

Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok di PAUD PLAMBOYAN 3 KARAWANG

Nurhandayani¹, Ine Nirmala², Feronica Eka Putri³

¹Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang (Nurhandayani)
andaprasetyo2015@gmail.com

²Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang (Ine Nirmala)
ine.nirmala@staff.unsika.ac.id

³Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang (Feronica Eka Putri)
feronica.ekaputri@fai.unsika.ac.id

Abstract

This study aims to improve children's visual-spatial intelligence through playing with blocks. This research was conducted at PAUD Plamboyan 3 Karawang with 6 children as research subjects. The initial observation data is 66.7% or 4 children are not familiar with geometric shapes (circles, squares, and triangles), children cannot determine the right and left directions, do not know colors and design a shape into a simple building using blocks. While the remaining 2 children or 33.3% have started to develop in showing their visual spatial intelligence. This research uses classroom action research method with observation and documentation to collect data. The data analysis used in this research is quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed an increase in children's visual spatial intelligence in the first cycle by 45.6% and in the second cycle by 79% on the following indicators: 1.) Children recognize geometric shapes, 2.) Children recognize right and left directions, 3.) Children colors, 4.) Children recognize pictures and names of buildings, 5.) Design a simple building, 6.) Understand the similarities of two shapes, 7.) Understand the difference between two shapes. The researcher hopes that the results of this study can be used as research material for the future, and serve as a research source for relevant research.

Keywords: Spatial Visual Intelligence, Cognitive, Block Playing, creative, children aged 3-4 years.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui kegiatan bermain balok. Penelitian ini dilakukan di PAUD Plamboyan 3 Karawang dengan subjek penelitian 6 orang anak. Data awal observasi 66,7% atau 4 orang anak belum mengenal bentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga), anak belum bisa menentukan arah kanan dan kiri, belum mengenal warna serta merancang suatu bentuk menjadi bangunan sederhana dengan menggunakan balok. Sedangkan sisanya 2 orang anak atau 33,3% sudah mulai berkembang dalam menunjukkan kecerdasan visual spasialnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan observasi dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus I sebesar 45,6% dan siklus II sebesar 79% pada indikator sebagai berikut : 1.) Anak mengenal bentuk geometri, 2.) Anak mengenal arah kanan dan kiri, 3.) Anak mengenal warna, 4.) Anak mengenal gambar dan nama bangunan, 5.) Merancang suatu bangunan sederhana, 6.) Memahami persamaan dua bentuk, 7.) Memahami perbedaan dua bentuk. Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penelitian kembali kedepannya, dan dijadikan sebagai sumber penelitian bagi penelitian yang relevan.

Kata Kunci: Kecerdasan Visual Spasial, kognitif, Bermain Balok, kreatif, anak usia 3-4 tahun.

A. PENDAHULUAN

Kecerdasan visual spasial adalah bagian dari kemampuan kognisi yang perlu distimulus dan dikembangkan. Anak yang memiliki kemampuan untuk menciptakan imajinasinya sendiri dan memiliki kepekaan terhadap garis, pola, warna dan bentuk. Imajinasi adalah perkembangan bagian integral anak yang perlu anak pelajari. (Rosidah, 2014:300)

Realita kegiatan pembelajaran pada anak usia 3-4 tahun banyak mengalami hambatan seperti anak belum mengetahui cara bermain balok, anak hanya diam saja tidak memahami apa yang harus dilakukan dengan balok yang ada, anak belum mengenal bentuk geometri, belum mampu menentukan arah kanan dan kiri, depan dan belakang, belum mengenal warna dan anak belum mampu merakit atau membangun suatu bangunan.

Penelitian ini dilakukan, karena kemampuan anak usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3 Karawang. Data awal yang diperoleh peneliti akan kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3 dengan jumlah 6 orang anak dalam satu kelompok yaitu 66,7% anak belum berkembang dan 33,3% anak mulai berkembang dalam kecerdasan visual spasial saat kegiatan bermain balok di PAUD Plamboyan 3. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak usia 3-4 tahun masih rendah di PAUD Plamboyan 3 pada kegiatan bermain balok.

