

Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial melalui Permainan Balok pada Kelompok B di TK Anggrek Mekar Haya-Haya Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo

Nurnaningsih Giasi

TK Anggrek mekar Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo

Email: nurnaningsihgiasi@gmail.com

Abstrak: Anak yang memiliki kecerdasan visual–spasial, akan memiliki perasaan dan intuisi erhadap suatu objek disekitarnya, dengan demikian hal tersebut dapat melatih kemampuan berpikir anak. Melalui kemampuan ini anak akan memiliki banyak pengalaman yang berfokus pada hubungan bentuk-bentuk geometri: arah, orientasi, perspektif benda dalam ruang, hubungan bentuk dan ukuran benda, dan bagaimana hubungan antara perubahan bentuk dengan ukuran. Oleh karena itu cara yang diberikan kepada anak agar lebih baik yaitu melalui pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta dapat membangkitkan semangat dan motivasi anak. Pembelajaran melalui permainan balok dapat membina anak untuk dapat meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan berpikir serta dapat mengenalkan konsep-konsep ruang, ukuran dan bentuk. Hasil pengamatan prasiklus menunjukkan 15 orang anak atau 75% belum memiliki kemampuan mengenal warna, garis, bentuk, ukuran dan ruang. Hasil yang didapatkan setelah Penelitian tindakan kelas dilakukan menunjukkan hasil peningkatan kecerdasan visual spasial melalui permainan balok yaitu pada siklus I , 45% atau 9 orang anak sudah mampu atau memiliki kecerdasan visual-spasial yang diharapkan dan pada siklus ke II mencapai 75% atau 15 anak.

Kata Kunci: Kecerdasan, Visual Spasial, Permainan Balok

PENDAHULUAN

Anak usia Taman Kanak-Kanak merupakan komunitas yang berada pada usia dibawah tujuh tahun. Usia ini dipandang sebagai masa yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Termasuk juga pengembangan kecerdasan hampir seluruhnya terjadi pada usia ini. Anak usia Taman Kanak-Kanak umumnya memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan untuk menyerap informasi sangat tinggi. Tetapi kebanyakan orang tidak mengenali dan memahami kemampuan maksimal yang ada pada anak-anak.

Kecerdasan visual-spasial merupakan suatu kecerdasan yang ada pada diri seorang anak, dimana anak sudah mampu memperlihatkan kemampuannya dalam hal apa saja seperti menggambar, mengenal bentuk, dan membuat jenis-jenis pola binatang, bunga, gunung dan rumah. Kecerdasan visual–spasial adalah perasaan dan intuisi seseorang

terhadap suatu objek disekitarnya.¹ Imajinasi visual dan kemampuan spasial hanya dapat meningkat dengan latihan. Untuk mengembangkan visual-spasial, anak harus diberikan banyak pengalaman yang berfokus pada hubungan bentuk-bentuk geometri: arah, orientasi, perspektif benda dalam ruang, hubungan bentuk dan ukuran benda, dan bagaimana hubungan antara perubahan bentuk dengan ukuran. Oleh karena itu cara yang diberikan kepada anak agar lebih baik yaitu melalui pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta dapat membangkitkan semangat dan motivasi anak.

Pada proses pembelajaran anak diberikan berbagai pengetahuan yang sesuai dengan umur, ini diupayakan agar pembelajaran mudah diterima dan diserap dengan baik. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Pelaksanaan pendidikan tersebut harus terencana, terprogram dan tetap memperhatikan tingkat perkembangan anak-anak. Penggunaan metode belajar mengajar di TK disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak didik. Rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan kegiatan, cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di TK dituangkan dalam bentuk program kegiatan belajar (PKB).

Adapun upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran visual-spasial pada anak yaitu: 1) memberikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan warna dan keruangan, contohnya: permainan membentuk sesuatu bangunan atau bentuk tertentu dengan lego atau balok, 2) memfokuskan kegiatan belajar pada anak dengan memperkenalkan bentuk-bentuk geometri yaitu segi empat, segi tiga, lingkaran dan persegi panjang, 3) dari kedua kegiatan tersebut anak dapat diminta membuat- bentuk-bentuk dengan terlebih dahulu anak menguasai bentuk-bentuk geometri, 4) anak mengekspresikan bentuk-bentuk bangunan dengan memadukan dua sampai tiga bentuk geometri tersebut, dan 5) selain itu kegiatan yang diberikan pada anak dapat dilakukan melalui permainan “besar mana”, maksud dari permainan ini yaitu anak mengurutkan bentuk-bentuk geometri tersebut dari yang besar hingga yang terkecil.

