

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL
ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN
BERMAIN BALOK DI TK AN-NISA MEDAN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Agustini Maemunah
maemunah@yahoo.com

TK AN-NISA MEDAN

ABSTRAK

Kecerdasan visual spasial yang akan ditingkatkan pada penelitian ini berkaitan dengan aspek binatang dan tanaman yang meliputi indikator sebagai berikut : (1) Anak memiliki minat dan kepekaan terhadap garis warna, (2) anak senang mengamati bentuk dan warna benda, (3) anak senang membuat konstruksi tiga dimensi dengan mainan, (4) anak mudah mengenali arah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian dalam penelitian tindakan kelas adalah anak didik di kelompok A TK AN NISA yang terdiri dari 10 anak dengan 3 laki-laki dan 7 perempuan. Objek penelitian adalah meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun di TK AN NISA medan T.A 2014/2015.

Kata Kunci: *Visual spasial, Bermain Balok*

PENDAHULUAN

Kecerdasan atau inteligensi adalah kombinasi sifat-sifat manusia yang mencakup kemampuan untuk memahami hal-hal yang kompleks dan saling berhubungan. Semua proses yang terlibat dalam berpikir abstrak, kemampuan menemukan, penyesuaian dalam pemecahan masalah dan kemampuan untuk memperoleh kemampuan yang baru termasuk dalam kecerdasan (Semiawan, 1992: 11).

Selanjutnya menurut Sternberg (dalam Semiawan, 1992 :13) mengemukakan bahwa inteligensi/kecerdasan ialah daya menyesuaikan diri dengan keadaan baru dengan menggunakan alat-alat berpikir menurut tujuannya. Lebih lanjut Sternberg menyatakan bahwa inteligensi mencakup kemampuan manusia akan tiga komponen, yaitu: (1) Inteligensi komponensial, yaitu kemampuan untuk berpikir, merencanakan dan memonitor

proses kognitif, (2) Inteligensi eksperensial, yaitu kemampuan untuk memformulasikan ide-ide baru dalam memecahkan masalah, dan (3) Inteligensi kontekstual, yaitu kemampuan untuk beradaptasi dalam menanggapi suatu peluang atau kesempatan secara optimis.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan atau inteligensi adalah kombinasi sifat-sifat manusia yang mencakup kecakapannya dalam berpikir, merencanakan, memformulasi ide-ide baru dalam memecahkan masalah serta kemampuan dalam beradaptasi menghadapi peluang yang ada.

Dalam perkembangan konsep inteligensi terjadi perubahan dari konsep tunggal sampai dengan inteligensi majemuk. Kecerdasan/ inteligensi majemuk (*multiple intelligences*) dikembangkan oleh Gardner yang pada awalnya menyatakan bahwa inteligensi

manusia memiliki tujuh dimensi yang semi otonom, yaitu: (1) linguistik, (2) musik, (3) matematik logis, (4) visual spasial, (5) kinestetik fisik, (6) sosial interpersonal dan (7) intrapersonal. Pada perkembangan selanjutnya teori multiple intelligence Gardner mengalami penambahan dua kecerdasan baru, yaitu kecerdasan naturalis dan kecerdasan spiritual.

Kecerdasan visual spasial sebenarnya dimiliki setiap manusia dalam taraf yang berbeda dan telah berkembang sejak lahir. Kecerdasan Visual Spasial memiliki manfaat bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bermain balok anak dapat berimajinasi, atau menciptakan suatu bentuk yang disukai oleh anak seperti, alat-alat permainan mobil-mobilan, pesawat terbang, maupun rumah-rumahan.

