siklus tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 04 Agustus sampai 03 september 2014, adapun subjek penelitian ini terdiri atas kepala sekolah, 1 orang guru kelompok A dan anak didik kelompok A usia 3-4 tahun dengan jumlah 15 anak didik di PAUD Gemilang Pontianak kota. Tempat penelitian ini di PAUD Gemilang Pontianak Kota yang terletak di Jalan Danau Sentarum Komplek Mitra Raya Lestari II No 2. RT 004/RW 027 kelurahan sungai Bangkok kecamatan

Pontianak kota. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah: (1) Teknik observasi dilakukan dengan maksud untuk pengumpulan data dengan mengadakan observasi di kelas saat guru melaksanakan pembelajaran, (2) Wawancara dilakukan kepada guru dengan maksud untuk memperoleh data yang berkenaan dengan optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak, (3) Dokumentasi menyatakan, bersifat tulisan, lisan, gambaran, dokumen.

Teknik analisis data terdiri empat teknik yang dilakukan antara lain: 1) pengumpulan data digunakan untuk mencatat semua data secara obyektif sesuai dengan hasil yang ada di lapangan, 2) reduksi data digunakan untuk merangkum semua hasil penelitian, 3) penyajian data digunakan untuk menyusun data yang sudah terkumpul dilakukan melalui berbagai macam visual, misalnya gambar, grafik, diagram, matrik, 4) penarikan kesimpulan atau verifikasi dengan maksud hasil penelitian yang telah kumpulkan kemudian dianalisis untuk tahap selanjutnya data tersebut disajikan dan ditarik kesimpulan.

Dalam Tahap penelitian kegiatan yang ditempuh setiap siklus tindakan meliputi empat tahapan sebagaimana dikemukakan. Arikunto (2008: 16) sebagai berikut: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap pengamatan, (4) tahap refleksi.

Teknik analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni pengumpulan data, penarikan kesimpulan dan verifikasi, sedangkan teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan yakni *member check* dan triangulasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil**

Hasil penelitian berikut ini sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan pada fokus penelitian sebagai hasil pengamatan atau observasi, hasil wawancara dengan guru PAUD Gemilang Pontianak.

Wawancara dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2014 mengenai mengenai optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun..

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan ini antara lain: 1) menyusun rencana kegiatan harian sesuai dengan tema yang telah diambil yaitu tema lingkunganku dengan sub tema rumahku, 2) menyiapkan media pembelajaran, 3) menyiapkan lembar pedoman observasi anak dan guru.

Kegiatan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 04 Agustus 2014 dan 05 Agustus 2014 dimulai pada. Pada pukul 07.00 wib bel berbunyi anak-anak berbaris di halaman untuk melakukan senam, berbaris di halaman dan kemudian masuk kelas. Pertama-tama, membaca doa belajar, dan surah-surah pendek. Setelah itu, guru mengarahkan kepada anak agar duduk dengan rapi dan anak memperhatikan apa yang akan di jelas oleh guru. Kemudian guru menyampaikan tema tentang lingkunganku sub tema rumahku dan guru memberikan pengarahan serta aturan dalam bermain, yaitu anak tidak ribut pada saat bermain, anak tidak mengganggu temannya saat sedang bermain.

Pada kegiatan inti guru mengenalkan media balok kepada anak, dan guru memberikan arahan kepada anak untuk mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk yang di perintahkan kepada anak serta guru memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak yang belum bisa mengelompokkan balok sesuai apa yang di

contohkan guru. Kegiatan pun selesai, anak-anak begitu gembira saat bermain balok, anak makan bersama-sama, setelah itu guru melakukan evaluasi pembelajaran dan anak bersiap-siap untuk pulang.

Setelah selesai melakukan peneliti, peneliti memberikan penilaian terhadap anak saat proses pembelajaran berlangsung, setelah itu peneliti dibantu oleh guru kelas untuk merencanakan kegiatan pada pertemuan selanjutnya.