Dari hasil observasi awal ditemukan dari jumlah 20 orang anak, baru ada 5 orang anak atau 25 % yang sudah dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial, dengan

¹ Nurlaila, dkk. *Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) untuk Mengembangkan Multiple Intelegency*, (Jakarta: Darma Graha, 2004) h.62

demikian jelas bahwa 15 orang anak atau 75% belum memiliki kemampuan mengenal warna, garis, bentuk, ukuran dan ruang. Oleh karena itu masih perlu pemberian bimbingan dan motivasi dari guru atau pengajar untuk menangani masalah tersebut.

Salah satu faktor yang dapat membantu perkembangan kecerdasan visual spasial yaitu melalui permainan balok. Dimana media balok itu sama istilahnya dengan medium space yang artinya ruang-ruang kelas dengan alat-alat permainannya berupa balok-balok untuk ditumpuk menjadi bangunan dan mainan rumah tangga. Pembelajaran melalui permainan balok itu juga membina anak untuk dapat meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan berpikir serta dapat mengenalkan konsep-konsep ruang, ukuran dan bentuk. Meskipun tidak secara tepat anak membuat bentuk seperti rumah, mobil dan bangunan lainnya, akan tetapi hal itu sudah merupakan tahap awal untuk merangsang kecerdasan mereka.

Pada kegiatan bermain balok, guru dapat mengevaluasi dan menemukan anak-anak yang memiliki kemampuan mengenal dan membedakan bentuk-bentuk balok. Dalam berbagai situasi belajar tersebut maka anak pun akan mampu menyusun balok sesuai dengan bentuk-bentuknya, bahkan anak dapat membuat jenis-jenis bangunan berupa rumah, sekolah, gedung-gedung bertingkat, mobil-mobilan dan masih banyak kreasi lainnya yang akan anak ciptakan dari balok-balok tersebut. Pada intinya dalam bermain balok yang akan diukur pada kecerdasan visual-spasial anak adalah kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri yang akan dikembangkan dengan melalui menyusun balok sesuai bentuknya.

Oleh karena itu anak lebih fokus melakukan latihan-latihan menyusun dan membangun balok. dan pada pelaksanaan pembelajaran melalui permainan balok perlu diperhatikan terjadinya sesuatu hal yang tidak diinginkan seperti saling melempar balok atau memukul teman dengan balok-balok tersebut. Dengan demikian pada kegiatan tersebut diperlukan seorang guru sebagai pengajar untuk mengawasi mereka agar peristiwa itu tidak akan terjadi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis membahas permasalahan ini dengan memformulasikan judul “ Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Permainan Balok pada Anak Kelompok B TK Angrek mekar Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo”.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakikat Kecerdasan

Kecerdasan adalah potensi biopsikologi. Kecerdasan (intelegensi) berbeda dengan bidang pekerjaan dan bidang ilmu yang dikenal masyarakat seperti seni, pertanian, atau kedokteran. Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau produk yang dibuat dalam satu atau beberapa budaya.² Secara terperinci, kecerdasan dapat didefinisikan sebagai :

- 1) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata.
- 2) Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan.
- 3) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Setiap kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor-faktor genetic dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Secara umum, individu normal mampu menunjukkan bauran beberapa kecerdasan. Kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk murni. Sebaliknya kecerdasan tertanam dalam berbagai system symbol, seperti bahasa, gambar, peta, notasi music, simbol matematika.

Hampir semua aktifitas dalam bidang kehidupan memerlukan kombinasi kecerdasan. Untuk menjadi pemain biola yang handal, seseorang harus memiliki kecerdasan music, kecerdasan kinestetik dan interpersonal yang tinggi. Demikian juga untuk menjadi seorang arsitektur, seorang perlu memiliki kecerdasan visual spasial, logika matematika, kinestetik, dan interpersonal yang tinggi.

Dari penjelasan tentang kecerdasan diatas dapat disimpulkan bahwa semua kecerdasan itu berbeda-beda, semua manusia memiliki kecerdasan dalam kadar yang tidak sama, tetapi semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuh, dan dikembangkan secara optimal.

2. Pengertian Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial merupakan bagian dari kecerdasan jamak yang berkaitan dengan kepekaan dan kegiatan persepsi visual (mata) maupun pikiran serta kemampuan

² Howard Gardner. *Multiple Intelligensi*.(Jakarta: Rineka Cipta, 1993) h.36

mentransformasikan persepsi visual-spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan mendesain pola, merancang bangunan dan lain-lain.³ Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, dan ruang.

Dirjen Pendidikan Luar Sekolah mengemukakan bahwa “kecerdasan visual-spasial diidentikan dengan kemampuan untuk mempersensikan dunia visual-spasial secara tepat (misalnya sebagai pemburu, perintis, pelopor, pembimbing) dan kemampuan mentransformasikan pada persepsi-persepsi demikian, misalnya sebagai desain interior, arsitek, artis dan penemu ahli.⁴ Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur itu, termasuk kemampuan memvisualisasikan dan secara grafis menggambarkan ide-ide visual dan spasial, secara tepat mengorientasikan diri sendiri kedalam matriks spasial”.

Berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan visual- spasial pada anak, diantaranya: mencoret-coret bebas, menggambar, melukis, membayangkan suatu konsep melalui lagu atau cerita, memanipulasi atau atau membuat suatu karya seni dari berbagai bahan yang aman seperti kertas, sedotan, karton, benang. Dapat juga dikembangkan melalui berbagai permainan konstruktif dan kreatif seperti bermain balok, maze (mencari jejak) puzzle (merangkai kepingan gambar), permainan rumah-rumahan.

Kecerdasan visual-spasial meliputi kumpulan kemampuan yang saling berkait, termasuk perbedaan visual, pengenalan visual, proyeksi, gambaran mental, pertimbangan ruang, manipulatif gambar dan duplikasi dari gambaran dalam atau gambaran eksternal setiap atau semua yang dapat diekspresikan.⁵ Kecerdasan visual-spasial memanifestasikan karya-karya seni yang luar biasa. Kecerdasan visual –spasial adalah perasaan dan intuisi seseorang terhadap suatu objek disekitarnya.⁶ Imajinasi visual dan kemampuan spasial hanya dapat ditingkatkan dengan latihan. Anak harus diberikan banyak pengalaman yang berfokus pada hubungan bentuk-bentuk geometri: arah, orientasi, perspektif benda dan bagaimana hubungan antara perubahan bentuk dengan perubahan ukuran.

³ Arsyad Anwar dan Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Bandung: Avabeta CV, 2007) h.4

⁴ Dirjen Pendidikan Luar Sekolah. *Menyongsong Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Jamak di Masa Depan* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta,2004) h.8

⁵ Campbell, Linda, dkk. *Mutiple Intelegences* , Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan. Depok : Inisiasi Press, 2002) h.108

⁶ Nurlaila, dkk. *Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) untuk Mengembangkan Multiple Intelegency* (Jakarta: Darma Graha, 2004) h.63

Pemahaman pertama anak terhadap geometri adalah sebatas pengetahuan ruang secara fisik. Kemudian sejalan dengan bertambahnya usia pemahaman terhadap ruang adalah mengenai objek dan hubungannya dengan objek lain disekitarnya. Dimana lingkungan sekitar lah yang menentukan adanya kecerdasan visual-spasial anak berkembang. Kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut kedalam bentuk seperti dekorasi, arsitektur, lukisan dan patung.⁷

Anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang dan bangunan. Mereka mempunyai kemampuan membayangkan sesuatu melahirkan ide secara visual-spasial (dalam bentuk gambar atau dalam bentuk yang terlihat dengan mata). Mereka memiliki kemampuan menjadi identitas objek ketika objek tersebut itu ada dari sudut pandang yang berbeda. Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial suka mengcoret-coret, membentuk gambar, mewarnai dan menyusun unsur-unsur bangunan seperti puzzle dan balok-balok.

Demikian hakikat kecerdasan visual-spasial itu adalah dengan suatu kemampuan yang dimiliki anak untuk mengutarakan perasaannya melalui pemahaman yang mereka temui di lingkungan sekitar. Anak juga memiliki kemampuan untuk mengekspresikan pikirannya dengan gambar sesuatu bentuk yang mereka sukai.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk mengekspresikan pikiran yang berkaitan dengan kepekaan kegiatan persepsi mata terhadap suatu warna, garis, bentuk, ukuran dan hubungan-hubungan diantara unsur tersebut.

3. Sifat-Sifat Kecerdasan Visual-Spasial

Menurut Mckim (dalam Ahmad dan Anwar) mengemukakan bahwa kemampuan visual-spasial anak dapat berkembang dengan melihat sifat-sifat sebagai berikut :⁸

- (1) Belajar dengan melihat dan mengamati mengenali wajah-wajah, benda-benda, bentuk-bentuk, warna-warna, detail-detail dan pemandangan-pemandangan;
- (2) Mengarahkan dirinya pada benda-benda secara efektif dalam ruangan seperti ketika menggerakkan tubuh seseorang melalui lubang;
- (3) Merasakan dan menghasilkan sebuah bayangan-bayangan mental, berpikir dalam gambar dan

⁷ Thomas Armstrong, Thomas. Menerapkan Kecerdasan Jamak di Sekolah. (Bandung: Kaifa.2004) h.49

⁸ Arsyad Anwar dan Ahmad. Pendidikan Anak Usia Dini. (Bandung: Avabeta CV, 2007) h.109

memvisualisasikan detail; (4) Belajar dengan grafik atau melalui media-media visual; (5) Menikmati gambar-gambar dan bentuk-bentuk yang dapat dilihat; (6) Mampu merubah bentuk seperti meliputi selembar kertas dan membuat patung dari plastisin; (7) Menciptakan gambaran nyata atau visual dari informasi; (8) Menciptakan bentuk-bentuk baru dari media visual-spasial atau karya seni asli.