Disinilah peran guru untuk dapat membantu perkembangan daya pikir konstruktif dalam mengasah kemampuan visual spasial anak saat bermain balok menjadi suatu bangun ruang, dengan media cerita bergambar. Pada saat kegiatan pembelajaran, anak dapat melihat bentuk bangunan dari cerita bergambar yang di perlihatkan guru, dan fokus dalam penyusunan balok sesuai apa yang mereka lihat. Melalui penerapan

kegiatan bermain balok dapat mengeksplor potensi yang terdapat dalam diri anak yaitu anak dapat belajar berhitung, mengenal bangun ruang, melatih kesabaran, tanggung jawab dan secara tidak langsung anak belajar untuk mempelajari kosa kata yang baru dan pengalaman bermain yang menyenangkan. Kebaharuan penelitian ini dibanding penelitian sebelumnya, yaitu tentang peningkatan kecerdasan visual spasial melalui permainan maze untuk anak usia dini yang dilakukan oleh Laily Rosidah PG PAUD Universitas Ageng Tirtayasa Banten. Dimana permainan maze dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu lebih di fokuskan pada kegiatan bermain balok dan pada kelompok usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3 Karawang.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain balok di PAUD Plamboyan 3 Karawang.

Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan individu dalam menciptakan suatu bentuk dari ide atau gagasan sendiri secara konkrit sesuai dengan imajinasi maupun pengalaman sendiri menjadi suatu bentuk atau hasil karya nyata. Individu tersebut memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna, pola, ukuran, dan dapat membuat suatu rancang bangun, seperti kolam, gedung, ataupun berbentuk seperti pistol dan robot. (Akmaliyah, 2013: 2)

Menurut Armstrong (2002, 4.7) indikator kemampuan visual spasial meliputi : 1.) anak senang menggambar, 2.) Anak dapat mengenal warna, dan memadukan warna dengan baik, 3.) anak berkeliling menjelajah ruang kelas dan menghafal tata letak setiap barang yang

ada di dalam kelas, 3.) anak gemar melihat gambar di buku cerita bergambar. (Wahyuni, 2016 : 99)

Untuk dapat menstimulus kecerdasan visual spasial anak dalam pembelajaran, baiknya seorang guru menyiapkan strategi pembelajaran sesuai dengan capaian indikator, seperti: 1.) Mencoret-coret atau coretan yang bermakna, 2.) menggambar dengan pensil warna atau krayon, dan melukis menggunakan cat air, 3.) Bermain balok membuat suatu bangunan atau bentuk sederhana dari sebuah rumah atau gedung. 4.) Membuat potongan kertas atau kolase, 5.) Mengatur atau merancang. (Mujahidin, 2015:30-32).

Media Balok

Media berperan cukup penting dalam proses pembelajaran untuk menstimulus aspek perkembangan anak didik serta sebagai sarana yang menunjang proses pembelajaran, karena anak membutuhkan bentuk yang konkrit dalam menerima pesan atau informasi yang disampaikan. Dikuatkan oleh pendapat Gagne dan Briggs dalam Syaodih yang mengatakan bahwa media memberi rangsangan bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. (Ine Nirmala dan Feronica Eka Putri, 2015 : 128)

Balok merupakan alat permainan edukatif untuk pembangunan yang terbuat dari potongan kayu, ada yang polos dan ada yang berwarna warni. Ada beberapa bentuk pada media balok seperti bentuk tabung, balok unit, segitiga, persegi, dll. Permainan balok atau menyusun balok menjadi suatu bangunan sederhana merupakan hasil dari imajinasi anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak memproduksi atau menciptakan suatu objek yang dilihatnya kedalam bentuk konkrusinya, menurut Agus Sujanto dalam buku psikologi perkembangan.

Bermain adalah suatu hal yang sangat penting dan harus terpenuhi untuk perkembangan anak, karena bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak.

Bermain pun memiliki banyak manfaat untuk aspek perkembangan anak seperti sosial emosional, bahasa, kognitif, dll. Bermain juga merupakan suatu kesenangan yang dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang ditimbulkannya, serta secara sukarela dan tanpa paksaan saat melakukan kegiatan main. (Hurlock, 1978:320).