Hasil evaluasi optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, adapun indikator yang dinilai antara lain; Anak dapat mengerti aturan dalam bermain, anak belum berkembang sebanyak 7 anak atau 54,84%, mulai berkembang sebanyak 2 anak atau 15,39%, berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak atau 15,39%. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk balok, anak belum berkembang sebanyak 6 anak atau 64,16%, mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 23,07%, berkembang sesuai harapan sebanyak 1 anak atau 7,70%. Anak dapat mengambil mainan sendiri tanpa bantuan orang lain, anak belum berkembang sebanyak 3 anak atau 23,07% mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 64,16%, berkembang sesuai harapan sebanyak 1 anak atau 7,70%. Anak dapat menunjukkan sikap berbagi, dan bekerja sama dalam melakukan permainan, belum berkembang sebanyak 3 anak atau 23,07%, mulai berkembang sebanyak 2 anak atau 15,39%, berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak atau 38,47%. Anak dapat menunjukkan sikap mandiri saat membereskan mainan, anak belum berkembang sebanyak 3 anak atau 23,07%, mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 23,07%, berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak atau 15,39%. Anak dapat merapikan mainan ke tempat semula sesuai bentuk balok yang telah ada, anak belum berkembang sebanyak 2 anak atau 15,39%, mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 23,07%, berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak atau 64,16%. Jadi pada siklus I nilai rata-rata anak yang belum berkembang sebanyak 33,94%, mulai berkembang sebanyak 28,36% dan anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 64,16%.

Adapun kegiatan siklus II yang akan dilaksanakan berikut ini langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan ini antara lain: 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan indikator dengan tema yang telah diambil yaitu tema lingkungan ku dengan sub tema bagian-bagian rumah, 2) Menyiapkan media pembelajaran, 3) Menyiapkan lembar pedoman observasi anak dan guru.

Kegiatan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 11 Agustus 2014 dan 19 Agustus 2014. Pada pukul 07.00 wib bel berbunyi anak-anak berbaris di halaman untuk melakukan senam, berbaris di halaman, dan kemudian masuk kelas. Anak-anak membaca doa, anak duduk dengan rapi, kemudian guru menyampaikan tema hari ini lingkunganku sub tema bagian-bagian rumah dan guru memberikan pengarahan serta aturan dalam bermain yaitu anak tidak ribut pada saat bermain, anak tidak mengganggu temannya saat sedang bermain.

Pada kegiatan inti guru mengarahkan anak untuk mengambil balok sesuai dengan berbagai macam bentuk yaitu bentuk bulat, segitiga, persegi, persegi panjang, setengah lingkaran dan anak dapat bermain balok sendiri tanpa bantuan orang lain serta guru mengarahkan anak untuk menyimpan balok ke tempat

semula sesuai bentuk balok. Serta guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa menyimpan balok sesuai dengan bentuk yang telah ada. Kegiatan pun selesai, anak-anak makan bersama, guru melakukan evaluasi pembelajaran dan anak bersiap-siap untuk pulang

Hasil evaluasi optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, adapun indikator yang dinilai antara lain; Anak dapat mengerti aturan dalam bermain, anak yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 40%, anak mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 34,34%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak atau 21%. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk balok, anak belum berkembang sebanyak 3 anak atau 21%, mulai berkembang sebanyak 8 anak atau 53,34%, berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak atau 34,34%. Anak dapat mengambil mainan sendiri tanpa bantuan orang lain. anak belum berkembang sebanyak 1 anak atau 6,67%, mulai berkembang sebanyak 9 anak atau 61,01%, berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak atau 34,34%. Anak dapat menunjukkan sikap berbagi, dan bekerja sama dalam melakukan permainan, anak belum berkembang sebanyak 2 anak atau 13,34%, anak mulai berkembang sebanyak 7 anak atau 47,67%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak atau 40%. Anak dapat menunjukkan sikap mandiri saat membereskan mainan, anak belum berkembang sebanyak anak 5 anak atau 34,34%, anak mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 40%, berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak atau 27,67%. Anak dapat merapikan mainan ke tempat semula sesuai bentuk balok yang telah ada, anak belum berkembang sebanyak 6 anak atau 40%, anak mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 34,34%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak atau 7,67%. Jadi siklus II nilai rata-rata, anak belum berkembang sebanyak 26,90%, anak mulai berkembang sebanyak 46,17% dan anak berkembang sesuai harapan sebanyak 30,84%. Pada siklus ke II terdapat peningkatan dalam proses pembelajaran.