Hal-hal tersebut merupakan ekspresi-ekspresi yang dapat dilihat dalam perkembangan kecerdasan visual-spasial anak. Menurut Berdekakamp dan Copple anak usia 4 tahun sudah dapat menata balok-balok menjadi bentuk yang tinggi dan agak kompleks.⁹ Mereka juga menunjukkan kemampuan memperkirakan secara spasial yang masih terbatas dan cenderung merubah posisi suatu benda. Mereka cenderung suka mengubah-ngubah mainan yang memiliki bagian-bagian yang masih bagus.

Dengan beberapa penjelasan anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial, maka disimpulkan sifat-sifatnya yaitu anak mampu mengamati, mengarahkan, merasakan, menikmati, mampu merubah dan menciptakan bentuk-bentuk baru sebuah benda berdasarkan media visual-spasial atau karya seni asli.

4. Hakikat Permainan Balok

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan lalu memberi kepuasan baginya. Anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaninya dan rohaninya yang mendasar adalah sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok).¹⁰

Melihat beberapa pengertian dari para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dapat menguras tenaga dan dilakukan berdasarkan atas kesenangan serta memberi kepuasan bagi anak itu sendiri. Dalam hal ini dunia bermain merupakan bagian dari diri anak.

a. Pengertian Permainan Balok

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat) sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua atau empat kalisama besarnya dengan satu uni balok. Sedikit bentuk kurva, bentuk slinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga

⁹ Berdekakamp dan Copple. *Kemampuan Visual-Spasial Anak TK*. 1997. <http://www.id.wikipedia.org/wiki/kecerdasan>.

¹⁰ Montolalu, dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka.2005) h.12

disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Balok-balok ini ditemukan oleh Caroline Pratt seotang pendiri sekolah *Citi Dan Country*. Digunakan disekolah TK, yang sekarang disebut *Harriet Johnson Nursery School Harriet* mengelola/ memimpin sekolah itu pada tahun 1914 sampai beliau meninggal. Banyak sekolah-sekolah TK yang menggunakan balok-balok tersebut. Permainan balok telah terbukti sebagai alat yang paling berguna bagi anak dalam bermain dan belajar.

Penggunaan balok sebagai medium ekspresi dan memberi gambaran sekilas tentang ide-ide dan perasaan anak-anak sampai umur 2 sampai 6 tahun. Menurut Denish dan Berk (dalam Montolalu, dkk) mengemukakan bahwa belajar melalui permainan balok dianggap sebagai tempat bermain yang paling bermanfaat dan paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah.¹¹ Dalam bermain balok juga banyak memberi kesempatan bagi anak-anak untuk berkembang dalam berbagai cara.

b. Tahap-tahap Bermain Balok

Tujuh tahapan bermain balok yaitu sebagai berikut :¹²

Tahap Pertama balok dibawa anak-anak kemana-mana, tetapi tidak digunakan untuk membangun sesuatu. Tahap ini dilakukan anak usia 1-2 tahun. **Tahap Kedua** anak-anak mulai membangun balok-balok dijejerkan secara horizontal maupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang (usia 2 atau 3 tahun). **Tahap Ketiga** membangun jembatan (usia 3 tahun). **Tahap Keempat** membuat pagar untuk memagari suatu ruang (usia 2,3 dan 4 tahun). **Tahap Kelima**, membangun bentuk-bentuk yang dekoratif, bangunan-bangunan belum diberi nama, tetapi bentuk-bentuk simetris sudah tampak ada juga nama yang diberikan, namun tak ada hubungannya dengan fungsi bangunan tersebut (usia 4 tahun). **Tahapan Keenam**, sudah mulai memberi nama pada bangunan (usia 4 sampai 6 tahun). **Tahap Ketujuh**, bangunan-bangunan yang dibuat anak-anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya mereka ketahui (usia 5 tahun keatas).

c. Peran Permainan Balok dalam Meningkatkan kecerdasan visual-spasial Anak

Depdiknas ; saat membangun dengan balok anak mengamati bentuk, memikirkan bentuk satu dengan lainnya, kombinasi warna yang digunakan dan meletakkan obyek yang dibangun. Main pembangunan harus dikenalkan sejak dini, agar anak memiliki keterampilan dan pengalaman yang membantu mencapai kemampuan yang lebih rumit.¹³ Anak usia dini

¹¹ Montolalu, dkk. Bermain dan Permainan Anak. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2005) h.79

¹² Moeslishatoen, dkk. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta : PT Rineka Cipta. 1999) h.39

¹³ Depdiknas. Pengelolaan Main Pembangunan.(Jakarta: Direktorat PAUD.2009) h.8

yang belum mempunyai pengalaman dengan permainan balok, akan memulai dengan kegiatan sensormotor. Anak akan memulai membangun apabila mereka mengerti cara menggunakan balok-balok tersebut.