Musfiroh (2005: 86) Seorang individu yang memiliki kecerdasan visual spasial yang baik biasanya memiliki ciri-ciri suka menggambar, mendeskripsikan segala sesuatu dengan gambar, senang mengapresiasi lukisan atau benda seni lainnya, dapat menghafalkan suatu lokasi dengan mudah, serta mampu menghafal wajah orang dan lainnya. Pemilik kecerdasan visual spasial cenderung belajar segala sesuatu hanya dengan melihat atau membacanya dengan seksama. Mereka juga gemar mempelajari sesuatu melalui peta, diagram, atau grafik. Jadi dapat dikatakan bahwa pemilik kecerdasan visual spasial sangat tergantung pada organ penglihatannya. Untuk memahami kecerdasan visual spasial dengan lebih jelas berikut ini akan dijelaskan beberapa pengertian kecerdasan visual spasial menurut pendapat beberapa ahli.

Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Mulai bermain,

anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya. Dengan bermain anak berusaha memahami karakter teman-temannya, termasuk karakteristik orang dewasa disekitarnya. Bermain dan permainan bagi anak menjadi semacam air kehidupan yang begitu penting bagi kehidupan anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain.

Salah satu kegiatan yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak adalah dengan bermain balok. Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berimajinasi secara bebas dan memikirkan gambar ruang lingkungan sekitar melalui sademikian proses yang dituangkan melalui kegiatan untuk memecahkan masalah. Langkah-langkah yang dilakukan dalam bermain balok adalah: (1) Para peserta didik diajak untuk duduk bersama dan mendengarkan penjelasan balok yang akan dilakukan, (2) Guru menjelaskan apa tujuan kegiatan balok tersebut dilakukan, (3) Guru membimbing dan mengarahkan anak dalam melaksanakan pekerjaannya (4) Saat kegiatan bermain balok berlangsung, dapat dilihat apakah kecerdasan visual spasial anak sudah tampak dalam berimajinasi ataupun dalam memecahkan masalah.

Menurut Barnawi, dkk, (2012: 93) "Bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak."

Cara yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak yaitu melalui kegiatan bermain yang memberikan anak kebebasan pada aktivitas belajarnya, anak dapat menyalurkan keinginannya untuk menciptakan bentuk bangunan yang diinginkan diantaranya dengan kegiatan bermain balok.

Kegiatan bermain balok mempunyai makna penting bagi perkembangan anak karena dapat membangkitkan minat anak kepada suatu hal, memperluas pemerolehan informasi, juga memperkaya program belajar anak TK, kegiatan bermain balok bagi usia TK merupakan bermain dan memiliki unsur pendidikan yang kompleks dan menarik bagi anak, selain itu bermain balok juga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan nyata, artinya anak dituntut untuk hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata dan pembelajaran lebih produktif serta mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada anak karena kegiatan bermain balok menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang anak dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Anak diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghafal”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Dimana guru sebagai peneliti berkolaborasi dengan guru pendamping sebagai observer dan sebaliknya. Menurut Arikunto (2006:2-3) mengatakan PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Jenis penelitian ini memiliki prosedur

(tahapan), dan setiap prosedur memiliki 4 (empat) kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas adalah anak didik di kelas A TK AN-NISA yang terdiri dari 10 orang dengan komposisi laki-laki 4(empat) orang dan perempuan 6 (enam) orang dengan usia 4 s/d 5 tahun.

Sesuai dengan penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam bentuk siklus dengan tujuan meningkatkan kualitas mengajar guru di sekolah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dilihat dari seberapa persenkah tingkat keberhasilan yang akan diperoleh.

Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis persentase. Analisis data yang digunakan untuk mencari persentase skor yang diperoleh anak dengan menggunakan rumus sebagaimana yang disampaikan Sugiono (dalam fauziah 2012) yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Dimana :

P = Hasil pengamatan

f = Jumlah skor yang dicapai anak

n = Jumlah skor total

Dalam penelitian ini digunakan lima kategori kriteria penilaian yang disampaikan oleh Aqib (2009:41) yaitu :

80% - 100%	=Peningkatan kecerdasan visual spasial sudah baik sekali
60% - 79%	= Peningkatan kecerdasan visual spasial baik
30% - 59%	= Peningkatan kecerdasan visual spasial cukup baik
10% - 29%	= Peningkatan kecerdasan visual spasial kurang baik
≤ 9%	= Peningkatan kecerdasan visual spasial kurang sekali