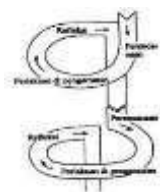
Bermain balok sangat penting dan memiliki makna untuk perkembangan anak dalam membangkitkan minat pada anak, memperluas pengetahuan atau informasi, bermain balok juga termasuk dalam permainan yang kompleks dan menarik serta memiliki unsur pendidikan bagi anak usia dini yang dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam menciptakan suatu rancangan yang ada dalam pikirannya atau objek yang pernah dilihatnya dan dituangkan dalam bentuk yang nyata. Bermain balok dapat melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, melatih perkembangan koordinasi mata dan tangan, permainan yang memberikan kebebasan anak berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta sebagai sebuah ide kreatif. (Akmaliyah, 2013 : 3)

Dari uraian di atas yang dimaksud dengan bermain balok, manfaat bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak usia 3-4 tahun di Paud Plamboyan 3 dalam menuangkan ide atau gagasan dari imajinasinya menjadi suatu bentuk konkrit. Anak dapat menyusun suatu bentuk, dan mendesain bangun ruang.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart, tindakan tersebut terdiri atas 4 kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, yaitu : 1.) *Planning*, 2.) *Acting*, 3.) *Observing*, 4.) *Refleksi*.

Gambar 1. Model Kemmis dan Taggart



^ Sumber : Kemmis dan Mc Taggart
(Kasbulloh 1988 : 13)

1. Pra penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Plamboyan 3 pada kelompok usia 3-4 tahun Karawang yang berjumlah 6 anak. kegiatan pra penelitian sebagai berikut: 1.) Melakukan kunjungan untuk melihat kegiatan pembelajaran di sentra balok PAUD Plamboyan 3 dan mengamati apa yang perlu diperbaiki saat kegiatan pembelajaran. 2.) Berdiskusi dengan guru terkait tema dan kegiatan atau tahapan bermain balok. 3.) Menyiapkan bahan atau kegiatan yang akan dilakukan pada siklus I diantaranya balok, alas pembangunan, kertas warna, aksesoris seperti pohon dan rumput serta mobil-mobilan yang terbuat dari kayu.

2. Siklus I

Pada siklus 1 dimulai dengan tahap perencanaan yang diawali dengan kegiatan pengenalan media balok, selanjutnya melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran disentra balok. Kemudian menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan penilaian ceklis untuk anak.

Kegiatan sesuai dengan RPPH yang di buat peneliti, setiap pertemuan pada siklus 1 ada 6 kali tatap muka yang difokuskan pada kegiatan pembelajaran di sentra balok. Yaitu :

1. Melakukan kegiatan dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan dimana peneliti memperlihatkan gambar buah pada anak dan membuat suatu kebun dari buah apel.

2. Peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan indikator yang akan dicapai melalui kegiatan bermain balok.
3. Peneliti menyiapkan balok untuk mengenalkan bentuk geometri, membuat suatu bangun ruang dari media balok, mengenalkan arah kanan dan kiri, mengenalkan warna dengan media balok.
4. Peneliti merancang kembali kegiatan untuk siklus II sesuai dengan indikator pencapaian anak.
5. anak diharapkan dapat fokus pada kegiatan main.

Pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus I untuk melihat bagaimana anak dalam proses pembelajaran membuat kebun tanaman buah apel sesuai dengan informasi yang disampaikan dan panduan observasi yang telah disiapkan.

Setelah melakukan pengamatan pada 6 kali pertemuan atau pada siklus I. Peneliti mendiskusikan bersama guru hasil dari pencapaian anak pada siklus I , dan merencanakan kembali untuk perbaikan selanjutnya. Guru melihat hasil data observasi anak dan mengintropeksi diri dalam pelaksanaan belajar mengajar di dalam kelas, dan menganalisa hasil tes akhir anak sebagai acuan pelaksanaan siklus selanjutnya agar di siklus selanjutnya mendapatkan hasil yang memuaskan.

3. Siklus II

Pada siklus II dimulai dengan tahap perencanaan yang diawali dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I yaitu untuk meningkatkan indikator kecerdasan visual spasial melalui kegiatan bermain balok. Kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran disentra balok dan menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Penerapan kegiatan siklus II mengacu pada RPPH, dimana pada siklus II ada 6 kali pertemuan difokuskan pada kegiatan pembelajaran di sentra balok. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Melaksanakan kegiatan dengan tema tanaman buah dan sub tema buah apel dengan membuat kebun buah apel dan pagar pembatas kebun.
2. Peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan indikator yang akan dicapai melalui kegiatan bermain balok yang telah dilakukan pada siklus I untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
3. Peneliti menyiapkan balok untuk anak agar dapat bermain sesuai dengan arahan dan informasi yang diberikan.
4. Anak diharapkan mengikuti kegiatan sesuai informasi dalam membuat kebun buah apel dengan media balok, serta rumput yang disediakan.