Permainan balok memiliki peran penting dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Dalam hal ini kegiatan bermain balok dapat membantu anak untuk menekspresikan tentang ide-ide yang anak miliki. Melalui permainan balok anak mendapatkan kesempatan berkembang dalam berbagai cara. Dengan bermain balok anak lebih memahami tentang bentuk, garis, warna, ukuran dan ruang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas, metode ini dilakukan untuk peningkatan kecerdasan Visual-Spasial melalui permainan balok pada anak kelompok B. TK Anggrek Mekar Haya-haya, kecamatan Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo. Variabel yang menjadi titik sasaran untuk menjawab permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut adalah sebagai berikut.¹⁴

- a) Variabel input menyangkut karakteristik anak, guru pelaksana tindakan, bahan pelajaran yang diajarkan sumber belajar yang digunakan, prosedur, evaluasi, lingkungan pembelajaran dan alat-alat pendukung lainnya.
- b) Variabel Proses, menyangkut proses tindakan yang telah direncanakan dalam hal ini penerapan melalui permainan balok dengan indikator sebagai berikut : Mengenal bentuk, mengenal ukuran dan mengenal ruang pada balok.
- c) Variabel output, berupa hasil belajar anak yang dapat diukur dari meningkatnya jumlah anak yang memiliki kecerdasan visual spasial melalui permainan balok.

Prosedur penelitian ini terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan/observasi serta tahap analisis dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Anggrek Mekar Haya-Haya Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo dengan jumlah anak 20 orang.

¹⁴ Suharsimi Arikunto, dkk. Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004) h.108

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Sebelum itu tim melakukan observasi awal terhadap subjek penelitian sebagai data awal untuk menjadi dasar penilaian dalam penelitian ini. Untuk jelasnya hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Dari kegiatan pembelajaran dengan persiapan pembelajaran terlampir diperoleh data sesuai table:

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			JLH
		M	KM	TM	%
1	Mengenal Bentuk	25%	30%	45%	100%
2	Mengenal Ukuran	25%	30%	45%	100%
3	Mengenal Ruang	25%	30%	45%	100%
	Rata-rata	25%	30%	45%	100%

Tabel 1: Data hasil pengamatan pada observasi awal

Ket. M = Mampu KM = Kurang Mampu

TM = Tidak Mampu

Dari tabel di atas terlihat bahwa kecerdasan visual-spasial anak, meliputi beberapa kriteria penilaian yaitu: 1) mengenal bentuk, 2) mengenal ukuran, 3) mengenal ruang

Berikut rincian penjelasan table observasi awal:

- (1). Aspek mengenal bentuk, terdiri dari 5 orang anak (25%) termasuk kategori mampu, 6 orang anak (30%) termasuk kategori kurang mampu, dan 9 orang anak (45%) termasuk kategori tidak mampu;
- (2) Aspek mengenal ukuran, terdiri dari 5 orang anak (25%) termasuk kategori mampu, 6 orang anak (30%) termasuk kategori kurang mampu, dan 9 orang anak (45%) termasuk kategori tidak mampu;
- (3) Aspek mengenal ruang, terdiri dari 5 orang anak (25%) termasuk kategori mampu, 6 orang anak (30%) termasuk kategori kurang mampu, dan 9 orang anak (45%) termasuk kategori tidak mampu.

Selanjutnya melalui jurnal pengamatan diperoleh hasil sebagai berikut: (a) Sebagian besar anak belum bisa memusatkan perhatiannya pada permainan balok, sehingga mereka belum dapat mencapai kematangan dalam mengenal bentuk, ukuran, ruang, dan menyusun balok sesuai bentuknya; (b) Kelihatan anak-anak yang sama sekali belum mampu melakukan kegiatan permainan balok; (c) Terdapat anak yang suka mengganggu dan

berebutan balok saat bermain; (d) Sebagian anak-anak yang secara berulang-ulang melakukan kegiatan yang sama, seperti menyusun balok membentuk bangunan rumah dan menara.

Dari data-data tersebut diperoleh tentang kecerdasan visual-spasial anak yang akan diusahakan peningkatannya. Untuk itu disiapkan segala sesuatu sesuai yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan siklus I pada pertemuan petaman yaitu penataan ruang kelas yang lebih nyaman bagi anak, desain kegiatan pembelajaran serta fasilitas penunjang lainnya.

a. Siklus I Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran untuk peningkatan kecerdasan visual-spasial anak TK ditentukan dengan persiapan pembelajaran terampil, maka diperoleh tabel berikut:

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			JLH
		M	KM	TM	%
1	Mengenal Bentuk	35%	35%	30%	100%
2	Mengenal Ukuran	30%	40%	30%	100%
3	Mengenal Ruang	30%	40%	30%	100%
	Rata-rata	31,7%	38,3%	30%	100%