Untuk mengetahui presentase keberhasilan peningkatan kecerdasan visual spasial anak secara klasikal, guru menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{PKK} = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 60\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

Keterangan :

PKK = Presentase Kemampuan Klasikal
Dikatakan mengalami peningkatan pada kecerdasan visual spasial anak apabila terdapat 70% telah mencapai keberhasilan $\geq 60\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK AN NISA Jln. Jangka No.18 Medan. TK AN NISA terdiri dari dua kelas, 1 kelas kelompok Play Group dan A, dan

1 kelas kelompok B pelangi. Peneliti adalah seorang guru yang bertugas di TK AN-NISA kelompok A. Sebelum diberikan tindakan kegiatan bermain balok peneliti sudah mengobservasi tentang kecerdasan visual spasial anak kelompok A.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

1. Perencanaan Siklus I

Pada kegiatan ini peneliti berencana untuk mengambil tindakan bersama dalam mencoba menerapkan bermain balok yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak khususnya pada pembelajaran tentang Binatang, dengan sub tema "Tempat tinggal binatang". Adapun perencanaan penelitian yang dibuat sebagai berikut :

1. Memilih tema yang sesuai dengan materi yang akan diberikan yang memuat skenario bermain balok.
2. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
3. Melakukan bermain balok dengan membuat kandang.
4. Membuat lembar observasi tentang perkembangan visual spasial pada anak dan lembar observasi guru selama proses pembelajaran berupa daftar ceklis.
5. Mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran

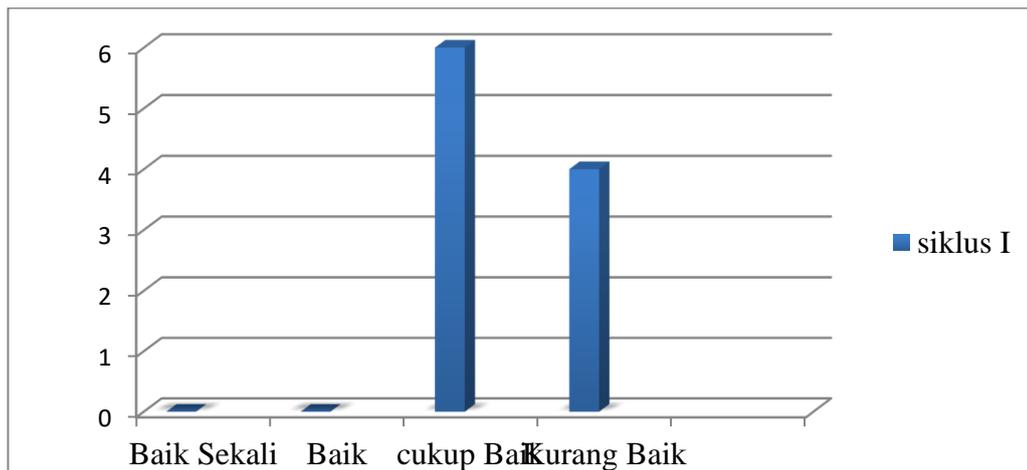
Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak pada Siklus I

Persentase	Jumlah Siswa	Persentase jumlah siswa	Keterangan
80% - 100%	0	0	Baik sekali
60% - 79%	0	0	Baik
30% - 59%	6	60 %	Cukup Baik
10% - 29%	4	40 %	Kurang baik
Kurang dari 9%	0	0	Kurang sekali

Pada tabel terlihat bahwa semua anak memperoleh kriteria Cukup Baik. Anak yang memperoleh kriteria baik sekali, baik tidak ada. Dengan demikian berdasarkan data diatas bahwa peningkatan kecerdasan visual spasial

anak belum berkembang dengan baik. Secara lebih jelas data peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus I akan dipaparkan dalam bentuk diagram di bawah ini :

Gambar 1. Grafik peningkatan kecerdasan Visual Spasial anak siklus I



Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu :

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan}}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

$$PKK = \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan kecerdasan visual spasial anak secara klasikal belum tercapai. Meskipun pada siklus I ini rata-rata angka kecerdasan visual spasial yang diperoleh sudah cukup baik pada tiap indikatornya, namun masih belum mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu peneliti tetap melanjutkan kegiatannya agar seluruh indikator dari kecerdasan visual spasial bisa mencapai taraf persentase yang telah ditetapkan, serta seluruh anak dapat mengalami peningkatan dalam kecerdasan visual spasial.

