

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif), begitupun dengan perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat.¹

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menerangkan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tuju kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.³ Maka dari itu PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang

¹Trianto Ibnu Badar Al Tabany, *Desain pengembangan pembelajaran tematik*, (Jakarta: Pramadamedia Group, 2019), h. 14

²Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14

³Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing, 2019), h. 11

secara optimal sesuai tipe kecerdasannya. Oleh karena itu, guru harus memahami kebutuhan khusus dari kebutuhan individu anak-anak.⁴

Raudhatul Athfal (RA) sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya baik psikis dan fisik yang meliputi nilai agama dan moral, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik motorik untuk memasuki sekolah dasar.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, disebut juga dengan usia emas (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas selanjutnya. Setelah lahir tidak terjadi lagi sel saraf otak tetapi hubungan antar saraf otak terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai ada teori yang mengatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% pada usia 8 tahun.

Kecerdasan sangat diperlukan bagi setiap anak, karena kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul. Perkembangan kecerdasan anak akan lebih baik dilakukan sejak usia dini dengan memberikan stimulus melalui panca indera yang dimilikinya, kecerdasan juga merupakan cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modal dalam belajar.

Gardner dalam khadijah menyatakan bahwa tidak ada manusia di dunia ini yang tidak cerdas. Dengan demikian, Gardner memunculkan istilah *multiple intelligence term of distinct sets of processing operations that permit individuals to*

⁴Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Pramadamedia Group, 2019), h. 15

*solve problem, create products, and discover new knowledge in a wide range of culturally valued activities.*⁵ Gardner juga berpendapat bahwa intelegent terdiri dari 9 macam yaitu: kecerdasan linguistic, kecerdasan logika matematik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan music, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan eksistensial.

Dari 9 kecerdasan di atas, salah satu kecerdasan tersebut yang dapat membantu anak dalam proses belajar serta mengenali lingkungan sekitarnya khususnya dengan berimajinasi, mengenal bentuk, ukuran dan warna, yaitu kecerdasan yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual (mata) maupun fikiran serta kemampuan mentransformasikan persepsi visual-spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, merancang bangunan. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur itu.

Kecerdasan visual spasial berkaitan dengan pemahaman ruang disekitar kita, artinya kita dapat memahami bentuk ruang disekitar kita serta objek-objek yang berada di dalamnya. Seperti halnya kecerdasan lainnya, kecerdasan visual spasial pastinya dikontrol oleh otak kita. Anak dengan kecerdasan visual spasial menyukai jenis permainan yang berhubungan dengan rancang bangun suatu objek.⁶

Johni Dimiyati mengatakan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial karena dalam membangun balok peserta didik membentuk gambaran di pikiran mereka dari apa yang pernah dilihat berdasarkan imajinasi.⁷ Hal ini sejalan dengan pendapat ahli psikologi bernama Thurstone dalam

⁵Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing, 2019), h. 125

⁶Andin Sefrina, *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2019), h.54-60

⁷Johni Dimiyati, *Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2017) , h. 56

Andin bahwa kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk mengimajinasi pergerakan objek atau mengenali bagian-bagian dari suatu objek atau benda.⁸

Anak-anak dengan kecerdasan Visual-Spasial yang tinggi tata ruang didalam pikiran, anak kaya khayalan internal (cenderung berfikir dengan berimajinasi. Kecerdasan Visual-Spasial adalah kemampuan untuk membentuk suatu gambaran tentang (*internal Imagery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi berfikir dengan gambar dan imej (image). Biasanya mereka menyukai kegiatan bermain puzzle, menggambar, bermain balok, bermain maze, membangun bentuk, serta berimajinasi membentuk bangunan lewat permainan.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan yaitu dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak, yaitu melalui permainan yang diberikan pada anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemakaian dan pelaksanaan berbagai permainan yang lebih kreatif dan inovatif, serta yang dapat menarik minat anak. Beberapa permainan konstruksi sangat berperan dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu penelitian untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak. Maka peneliti menerapkan permainan balok terhadap kecerdasan visual spasial anak dalam bentuk penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti juga mendapati beberapa masalah dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak yaitu Kurangnya variasi permainan atau teknik pembelajaran yang digunakan sehingga menyebabkan anak bosan dalam mengikuti pembelajaran, Masih terdapat anak usia 5-6 tahun di RA Al Barkah yang belum berkembang kecerdasan visual spasialnya, Proses pembelajaran

⁸Andin Sefrina, *Deteksi Minat Bakat Anak*, h. 55

dan kegiatan permainan masih kurang menarik bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan visual spasialnya.

Berdasarkan latar belakang maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang dengan judul “Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan balok anak usia dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang?
2. Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang?
3. Bagaimana penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang?

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai dugaan sementara penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu diuji kebenarannya.⁹ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “melalui penerapan permainan balok dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 96.

- a. Untuk mengetahui penerapan permainan balok anak usia dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang.
- b. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang.
- c. Untuk mengetahui penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup sebagai berikut:

- a. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengetahui penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.
- b. Manfaat praktis yaitu:
 - 1) Bagi sekolah, sebagai salah satu bahan masukan pikiran dan pertimbangan bagi pihak lembaga tentang penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.
 - 2) Bagi anak, meningkatkan imajinasi anak dan motivasi anak agar anak lebih aktif dan kreatif.
 - 3) Bagi guru, sebagai masukan, wawasan, bagi guru dan orang tua dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.

E. Fokus dan Deskripsi Fokus Penelitian

Fokus dan deskripsi fokus penelitian dapat dilihat pada table berikut

Tabel. 1. Fokus dan Deskripsi Fokus Penelitian

No	Fokus Penelitian	Deskripsi Penelitian
----	------------------	----------------------

1	Permainan Balok	<ul style="list-style-type: none"> - Menarik perhatian anak; - Menghilangkan kebosanan anak dalam belajar; - Meningkatkan keaktifan anak; - Membantu proses pembelajaran berhitung; dan - Meningkatkan motivasi anak
2	Kecerdasan Visual Spasial	<ul style="list-style-type: none"> - Menggambar dan melukis - Mencoret-coret - Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep - Membuat prakarya - Permainan konstruktif dan kreatif - Mengatur dan merancang

F. Definisi Operasional

Untuk mempermudah memperjelas variabel yang diteliti, maka perlu adanya pengertian istilah setiap variabel sebagai berikut:

1. Permainan balok

Permainan balok merupakan salah satu media yang dapat diterapkan dengan memanfaatkan media permainan balok yang digunakan sebagai sarana pendidikan untuk dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, media yang aman bagi pembelajaran anak yang memiliki berbagai bentuk dan diberi warna-warni agar anak lebih tertarik untuk belajar sambil bermain.

2. Kecerdasan visual spasial

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan anak untuk memahami gambar-gambar dan bentuk termasuk kemampuan untuk menginterpretasi dimensi ruang yang tidak dapat dilihat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hubungan dengan Penelitian Sebelumnya

Sebelum mengangkat judul tentang penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini, penulis terlebih dahulu melakukan tinjauan atau telaah pustaka pada beberapa penelitian terlebih dahulu. Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ira Hastuti, Anita Santia, tahun 2018 yang berjudul: “Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung”. Dengan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini TK Ulil Albab Kota Bandung. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah permainan balok. Sementara perbedaannya yaitu penelitian yang sebelumnya untuk kecerdasan visual.

Kedua, Purwanti yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka melalui Permainan Balok”.¹⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada menggunakan permainan balok. Sementara perbedaannya yaitu penelitian yang sebelumnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka sedangkan penelitian ini meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode bermain balok angka.

¹⁰Purwanti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Balok*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhamadiyah Surakarta Tahun 2018. <http://eprints.ums.ac.id> (3 Maret 2022).

Ketiga, Marsella Wahyu Suzanti dengan judul “Hubungan kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada bermain balok dan kecerdasan visual-spasial. Sedangkan perbedaannya yaitu pengembangan kecerdasan visual spasial.

B. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan

a. Pengertian Permainan

Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Anak usia Taman kanak-kanak sebagai bagian anak kelompok usia dini identik dengan usia bermain, oleh karena itu pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan usianya. Dengan kata lain pembelajaran harus dilakukan dengan melalui kegiatan bermain.

Banyak para ahli pendidik PAUD yang menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Vygotsky dalam Slamet Suyanto menyatakan bahwa pada saat bermain pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan yang nyata yang menghambat anak berpikir abstrak.¹¹ Selain itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan afektif anak, karena dalam bermain terdapat aturan bermain yang mampu merangsang anak akan pentingnya peraturan untuk dipatuhi.

¹¹Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), h. 136.

Tidak hanya itu perkembangan bahasa dan sosial emosional serta fisik anak juga dapat berkembang dengan pesat pada saat kegiatan bermain.