Pengamatan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan pedoman observasi anak dan guru untuk melihat seberapa baik dalam pelaksanaan

tindakan kelas dan capaian anak pada siklus I dan siklus II.

Peneliti menggunakan hasil refleksi siklus II sebagai bahan pertimbangan apakah kriteria yang ditetapkan sudah tercapai atau tidak. Kriteria keberhasilan proses pembelajaran di sentra balok dan kriteria keberhasilan membuat bangun ruang dan anak sudah memahami materi pembelajaran dalam kegiatan bermain balok dengan baik dan sudah dapat dikatakan anak sudah memiliki hasil yang baik.

Populasi dan Sampel (Sasaran Penelitian)

Sampel yaitu anak usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3 Karawang, dengan jumlah anak 6 orang, yaitu 2 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi, dokumentasi, dan Wawancara adalah teknik yang digunakan dalam penelitian ini. Data hasil observasi yang menghitung semua indikator pada setiap pertemuan dengan cara menentukan rata-rata nilai anak, kemudian menghitung persentasenya. Kemudian data yang diperoleh dimasukkan ke dalam data deskriptif kuantitatif kecerdasan visual spasial melalui kegiatan bermain balok.

Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu kegiatan pembelajaran analisis data yang dilakukan pada penelitian ini diperlukan data persentase. Adapun rumusnya sebagai berikut :

Rumus nilai :

$$Nilai = \frac{\text{skor total perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2014 : 236)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Hasil Penelitian siklus 1

Peneliti berencana mencoba menerapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun khususnya pada pembelajaran dengan tema “Tanaman” dengan sub tema “ buah-buahan. Perencanaan penelitian sebagai berikut:

1. Memilih tema tanaman yang akan di berikan saat bermain balok;
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH);
3. Menyiapkan format observasi ceklis
4. Melakukan bermain balok dengan mengklasifikasikan bentuk geometri dengan bentuk buah yang sama, seperti jeruk bentuknya lingkaran, dll;
5. Mengklasifikasikan warna buah apel (merah) dengan balok berwarna merah, dll;
6. Membuat kebun buah-buahan sederhana dengan menggunakan balok dan aksesoris pohon dari kayu;
7. Menyusun balok kekanan dan kekiri untuk membuat pagar kebun tanaman;
8. Mengenalkan anak dua buah atau bentuk yang tidak sama seperti jeruk (lingkaran) dan potongan buah semangka (segitiga);
9. Mengenalkan persamaan dua buah bentuk yang berbeda jeruk (oren) dan segitiga berwarna oren.

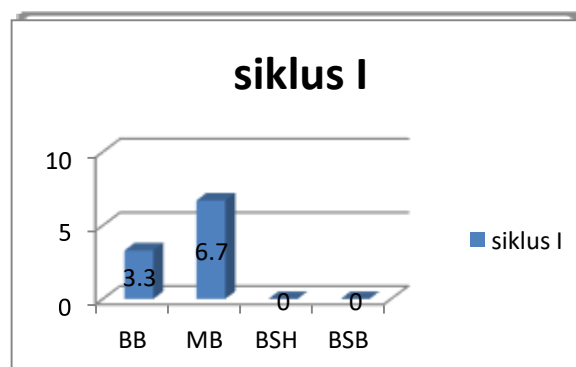
Tabel 1. Siklus I
Rekapitulasi Analisis Anak Usia 3-4 Tahun

No.	Nama	Indikator/Aspek yang dinilai	Ket.
1.	Ma	***	BSH
2.	Ha	**	MB
3.	Hr	**	MB
4.	Na	**	MB
5.	Ra	*	BB
6.	Sa	*	BB

Tabel 2. Presentase Keberhasilan Anak Pada Siklus I

Jumlah	Presentase	Ket.
0		BSB
1	16,7%	BSH
3	50%	MB
2	33,3%	BB

Dari hasil pengamatan kegiatan pada siklus I, terlihat bahwa keberhasilan anak berada pada kriteria cukup baik. Belum ada anak yang memiliki peningkatan yang signifikan atau dengan kategori sangat baik. Untuk melihat secara lebih jelas peningkatan anak pada siklus I akan dipaparkan bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 2. Grafik peningkatan kecerdasan visual spasial siklus I.