2. Refleksi Siklus I

Dari pengamatan yang telah dilakukan, terlihat bahwa kecerdasan visual spasial anak tergolong masih rendah. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak menjadi lebih baik. Hasil refleksi pada siklus I yaitu :

1. Pada kegiatan awal ini anak memiliki respon yang baik terhadap kehadiran peneliti yang akan meneliti kegiatan serta yang akan memberikan beberapa kegiatan. Hal ini tampak dari semangatnya anak menyambut peneliti dan ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan diberikan peneliti.
2. Pada siklus I terdapat anak yang belum berani untuk sering bertanya agar mendapat informasi tentang balok, dan juga masih belum berani

untuk membuat bangunan atau kandang.

3. Saat bermain balok, peneliti melihat ada beberapa anak tidak aktif melaksanakan kegiatan.
4. Pada siklus I peneliti sebagai guru kurang memberikan perhatian kepada seluruh anak sehingga masih ada yang bermain saat proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung.

2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan Siklus II

Dilihat dari pelaksanaan siklus I maka dapat disimpulkan beberapa dari tindakan kegiatan perlu dilakukan perbaikan, maka hal-hal yang akan diperbaiki pada siklus II antara lain :

- 1) Peneliti lebih memperhatikan lagi segala kegiatan yang dilakukan anak, sehingga tidak ada lagi anak yang kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Saat bermain balok, peneliti akan memberikan perhatian lebih pada anak dengan memberikan penghargaan berupa bentuk bintang bagi anak yang aktif di seluruh kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan rencana kegiatan harian dengan tema tanaman dan sub tema jeni-jenis tanaman.
- 4) Menyiapkan format observasi daftar ceklis.
- 5) Menyiapkan alat pembelajaran yang akan dilakukan saat kegiatan berlangsung yaitu: balok dan anak langsung.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung melalui bermain balok, peneliti mempersiapkan diri agar

penelitian berlangsung lebih baik. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun pada RKH. Untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti membuka pelaksanaan kegiatan dengan memberikan salam pada anak.
- b) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar anak lebih fokus dan semangat dalam melaksanakan kegiatan bermain balok.
- c) Peneliti menjelaskan tata tertib saat bermain balok.
- d) Kemudian kegiatan bermain balok dilakukan dengan waktu 30 menit, waktu istirahat makan 15 menit.
- e) Peneliti memantau berlangsungnya kegiatan bermain balok.
- f) Peneliti melakukan tanya jawab dan perhatian pada setiap anak agar anak semangat untuk mencari tahu informasi tentang balok-balok tersebut.

3. Hasil Observasi Siklus II

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran, dengan menggunakan lembar format observasi berupa daftar ceklis yang telah disiapkan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Selama pengamatan (observasi) yang dilakukan, ada banyak hal yang diperoleh peneliti, antara lain :

- 1) Anak sudah mampu untuk menciptakan kandang dari balok.
- 2) Anak sudah mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi untuk mendapatkan informasi tentang balok.
- 3) Anak merasa sangat senang pada saat bermain balok dan berada di

dalam ruangan dengan berperilaku aktif pada kegiatan berlangsung.