Dunia sekaligus sarana belajar anak adalah bermain. Memberi kesempatan pada anak untuk bermain berarti memberi kesempatan pada anak untuk belajar. Memberikan cara belajar dengan bermain berarti berusaha membuat pengalaman belajar anak menyenangkan dan menjadi bermakna baginya.¹²

Santrock dalam Muhammad Fadillah mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutny, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan bermain ini perasaan anak menjadi bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.¹³

Sedangkan teori Herbert Spencer dalam Khadijah mengemukakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mebcapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sebaikbaiknya.¹⁴

Frobel dalam Nurussakinah menyatakan bahwa imajinasi anak merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasinya. Misalnya, penggaris yang dipegangnya dapat dianggap sebagai pesawat terbang.¹⁵

¹²Reni Rohaeni, *Penerapan Metode Bermain Balok dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini pada PAUD Nuansa Kota Bandung*, Jurnal Empowerment, Vol. 4, No. 2. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id> (3 Maret 2022).

¹³M.Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2021), h. 26

¹⁴Khadijah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, h. 25

¹⁵Nurussakinah Daulay, *Psikologi Kecerdasan Anak*, (Medan: Perdana Publishing, 2021), h. 2

Frobel juga menciptakan kotak kubus yang terdiri dari balok kubus kecil kecil dan kemudian berkembang menjadi susunan balok beraneka bentuk dan ukuran.

Bermain sama dengan fantasia tau lamunan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan atau konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negative, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatic dan harapan-harapan yang tidak terwujud.¹⁶

Berdasarkan dari beberapa pernyataan tersebut diatas tentang permainan dapat diambil kesimpulan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak atas dasar kesenangan dan atas dasar rasa ingin dan bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

b. Ciri-ciri Permainan

Permainan adalah suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan. Dengan demikian, ada pun ciri-ciri permainan sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu;
- 2) Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik;
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, karena proses yang berputar ini dapat mencapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal;
- 4) Permainan juga ditandai oleh pengantrian yang tak diramalkan lebih dahulu, setiap kali difikirkan suatu cara lain atau dicoba untuk dating pada kalimat klimaks tertentu;
- 5) Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuai atau dengan orang lain, melainkan yang tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu;
- 6) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturanaturan permainan; dan
- 7) Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya.¹⁷

c. Manfaat Permainan

¹⁶Muhammad Fu'ad Abdul Baqi, *Shahih Bukhari-Muslim*, (Jakarta: PT Gramedia, 2016), h. 992

¹⁷Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 146.

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera, 2008):

- 1) Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
- 2) Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- 3) Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
- 4) Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
- 5) Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- 6) Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
- 7) Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
- 8) Aspek perkembangan kreativitas. Kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.
- 9) Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan.¹⁸

d. Bentuk-bentuk dan Jenis-jenis Permainan

Bentuk permainan anak sangat bervariasi. Dari berbagai jenis permainan itu pada dasarnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran, gobag todor, ci, dan sudah mandah misalnya, menggunakan banyak kegiatan fisik. Anak usia 5-7 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya dan jatuh berguling. Permainan

¹⁸Zaviera, *Mengenal dan Memahami Tumbuh Kembang Anak* (Yogyakarta: Kata Hati, 2019), h, 57.

seperti itu tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga diseluruh dunia. Jadi, dengan bermain, fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

2) Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau pura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Berdasarkan sifatnya ada lagu humoris, ada yang mengandung teka-teki, dan ada pula yang mengandung nilai-nilai ajaran luhur.

3) Bermain teka-teki dan berfikir logis matematis

Banyak permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan berfikir logis dan matematis. Salah satu diantaranya lowok, satu permainan yang menggunakan karet gelang. Dengan permainan ini anak-anaka belajar tentang ganjil dan genap, lebih banyak dan lebih sedikit.

4) Permainan dengan benda-benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir dan balok dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Adapun beberapa jenis permainan anak-anak, yaitu:

- 1) Permainan sensorimotor/praktis, contohnya berlari, melompat, meluncur, berputar-putar, memanjat, melempar bola atau benda lain.
- 2) Permainan pura-pura/symbolis, misalkan anak-anak bermain peran sebagai guru atau dokter, berpura-pura sedang makan minum atau masak, berpura-pura menjadi seorang ibu atau lainnya. Biasanya dalam permainan ini, terkandung 3 unsur yaitu alat-alat, alur cerita, dan peran.
- 3) Permainan sosial, permainan ini melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya, misalnya bermain kejarkejaran, perang-perangan dan sebagainya.
- 4) Permainan konstruktif, misalnya menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau orang, atau permainan lain yang menghasilkan suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan anak sendiri.

- 5) Games, dilakukan untuk memperoleh kenikmatan, melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang. Misalnya bermain kelereng, bermain kartu, ular tangga, dan sebagainya.¹⁹

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya:

- 1) Kesehatan, Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan membutuhkan banyak energi.
- 2) Intelegensi, Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Artinya anak yang cerdas lebih suka dengan permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak, serta dapat merangsang daya berfikir anak tersebut
- 3) Jenis Kelamin, Anak perempuan sedikit melakukan permainan yang banyak menghabiskan energi. Sedangkan anak laki-laki lebih banyak melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibandingkan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan bertingkah lemah lembut dan halus sedangkan anak laki-laki kasar dalam bertindak.
- 4) Lingkungan, Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang kasih sayang dengan orang tuanya maka akan berdampak buruk bagi perkembangan sosialnya maupun psikologisnya.
- 5) Status Sosial Ekonominya, Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang memiliki status sosial ekonominya yang lebih tinggi maka permainan lebih lengkap dan tersedia dibandingkan anak yang dibesarkan di lingkungan yang status sosialnya lebih rendah maka permainannya tidak lengkap dan tersedia.²⁰

2. Permainan Balok

a. Pengertian Permainan Balok

Permainan balok yaitu permainan yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan, bekerja sama, dan berkomunikasi. Pembelajaran sosial terjadi dipusat balok pada anak bekerja sama untuk berbagi alat, ruang, dan

¹⁹Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 165-166

²⁰Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, h. 165-166

ide.²¹ Permainan menyusun balok menjadi sebuah bangunan, jembatan, rumah dan lain sebagainya. Bermain balok dapat merangsang konsentrasi sekaligus melatih anak untuk memecahkan masalah.²²

Dodge et al dalam Masnival menyatakan bahwa bermain balok memberi anak kesempatan menciptakan gambar dalam bentuk kongkret. Kemampuan menciptakan merupakan wujud dari pengalaman berdasar dari konsep berfikir logika. Dodge juga berpendapat bahwa anak-anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dari membangun struktur dapat merangsang kreativitas.²³ Balok atau kotak bangunan berfungsi untuk memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang bisa mereka lihat sehari-hari.²⁴

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, di samping untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksplorasi. Permainan Balok termasuk Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat permainan untuk anak usia rentang 4-5 tahun dibuat dengan lebih sederhana dan tidak terlalu sulit dibandingkan dengan alat permainan untuk anak usia rentang 5-6 tahun yang lebih sulit pengerjaannya.

b. Langkah-langkah Permainan Balok

²¹Dianne Miller Nieslen, *Mengelola Kelas Untuk Guru TK*, (California: Indeks, 2019), h. 49

²²Sabil Risaldy, *Bermain, Bercerita, Dan Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Laxime, 2019), h. 57

²³Manisval, *Menjadi Guru Paud Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), h. 330

²⁴Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, h.127

Menurut Dodge et al dalam Manispal mengemukakan bahwa bermain balok meliputi beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Memilih dan menemukan balok-balok (*carrying block*);
- 2) Memasang tiang pancang balok dan membuat jalan;
- 3) Menghubungkan balok untuk menciptakan struktur (memasang jembatan, membuat pagar, dan lain-lain);
- 4) Membuat konstruksi yang lebih rinci (menciptakan artistic, struktur kompleks).

Adapun pendapat lain, dari Hoorn et al mengemukakan membangun balok meliputi tujuh tahap yaitu:

- 1) Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi;
- 2) Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertical diatas lantai atau meja;
- 3) Memasang jembatan dua balok dihubungakan dengan balok ketiga. d. Membuat pagar balok melingkungi ruang;
- 4) Pola dekorasi, sering simetris;
- 5) Struktur dilabelkan untuk tujuan bermain dramatic; dan
- 6) Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur.²⁵

c. Manfaat Permainan Balok

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, disamping untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksplorasi. Adapun manfaat permainan balok diantaranya adalah:

²⁵Manispal, *Menjadi Guru Paud Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h.332

- 1) Motorik halus anak makin terlatih;
- 2) Daya ingat imajinasi makin berkembang;
- 3) Mengenal konsep warna, bentuk, ukuran juga konsep besar, kecil, dan banyak, sedikit;
- 4) Memahami konsep keteraturan/urutan; dan
- 5) Melatih kesabaran anak.²⁶

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Balok

Menurut Hurlock faktor-faktor yang mempengaruhi permainan balok yaitu:

- 1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik;
- 2) Anak senang pada sesuatu yang baru dan hal-hal baru yang menantang dan menarik;
- 3) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan anak untuk belajar;
- 4) Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukkan gerak dalam pembelajaran; dan
- 5) Permainan (*games*) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhabat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelehan.²⁷

Menurut Suyadi faktor-faktor yang mempengaruhi permainan balok yaitu:

- 1) Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Ibu yang mempunyai pengetahuan yang baik akan lebih cenderung memperhatikan kebutuhan bermain bagi anak. Dan akan memfasilitasi

²⁶Djoko Adi Walujo, *Kompedium Pendidikan Anak Usia Dini*, (Depok: Prenadamedia Group, 2020), h. 85.