Grafik diatas menunjukkan nilai rata-rata peningkatan kecerdasan visual spasial yang diperoleh pada siklus I. Anak yang mendapati kriteria baik ada 16,7%, anak yang mendapati kriteria cukup baik 50%, dan anak yang mendapati kriteria kurang baik 33,3 %. Nilai presentasi tersebut belum mencapainya standar keberhasilan anak, maka diharapkan pada siklus selanjutnya mendapat hasil yang maksimal.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Dilihat dari pelaksanaan siklus I dimana kegiatan bermain balok tentang tema “Tanaman” dan sub tema “buah-buahan” yang akan dilakukan kembali pada siklus II agar pencapaian indikator anak meningkat lebih baik.

Yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

1.) Melakukan pendekatan pada anak yang diam atau tidak aktif saat kegiatan berlangsung dan memberikan perhatian serta arahan. Seperti pada saat anak mengklasifikasikan bentuk geometri dengan bentuk buah yang sama (jeruk) dengan lingkaran, potongan semangka dengan bentuk segitiga; 2.) Bertanya pada anak tentang kebun buah yang dibuatnya, membuat pagar untuk kebun dari arah kanan dan kiri, serta bertanya mengenai bentuk geometri, dan warna; 3.) Melakukan kegiatan dengan tema tanaman; 4.) Menyediakan media yaitu balok, alas, aksesoris penunjang seperti rumput sintetis, pohon kayu dan anak langsung.

Peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun pada RPPH yaitu tema “Tanaman dan sub tema “buah-buahan” melalui kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun, sebagai berikut :

a) Sebelum memulai kegiatan pembelajaran sebaiknya kita berdoa terlebih dahulu,

b) Peneliti memberikan informasi aturan saat main pada anak yang telah disepakati bersama;

c.) Kegiatan dilakukan dengan waktu 30 menit.

e.) Bermain balok dengan mengklasifikasikan bentuk geometri dengan bentuk buah yang sama, seperti jeruk berbentuk lingkaran, potongan semangka berbentuk segitiga, dll;

f.) Mengklasifikasikan warna buah apel (merah) dengan balok berwarna merah, dll;

g.) Membuat kebun buah-buahan sederhana dengan menggunakan balok dan aksesoris pohon dari kayu;

h.) Menyusun balok kekanan dan kekiri untuk membuat pagar kebun tanaman;

i.) Mengenalkan anak dua buah atau bentuk yang tidak sama seperti jeruk (lingkaran) dan potongan buah semangka (segitiga);

j.) Mengenalkan persamaan dua buah bentuk yang berbeda jeruk (oren) dan segitiga berwarna oren;

k) Peneliti memantau berlangsungnya kegiatan bermain balok;

l) Peneliti melakukan tanya jawab dan memberikan perhatian pada anak saat kegiatan bermain balok.

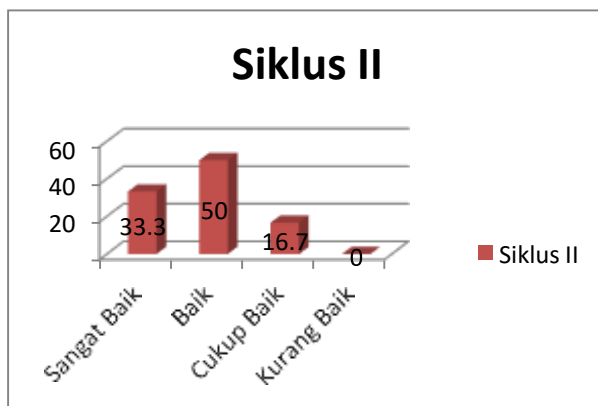
Tabel 3. Siklus II
Rekapitulasi Analisis Data

No	Nama	Indikator/Aspek yang dinilai	Ket.
1.	Ma	****	BSB
2.	Ha	****	BSB
3.	Hr	***	BSh
4.	Na	***	BSh
5.	Ra	**	MB
6.	Sa	***	BSh