Dari tabel 4.3 diatas terlihat hasil observasi pada siklus II diperoleh nilai rata-rata anak sebesar 63%, yang berarti rata-rata peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada kriteria sangat baik. Bila dibandingkan pada siklus I maka pada siklus II ini menunjukkan

kecerdasan visual spasial anak lebih meningkat. Dimana pada data siklus I diperoleh rata-rata kecerdasan visual spasial anak 38%, sedangkan setelah dilakukan tindakan pada siklus II, maka kecerdasan visual spasial anak menjadi 63%, hal ini berarti terjadi peningkatan kecerdasan visual spasial anak sebesar 25%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

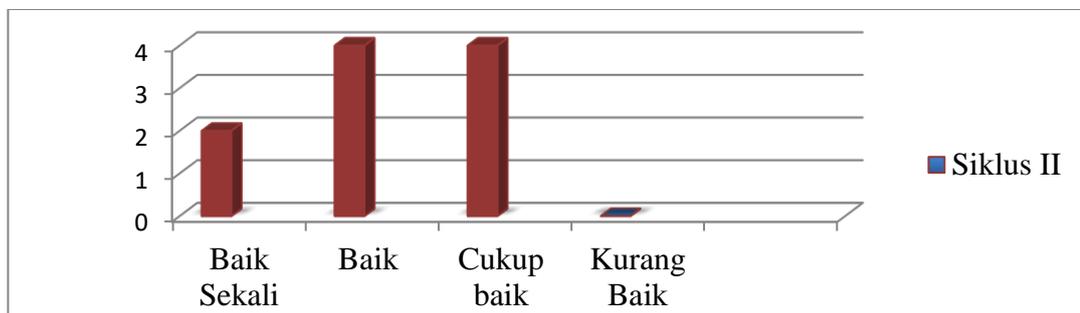
Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak pada Siklus II

Persentase	Jumlah Siswa	Persentase jumlah siswa	Keterangan
80% - 100%	2	20	Baik Sekali
60% - 79%	4	40	Baik
30% - 59%	4	40	Cukup baik
10% - 29%	0	0	Kurang baik
Kurang dari 9%	0	0	Kurang sekali

Dari tabel 4.4 diatas dapat dikatakan peningkatan kecerdasan visual spasial anak tergolong baik. Dari 10 anak terdapat 2 orang anak yang memperoleh kriteria sangat baik (20%), dan 4 orang anak yang memperoleh kriteria baik (40%), dan 4 orang anak yang memperoleh kriteria cukup (40%),

tidak ada anak yang memperoleh kriteria kurang dan kurang sekali. Untuk mengetahui secara lebih jelas data peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus II akan dipaparkan dalam bentuk diagram di bawah ini :

Gambar 2. Grafik peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak pada Siklus II



Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa persentase kemampuan klasikal anak pada siklus II adalah :

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 65\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

$$PKK = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

Artinya peningkatan kecerdasan visual spasial anak sudah berhasil berkembang berdasarkan kriteria yang telah disebutkan pada bab III yaitu dikatakan mengalami peningkatan pada kecerdasan visual spasial anak apabila terdapat 75% anak yang telah mencapai keberhasilan $\geq 65\%$.

Dari data observasi pada siklus I dengan rata-rata 38% dan data pada siklus II dengan rata-rata 63% yang termasuk kriteria sangat baik. Oleh karena itu peneliti tidak perlu melakukan kegiatan Bermain Balok pada siklus berikutnya.

4. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama siklus II dapat dilihat bahwa penggunaan Kegiatan Bermain Balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Adapun keberhasilan yang diperoleh selama Siklus II ini adalah sebagai berikut :

- a. Seluruh anak terlihat bersemangat dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru pada bermain balok.
- b. Anak mengerjakan kegiatan dengan baik, dan juga mulai memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap balok, ini terlihat karena anak sudah mau bertanya dan mengemukakan pendapatnya tanpa diminta oleh guru.
- c. Jika dilihat dari peningkatan kecerdasan visual spasial pada anak sudah mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Hal ini terlihat dari angka peningkatan kecerdasan

visual spasial yang diperoleh tiap anak.

- d. Anak terlihat mulai menyukai bermain balok.

Setelah dilakukan analisis dan refleksi siklus II diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan Kegiatan Bermain Balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun di TK AN-NISA Medan.