²⁷Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi ke 5*,(Jakarta: Erlangga, 2016), h, 203.

anak dalam bermain karena dengan bermain secara psikologis kepuasan fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental anak terpenuhi sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya dan menunjukkan kreativitasnya.

2) Perkembangan Anak

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3) Peralatan

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan balok angka, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.²⁸

Menurut pendapat dari beberapa tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi bermain balok angka adalah anak membutuhkan media permainan balok angka untuk mendukung kemampuan kognitif anak dan keinginan untuk belajar sambil bermain dengan benda yang konkrit dari media permainan balok angka.

e. Ciri-ciri Permainan Balok

Menurut Badru, ada beberapa ciri permainan balok angka pada anak yaitu:

- 1) Ditujukan untuk anak TK;
- 2) Terbuat dari plastik atau kayu;
- 3) Berbentuk berbagai macam balok lingkaran, persegi panjang, segitiga, persegi empat dan terdapat angka pada balok-balok;

²⁸Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, h, 109.

- 4) Dirancang untuk mendorong kemampuan berhitung dan kreativitas; dan
- 5) Aman untuk pembelajaran berhitung anak.²⁹

Menurut Mayke, ciri-ciri permainan balok angka yaitu:

- 1) Menarik perhatian anak;
- 2) Menghilangkan kebosanan anak dalam belajar;
- 3) Meningkatkan keaktifan anak;
- 4) Membantu proses pembelajaran berhitung; dan
- 5) Meningkatkan motivasi anak.³⁰

Menurut pendapat dari beberapa tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri permainan balok angka adalah media balok angka dirancang agar membantu meningkatkan keaktifan anak dan memotivasi agar anak aman saat pembelajaran berhitung.

f. Manfaat Bermain Balok Angka

Menurut Bandura, ada beberapa manfaat bermain balok angka pada anak

TK:

- 1) Dengan permainan balok angka anak dapat belajar menghitung jumlah;
- 2) Permainan balok angka akan mengajarkan kepada anak tentang besar kecil, lebih dan kurang;
- 3) Permainan balok membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, lingkaran;
- 4) Dengan permainan balok maka anak akan belajar menyusun sesuai dengan pasangannya dan anak juga akan belajar menyusun rapi ketika anak sudah selesai bermain balok;
- 5) Anak akan belajar menyatukan balok-balok tersebut dalam ukuran yang berbeda-beda sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan daya imajinasinya dan daya kreasinya; dan

²⁹F Kayurwan dan Raharjo, *Pengaruh Stimulasi Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia*. Jurnal Psikologi Pitutur, Vol. 1, No. 1, 2015, h. 12. <https://jurnal.umk.ac.id> (3 Maret 2022).

³⁰Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, h, 107.

- 6) Anak akan banyak belajar mengenai pola yang akan mengasah daya kreatifitasnya dalam membuat sebuah kreasi bentuk sesuai dengan ukuran balok yang ada.³¹

Menurut Jalal, manfaat yang diperoleh anak melalui bermain balok angka adalah:

- 1) Pengembangan fisik yang mencakup koordinasi, persepsi visual dan pengembangan motorik;
- 2) Sosial-emosi, permainan balok angka mengajak anak untuk berteman dan bekerja sama;
- 3) Kreativitas, asosiasi, pemecah masalah, mencari solusi dan eksplorasi baru dan eksplorasi sensori;
- 4) Pengembangan kognitif, simbolisasi dan penyajian; dan
- 5) Matematika, area, ruang, ukuran, angka-angka, pengoperasian bilangan.³²

Menurut pendapat dari beberapa tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain balok angka adalah permainan balok angka membantu anak untuk belajar mengenal dan menjumlah, anak diajarkan untuk berkerja sama dan kreativitas untuk pengembangan kemampuan berhitung.

3. Kecerdasan Visual Spasial Anak

a. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual-spasial atau disebut kecerdasan visual adalah kemampuan untuk memahami gambar-gambar dan bentuk termasuk kemampuan untuk menginterpretasi dimensi ruang yang tidak dapat dilihat. Orang yang memiliki kecerdasan visual cenderung berfikir dengan gambar dan sangat baik ketika belajar melalui presentasi visual seperti film, gambar, video dan demonstrasi yang menggunakan alat peraga.³³

³¹Badru Zaman, dkk, *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru, Media Pembelajaran Anak*, h, 83.

³²S. Jalal F, *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2022), h, 173.

³³Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2020), h. 83

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk membentuk suatu gambaran mental tentang tata ruang atau menghadirkan dunia mengenai ruang secara internal didalam pikirannya (mind). Kecerdasan spasial sebagai kemampuan yang berkaitan dengan indra penglihatan secara aktif, yaitu melihat objek secara langsung ataupun tidak melihat objek, yaitu dengan cara membayangkan objek yang dilihat sebelumnya atau belum pernah sama sekali dan dapat memvisualisasikan suatu objek, termasuk kemampuan untuk menciptakan imajinasi mental internal dan gambar-gambar.³⁴

Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau kemampuan anak berfikir dalam bentuk visual untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.³⁵ Visual spasial dianggap sebagai salah satu kecerdasan yang penting karena akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Melalui kecerdasan visualisasinya, ia dapat menilai dan menggambarkan sebuah benda atau mungkin membantu seseorang yang kehilangan sehingga orang tersebut dapat dengan mudah menemukan letak benda-bendanya yang hilang.

Bentuk kecerdasan ini umumnya menghasilkan imaji mental dan menciptakan representasi grafis. Anak dengan kecerdasan ini sanggup berfikir tiga dimensi dan mampu mencipta ulang dunia visual.³⁶ Kemampuan visual- spasial anak dapat distimulus dengan menggunakan gambar, visualisasi, dan permainan

³⁴Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2021), h. 71

³⁵Indra soefandi, *Strategi Pengebangan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2017), h. 74-75

³⁶Agung Triharso, *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi, 2016), h. 119-120

warna. Sediakan alat-alat yang diperlukan, seperti krayon, pensil warna, cat air, kertas, atau gabus. Biarkan anak menggambar bebas untuk mengembangkan imajinasinya atau dengan mengikuti contoh gambar. Saat anak menggambar, imajinasi dan kreativitas anak terangsang. Dengan begitu anak bisa dengan mudah mengepresikan dirinya.

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan detail. Kemampuan ini meliputi merekam objek yang dilihat, didengar, atau pengalaman-pengalaman lain, dalam memori otaknya yang berlangsung relative lebih lama. Orang dengan kecerdasan visual spasial dapat menggambarkan benda-benda yang ada disekitarnya atau objek yang dilihat dengan gambaran yang keditailan yang tinggi. Kecerdasan visual spasial mengandalkan pandangan mata atau visualnya sehingga ia dapat menceritakan, menirukan kembali bentuk suatu benda, atau menciptakan kembali objek yang dilihat. Kecerdasan visual spasial ini juga mampu menggunakan imajinasi kreatifnya untuk mengatur atau mendesain suatu ruangan atau memasang benda dengan pasangan yang sesuai.³⁷ Orang-orang yang memiliki kecerdasan visual spasial biasanya dimiliki oleh para arsitek, fotografer, seniman, pilot, disainer, pemahat, patung dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan yang dapat diberikan untuk mengasah kecerdasan ini anatar lain yaitu menggambar, membuat kerajinan tangan, mengatur atau merangkai, bermain lego atau balok.

Inti dari kecerdasan ini adalah kapasitas seseorang untuk memahami apa yang ia lihat secara akurat, membuat perubahan dan modifikasi dari hasil pemahaman/persepsi visual tersebut serta kemampuan untuk membangun kembali apa yang telah dilihat meski tidak ada rangsangan lagi/tidak ada objek yang dilihat

³⁷Rina Roudhotul Jannah Dkk, *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2020), h. 61

lagi. Selain itu, kecerdasan ini juga berkaitan dengan pemahaman ruang sekitar kita, artinya kita dapat memahami bentuk ruang sekitar kita serta objek-objek yang berada di dalamnya. Ruang yang dimaksud disini bukan hanya sekedar satu ruangan kecil, namun juga ruang terbuka seperti hutan dan lautan.³⁸ Kecerdasan visual spasial juga membuat kita mengenal lingkungan sekitar kita sehingga kita tidak tersesat saat berada di suatu lingkungan yang baru. Hal ini juga berlaku pada orang yang tidak dapat melihat atau tunanetra. Meski ia tidak dapat melihat, seorang tunanetra dapat merasakan dengan menyentuh benda dan batas-batas ruang di sekitarnya. Sehingga ia dapat berjalan dalam ruang tersebut tanpa menabrak benda-benda disekitarnya.