Tabel 4. Presentase Keberhasilan Anak Siklus II

Jumlah	Presentase	Ket.
2	33,3%	BSB
3	50%	BSh
1	16,7%	MB
0	0	BB

Melihat hasil tabel diatas peningkatan kecerdasan visual spasial anak tergolong baik. Karena ada peningkatan yang signifikan seperti kriteria sangat baik (33,3%), dan kriteria baik (50%), dan kriteria cukup (16,7%). Untuk lebih jelas peningkatan anak pada siklus II akan dipaparkan dalam bentuk diagram dibawah ini:



Gambar 3. Grafik peningkatan siklus II

Pada grafik di samping, nilai rata-rata siklus I sebesar 42% dan data pada siklus II 79% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak sudah memiliki kemampuan yang baik.

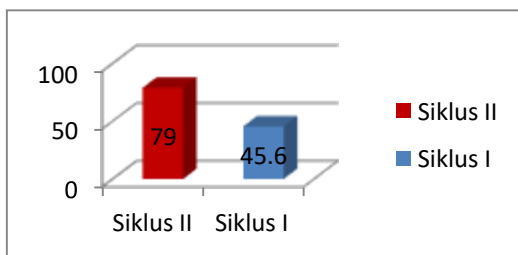
Selama pengamatan (observasi) pada saat proses pembelajaran melalui kegiatan bermain balok hal yang diperoleh peneliti, yaitu:

- 1) Mengenal bentuk (segitiga, persegi, dan lingkaran).
- 2) Mengenal warna (merah, kuning, biru).
- 3) Anak mengenal arah kanan dan kiri
- 4) Anak dapat membuat rancang bangun sederhana dari dua buah bentuk geometri (membuat rumah dari bentuk segitiga dan persegi).
- 5) Anak merasa sangat senang saat kegiatan bermain balok.

Untuk melihat peningkatan capaian indikator kecerdasan visual spasial melalui bermain balok pada siklus I dan siklus II dirangkum pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Rekapitulasi Anak yang Mengalami Peningkatan dari Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Jumlah Anak	
	Siklus I	Siklus II
BSB	0	2
BSH	1	3
MB	3	1
BB	2	0



Gambar 4. Grafik Anak yang Mengalami Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial.

Pada grafik diatas menunjukkan peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun dari siklus I sebesar 45,6% setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 79%. Hasil tindakan di siklus II menunjukkan keseluruhan anak mengalami peningkatan yang signifikan.

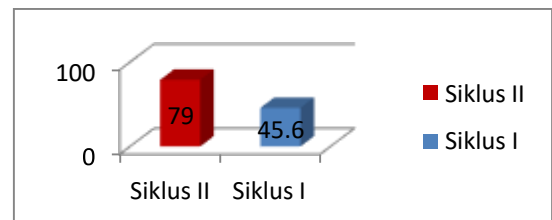
Tabel 6. Kondisi Siklus I dan Siklus II

No.	Nama	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Keterangan
1.	Ma	12,5	16,6	Berkembang
2.	Ha	8,3	16,6	Berkembang
3.	Hr	8,3	12,5	Berkembang
4.	Na	8,3	12,5	Berkembang
5.	Ra	4,1	8,3	Berkembang
6.	Sa	4,1	12,5	Berkembang
Jumlah		45,6	79	

Tabel diatas memperlihatkan peningkatan rata-rata anak dari siklus I (45,6%) dan siklus II (79%).

Tabel 7. Rekapitulasi Persentase Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun pada Siklus I dan Siklus II

Ket.	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Nilai Rata-rata	45,6%	79%



Gambar 5. Grafik Peningkatan Persentase pada Siklus I dan Siklus II.

Pembahasan

Kecerdasan visual-spasial anak menjadi lebih meningkat dari siklus I ke siklus II. Artinya melalui kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3 Karawang yang dilakukan peneliti selama penelitian.