Tabel 2: Data hasil pengamatan pada siklus I pertemuan pertama

Ket. M = Mampu KM = Kurang Mampu

TM = Tidak Mampu

Pada tabel diatas terlampir bahwa peningkatan pada kecerdasan visual-spasial anak yaitu: (1) Aspek mengenal bentuk, terdiri dari 7 orang anak (35%) termasuk kategori mampu, 7 orang anak (35%) termasuk kategori kurang mampu, dan 6 orang anak (30%) termasuk kategori tidak mampu; (2) Aspek mengenal ukuran, terdiri dari 6 orang anak (30%) termasuk kategori mampu, 8 orang anak (40%) termasuk kategori kurang mampu, dan 6 orang anak (30%) termasuk kategori tidak mampu. Aspek mengenal ruang, terdiri dari 6 orang anak (30%) termasuk kategori mampu, 8 orang anak (40%) termasuk kategori kurang mampu, dan 6 orang anak (30%) termasuk kategori tidak mampu.

Dari jurnal pengamatan diperoleh beberapa hasil pengamatan sebagai berikut. (a) Sebagian anak sudah berusaha melakukan permainan balok dengan baik yang termasuk pada aspek penilaian kecerdasan visual-spasial anak; b) Sebagian anak belum mampu melakukan kegiatan permainan balok dengan terarah; c) Masih adanya anak yang

mengalami kesulitan pada saat bermain balok; d) Kurangnya konsentrasi anak pada saat kegiatan permainan balok akan dimulai.

Berdasarkan uraian diatas masih sangat perlu untuk melakukan kegiatan siklus I pada pertemuan yang kedua.

b. Siklus I Pertemuan Kedua

Berdasarkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema yang telah ditentukan maka diperoleh hasil pada tabel berikut:

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			JLH
		M	KM	TM	%
1	Mengenal Bentuk	45%	30%	25%	100%
2	Mengenal Ukuran	45%	30%	25%	100%
3	Mengenal Ruang	40%	30%	30%	100%
	Rata-rata	43,3%	30%	26,7%	100%

Tabel 3: Data hasil pengamatan pada siklus I pertemuan kedua

Ket. M = Mampu KM = Kurang Mampu TM = Tidak Mampu

Pada tabel diatas terlampir bahwa peningkatan pada kecerdasan visual-spasial anak pada masing-masing aspek tersebut yaitu: (1) Aspek mengenal bentuk, terdiri dari 9 orang anak (45%) termasuk kategori mampu, 6 orang anak (30%) termasuk kategori kurang mampu, dan 5 orang anak (25%) termasuk kategori tidak mampu; (2) Aspek mengenal ukuran, terdiri dari 9 orang anak (45%) termasuk kategori mampu, 6 orang anak (30%) termasuk kategori kurang mampu, dan 5 orang anak (25%) termasuk kategori tidak mampu.; (3) Aspek mengenal ruang, terdiri dari 8 orang anak (40%) termasuk kategori mampu, 6 orang anak (30%) termasuk kategori kurang mampu, dan 6 orang anak (30%) termasuk kategori tidak mampu.

Dari jurnal pengamatan diperoleh beberapa hasil pengamatan sebagai berikut: (a) Beberapa anak lainnya yang belum berhasil, telah berusaha mencoba-coba membuat atau menyusun bangunan dari balok dengan benar; (b) Masih terdapat beberapa anak tidak mampu melakukan kegiatan permainan balok; (c) Masih adanya anak yang mengalami

kesulitan pada saat bermain balok; (d) Perhatian anak terhadap penjelasan guru masih kurang.

Melihat keberhasilan yang telah dicapai oleh anak tentang kecerdasan visual-spasial diatas, maka masih perlu melakukan tindakan pada siklus kedua.

c. Siklus II Pertemuan Pertama

Setelah dilaksanakan kegiatan pada siklus I pertemuan pertama dengan melaksanakan pembelajaran menerapkan permainan balok yang telah dikemukakan pada bab III, maka diperoleh hasil pada tabel 4. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kecerdasan visual-spasial yang dimiliki anak. Dengan demikian proses pembelajaran pada siklus ke II dengan persiapan pembelajaran terlampir, diperoleh hasil sesuai tabel sebagai berikut.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			JLH
		M	KM	TM	%
1	Mengenal Bentuk	70%	20%	10%	100%
2	Mengenal Ukuran	70%	20%	10%	100%
3	Mengenal Ruang	65%	25%	10%	100%
	Rata-rata	68,3%	21,7%	10%	100%