Ayat yang mengungkap kecerdasan visual ini antara lain ialah, Surah ArRa'd ayat 3:

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رُوسِيَّ وَأَنْهَرًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا رَوَجِينَ أَنْثِينَ يُغَشِي
الَّيْلَ النَّهَارَ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ٣

Terjemahnya:

Dan Dia lah Yang menjadikan bumi terbentang luas, dan menjadikan padanya gunung-gunung (terdiri kokoh) serta sungai-sungai (yang mengalir), dan dari tiap-tiap jenis buahbuahan, ia jadikan padanya pasangan: Dia menutupkan malam kepada siang. Sungguh, pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda (Kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berfikir.³⁹

b. Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak

Beberapa kegiatan yang bisa meningkatkan optimalisasi kecerdasan visual spasial adalah sebagai berikut:

1) Menggambar dan melukis

³⁸Andin Sefrina, *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Presindo, 2020), h. 54- 56

³⁹Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an*, (Jakarta: Raja Publishing, 2016), h. 199

Pada anak-anak, kegiatan menggambar dan melukis tampaknya yang paling sering dilakukan mengingat kegiatan ini sering dilakukan mengingat kegiatan ini bisa dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan biaya yang variatif. Sediakan anak-anak dengan alat lukis atau gambar, seperti pensil, kertas gambar, krayon, dan sebagainya. Biarkan anak menggambar atau melukis apa saja yang mereka suka. Kegiatan ini bisa melatih dan merangsang kreativitas anak, juga imajinasinya. Selain itu, menggambar dan melukis juga merupakan ajang bagi anak untuk mengekspresikan dirinya.

2) Mencoret-coret

Untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret-coret terlebih dahulu. Mencoret biasanya dilakukan sejak anak berusia 18 bulan. Meski apa yang digambarkannya belum jelas, kegiatan ini menuntut koordinasi tangan-mata anak. Coretan yang merupakan tahapan dari menggambar merupakan sarana untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

3) Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep

Dibalik kegembiraan anak saat melakukan kegiatan seni, seni dapat juga membuat anak lebih cerdas. Melalui menyanyi, misalnya anak mengenal berbagai konsep. Lagu mengenai pemandangan, misalnya akan membuat anak mengenal konsep bukit, sungai, sawah, langit, dan gunung. Kemampuan visual spasial anak pun terasah. Bagaimana ia harus membayangkan nada saat akan menyanyikan suatu lagu, membayangkan objek-objek alam yang akan dinyanyikan, dan bagaimana hubungan objek tersebut satu sama lain, semuanya akan semakin mengasah kemampuan visual spasial anak.

4) Membuat prakarya

Tidak hanya menggambar, kegiatan membuat prakarya juga meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Kerajinan tangan yang paling mudah dilakukan

anak adalah dengan menggunakan kertas. Aktivitas ini menuntut kemampuan anak untuk memanipulasi bahan. Kreativitas dan imajinasi anak akan terasah, selain dapat membangun kepercayaan diri pada anak.

5) Mengunjungi berbagai tempat

Anak dapat memperkaya penagalaman visualnya dengan mengajaknya ke museum, kebun binatang, tamasya, pasar, toko buku, dan sebagainya. Setelah anak kembali dari tempat-tempat tersebut, ajaklah anak untuk mengilustrasikan keadaan tempat-tempat tersebut. Ini akan melatih kemampuan visual spasial anak.

6) Permainan konstruktif dan kreatif

Sejumlah permainan membangun konstruktif dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok, puzzle, rumahrumahan, peta, gambar, dan sebagainya.

7) Mengatur dan merancang

Kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa anak mampu memutuskan sesuatu.⁴⁰

c. Karakteristik Kecerdasan Viusal Spasial Anak

Kecerdasan ini meliputi kemampuan-kemampuan untuk merepresentasikan dunia melalui gambaran-gambaran mental dan ungkapan artistik. Adapun ciri-ciri dari kecerdasan ini ialah:

- 1) Belajar dengan cara melihat dan mengobservasi benda. Memahami dengan baik wajah, objek, bentuk, warna, detail, serta pemandangan benda tersebut secara keseluruhan.

⁴⁰Indra Soefandi, *Strategi mengembangkan potensi kecerdasan anak*, h. 76-79

- 2) Memahami objek-objek secara efektif melalui ruang. Misalnya mengarahkan diri dalam suatu jalan berbentuk celah, mencari jalan di hutan tanpa jejak sebelumnya, atau mendayung perahu di sungai.
- 3) Menerima dan memproses imajinasi mental, berpikir melalui gambar dan memvisualisasikannya secara detail. Ia juga pandai menggunakan imajinasi visual dalam mencari informasi.
- 4) Mampu membaca grafik, peta serta diagram, mampu membaca representasi grafik ataupun media-media visual.
- 5) Menikmati membuat bangunan tiga dimensi seperti origami atau mainan berbentuk bangunan. Ia juga mampu mengubah objek dalam imajinasinya seperti membayangkan memindahkan benda dalam imajinasinya untuk menentukan bagaimana objek tersebut berkaitan dengan objek lainnya.
- 6) Melihat sesuatu dalam cara yang berbeda atau bentuk “perspektif baru” atau mendeksi objek yang “tersembunyi” di antara objek lainnya.
- 7) Cakap dalam merepresentasikan atau mengabstrasikan desain visual.⁴¹

d. Manfaat Kecerdasan Visual Spasial Anak

Adapun manfaat dari kecerdasan visual spasial ialah membantu anak menciptakan berbagai karya seni, berperan dalam memecahkan masalah dan menghasilkan gagasan terbaik, membantu anak dalam merancang dan membangun, mulai dari model sampa gedung.⁴²

⁴¹Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018), h. 290

⁴²Suminar Prasojo, *Anakku Luar Biasa Jenius*, (Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2019), h. 229.

Visual spasial dianggap sebagai salah satu faktor kecerdasan yang penting karena akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Melalui visualisasinya, ia dapat menilai dan menggambarkan sebuah benda atau mungkin membantu seseorang yang kehilangan sehingga orang tersebut dapat dengan mudah menemukan letak benda-benda yang hilang.⁴³ Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi cenderung berpikir secara visual. Mereka kaya dengan khayalan internal (internal imagery) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif.

4. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Program pendidikan ini ditujukan untuk mengoptimalkan seluruh potensi pada aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi aspek bahasa, aspek sosial-emosional, aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek motorik (motorik kasar dan halus), dan aspek seni.⁴⁴

⁴³Indra Soefandi, Ahmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2021), h. 75.

⁴⁴Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, h. 3-4

Selanjutnya, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi bagi generasi masa depan yang berkualitas. Pada masa ini anak berada pada usia terpenting dalam hidupnya, masa dimana anak cepat belajar dan proses tumbuh kembang berlangsung begitu pesat. Kecepatan ini tidak terjadi pada masa selanjutnya. Pada masa ini pulalah, pembiasaan sikap dan karakter positif dibentuk. Keberhasilan pada masa awal ini menjadi dasar terhadap keberhasilan dimasa-masa selanjutnya. Kegagalan pendidikan anak usia dini akan berdampak besar terhadap kegagalan tahap selanjutnya.⁴⁵

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar disepanjang tentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat.

Beberapa konsep disandingkan untuk anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain. Sebagai komitmen dan keseriusan antarbangsa terhadap pendidikan anak usia dini telah dicapai berbagai momentum dan kesepakatan penting yang digalang secara internasional.

