**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Teori *Multiplle Intelegence* yang dikemukakan oleh Howard Gardner yang sangat fundamental di bidang ilmu pengetahuan. Teori tersebut membuka mata dunia yang selama ini mengidentikkan suatu kecerdasan dengan nilai IQ. Kecerdasan visual-spasial merupakan salah satu dari 9 kecerdasan majemuk Gardner. Anak yang memiliki kecerdasan ini merupakan anak yang memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan berbagai hal dan memiliki kelebihan dalam hal berpikir melalui gambar (Hildayani, 2005:5.16).

Anak yang memiliki kecerdasan ini dapat dilihat dari kesehariannya misalnya anak dapat menceritakan gambar dengan jelas, lebih senang membaca peta, diagram, lebih menyukai gambar daripada teks, menyukai kegiatan seni, pandai menggambar yang terkadang mendekati atau persis aslinya. Dalam kehidupan peranan kemampuan visual-spasial dapat dilihat dari ilustrasi yang digambarkan oleh Pamadhi (2008:8.3) seperti seorang yang mengaktifkan pesawat televisi. Ketidakmampuan orang membaca modul mengakibatkan dia malas untuk mengaktifkannya sendiri dan menyuruh orang untuk mengaktifkan pesawat televisinya. Contoh tersebut memperlihatkan bahwa betapa pentingnya seseorang untuk mampu membaca modul, gambar atau petunjuk manual. Karena sebagian besar paket petunjuk pemeliharaan dan menyetel itu berupa gambar keterangan tentang seluk beluk pesawat, tipe dan kekhususan.

1

Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kelemahan dan kesulitan belajar memahami konsep dasar bermain. Dengan aktivitas dan permainan yang monoton berakibat kecerdasan visual spasial anak rendah. Hal itulah yang membuat anak kurang dalam pengembangan kecerdasan visual spasial. Karena anak memiliki anggapan bahwa bermain dengan alat permainan merupakan permainan yang sulit dan tidak disukai. Sementara itu selama ini alat permainan yang dimiliki oleh guru sangat minim. Agar materi pelajaran yang disampaikan guru kepada anak lebih mudah diterima maka guru perlu melakukan tindakan-tindakan tertentu yang dirasa perlu untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial.

Dengan menggunakan media balok, penulis mencoba ingin melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan visual-spasial anak didik. Penulis akan mengembangkan daya kreativitas anak dalam bermain dengan menggunakan media balok..

Melalui permainan media balok ini anak-anak akan berkesempatan untuk mengembangkan kreativitas. Menurut Apriani (2007:8) “kemampuan visual-spasial sangat dibutuhkan anak ketika belajar, terutama ketika anak diperkenalkan dengan huruf-huruf, angka, dan bentuk”.

Anak yang kurang memiliki kemampuan visual-spasial akan merasa kebingungan saat diperkenalkan dengan huruf sehingga terjadi penafsiran huruf yang terbalik seperti b dan d.Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan juga dapat merangsang kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya sejak usia dini, karena dalam proses pembelajaran terjadi proses interaksi antara guru dan anak sehingga mampu mengembangkan kreativitas anak, salah satunya yaitu dengan menggunakan balok.

Mengingat pentingnya kecerdasan visual-spasial anak maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan media balok dalam bermain untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial pada anak didik.

Melalui observasi awal, penulis di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone terhadap kecerdasan visual-spasial anak belum terlalu merata bahkan tidak begitu nampak. Ketika bermain balok, anak hanya menyusunnya ke atas dan ke samping, ketika ada kegiatan menggambar bebas, masih ada anak yang kebingungan akan membuat gambar apa sedangkan sekolah sendiri menginginkan anak memiliki kemampuan visual-spasial dua arah berpasangan, seperti depan-belakang, samping kiri-kanan, anak dapat membedakan warna, anak dapat menata balok, anak dapat bermain warna di atas kertas, anak dapat melihat kertas dengan rapi sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus/kasar mereka.

Selain itu, media yang digunakan juga kebanyakan berupa lembar kerja dalam bentuk buku yang berisi latihan-latihan yang lebih menekankan pada kemampuan akademik. Minimnya pembelajaran yang bisa menggali kemampuan visual-spasial anak serta kurangnya keterlibatan anak dalam mengeksplorasi media atau sumber belajar yang bisa mengasah kemampuan mereka merupakan faktor utama yang menjadi masalah mengapa anak memiliki kemampuan yang minim khususnya kemampuan visual-spasial.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah bermain balok berpengaruh terhadap kecerdasan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone”?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan kegiatan bermain balok berpengaruh terhadap kecerdasan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan sibulue Kabupaten Bone.

1. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang dikemukakan diatas maka hasil penelitian diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Adapun maanfat teoretis dan manfaat praktis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dibidang pendidikan pada anak usia dini, terutama dalam hal pengembangan kecerdasan visual-spasial anak melalui bermain balok.

1. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan bisa menjadi bahan masukan dalam menghadapi anak untuk dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak dalam masa perkembangannya.
2. Memberikan masukan kepada mahaanak dan pendidik anak usia dini dalam membuka cakrawala berfikir mereka akan pentingnya kecerdasan visual-spasial.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**

**Pengertian bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sesorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Nandang Rusmana (2009:6) “istilah *play* (bermain) dan *game* (permainan) memiliki makna berbeda dalam literatul konseling bermain”. Bermain juga dipandang sebagai suatu perilaku yang muncul secara alamiah yang dapat ditemukan dalam kehidupan manusia dan binatang. Aktivitas suka rela dan spontan yang tidak memiliki titik akhir atau tujuan tertentu.

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi yang dimilikinya. Perkembangan anak pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari lingkungan tempat anak tersebut tumbuh dan berkembang. Kehidupan anak pada usia TK merupakan masa bermain. Melalui permainan anak belajar secara tidak langsung. Jadi, pada periode ini bila guru bermaksud melatih kemampuan atau keterampilan, sebaiknya dilakukan dengan bermain.

Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog, ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Menurut Spodek (1991:102), bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

6

Hurlock, (1978:320) mengemukakan pula bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan berkerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.

Menurut Gordon dan Browne, (Moeslichaton, 2004:24), bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Dworetsky, (Moeslichaton, 2004:395), bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan di laksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel.

Menurut Freud (Slameto, 2003: 66) menyatakan bahwa “bermain merupakan alat pelepas emosi”. Dengan bermain anak akan melepaskan dan mengekspresikan segala emosi mereka sehingga anak akan belajar tentang mengendalikan emosi yang ada dalam diri mereka. Menurut Erikson (Slameto, 2003:166) mengungkapkan bahwa “bermain merupakan cara yang dapat menggembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial anak”. dalm kefiatan bermain, anak juga dilatih untuk memecahkan masalah seperti dalam membuat sesuatu, anak akan menggunakan daya pikirnya untuk menciptakan hal-hal yang berbeda seperti yang diungkapkan oleh Bruner dan Sutton-Smith (Slameto, 2003:65) bahwa “bermain merupakan proses berfikir secara fleksibelkarena anak dihadapkan pada situasi, kondisi, dan objek yang memungkinkan menggunakan berbagai kemampuan berfikir dan memecahkan masalah”.

Sebagaimana dikemukakan oleh Froebel (Masitoh, dkk. 2005: 5) mengemukakan bahwa “melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya”. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif maupun berfikir verbal. Filsuf Yunani Aristoteles (Andang, 2009:13) berpendapat bahwa “anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti”. Bermain juga merupakan suatu kekuatan pendorong dalam kehidupan manusia. Pada masa bayi dan masa kanak-kanak akhir, bermain memiliki suatu peran kunci untuk eksplorasi, melatih otot dan pikiran, dan berhubungan dengan orang lain. Kalangan konselor dan terapis telah lama memahami kekuatan dari bermain pura-pura sebagai medium ekspresi material psikis. Dalam konseling anak, bermain seringkali merupakan pengganti bagi verbalisasi, ekspresi fantasi, atau asosiasi bebas. Material yang biasanya dipakai dalam konseling bermain adalah mainan dan bahan-bahan yang dapat dimainkan dengan beragam cara dan memiliki nilai simbolik yang tinggi. Hughes (Andang, 2009: 24-25) seorang ahli perkembangan anak menekankan bahwa dalam kegiatan bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

1. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan;
2. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, serta tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa;
3. Menyenangkan dan dapat dinikmati;
4. Menghayal untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas;
5. Melakukan secara aktif dan sadar.
6. **Fungsi bermain bagi anak Taman Kanak-kanak**

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak.Menurut Hartley, Frank dan Goldenson (Gordon & Browne, 1985:268) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan.
7. Mencerminkan pertumbuhan.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.
9. **Bermain balok**
10. **Pengertian bermain balok**

Bermain balok adalah merupakan salah satu permainan aktif, dimana dalam permainan ini adalah permainan yang dirancang khusus untuk bermain balok, diutamakan untuk anak usia 3-6 tahun. Bermain balok membantu mengembangkan potensi kecerdasan logika matematika dan sains, juga dapat memecahkan masalahnya serta kestabilan perkembangan emosinya.