Adapun kegiatan siklus III yang akan dilaksanakan berikut ini langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan ini antara lain: 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan indikator dengan tema yang telah diambil yaitu tema lingkungan ku dengan sub tema bagian-bagian sekolahku, 2) Menyiapkan media pembelajaran, 3) Menyiapkan lembar pedoman observasi anak dan guru.

Kegiatan siklus III dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 Agustus 2014 dan 03 September 2014 dimulai. Pada pukul 07.00 wib bel berbunyi anak-anak berbaris di halaman untuk melakukan senam, anak berbaris di halaman, kemudian masuk kelas. Pertama membaca doa dan membaca surah-surah pendek. Setelah itu, guru pengarahan kepada anak agar duduk dengan rapi, kemudian guru menyampaikan tema hari ini dan guru memberikan pengarahan dan aturan dalam bermain yaitu anak tidak ribut pada saat bermain, anak tidak mengganggu teman.

Pada kegiatan inti guru mengarahkan anak untuk mengambil balok sesuai dengan bentuk yaitu persegi, segitiga, balok, segi panjang, setengah lingkaran, guru mencontohkan cara bermain balok yang benar seperti anak-anak di instruksikan mengambil balok sesuai dengan keinginan anak, dan guru memberikan arahan kepada anak untuk menyusun balok sesuai dengan imajinasi

mereka. Setelah selesai bermain guru mengarahkan anak untuk menyimpan balok ke tempat semula sesuai bentuk balok, dan kegiatanpun selesai anak-anakpun gembira saat bermain balok, anak mulai mandiri saat bermain balok serta anak dapat menyimpan balok ke tempat semula sesuai dengan susunan bentuk-bentuk balok yang telah di dalam lemari.

Setelah selesai melakukan kegiatan peneliti melakukan pengecekan ulang yang dibantu oleh guru kelas, sebelumnya peneliti juga sudah memberikan penilaian terhadap anak saat proses pembelajaran berlangsung, mengalami peningkatan yang sangat baik.

Hasil evaluasi optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, adapun indikator yang dinilai antara lain; Anak dapat mengerti aturan dalam bermain, anak yang belum berkembang sebanyak 1 anak atau 7,15%, anak mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 36,72%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak atau 58,15%. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk balok, anak yang belum berkembang sebanyak 1 anak atau 7,15%, anak mulai berkembang sebanyak 4 anak atau 29,58%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 65,29%. Anak dapat mengambil mainan sendiri tanpa bantuan orang lain, anak yang belum berkembang sebanyak 1 anak atau 7,15%, anak mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 36,72%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak atau 58,15%. Anak dapat menunjukkan sikap berbagi, dan bekerja sama dalam melakukan permainan, anak yang belum berkembang sebanyak 2 anak atau 15,29%, anak mulai berkembang sebanyak 4 anak atau 29,58%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak atau 58,15%. Anak dapat menunjukkan sikap mandiri saat membereskan mainan, anak yang belum berkembang sebanyak 1 anak atau 15,29%, anak mulai berkembang sebanyak 4 anak atau 29,58%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 65,29%. Anak dapat merapikan mainan ke tempat semula sesuai bentuk balok yang telah ada, anak yang belum berkembang sebanyak 2 anak atau 15,29%, anak mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 22,43%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 65,29%. Jadi siklus III nilai rata-rata, anak belum berkembang sebanyak 10,68%, anak mulai berkembang sebanyak 37,11%, anak berkembang sesuai harapan sebanyak 70,10%. Hasil pengamatan proses pembelajaran pada siklus III menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan dalam optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, dan tingkat perkembangan anak mencapai 70 % sesuai dengan standar yang telah ditetapkan pada indikator kinerja. Sehingga peneliti tidak melakukan observasi kembali dan penelitian ini diputuskan sampai pada siklus III.