Tabel 4: Data hasil pengamatan pada siklus II pertemuan pertama

Ket. M = Mampu KM = Kurang Mampu TM = Tidak Mampu

Pada tabel diatas terlihat peningkatan yang baik, bahwa setiap anak telah memperlihatkan keberhasilan yaitu: (1). Aspek mengenal bentuk, terdiri dari 14 orang anak (70%) termasuk kategori mampu, 4 orang anak (20%) termasuk kategori kurang mampu, dan 2 orang anak (10%) termasuk kategori tidak mampu; (2) Aspek mengenal ukuran, terdiri dari 14 orang anak (70%) termasuk kategori mampu, 4 orang anak (20%) termasuk kategori kurang mampu, dan 2 orang anak (10%) termasuk kategori tidak mampu; (3) Aspek mengenal ruang, terdiri dari 13 orang anak (65%) termasuk kategori mampu, 5 orang anak (25%) termasuk kategori kurang mampu, dan 2 orang anak (10%) termasuk kategori tidak mampu.

Dari jurnal pengamatan diperoleh beberapa hasil pengamatan sebagai berikut: (a) Anak-anak telah menikmati kegiatan bermain balok dengan senang dan gembira; (b) Beberapa anak lagi yang berusaha mencoba dan memulai menyusun balok dengan benar dan

terarah; (c) Terdapat dua orang anak yang tidak mampu menentukan bentuk, garis, ukuran dan ruang tentang bangunan yang dibuatnya. Namun kedua anak tersebut dirangsang dan diberikan bimbingan secara terus-menerus.

d. Siklus II Pertemuan Kedua

Setelah kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama hasil yang diharapkan pada peningkatan kecerdasan visual-spasial anak, maka masih perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua dengan perolehan hasil sesuai tabel berikut:

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			JLH
		M	KM	TM	%
1	Mengenal Bentuk	80%	20%	0%	100%
2	Mengenal Ukuran	75%	25%	0%	100%
3	Mengenal Ruang	75%	25%	0%	100%
	Rata-rata	76,7%	23,3%	0%	100%

Tabel 5: Data hasil pengamatan pada siklus II pertemuan kedua

Ket. M = Mampu KM = Kurang Mampu

TM = Tidak Mampu

Pada tabel di atas terlampir bahwa terjadi peningkatan pada kecerdasan visual-spasial anak yaitu: (1) Aspek mengenal bentuk, terdiri dari 16 orang anak (80%) termasuk kategori mampu, 4 orang anak (20%) termasuk kategori kurang mampu, dan tidak ada lagi anak termasuk kategori tidak mampu; (2) Aspek mengenal ukuran, terdiri dari 15 orang anak (75%) termasuk kategori mampu, 5 orang anak (25%) termasuk kategori kurang mampu, dan tidak ada lagi anak termasuk kategori tidak mampu; (3) Aspek mengenal ruang, terdiri dari 15 orang anak (75%) termasuk kategori mampu, 5 orang anak (25%) termasuk kategori kurang mampu, dan tidak ada lagi anak termasuk kategori tidak mampu.

Selanjutnya mencermati kriteria kecerdasan visual-spasial berdasarkan tabel diatas telah diperoleh data 75% yang mampu dan 25% yang kurang mampu. Dan bahkan pada

aspek bentuk yang termasuk kategori mampu meningkat lebih dari yang diharapkan menjadi 80% atau 16 orang anak yang telah mampu.

Dari jurnal pengamatan diperoleh beberapa hasil pengamatan yakni: (a) Suasana belajar anak dalam kelas nyaman dan berjalan dengan lancar; (b) Anak-anak semakin antusias menikmati permainan balok; (c) Tidak terdapat lagi anak yang suka mengganggu temannya pada saat bermain balok, semua anak serius dengan kegiatan yang diberikan; (d) Sebagian besar anak telah dapat membedakan bentuk-bentuk dari balok, mengenal ruang dan dapat menyusun balok sesuai bentuknya; (e) Motivasi anak dalam permainan balok semakin meningkat, sehingga kegembiraan, perasaan senang, tertarik serta aktif dalam pembelajaran lebih meningkat lagi.

PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian tindakan kelas pada kecerdasan visual-spasial anak khususnya dalam peningkatan kecerdasan visual-spasial anak TK melalui permainan balok ini memiliki kinerja. Apabila minimal 75% anak sudah memiliki kecerdasan visual-spasial dalam pembelajaran atau meningkat dari 25% menjadi 75%. Berdasarkan standar tersebut, penelitian tindakan kelas ini menunjukkan hasil yaitu pada siklus I, 45% atau 9 orang anak sudah mampu atau memiliki kecerdasan visual-spasial yang diharapkan dan pada siklus ke II mencapai 75% atau 15 anak.