Secara sederhana, tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor genetis (bawaan/turunan), dan faktor lingkungan. Faktor genetis meliputi bentuk fisik, daya tahan tubuh, termasuk sifat/tempramen dan aspek emosinya. Faktor lingkungan sudah mempengaruhi sejak bayi masih dalam kandungan. Misalnya berkaitan dengan gizi ibu, kesehatan ibu, posisi janin, gangguan hormon, serta stres yang dialami ibu. Sementara faktor lingkungan setelah anak lahir

⁴⁵Adib Machrus, dkk, *Fondasi Keluarga Sakinah*, (Jakarta: Subdit Bina Keluarga Sakinah Direktorat Bina KUA dan Keluarga Ditjen Bimas Islam Kemenag RI, 2019), h. 97

meliputi: gizi, kebersihan, kasih sayang dari kedua orang tuanya, rangsangan-rangsangan yang diberikan, stabilitas rumah tangga.⁴⁶

b. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, adapun prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran AUD yaitu:

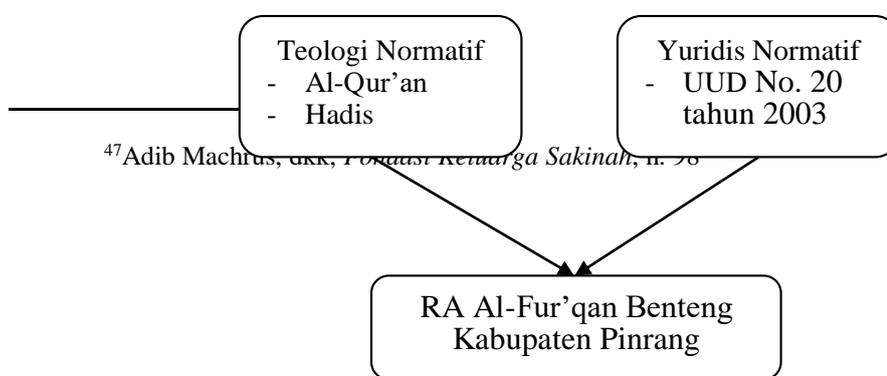
- 1) Belajar melalui bermain. Anak dibawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.
- 2) Berorientasi pada perkembangan anak. Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak.
- 3) Berorientasi pada kebutuhan anak. Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulus sesuai dengan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus.
- 4) Berpusat pada anak Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkah perkembangan, dan kebutuhan anak.
- 5) Pembelajaran aktif. Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.

⁴⁶Adib Machrus, dkk, *Fondasi Keluarga Sakinah*, h. 97

- 6) Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter. Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak.
- 7) Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup. Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak.
- 8) Didukung oleh lingkungan yang kondusif. Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak.
- 9) Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis. Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak yang lain.
- 10) Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber penggunaan media belajar, dan narasumber yang ada dilingkungan PAUD bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.⁴⁷

C. Kerangka Pikir Penelitian

Berikut ini akan diuraikan kerangka pikir yang melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan teoritis pada bagian tinjauan pustaka di atas. Landasan pikir yang dimaksud akan mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), untuk itu peneliti mempersiapkan setting penelitian berupa keterangan lokasi penelitian dan waktu penelitian. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai setting penelitian diantaranya:

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti memerlukan rancangan waktu yang tepat sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun waktu penelitian ini dimulai pada bulan Februari sampai Maret 2024 disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

B. Persiapan Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, rincian kegiatan pelaksanaan PTK tiap-tiap Siklus terdiri dari empat tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, dimana, kapan, dan bagaimana penelitian dilakukan. Penelitian sebaiknya dilakukan secara kolaboratif, sehingga dapat mengurangi unsur subjektivitas. Karena dalam penelitian ini ada kegiatan pengamatan terhadap diri sendiri, yakni pada saat menerapkan pendekatan, model atau metode pembelajaran sebagai upaya menyelesaikan masalah pada saat praktik penelitian. Dalam kegiatan ini peneliti

perlu juga menjelaskan persiapan-persiapan pelaksanaan penelitian seperti: rencana pelaksanaan pembelajaran, instrumen pengamatan (observasi) terhadap proses belajar siswa maupun instrumen pengamatan proses pembelajaran.

2. Tahap Tindakan

Pada tahap ini berupa kegiatan implementasi atau penerapan perencanaan tindakan di kelas yang menjadi subjek penelitian. Pada kegiatan implementasi ini guru (peneliti) harus taat atas perencanaan yang telah disusun. Yang perlu diingat dalam implementasi atau praktik penelitian ini berjalan seperti biasa pada saat melaksanakan pembelajaran sebelum penelitian, tidak boleh dibuat-buat yang menyebabkan pembelajaran menjadi kaku. Di samping itu, kolaborator disarankan melakukan pengamatan secara obyektif sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini penting mengingat penelitian tindakan mempunyai tujuan memperbaiki proses pembelajaran.

3. Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap pengamatan ini ada dua kegiatan yang diamati yaitu, kegiatan belajar siswa, dan kegiatan pembelajaran. Pengamatan terhadap proses belajar siswa dapat dilakukan sendiri oleh guru pelaksana (peneliti) sambil melaksanakan pembelajaran, sedangkan pengamatan terhadap proses pembelajaran tentu tidak bisa dilakukan sendiri oleh guru pelaksana. Untuk itu guru pelaksana (peneliti) minta bantuan teman sejawat (kolaborator) melakukan pengamatan, dalam hal ini kolaborator melakukan pengamatan berdasar pada instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Hasil pengamatan kolaborator nantinya akan bermanfaat atau akan digunakan oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilaksanakan ketika kolaborator sudah selesai melakukan pengamatan terhadap peneliti pada saat melaksanakan pembelajaran, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan hasil pengamatan dalam peneliti melakukan implementasi rancangan tindakan. Inilah inti dari penelitian tindakan, yaitu ketika kolaborator mengatakan kepada peneliti tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum. Dari hasil refleksi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang kegiatan (siklus) berikutnya.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa dan guru yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran.⁴⁸ Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia dini di RA AL-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang sebanyak 15 orang.

D. Sumber Data

Jenis data yang dipakai untuk menganalisis masalah terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang bersumber dari informan yaitu siswa di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Kemudian, data sekunder yaitu data tambahan yang berupa hasil wawancara dari Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, tulisan, buku, dan bentuk dokumen lainnya yang berkaitan dengan objek yang diteliti, data dalam bentuk tulisan, buku dan dokumen lainnya digunakan oleh peneliti untuk menguatkan hasil temuan di lapangan agar data tentang problema yang dialami oleh pendidikan dan peserta didik dapat terungkap secara utuh.

E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

⁴⁸Sarwiji Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2019), h. 55.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar/nilai berupa penerapan permainan dengan menggunakan balok.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan kemampuan kognitif anak, dan wawancara serta catatan lapangan metode bermain dengan menggunakan balok angka.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, metode dokumentasi dan metode wawancara.

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan. Pengamatan dilakukan oleh pengamat (baik orang lain atau guru itu sendiri). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran dengan metode bermain dengan menggunakan balok angka.

b. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah berupa dokumen-dokumen baik berupa dokumen primer maupun sekunder yang menunjang pembelajaran di kelas. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk merekam kegiatan siswa dan

guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan balok angka pada pembelajaran siklus I dan Siklus II

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak melalui metode bermain dengan menggunakan balok angka. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika kecerdasan spasial anak melalui metode bermain dengan menggunakan balok angka di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang telah mengalami peningkatan dan menunjukkan nilai rata-rata yang mencapai persentase 75%.

Tabel 3
Kategori Predikat Metode Bermain dengan Menggunakan Balok Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

No	Interval	Kategori
1	81-100 %	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	21-40 %	Kurang Baik
5	0-20 %	Kurang Sekali

G. Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan melalui tiga tahap, yaitu pengolahan data, paparan data, dan penyimpulan data. Pengolahan data dilakukan dengan cara mengelompokkan data menjadi dua kelompok, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

H. Prosedur Penelitian

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas ,dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan Tindakan dalam PTK disusun berdasarkan masalah yang hendak diselesaikan. Dalam tahap perencanaan ini meliputi sebagai berikut:

- a. Menentukan materi pembelajaran serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
- b. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran.
- c. Menyiapkan media balok angka.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes lisan dan lembar kerja siswa.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa serta guru

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi atau penerapan isi rencana tindakan kelas yang diteliti

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan ini sebetulnya dikenakan lebih tepat ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Refleksi merupakan bagian yang amat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil (perubahan) yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan (intervensi) yang dilakukan.