## **TEMUAN PENELITIAN**

Dari hasil wawancara, terutama yang berkaitan dengan fokus penelitian, maka peneliti akan membahasnya dengan teori-teori berkaitan dengan temuan penelitian tujuan agar hasil penelitian yang diperoleh menjadi jelas serta lebih akurat.

Perencanaan optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun yaitu dengan merencanakan kegiatan yang telah disusun dalam bentuk rencana kegiatan harian (RKH), yang mengacu pada Peraturan

Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. menyediakan alat dan bahan berupa media balok, materi yang menyenangkan yang dapat menarik perhatian anak untuk bermain, serta melalui bermain balok anak dapat membuat beragam bentuk yang bervariasi serta dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas anak dalam menciptakan beragam bentuk bangunan, istana, mobil-mobilan dan lain-lain serta kepuasan saat bermain. Menurut Moeslichatoen (1999: 86) bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri.

Fungsi dari bermain balok, untuk anak-anak dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan serta kerja otak dalam menyusun balok sehingga membentuk bangunan-bangunan, serta koordinasi fisik dimana anak mengambil mainan dan menyimpan mainan ke tempat semula.

Dengan bermain balok anak juga belajar tentang konsep matematika dimana anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk balok seperti bentuk kubus, persegi panjang, segitiga, silinder, warna, dan ukuran. Melalui bermain balok anak-anak juga dapat bersosialisasi saat menyusun balok bersama teman, anak juga terlatih untuk berbagi mainan dengan temannya misalnya jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan, anak juga belajar untuk tidak saling berebut saat bermain

Selain itu dengan bermain balok juga dapat melatih kemandirian anak dimana anak dapat bertanggung jawab dengan menyimpan balok-balok ketempat semula tanpa bantuan orang lain, dan merapikan mainnya sesuai dengan bentuk balok yang telah ada. Dengan cara memandirikan anak.

Mulyani (2001: 47) kemandirian adalah kemampuan anak untuk bertanggung jawab atas dirinya, mempunyai rasa percaya diri untuk melakukan segala sesuatu dengan caranya sendiri tanpa bantuan orang dewasa. Seperti menyimpan mainan ke tempat semula, dalam hal ini anak akan mandiri serta bertanggung jawab atas main yang telah di mainkannya.

Dalam Kemandirian anak juga dapat mengembangkan kemampuannya dalam hal aspek kemandirian adapun yang ingin di kembangkan aspek intelektual kemampuan anak dalam berpikir, menalar, aspek sosial kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain atau teman sebaya, dan aspek emosi kemampuan mengontrol emosi dan tidak tergantungnya emosi dari orang tua.

Adapun langkah-langkah optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, adapun langkah-langkahnya antara lain sebagai berikut: a) Guru mengkondisikan anak ketika memulai pembelajaran, hal ini dilakukan agar anak duduk dengan rapih dan fokus terhadap apa yang akan dijelaskan oleh guru, b) Guru mengenalkan balok kepada anak menggunakan metode bermain, karena dengan menggunakan metode bermain anak akan merasa senang dan tidak bosan saat menyusun balok-balok, dalam mengenalkan balok guru menggunakan media gambar dan balok yang nyata dengan berbagai macam bentuk, ukuran, dan fungsi balok agar dapat menarik perhatian anak, c) Guru mencontohkan kepada anak menyusun balok yang benar seperti membuat rumah, bangunan istana, dan lain-lain, d) Guru selalu mengarahkan dan memberikan bimbingan kepada anak yang belum mengerti dalam menyusun balok-balok.