Hasil presentase penelitian siklus I menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 dalam kategori cukup atau adanya peningkatan sebesar 45,6% , itu artinya anak mulai menunjukkan perkembangan sesuai dengan indikator sebagai berikut:

1) anak mengenal bentuk geometri ada satu orang dengan presentase 16,7% dalam kategori kurang baik atau belum berkembang (BB), 3 orang anak dengan presentase 50% masuk kategori cukup atau mulai berkembang (MB), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH). 2) Anak mengenal arah kanan dan kiri ada 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori kurang baik atau belum berkembang (BB), 3 orang anak dengan presentase 50% masuk dalam kategori cukup atau mulai berkembang (MB), dan 1 orang anak dengan presentase 16,7% masuk dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH). 3) Anak mengenal warna ada 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori kurang baik atau belum berkembang (BB), dan 4 orang anak dengan presentase 66,7% dalam kategori cukup atau berkembang sesuai harapan (BSH). 4) Mengenal gambar dan merancang suatu bangunan sederhana ada 2 orang anak dengan presentase (33,3%) masuk dalam kategori cukup atau mulai berkembang (MB), dan 4 orang anak dengan presentase 66,7% masuk dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH). 5) Anak dapat menyusun balok secara vertikal dan horizontal ada 2 orang anak dengan presentase 33,3% dalam kategori kurang baik atau belum berkembang (BB), 2 orang anak dengan presentase 33,3% dalam kategori cukup atau mulai berkembang (MB), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH). 6) Memahami perbedaan antara 2 bentuk, ada 2 orang anak dengan presentase 33,3% dalam kategori kurang

baik atau belum berkembang (BB), dan 4 orang anak dengan presentase 66,7% masuk dalam kategori cukup atau mulai berkembang (MB). 7) Memahami persamaan antara 2 bentuk, ada 2 orang anak dengan presentase 33,3% dalam kategori kurang baik atau belum berkembang (BB), dan 4 orang anak dengan presentase 66,7% masuk dalam kategori cukup atau mulai berkembang (MB). Untuk mendapatkan data di atas penilaian berdasarkan skor yang didapatkan oleh anak dari capaian 7 indikator kecerdasan visual spasial.

Data siklus I diatas, belum mencapai batas ketuntasan sebesar 75%. Permasalahan pada siklus I yaitu belum fokusnya anak dalam menerima informasi yang disampaikan, anak masih memegang balok dengan terdiam tanpa harus melakukan apa yang telah diinstruksikan menggunakan balok yang ada seperti pada saat membuat pagar atau menyusun balok secara horizontal atau mendatar, guru kurang memfasilitasi dan menyiapkan media pembelajaran yang lebih beragam. Guru bertugas untuk membina dan menstimulus kecerdasan visual-spasial anak. Pentingnya pengembangan visual-spasial pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3 berdampak positif bagi perkembangan mental dan fisik. Menurut Ed Suardi (dalam Sadirma, 2011) guru berperan sebagai pengajar, pembimbing, mediator evaluator, dan motivator. Guru menjadi figure dan menjembatani minat dan bakat anak didiknya. Dalam proses pembelajaran peran guru sangat penting untuk menstimulus aspek perkembangan anak. Menurut Muhammad Surya (dalam Rusman, 2011 : 116) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu

perubahan perilaku yang dilakukan individu untuk memperoleh hal baru.

Bagi peneliti hasil Penelitian siklus II dapat dijadikan landasan untuk tidak melakukan pertemuan pada siklus berikutnya, dikarenakan kecerdasan visual spasial telah meningkat sebesar 79%. itu artinya anak usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3 Karawang sudah menunjukkan perkembangan kecerdasan visual spasial dengan kategori baik dengan peningkatan nilai indikator yang diteliti sebagai berikut : 1.) anakmengenal bentuk geometri ada 1 orang anak dengan presentase 16,7% masuk dalam kategori kurang baik, 3 anak dengan presentase 50% masuk dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori sangat baik atau berkembang sangat baik (BSB). 2.) Anak mengenal arah kanan dan kiri ada 1 orang anak dengan presentase 16,7% masuk dalam kategori cukup atau mulai berkembang (MB), 3 orang anak dengan presentase 50% masuk dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori sangat baik atau berkembang sangat baik (BSB). 3.) Anak mengenal warna ada 1 orang anak dengan presentase 16,7% masuk dalam kategori kurang baik atau belum berkembang(BB), dan 3 orang anak dengan presentase 50% dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori sangat baik atau berkembang sesuai harapan (BSH). 4.) Mengenal gambar dan merancang suatu bangunan sederhana ada 1 orang anak dengan presentase 16,7% masuk dalam kategori kurang baik atau belum