Adapun pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu:

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP dengan materi membaca
- 2) Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran berupa media balok angka.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes lisan dan lembar kerja siswa
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada tahap pertama ini adalah dengan melakukan penerapan isi dari rancangan yang ingin peneliti lakukan. Pelaksanaan tindakan di lakukan, agar yang di inginkan peneliti dapat terealisasikan sesuai dengan teknik pengajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang akan diselenggarakan oleh peneliti sedangkan untuk guru kelas, membantu untuk melakukan proses dokumentasi. Selama pembelajaran berlangsung peneliti mengajarkan dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan balok angka sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

c. Tahap Pengamatan/observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan petunjuk pengamatan. Peneliti juga melaksanakan proses pengobservasian mulai dari proses tindakan, hasil dari tindakan dan juga permasalahan yang ada di tempat observasi.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini akan dilakukan proses pengumpulan data dari hasil observasi yang kemudian akan dianalisis menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Dari hasil observasi pelaksanaan siklus akan didapatkan data yang kemudian data tersebut dijadikan satu dengan data lainnya dan dianalisis secara deskriptif dengan teknik presentase. Teknik presentasi ini berfungsi agar peneliti dapat mengetahui pencapaian indikator keberhasilan yang dialami anak, sehingga dari hasil analisis ini kemudian akan dilakukan refleksi oleh peneliti dalam melaksanakan siklus selanjutnya ketika pengajaran di kelas.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan penyusunan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan apa yang diinginkan peneliti sehingga bila ada kendala akan dapat teratasi dengan tepat. Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain menggunakan balok angka. Tahap perencanaannya antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan guru kelas tentang materi yang akan disampaikan yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Menyiapkan peralatan dan bahan yang digunakan untuk melakukan proses penelitian.
- 3) Menyiapkan lembar observasi (skala penilaian) untuk setiap pertemuan yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui berapa presentase peningkatan kecerdasan spasial anak melalui metode bermain dengan menggunakan balok angka.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan yang akan digunakan untuk melakukan dokumentasi ketika kegiatan berlangsung seperti kamera.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

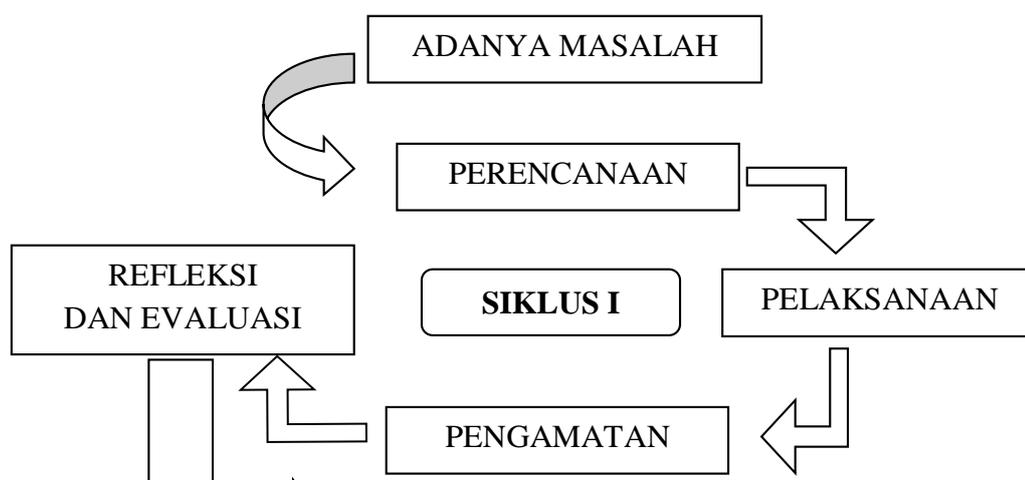
Untuk pelaksanaan tindakan pada tahap kedua ini adalah dengan melakukan penerapan isi dari rancangan yang ingin peneliti lakukan di tahap siklus I. Pelaksanaan tindakan di siklus ke II dilakukan karena pada siklus I target yang di inginkan peneliti belum terwujud. Peneliti berharap dari adanya kegiatan siklus II dapat berhasil dan sesuai dengan target yang di inginkan oleh peneliti.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan petunjuk pengamatan. Peneliti juga melaksanakan proses pengobservasian mulai dari proses tindakan, hasil dari tindakan, dan juga permasalahan yang ada di tempat observasi.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi untuk siklus ke II ini akan dilihat terlebih dahulu apakah siklus II ini sudah sesuai target dari yang peneliti inginkan atau tidak. Setelah sudah peneliti akan melakukan proses pengumpulan data dari hasil observasi yang kemudian akan dianalisis menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Dari hasil observasi pelaksanaan siklus akan didapatkan data yang kemudian data tersebut dijadikan satu dengan data lainnya dan dianalisis secara deskriptif dengan teknik presentase. Teknik presentasi ini berfungsi agar peneliti dapat mengetahui pencapaian indikator keberhasilan yang dialami anak, sehingga dari hasil analisis ini kemudian akan dilakukan refleksi oleh peneliti dalam melaksanakan siklus selanjutnya ketika pengajaran di kelas. Adapun alur penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Penyajian dan Interpretasi Data

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dalam bahasa Inggris disebut dengan Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan kelas (PTK) dirasa cocok dan efektif, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul dalam kelas, penelitian ini juga dilaksanakan guna memperbaiki permasalahan pembelajaran dan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dalam kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mudah dilakukan oleh guru karena tidak memerlukan perbandingan terhadap model-model pembelajaran serta sambil melaksanakan proses belajar mengajar guru juga bisa sekaligus melakukan penelitian terhadap permasalahan yang ada di kelas.⁴⁹ Penelitian dengan Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Berikut paparan mengenai jadwal penelitian;

a. Deskripsi Prasiklus

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan bermain balok.

Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi pra siklus dilakukan pada tanggal 12-15 Februari 2024. Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan Kecerdasan Visual Spasial anak RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang.

⁴⁹Murni, *Guru RA DDI Dara Batu Kabupaten Pinrang*, Wawancara pada tanggal 19 Januari 2023 di RA DDI Dara Batu Kabupaten Pinrang

Hasil kemampuan pra siklus pada tanggal 3-5 Januari 2024 dengan menggunakan lembar observasi ceklis yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kecerdasan Visual Spasial Anak Prasiklus

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1	Resp_1	√			√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
2	Resp_2			√		☆	BB	Belum Berkembang
3	Resp_3		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
4	Resp_4				√	☆	BB	Belum Berkembang
5	Resp_5			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
6	Resp_6				√	☆	BB	Belum Berkembang
7	Resp_7		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
8	Resp_8				√	☆	BB	Belum Berkembang
9	Resp_9				√	☆	BB	Belum Berkembang
10	Resp_10				√	☆	BB	Belum Berkembang
11	Resp_11			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
12	Resp_12				√	☆	BB	Belum Berkembang
13	Resp_13				√	☆	BB	Belum Berkembang
14	Resp_14			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
15	Resp_15				√	☆	BB	Belum Berkembang

Hasil penelitian:

BB : 9 anak

MB : 6 anak

BSH :

BSB :

Berdasarkan data yang sudah diperoleh pada pra siklus dapat diketahui bahwa peningkatan kecerdasan visual spasial belum ada anak yang memperoleh peningkatan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang.

2. Deskripsi Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum penelitian dimulai, dilakukakn persiapan dengan melakukan konsultasi dengan kepala sekolah mengenai meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Selanjutnya melanjutkan konsultasi kepada guru mengenai kondisi anak dalam mengikuti proses pembelajaran dalam hal ini berkaitan dengan kepercayaan diri anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu peneliti menelaah kembali kurikulum yang digunakan dalam merumuskan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Setelah melakukan hal di atas, peneliti menelaah kembali kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui bermain balok. Selanjutnya peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran, membuat instrument observasi siswa yang diteliti pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum peneliti melakukan perlakuan pembelajaran pada anak usia dini dengan penerapan bermain balok, peneliti terlebih dahulu memberikan pemahaman kepada anak tentang penerapan bermain balok tersebut dengan mengadakan pertemuan awal bersama anak. Dalam pertemuan tersebut peneliti terlebih dahulu menjalin keakraban dengan anak yang akan mengikuti proses pembelajaran, setelah itu peneliti menjelaskan prosedur

pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penerapan bermain balok yang meliputi maksud dan tujuan penerapan bermain balok beserta langkah-langkahnya.

Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- 2) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi.
- 4) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa balok dan lainnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 Februari 2024, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 21 Februari 2024 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Februari 2024 dengan tema transportasi. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar ceklis.

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 Februari 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain balok ini adalah balok.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan

untuk menyimak penjelasan guru. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi, mengenal hari, tanggal, bulan dan tahun.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, peneliti melakukan pembelajaran dengan terlebih dahulu membagi anak dalam lima kelompok. Setelah itu, peneliti mengarahkan anak untuk mengamati, yaitu anak menyimak, mencermati, dan mengamati penjelasan materi sebagai langkah awal dalam pembelajaran. Kemudian setelah itu memberikan kesempatan anak untuk mempertanyakan materi yang telah diamati sebagai langkah kedua dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti membimbing anak untuk melangkah pada tahap selanjutnya. Anak setiap kelompok mengeksplorasi/mengeksperimen sebagai lanjutan langkah sebelumnya, yaitu secara kelompok anak kembali mengurai materi dengan mengartikan memaknai kemudian menjelaskan materi untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada langkah sebelumnya. Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk melakukan asosiasi sebagai lanjutan dari langkah pembelajaran yaitu masing masing kelompok kembali memperjelas inti dari materi yang diajarkan. Selanjutnya mengarahkan anak untuk melakukan tahap terakhir dengan mengkomunikasikan hasil pembelajaran, yaitu menyampaikan hasil pembelajaran bermain balok dan membuat kesimpulan secara individu. Kegiatan ini, peneliti melakukan setiap pertemuan pada siklus I

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (1) Masih banyak anak yang mengalami kesulitan saat bermain balok.
- (2) Beberapa anak sudah mulai bisa dengan dibantu oleh guru.