Menurut Piaget dan Vygotsky, MIT (Sudono, 2006: 125) bahwa “untuk lebih meningkatkan pengertian dan memperkaya permainan balok dapat dimotivasi dengan beragam cara bermain balok”. Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia balita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya. Sedangkan untuk anak usia balita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya.

Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif. Hollow Block (balok berongga) sangat ideal bagi anak untuk melakukan permainan dramatis. Dalam waktu yang singkat balok yang besar ini dapat menjadi sebuah boneka, rumah, bis, atau pemadam kebakaran. Unit Block (balok-balok kecil dengan berbagai bentuk atau kita sebut balok satuan) dapat memberikan kegiatan belajar yang sehat yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, ilmu pengetahuan, geometri, studi sosial dan banyak lagi. Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ).

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat) sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Semua anak akan melalui tahapan dalam bermain menggunakan balok : membawa balok-balok berkeliling. Balok-balok ini terbuat dari kayu yang ringan dan tanpa dipoles cat sehingga tidak mengandung bahan kimia. Kayu ini dipotong-potong menjadi berbagai macam bentuk geometris (kubus, balok persegi panjang, silinder, segitiga, lingkaran, setengah lingkaran, dll) dan dalam berbagai ukuran (besar, sedang , kecil).

Dalam bermain balok, balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai kontruksi. Alat-alat bermain balok memang mahal harganya dan membutuhkan banyak tempat, namun hasil bermain balok sangat berharga.

Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerjasama mata, tangan serta koordinasi fisik. Anak juga belajar konsep matematika. Dengan balok anak dapat berbuat sesuatu, misalnya membuat menara, mobil-mobilan, jembatan, rumah-rumahan dan sebagainya. Mereka juga dapat mengangkat, menumpuk, mengelompokkan, menggabungkan balok-balok tersebut untuk bermain dan lain-lain.

Permainan balok tersebut sangat penting bagi perkembangan anak di berbagai bidang termasuk bahasa, kemampuan sosial, pengetahuan, matematika, kemampuan motorik dan kemampuan dalam pembelajaran sosialnya. Di pusat permainan balok, anak-anak bermain baik sendiri-sendiri maupun secara berkelompok menggunakan balok dengan berbagai bentuk serta ukuran. Secara alami anak-anak dipancing untuk datang ke tempat ini karena sangat aktif, menyenangkan dan kreatif.

Pusat permainan balok tersebut membiarkan anak-anak membangun bangunan-bangunan, mempelajari tentang ketinggian dan masa, mengenali bentuk, bekerjasama, meningkatkan koordinasi mata-tangan dan belajar bagaimana membersihkan dan menyimpan segala sesuatunya kembali.

Jadi dapat disimpulkan dengan anak bermain balok semua kemampuan anak dapat dikembangkan yaitu baik pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.

1. **Manfaat Bermain Balok**

Manfaat dari bermain balok (Wulan Yulia, Artikel: Dunia Anak, 2005) antara lain:

1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, 2) Mengenalkan konsep dasar matematika, 3) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak, 4) Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa), 5) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain.

Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

Dalam dokumen Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini berjudul ”Main Pembangunan” yang merupakan bahan pelatihan ”Lebih Jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran”, halaman 3, dapat kita temukan pendapat Reifel (1984), Phelps dan Hanline (Masitoh, 2005:12) mengenai keuntungan main balok, yaitu sebagai berikut:

a) Keterampilanberhubungan dengan teman sebaya, b) Kemampuan berkomunikasi, c) Kekuatan dan koordinasi motorik kasar dan halus, d) Konsep matematika dan geometri, e) Mengembangkan pemikiran simbolik, f) Pengetahuan pemetaan, g) Keterampilan membedakan penglihatan.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

* + - 1. Keterampilan Berhubungan dengan Teman Sebaya

Sudut/sentra balok adalah tempat anak bermain bersama dan berbagi pengalaman. Ide seorang anak tentang bagaimana membangun ”kebun binatang” mungkin berbeda dengan ide anak lainnya, tapi anak belajar menghargai sudut pandang yang berbeda dan mereka saling belajar satu sama lain. Pada saat mereka membuat bangunan bersama, mereka memecahkan masalah bersama dan belajar manfaat bekerja sama.

* + - 1. Kemampuan Berkomunikasi

Komunikasi diperlukan oleh anak manakala ia ingin menyatakan pendapat atau keinginannya tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya, kepada teman bermainnya atau kepada pendidik. Kegiatan ini mengembangkan kemampuan berbahasa anak khususnya bahasa lisan.