berkembang (BB), dan 3 orang anak dengan presentase 50% dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori sangat baik atau berkembang sesuai harapan (BSH). 5.) Anak dapat menyusun balok secara vertikal dan horizontal ada 1 orang anak dengan presentase 16,7% dalam kategori cukup atau mulai berkembang (MB), 3 orang anak dengan presentase 50% dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% dalam kategori sangat baik atau berkembang sangat baik (BSB). 6.) Memahami perbedaan antara 2 bentuk, ada ada 1 orang anak dengan presentase 16,7% masuk dalam kategori kurang baik atau belum berkembang (BB), dan 3 orang anak dengan presentase 50% dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori sangat baik atau berkembang sesuai harapan (BSH). 7.) Memahami persamaan antara 2 bentuk, ada ada 1 orang anak dengan presentase 16,7% masuk dalam kategori kurang baik atau belum berkembang (BB), dan 3 orang anak dengan presentase 50% dalam kategori baik atau berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 orang anak dengan presentase 33,3% masuk dalam kategori sangat baik atau berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini bisa dikatakan berhasil. Dikarenakan batas ketuntasan dari hasil belajar anak lebih besar dari 75% (Sudjana dikutip Dimiyati,2013:105). Sesuai dengan hasil data observasi rekapitulasi, terlihat peningkatan anakusia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain

balok di PAUD Plamboyan 3 Karawang pada siklus I dan siklus II.

D. SIMPULAN

Kegiatan bermain balok sangat digemari dan disenangi anak-anak selain untuk melatih daya berfikir kreatif atau kecerdasan visual spasial, ternyata dapat meningkatkan aspek perkembangan lainnya. Melalui penggunaan balok yang dilakukan PAUD Plamboyan 3 peneliti mendapatkan hasil dari observasi selama siklus I dan II. Pada siklus I nilai rata-rata persentase yang diperoleh yaitu 45,6%. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata yang dicapai yaitu 79%. Berdasarkan pada pencapaian skor siklus II maka disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3.

Bagi anak-anak kelompok usia 3-4 tahun di PAUD Plamboyan 3 dampak kegiatan bermain balok ini sangat signifikan karena sebelumnya guru hanya menggunakan media buku bergambar dan anak hanya mengikuti contoh yang di buat guru untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial. Respon yang diberikan anak selama penelitian berlangsung terhadap penggunaan media balok sangat positif dimana terlihat anak sangat antusias dan senang selama kegiatan bermain balok. Selain dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial, bermain balok juga dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, kegiatan bermain balok juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak, mengasah kemampuan berbicara pada anak, dan aspek perkembangan lainnya seperti motorik halus, kognitif, dll.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *“Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian tindakan kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung : Irama Widya
- Ine Nirmala dan Feronica Eka Putri.(2015).1039-2900-1. Sm. *Pendidikan Pascasarjana Magister PAI*,2(1)125-144.
- Hasanah, L., & Agung, S. (2020). Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 115–124. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24538>
- Hurlock, Elizabet.B. (1978). *“Perkembangan Anak”* Jilid 1.Jakarta. Erlangga
- Kasbolah, Kasihani. (1998). *“Penelitian Tindakan Kelas”* Malang: Depdikbud
- Kunandar. (2008). *” Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas”*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Lathifah, L., Pendidikan, F. I., & Madura, U. T. (2013). (*Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A*). 19–27
- Lilo Just, 2012 *Kecerdasan Visual Spasial* (online),dalam ojokcerdas//jikaanak.berimajinasi-lewatgambar//30/17/201.
- Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Kecerdasan Majemuk. *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelegences)*, 1–60. <http://repository.ut.ac.id/4713/2/PAUD4404-TM.pdf>
- Mary, Mayesty, (1990). *“Belajar Melalui Bermain Bagi Anak”* Jakarta: Rieneke
- Rachmad, F. (2017). Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 238–251. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.04>

Rahmasari, A. N., & Prasetyo, A. (2017).
Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok pada Kelompok B PAUD Al Azzam Semarang Tahun ajaran 2013/2014. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–10.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v2i2.1635>

Rosidah, L.(2014). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze TK Utsmanil Hakim Bogor. *Paudia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* <https://doi.org/10.21009/JPUD.082>
Yaumi, Mohammad. 2012. Model Pembelajaran Multiple Intellences. Jakarta: Dian Rakyat