(3) Beberapa anak masih salah saat mengurutkan balok.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 21 Februari 2024 dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain balok ini adalah balok.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, berdoa, lalu menyanyi lagu kesukaan anak. Kemudian guru membimbing anak-anak untuk menghafal surat pendek bersama-sama. Lalu, mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru.

b) Kegiatan inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut dan menjelaskan cara memasukkan balok ke dalam tempat yang disiapkan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan tersebut. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih. Lalu, anak-anak bermain prosotan dan ayunan di halaman kelas.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (a) Beberapa anak mengalami kesulitan saat memasukkan balok kedalam tempat yang disiapkan.
- (b) Ada beberapa anak yang masih harus dibantu oleh guru.
- (c) Beberapa anak sudah bisa memasukan balok kedalam tempatnya dengan rapi tanpa bantuan guru.

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 Februari 2024 dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain balok ini adalah balok.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, berdoa, lalu menyanyi lagu kesukaan anak. Kemudian guru membimbing anak-anak untuk menghafal rukun Islam dan menghafal huruf abjad. Lalu, mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Lalu dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru.

b) Kegiatan inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut dan menjelaskan cara mencocokkan balok. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah mencocokkan balok. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (a) Beberapa anak belum bisa mencocokkan balok.
- (b) Beberapa anak sudah mulai bisa mencocokkan balok tanpa bantuan guru.
- (c) Anak mulai mengetahui bentuk-bentuk balok.

c. Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kecerdasan visual spasial melalui bermain balok. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui bermain balok pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Pengamatan Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Balok Pada Siklus I (Pertemuan Pertama) Pada Tanggal 19 Februari 2024

NO	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	7%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13%
3	Mulai Berkembang (MB)	5	33%
4	Belum Berkembang (BB)	7	47%
	Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan pertemuan pertama yaitu anak yang belum berkembang ada 7 anak dengan presentase 47%, mulai berkembang ada 5 anak dengan presentase 33%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak dengan

presentase 13% dan yang berkembang sangat baik ada 1 anak dengan presentase 7%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak melalui bermain balok pada siklus I pertemuan pertama belum berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 10 anak dengan presentase 69%. Diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase \%} = \frac{(\text{Jumlah Bagian})}{(\text{Jumlah Keseluruhan})} = 100\%$$

Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan kedua. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui bermain balok pada siklus I pertemuan kedua :

Tabel 4.3
Hasil Pengamatan Bermain Balok dalam Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Pada Siklus I (Pertemuan Kedua) Pada Tanggal 21 Februari 2024

NO	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	20%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
3	Mulai Berkembang (MB)	4	27%
4	Belum Berkembang (BB)	5	33%
	Jumlah	15	100%

Hasil pengamatan pertemuan kedua yaitu anak yang belum berkembang ada 3 anak dengan presentase 20%, mulai berkembang ada 3 anak dengan presentase 20%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak dengan presentase 27%, dan yang berkembang sangat baik ada 5 anak dengan presentase 33%.

Hasil pengamatan pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang yaitu anak yang belum berkembang ada 4 anak dengan presentase 27%, mulai

berkembang ada 4 anak dengan presentase 27%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak dengan presentase 27%, dan yang berkembang sangat baik ada 3 anak dengan presentase 20%.

Hasil pengamatan kemampuan kognitif anak pada siklus I dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga disetiap pertemuannya mengalami peningkatan, penelitian ini dikatakan berhasil apabila 10 anak mampu mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 69%. Berikut ini lembar observasi peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus I:

Tabel 4.4
Kemampuan Kognitif Anak Siklus I

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1	Resp_1	√	√		√	☆☆☆	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Resp_2		√			☆	BB	Belum Berkembang
3	Resp_3	√	√		√	☆☆☆	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	Resp_4	√	√	√	√	☆☆☆☆	BSB	Berkembang Sangat Baik
5	Resp_5	√	√			☆☆	MB	Mulai
6	Resp_6		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
7	Resp_7		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
8	Resp_8		√			☆	BB	Belum Berkembang
9	Resp_9		√			☆	BB	Belum Berkembang
10	Resp_10		√		√		MB	Mulai

						☆☆		Berkembang
11	Resp_11	√	√		√	☆☆☆	BSB	Berkembang Sesuai Harapan
12	Resp_12	√	√	√	√	☆☆☆☆	BB	Berkembang Sangat Baik
13	Resp_13	√	√			☆☆	MB	Mulai Berkembang
14	Resp_14				√	☆	MB	Belum Berkembang
15	Resp_15	√	√	√	√	☆☆☆☆	BSB	Berkembang Sangat Baik

Keterangan Aspek yang diamati:

- 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
- 2) Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi
- 3) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
- 4) Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian :

BB : 3 anak

MB : 4 anak

BSH : 4 anak

BSB : 4 anak

Berdasarkan 4 aspek yang peneliti amati pada Siklus I dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain balok yaitu pada aspek a mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran hanya ada 8 anak yang mampu melakukannya. Aspek b yang paling mudah dilakukan oleh anak yaitu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi. Ada 14 anak mampu melakukan aspek tersebut, sedangkan pada aspek c yaitu mengenali pola (misal, ABC-ABC) dan mengulanginya hanya

ada 3 anak yang mampu melakukannya. Pada aspek d yaitu mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna ada 10 anak yang mampu melakukannya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus I Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan bermain balok dalam perkembangan kecerdasan visual spasial anak masih kurang berkembang. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pada siklus I yang hasilnya diperoleh sebagai berikut:

- 1) Beberapa anak mengalami kesulitan saat mengurutkan balok berdasarkan warna yang sama
- 2) Masih banyak anak yang belum benar saat mencocokkan balok
- 3) Anak-anak memasukan balok kedalam tempatnya masih berantakan
- 4) Guru harus memperhatikan dan memotivasi anak serta memberikan komunikasi yang baik bagi anak yang membutuhkannya

Karena hasil dari siklus I kurang memuaskan dan belum mencapai kriteria perkembangan yang peneliti harapkan, maka peneliti melanjutkan pada siklus II dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial secara maksimal melalui kegiatan bermain balok.

3. Deskripsi Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, pada siklus II diharapkan lebih baik lagi dalam meningkatkan kecerdasan spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan

- 2) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran
- 3) Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi
- 4) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa balok.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 4 Maret 2024, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 6 Maret 2024 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 8 Maret 2024. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar ceklis.

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 4 Maret 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain balok ini adalah balok.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa dan mengucapkan salam. Setelah itu melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. Sebelum masuk pada materi pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut yaitu membuat amplop, kemudian melanjutkan dengan bermain balok. Guru menjelaskan kepada anak tentang bentuk-bentuk geometri dari balok kemudian mengajak anak-anak untuk mengambil balok sesuai intruksi. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung,

peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan bermain balok. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (1) Beberapa anak belum mengetahui bentuk geometri
- (2) Anak-anak sudah bisa menyebutkan bentuk-bentuk balok
- (3) Anak-anak sudah bisa bermain tanpa bantuan guru

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 6 Maret 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain balok ini adalah balok.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, berdoa, lalu menyanyikan lagu kesukaan anak. Kemudian guru membimbing anak-anak untuk berhitung 1 sampai dengan 20 dan menghafal warna-warna. Lalu, guru mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut. Kemudian menjelaskan kepada anak-anak tentang macam-macam

warna balok. Guru mengajak anak-anak untuk bermain balok mengelompokkan balok berdasarkan warna yang sama. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan bermain balok tersebut. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih. Lalu, anak-anak bermain di halaman kelas.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab, pesan-pesan lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (1) Anak-anak sudah bisa mengelompokkan balok berdasarkan warna yang sama
- (2) Anak-anak dapat melakukan tanpa bantuan guru
- (3) Beberapa anak masih dibantu oleh temanya

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 8 Maret 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain balok ini adalah balok.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, berdoa, lalu menyanyikan lagu kesukaan anak.

Kemudian guru membimbing anak-anak untuk menyebutkan nama-nama hari dan bulan. Lalu, guru mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya.

Dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut. Kemudian menjelaskan kepada anak-anak tentang cara menyusun balok menjadi menara. Guru mengajak anak-anak untuk menyusun balok menjadi menara secara bersama-sama. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan bermain balok tersebut. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih. Lalu, anak-anak bermain di halaman kelas.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab, pesan-pesan lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (1) Anak-anak sudah bisa menyusun balok tanpa bantuan guru
- (2) Beberapa anak sudah bisa membantu temanya
- (3) Anak-anak sudah dapat mengetahui macam-macam warna balok dan bentuknya

c. Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui bermain balok. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain balok pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Pengamatan Penerapan Bermain Balok dalam Meningkatkan Kecerdasan visual spasial Pada Siklus II (Pertemuan Pertama) Pada Tanggal 4 Maret 2024

NO	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	40%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	33%
3	Mulai Berkembang (MB)	3	20%
4	Belum Berkembang (BB)	1	7%
	Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan pertemuan pertama siklus II yaitu anak yang belum berkembang ada 1 anak dengan presentase 7%, mulai berkembang ada 4 anak dengan presentase 20%, berkembang sesuai harapan ada 5 anak dengan presentase 33%, dan yang berkembang sangat baik ada 6 anak dengan presentase 40%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak melalui bermain balok pada siklus II pertemuan pertama belum berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 10 anak dengan presentase 69%. Diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase \%} = \frac{(\text{Jumlah Bagian})}{(\text{Jumlah Keseluruhan})} = 100\%$$

Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan kedua. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui bermain balok pada siklus II pertemuan kedua:

Tabel 4.6
Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Balok Pada Siklus II (Pertemuan Kedua) Pada Tanggal 6 Maret 2024

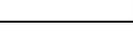
NO	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	53%

2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%
3	Mulai Berkembang (MB)	1	7%
4	Belum Berkembang (BB)	0	0%
	Jumlah	15	100%

Hasil pengamatan pertemuan kedua yaitu tidak terdapat anak yang belum berkembang, mulai berkembang ada 1 anak dengan presentase 7%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak dengan presentase 40%, dan yang berkembang sangat baik ada 8 anak dengan presentase 53%.

Hasil pengamatan pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang yaitu 11 anak sudah mampu mencapai kriteria Berkembang Sangat (BSB) dengan presentase 73% dan 4 anak mampu mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 27%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang sudah berkembang secara optimal, berikut ini lembar observasi peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus II :

Tabel 4.7
Kemampuan Kognitif Anak Siklus II

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1	Resp_1	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
2	Resp_2	√	√	√			BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3	Resp_3	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
4	Resp_4	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
5	Resp_5	√	√	√			BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Resp_6	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sesuai Baik

7	Resp_7	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
8	Resp_8		√	√	√		BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	Resp_9	√	√	√			BSH	Berkembang Sesuai Harapan
10	Resp_10	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
11	Resp_11	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
12	Resp_12	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
13	Resp_13	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
14	Resp_14		√	√	√		BSH	Berkembang Sesuai Harapan
15	Resp_15	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik

Keterangan aspek yang diamati:

- 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
- 2) Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi
- 3) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
- 4) Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian :

BB : - anak

MB : - anak

BSH : 4 anak

BSB : 11 anak

Berdasarkan 4 aspek yang peneliti amati pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain balok yaitu pada aspek a mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran ada 13 anak yang mampu

melakukannya. Aspek b yang paling mudah dilakukan oleh anak yaitu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi semua anak mampu melakukan aspek tersebut, sedangkan pada aspek c yaitu mengenal pola (misal, ABC-ABC) dan mengulanginya semua anak yang mampu melakukannya. Pada aspek d yaitu mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna ada 12 anak yang mampu melakukannya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan bermain balok di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang mampu meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II sangat mempengaruhi kemampuan kognitif dengan menambah perlakuan yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang kembali kegiatan bermain balok sendiri tanpa bimbingan guru. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan kecerdasan visual spasial anak telah mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB).

B. Pembahasan

Hasil penelitian pada Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berikut ini adalah tabel hasil akhir kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok pada prasiklus, siklus I, dan siklus II:

Tabel 4.8

Perbandingan Penerapan Bermain Balok dalam Peningkatan Kecerdasan visual spasial

Anak Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus		
		Prasiklus	I	II
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	4	11
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	4	4

3	Mulai Berkembang (MB)	6	4	0
4	Belum Berkembang (BB)	9	3	0
Jumlah		15	15	15

Berdasarkan penjabaran di atas, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada prasiklus belum ada anak yang berkembang sangat baik (BSB), pada siklus I anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 4 anak dengan presentase 27%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 11 anak dengan presentase 73%. Kesimpulan yang dapat di tarik adalah melalui bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang dan berkembang sangat baik (BSB) dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 46%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan hingga selesai menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif anak. Hal ini membuktikan adanya dampak positif dari kegiatan bermain balok. Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan terbukti bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah di laksanakan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui kegiatan bermain balok di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang sudah baik. Dapat diketahui bahwa kecerdasan visual spasial anak berkembang lebih optimal jika anak tidak hanya melakukan kegiatan fokus belajar melainkan sambil bermain. Setelah melakukan kegiatan bermain balok anak lebih semangat dan senang saat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada setiap siklusnya. Pada prasiklus belum ada anak yang berkembang sangat baik (BSB), pada siklus I anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 4 anak dengan presentase 27%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 11 anak dengan presentase 73%. Kesimpulan yang dapat di tarik adalah melalui bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang dan berkembang sangat baik (BSB) dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 46%.

Dengan demikian proses pelaksanaan tindakan penelitian kelas yang telah peneliti lakukan yaitu bahwa permainan balok dapat meningkatkan kecerdasan spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti mengemukakan saran. Saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kecerdasan spasial anak dapat meningkat dengan adanya kegiatan bermain balok. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, bermain balok dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak agar mencapai peningkatan hasil belajar yang memuaskan.
2. Sebaiknya jumlah balok yang digunakan lebih banyak sehingga anak lebih kreatif lagi dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial dalam memunculkan ide dan imajinasinya
3. Melalui permainan yang menarik dan bervariasi dapat mengundang rasa ingin tahu anak, antusias anak, interaksi antara anak dengan guru maupun teman, agar suasana belajar yang ceria dan menyenangkan dapat tercipta sehingga anak tidak mudah jenuh dan bosan ketika belajar dikelas.
4. Guru dapat menerapkan kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.

Daftar Pustaka

Al-Qur'an

Al Tabany, Trianto Ibnu Badar, *Desain pengembangan pembelajaran tematik*, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2019)

Baqi, Muhammad Fu'ad Abdul, *Shahih Bukhari-Muslim*, (Jakarta: PT Gramedia, 2016)

Cahyo, A. N, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Yogyakarta: Flashbook, 2015)

Cyrus T. Lalompoh, K. E, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Grasindo, 2017)

Daulay, Nurussakinah, *Psikologi Kecerdasan Anak*, (Medan: Perdana Publishing, 2021)

Dimiyati, Johni, *Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2017)

F Kayurwan dan Raharjo, *Pengaruh Stumulasi Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia*. Jurnal Psikologi Pitutur, Vol. 1, No. 1, 2015, h. 12. <https://jurnal.umk.ac.id> (3 Maret 2022).

Hasibuan, N. F, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Memancing Angka Pada Kelompok B RA An-Nur*. PAUD Terata, 2016

Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi ke 5*,(Jakarta: Erlangga, 2016)

ita, B. R. *Implementasi Bermain Balok Unit Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 2015.

Jannah, Rina Roudhotul Dkk, *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2020)

Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2015)

Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing, 2019)

M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2021)

M.Fadillah, M., *Edutiment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2015).

Machrus, Adib, dkk, *Fondasi Keluarga Sakinah*, (Jakarta: Subdit Bina Keluarga Sakinah Direktorat Bina KUA dan Keluarga Ditjen Bimas Islam Kemenag RI, 2019)

- Manispal, *Menjadi Guru Paud Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020)
- Nieslen, Dianne Miller, *Mengelola Kelas Untuk Guru TK*, (California: Indeks, 2019)
- Prasojo, Suminaring, *Anakku Luar Biasa Jenius*, (Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2019)
- Purwanti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Balok*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhamadiyah Surakarta Tahun 2018. <http://eprints.ums.ac.id> (3 Maret 2022).
- Risaldy Sabil, *Bermain, Bercerita, Dan Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Laxime, 2019)
- Rohaeni, Reni, *Penerapan Metode Bermain Balok dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini pada PAUD Nuansa Kota Bandung*, Jurnal Empowerment, Vol. 4, No. 2. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id> (3 Maret 2022).
- S. Jalal F, *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2022)
- Sefrina, Andin, *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2019)
- Soefandi, Indra, Ahmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2021)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Susanto, Ahmad, *Bimbingan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018)
- Suwandi, Sarwiji, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2019)
- Suyanto, Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019)
- Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2019)
- Triharso, Agung, *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi, 2016)
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14
- Walujo, Djoko Adi, *Kompedium Pendidikan Anak Usia Dini*, (Depok: Prenadamedia Group, 2020)

Yaumi, Muhammad, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2020)

Yus, Anita, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2021)

Zaviera, *Mengenal dan Memahami Tumbuh Kembang Anak* (Yogyakarta: Kata Hati, 2019)