Pelaksanaan evaluasi Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I, II dan III terlihat bahwa anak aktif dalam proses pembelajaran melalui bermain balok dan anak senang mengikuti permainan. Ini terlihat dari anak berperan aktif dalam kegiatan bermain balok dan mengikuti perintah guru, berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun di pendidikan anak usia dini gemilang Pontianak kota, yang dilaksanakan dalam 3 siklus 6 kali pertemuan selalu meningkat dimana setiap pertemuan menunjukkan perkembangan yang baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Optimalisasi bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun di PAUD Gemilang Pontianak Kota sudah terlaksana dengan baik melalui upaya yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun. Dalam mengenalkan media balok guru menggunakan metode dan media yang menarik sehingga anak tidak bosan dan tertarik untuk bermain balok. Guru juga memberikan bimbingan dan arahan-arahan kepada anak saat bermain balok. 2) Untuk dapat mengoptimalkan bermain balok dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, melalui langkah-langkah sebagai berikut: (a) Mengkondisikan anak saat akan memulai pembelajaran, (b) Guru mengenalkan balok kepada anak melalui media yang menarik bagi anak yaitu media gambar dan dengan balok-balok yang beragam bentuk, (c) Guru memberikan contoh bagaimana bermain balok yang baik dan benar, (d) Pada saat kegiatan guru harus selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada anak.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, adapun saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut: 1) Diharapkan bagi guru agar lebih meningkatkan lagi kualitas sebagai seorang pendidik dalam menggunakan metode yang bervariasi seperti menggunakan metode demonstrasi, bermain peran serta penggunaan media yang menarik supaya anak lebih tertarik untuk belajar, 2) Diharapkan pelaksanaan pembelajaran balok lebih dioptimalkan lagi dan fasilitas balok yang sudah lengkap hendaknya di manfaatkan secara optimal tidak hanya dijadikan pajangan saja, 3) Langkah-langkah pembelajaran khususnya pembelajaran balok hendaknya disusun secara sistematis dan RKH hendaknya dibuat dan dipelajari sebelum di praktekkan ke lapangan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. (2008). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT Bumi Angkasa.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). **Kamus Besar Bahasa Indonesia**. Jakarta: Balai Pustaka.
- Elly Fajarwati. **Hubungan Antara Bermain Balok dengan Kreativitas Anak** [http://eprints.unika.ac.id/2544/1/03.40.0224\\_Elly\\_Fajarwati](http://eprints.unika.ac.id/2544/1/03.40.0224_Elly_Fajarwati). (19 Maret 2014)



- Gea, Antonius atosukhi Dkk. (2002). **Relasi Dengan Diri Sendiri**. Jakarta: Gramedia.
- Jurnal Selfi J. Nento. **Mengembangkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Balok Di Kelompok Bermain Melati Desa Bulalo Kecamatan Kwan dan Kabupaten Gorontalo Utara**. <http://kim.ung.ac.id/index.php/KIMFIP/article/viewFile/3940/3916> (27 februari2014)
- Kamtini dan Tanjung H. W. 2005. **Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Laura Lipton dan Deboran Hubble. 2005. **Menumbuh kembangkan Kemandirian Belajar**. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Mulyasa. 2012. **Manajemen PAUD**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2009. **Praktik Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Montolalu, dkk. 2005. **Bermain dan Permainan Anak**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nursyamsinar Nursiti. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**. <http://sutisna.com/artikel/artikel-kependidikan/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-kemandirian-belajar/> (27 Februari 2014)
- Nursyamsinar Nursiti. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**. [http://sutina.com/artikel/artikel-kependidikan/aspek-aspek-kemandirian dan-keterampilan-keterampilan-siswa-dalam-belajar](http://sutina.com/artikel/artikel-kependidikan/aspek-aspek-kemandirian-dan-keterampilan-keterampilan-siswa-dalam-belajar) (27 Februari 2014)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58. (2009). **Standar Pendidikan Anak Usia Dini**. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional
- Rita Mariyani. 2010. **Pengelompokan Lingkungan Belajar**. Jakarta: Prenada Media Group
- Soemiarti Patmonodewo. 2003. **Pendidikan Anak Prasekolah**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suryadi. 2009. **Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan**. Jogjakarta: Power Books (IHDINA)
- Suwandi Sarwiji. 2011. **Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah**. Surakarta: Yuma pustaka.
- Tedjasaputra. S. Mayke. 2001. **Bermain, Mainan, dan Permainan**. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Wiriaatmadja Rochiati. 2012. **Metode Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wiriaatmadja Rochiati. 2008. **Metode Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis dan Jamila, Sanan 2013. **Panduan PAUD**. Ciputat: Referensi Gaung Persada Press Group.

Zainal Abidin. 2002. **Membuat Mainan Edukatif Dari Limbah Kayu.**  
Tangerang: PT Argomedia Pustaka