Hasil perolehan data terlihat bahwa siklus I meningkat menjadi 45%-50% dari observasi awal, siklus II mencapai rata-rata 75%-80% dari siklus I atau meningkat dari observasi awal. Selanjutnya berdasarkan jurnal pengamatan bersama maka pada observasi awal diperoleh data sekaligus kelemahan-kelemahan sebagai berikut: kurangnya kemampuan anak ditunjukkan oleh ketidakmampuan anak terhadap aspek-aspek pada kecerdasan visual-spasial pada saat bermain balok. Oleh karena itu pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan strategi pembelajaran yang telah didesain sebagai berikut: (a) Memotivasi kegiatan dengan permainan sederhana namun menyenangkan dan menyanyikan bersama lagu yang ada hubungannya dengan materi kegiatan sekaligus sebagai bahan persepsi; (b) Guru menyediakan dan membagikan macam-macam bentuk balok yang digunakan, kemudian menetapkan bentuk bangunan yang akan dibuat oleh anak; (c) Guru menjelaskan manfaat atau kegunaan atau kekurangan pada balok-balok tersebut; (d)

Kemudian anak-anak diarahkan untuk melakukan kegiatan bermain balok secara individual atau perorangan dan guru membimbing anak dalam bermain balok satu demi satu sambil membuat bentuk-bentuk bangunan; (e) Langkah terakhir diharapkan anak sudah mampu bermain balok dengan benar dan setiap keberhasilan anak diberi penguatan.

Untuk itu pada siklus ke II peneliti melakukan kegiatan-kegiatan berikut sebagai upaya perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan sebagai berikut: (a) Setelah diberikan apersepsi dan membagikan mainan balok, anak diharapkan membuat jenis-jenis pola bangunan; (b) Guru dalam hal ini memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat bentuk apa saja akan tetapi masih dalam tema lingkungan rumah; (c) Guru memberikan bimbingan bagi anak-anak yang belum mampu; (d) Guru mengeksplorasi hasil kemampuan anak dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang bentuk dan ukuran benda (balok); (e) Pemberian penguatan kepada anak agar mereka lebih semangat dan senang dalam melakukan aktifitas tersebut.

Dari pelaksanaan kegiatan tersebut telah menunjukkan hasil sebagai berikut: meningkatnya rata-rata persentase nilai kecerdasan visual-spasial anak sebesar 25% dari hasil observasi awal yakni menjadi 75% masing-masing pada aspek ruang dan ukuran, sedangkan pada aspek bentuk meningkat menjadi 80% atau sekitar 16 orang anak yang termasuk pada kategori mampu. Dengan demikian dalam pembelajaran melalui permainan balok kecerdasan visual-spasial anak meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tidak perlu melaksanakan lagi siklus berikutnya, sebab hal yang menjadi kelemahan sudah diketahui oleh guru dan hasilnya lebih meningkat lagi. Melihat hasil capaian yang ada, maka seluruh aspek yang telah dikategorikan telah berhasil secara keseluruhan dari aspek kecerdasan visual-spasial baik dari siklus I maupun siklus II telah mencapai peningkatan dari yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dengan demikian maka hipotesis penelitian tindakan kelas ini yang menyatakan bahwa “Jika pembelajaran menggunakan permainan balok, maka kecerdasan visual-spasial dapat meningkat pada anak kelompok B TK Anggrek Mekar Haya-Haya Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilaksanakan pada penelitian tindakan kelas ini pada setiap bab, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial pada anak

kelompok B TK Anggrek Mekar Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo dapat ditingkatkan melalui permainan balok dan telah memperlihatkan peningkatan: dari 25% atau 5 orang anak menjadi 80% atau 16 orang anak yang telah mampu. Hal ini dapat dikatakan telah mencapai hasil yang telah ditetapkan pada indikator kinerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar dan Ahmad, Arsyad. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Avabeta CV
- Arikunto, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksar. . 2004.
- Armstrong, Thomas. *Menerapkan Kecerdasan Jamak di Sekolah*. Bandung: Kaifa.. 2004
- Ariyanto dan Erika. *Pentingnya Permainan*. (Online) tersedia di <http://www.sabda.org/pepak/pustaka/061151.2006>
- Berdekakamp dan Copple. *Kemampuan Visual-Spasial Anak TK*. <http://www.id.wikipedia.org/wiki/kecerdasan>. 1997
- Campbell, Linda, dkk. *Mutiple Intelegences , Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Depok : Inisiasi Press. 2002
- Depdiknas. *Pengelolaan Main Pembangunan*. Jakarta: Direktorat PAUD.2009
- Dirjen Pendidikan Luar Sekolah. *Menyongsong Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Jamak di Masa Depan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.2004.
- Gardner, Howard. *Multiple Intelligensi*. Jakarta: Rineka Cipta. 1993.
- IKIP. *Pedoman dan Penulisan Skripsi dan Makalah*. Gorontalo:Universitas Negeri Gorontalo. 2007.
- Montolalu, dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2005.
- Moeslishatoen, dkk. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta. 1999.
- Nurlaila, dkk. *Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) untuk Mengembangkan Multiple Intelegency*. Jakarta: Darma Graha. 2004.