Untuk melihat lebih jelas jumlah anak yang mengalami peningkatan kecerdasan visual spasial dengan menggunakan kegiatan Bermain Balok pada siklus I dan siklus II secara ringkas dirangkum pada tabel 4.5. dibawah ini :

Tabel 3. Rekapitulasi Anak yang Mengalami Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial dari Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Jumlah Anak	
	Siklus I	Siklus II
Kurang Sekali	0	0
Kurang baik	4	0
Cukup baik	6	4
Baik	0	4
Baik Sekali	0	2

Pada tabel 4.5 di atas terlihat ada peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada kriteria sangat baik terjadi peningkatan pada 2 orang anak, kriteria baik terjadi peningkatan pada 4 orang anak, sedangkan pada kriteria cukup mengalami penurunan dari 10 anak menjadi 4 anak. Hal ini menunjukkan kecerdasan visual spasial anak menjadi meningkat ke kriteria yang lebih baik. Penjelasan di atas akan di gambarkan dalam bentuk grafik di berikut ini :



Gambar 3. Grafik Anak yang Mengalami Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial

Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial masing-masing anak dari selama siklus I dan

siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Kondisi Kecerdasan Visual Spasial Anak pada Siklus I dan Siklus II

No	Kode Anak	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Keterangan
1	1	47	81,25	Berkembang
2	2	28,12	60	Berkembang
3	3	35	40	Berkembang
4	4	28,12	53,12	Berkembang
5	5	58	75	Berkembang
6	6	22	37,5	Berkembang
7	7	22	43,75	Berkembang
8	8	62,5	87,5	Berkembang
9	9	41	75	Berkembang
10	10	35	69	Berkembang
Jumlah		378,7	622,12	

Berdasarkan tabel diatas memperlihatkan adanya peningkatan persentase rata-rata kecerdasan visual spasial anak mulai dari siklus I (38%) dan siklus II (63%). Untuk lebih

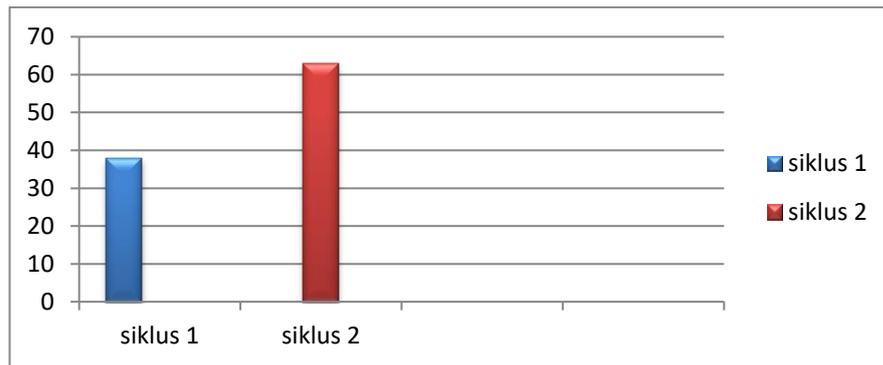
jelasan dapat dilihat pada tabel diberikut ini :

Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	38%	63%

Untuk lebih jelas tentang peningkatan kecerdasan visual

spasial anak dari siklus I hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Grafik Peningkatan Persentase Kecerdasan Visual Spasial Anak Siklus I Dan Siklus II.

Pembahasan

Penggunaan kegiatan bermain balok yang diterapkan di kelompok A TK AN-NISA Medan merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Penelitian dilakukan selama 2 siklus dengan menggunakan kegiatan yang sama pada setiap siklusnya, yaitu kegiatan Bermain Balok. Penggunaan kegiatan Bermain balok terbukti dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan data-data temuan penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial yang sekaligus berarti penggunaan kegiatan bermain balok berdampak positif pada kegiatan pembelajaran sub tema binatang dan tanaman. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Temuan yang diperoleh selama proses kegiatan pembelajaran antara lain :

1. Kegiatan bermain balok dapat melatih siswa dalam hal merawat balok, serta lebih meningkatkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Suasana pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa turut

serta dalam menyampaikan ide, dan mengajukan pertanyaan pada proses pembelajaran.

