

**PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI DI RA
AL-FUR'QAN BENTENG KABUPATEN PINRANG.**

(Application of Beam Games in developing early childhood spatial Visual
intelligence in RA Al-fur'qan Fort Pinrang Regency)

HARDIANTI

Universitas Muhammadiyah Parepare

hardianti280890@gmail.com

ABSTRAK

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain balok merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Balok terdiri dari berbagai bentuk, segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Berdasarkan hasil prasurvei menunjukkan bahwa terdapat banyak anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang yang perkembangan kecerdasan visual spasial belum berkembang sangat baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui bermain balok di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan pada setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 15 anak RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Peningkatan kecerdasan visual spasial dikatakan berhasil apabila anak mampu mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 60%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visuak spasial anak. Sebelum dilakukan tindakan belum ada anak yang berkembang sangat baik. Setelah adanya tindakan pada siklus I, kecerdasan visual anak anak meningkat sebanyak 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 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%.

Kata Kunci: Bermain Balok, Kecerdasan Visual Spasial.

ABSTRACT

Play is a necessity for children, because through play children can gain knowledge that can develop their abilities. Playing blocks is one of the construction play tools that are useful for children. Blocks consist of various shapes, triangles, squares, circles, with a variety of interesting colors. Based on the results prasurey shows that there are many children in RA Al-fur'qan Fort Pinrang Regency visual spatial intelligence development has not developed very well. This study aims to improve the spatial visual intelligence of children through playing blocks in RA Al-fur'qan Fort Pinrang Regency. This research method is a Class Action Research (PTK). This study was conducted using two cycles and in each cycle conducted three meetings. The subjects of this study were 15 children of RA Al-fur'qan Fort of Pinrang Regency. The method of data collection is done through observation, test and documentation. Data analysis techniques performed quantitatively and qualitatively. The improvement of spatial visual intelligence is said to be successful if the child is able to achieve the criteria for developing very well (BSB) with a percentage of 60%. The results showed that playing blocks can improve children's spatial visuak intelligence. Before the action, no child had developed very well. After the action in the first cycle, children's visual intelligence increased by 4 children with a percentage of 27%, while in the second cycle increased to 11 children with a percentage of 73%. The conclusion that can be drawn is through playing the beam can improve the spatial intelligence of children in RA Al-fur'qan Fort Pinrang Regency and developed very well (BSB) from prasiklus, cycle I and Cycle II increased by 46%.

Keywords: Playing Blocks, Spatial Visual Intelligence.

PENDAHULUAN

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 (*gonden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupn 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

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

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab 1

Pasal 1 Ayat 14 menerangkan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan 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

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.

TINJAUAN TEORI

Hakikat Permainan

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

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.³ Selain itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan afektif anak, karena dalam bermain terdapat aturan bermain yang mampu merangsang anak akan pentingnya peraturan untuk dipatuhi. Tidak hanya itu perkembangan bahasa dan sosial emosional serta fisik anak juga dapat berkembang dengan pesat pada saat kegiatan bermain.

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.⁴ Frobel juga menciptakan kotak kubus yang terdiri dari balok kubus kecil kecil dan kemudian

³Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), h. 136.

⁴Nurussakinah Daulay, *Psikologi Kecerdasan Anak*, (Medan: Perdana Publishing, 2021), h. 2

berkembang menjadi susunan balok beraneka bentuk dan ukuran.

Bermain sama dengan fantasi atau 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.⁵ 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.

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 kejar-kejaran, 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.⁶

Permainan Balok

Dodge et al dalam Masnupal 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.⁷ Balok atau kotak bangunan berfungsi untuk memperkenalkan

⁶Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 165-166

⁷Manispal, *Menjadi Guru Paud Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), h. 330

⁵Muhammad Fu'ad Abdul Baqi, *Shahih Bukhari-Muslim*, (Jakarta: PT Gramedia, 2016), h. 992

kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang bisa mereka lihat sehari hari.⁸

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 di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini selalu di rancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat permainan untuk anak usia rentang 4-5 tahun di buat dengan lebih sederhana dan tidak terlalu sulit dibandingkan dengan alat permainan untuk anak usia rentang 5-6 tahun yang lebih sulit pengerjaannya.

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.

Kecerdasan Visual Spasial Anak

⁸Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, h.127

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.⁹

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 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 terbukaseperti hutan dan lautan.¹⁰ Kecerdasan visual spasial juga membuat kita mengenal lingkungan sekitar kita sehingga kita tidak tersesat saat berada di suatu lingkungan yang

⁹Indra soefandi, *Strategi Pengembangan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2017), h. 74-75

¹⁰Andin Sefrina, *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Presindo, 2020), h. 54- 56

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.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan berbentuk Penelitian Tindakan Kelas dengan prosedur penelitian yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, Refleksi.

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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%.

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

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

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

Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2017).

Manispal, *Menjadi Guru Paud Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020)

Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*,

soefandi Indra, *Strategi Pengembangan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2017).

Sefrina Andin, *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Presindo, 2020).