3. Nilai rata-rata dari data observasi yang dilakukan dengan menggunakan kegiatan bermain balok pada siklus I (38) dan pada siklus II (63). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan visual spasial anak yang signifikan.
4. Penggunaan kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial, hal ini terlihat dari persentase indikator kecerdasan visual spasial anak, seperti adanya rasa ingin tahu yang besar terhadap balok, senang berada di luar ruangan, adanya penghargaan dalam pembelajaran, adanya kegiatan menarik dalam pembelajaran, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Kecerdasan visual spasial anak dapat meningkat karena dengan menggunakan kegiatan bermain balok anak dituntut aktif, terlibat langsung dalam menyentuh alat pembelajaran yang nyata.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan bermain

balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun di TK AN-NISA Medan. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Amstrong (dalam sujiono, 2010) Menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

Selain kemampuan kognitif, aspek lain seperti: kemampuan motorik halus, bahasa, juga dapat meningkatkan melalui kegiatan bermain balok, hal ini terlihat pada saat anak sedang melakukan kegiatan, anak berimajinasi dan berkomunikasi dengan teman bagaimana cara menyelesaikan sebuah bangunan tersebut dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Kegiatan bermain balok pada pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun di TK An-Nisa Medan.

Kecerdasan visual spasial anak pada siklus I diperoleh nilai masih rendah. Dari 10 anak, belum ada anak yang memiliki kecerdasan visual spasialnya pada kriteria baik, sementara 6 orang anak masih pada kriteria cukup baik, dan 4 orang anak yang berada di kriteria kurang baik. Namun nilai yang diperoleh belum maksimal karena rata-rata nilai persentase yang diperoleh yaitu 38 %.

Pada siklus II terjadi peningkatan kecerdasan visual spasial yang baik, dari 10 anak, 4 anak yang memiliki kecerdasan visual spasial pada kriteria cukup, dan 4 orang anak yang memiliki kecerdasan visual spasial pada kriteria

baik, sedangkan 2 orang anak memiliki kecerdasan visual spasial pada kriteria baik sekali. Sehingga nilai rata-rata yang dicapai yaitu 63 %.

Selain dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, kegiatan bermain balok juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak, dan juga aspek-aspek perkembangan yang lain, seperti aspek kognitif, bahasa, motorik halus dan lain-lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardy, Novan dan Barnawi, 2012. *Format PAUD*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arif S. Sadiman. 2003. *Bunga Rampai Dan Psikologi Pembelajaran*. Semarang. WRI Walisongo Research Institute.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Irama Widya
- Danim, Surya. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan, Cetakan ke-7*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Jamaris, Martin. 2006. *Perkembangan dan pengembangan anak usia TK*. Jakarta : Grasindo
- Lilo Just, 2012 *kecerdasan Visual Spasial* (Online), dalam

- (<http://tentangpaud.blogspot.com/2012/06/tentangt-paud.html>, diakses pada tanggal 21 agustus 2014)
- Lwin, May dkk, 2008. *Cara mengembangkan berbagai komponen kecerdasan*. Jakarta: Indeks
- Musfiroh, Tadkiroaton. 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Negoro, dan Harahap. B. 2002. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Semiawan, Conny, R. 1992. *Pengembangan Kurikulum Berdiferensiasi*. Jakarta: Grasindo
- Subroto Joko, dkk. 2009. *Cepat Kuasai Matematika Supermudah Kelas 4,5, dan 6*. Jakarta Limas.
- Sugiono
(<http://www.ibudanbalita.com//p>
ojokcerdas//jikaanak.berimajina
si-lewatgambar//30/17/2010)
- Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Yaumi, Mohammad. 2012. *Model Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*. Jakarta: Dian Rakyat
- Yus, Anita. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- (<http://www.psychologymania.com/2011/07/jenis-jenis-intelegensi-menurut-howard.html>, diakses juli 2011)