* + - 1. Kekuatan dan Koordinasi Motorik Halus dan Kasar

Balok adalah alat bermain yang berguna untuk pengembangan fisik anak. Anak menggunakan otot besar untuk memindahkan balok. Pada saat mereka secara berhati-hati menempatkan balok untuk membentuk sebuah jembatan atau bentuk tertentu, mereka menggunakan otot kecil, yang sangat penting untuk perkembangan menulis.

* + - 1. Konsep Matematika dan Geometri

Oleh karena balok diciptakan dalam bentuk matematis, maka anak yang memainkannya dilatih memiliki pengertian konkret dari konsep-konsep penting dalam berpikir logis. Mereka belajar ukuran, bentuk, jumlah, urutan, lokasi, panjang dan berat pada saat mereka membangun dan merapikan balok.

* + - 1. Mengembangkan Pemikiran Simbolik

Membangun balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Sejak anak-anak mempunyai pengalaman dengan dunia sekelilingnya, mereka merekam gambaran dalam pikirannya tentang apa yang mereka lihat. Bermain dengan balok memberi mereka kesempatan untuk menciptakan kembali bentuk yang mereka ingat dalam bentuk konkret. Kemampuan merealisasikan bayangan tentang apa yang pernah dilihatnya merupakan kemampuan penting yang diperlukan anak untuk berpikir abstrak. Biasanya kreasi bangunan yang dibuat anak mirip dengan suatu bangunan yang pernah disaksikannya sehingga ia mulai menamai bentuk yang dibangunnya, seperti rumah, jalan, jembatan.

* + - 1. Pengetahuan Pemetaan

Pada waktu anak membuat bangunan rumah maka ia harus menetapkan letak ruang tamu, kamar tidur, dapur atau pada saat ia membangun suatu apartemen yang besar, ia harus menentukan dimana letak lobi atau bagaimana bentuk setiap lantai. Ini semua memberikan pengetahuan pemetaan kepada anak.

* + - 1. Keterampilan Membedakan Penglihatan

Bentuk dan ukuran balok yang bermacam-macam membuat anak harus memilih mana yang paling cocok untuk diletakkan pada bangunan yang akan atau sedang dibuatnya. Untuk itu, anak harus memperhatikan baik-baik bentuk dan ukuran balok. Keadaan ini akan melatih keterampilan anak dalam membedakan penglihatannya.

1. **Fungsi Bermain Balok bagi Perkembangan Anak**

Bermain balok membantu anak memahami dunia sekitar. Ia dapat menyelidiki dan menemukan sesuatu, menguji teori mereka. Fungsi bemain balok terhadap perkembangan intelektual atau kemampuan berpikir (kognitif) anak terdiri dari 5 fungsi menurut Moeslichatoen, (2004 : 47) yaitu, “a) merangsang perkembangan kognitif, b) membangun struktur kognitif, c) membangun kemampuan kognitif, d) belajar memecahkan masalah, e) mengembangkan kemampuan konsentrasi”.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Merangsang perkembangan kognitif

Kemampuan anak berimijinasi dan berfantasi, menandakan bahwa iapun mulai mampu berpikr abstrak. Melalui bermain, kemampuan abstrak ini semakin terasa. Ini membuatnya semakin jelas mengenal konsep-konsep seperti besar kecil, atas-bawah, penuh kosong. Sementara permainan mengajar anak menghargai aturan, keteraturan dan logika.

1. Membangun stuktur kognitif

Melalui pengalaman dan penghayatannya saat bermain, anak mengasimilasi informasi, sehingga pengetahuan dan pemahamannya menjadi lebih kaya dan lebih dalam.

1. Membangun kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif meliputi kemampuan mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengurut, mengamati, membedakan, membuat peramalan, menarik kesimpulan, membandingkan dan menentukan hubungan sebab-akibat. Saat bermain, anak belajar mengorganisasikan materi. Pengorganisasian ini tidak jarang menuntut perbedaan yang cermat, misalnya memilih ukuran bentuk dan warna.

1. Belajar memecahkan masalah

Saat bermain, anak sering terlibat dalam proses pemecahan persoalan. Sebaliknya, anak yang kreatif dapat ‘menyiasati’ dunia luar sehingga ia asyik dengan ide-ide dalam pikirannya, sehingga ia tampak lebih sabar menunggu.

1. Mengembangkan kemampuan konsentrasi

Tanpa rentang perhatian yang memadai, anak tidak mungkin asyik bermain balok. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara imajinasi dan panjangnya rentang perhatiaan anak, dimana anak yang kurang imajinatif cenderung mudah teralih konsentrasinya.

1. **Bentuk-bentuk permainan balok**

Permainan susun balok adalah permainan yang sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi anak. Karena itu di butuhkan suatu permainan susun balok di buat dalam berbagai bentuk.

Adapun bentuk permainan balok menurut Patmonodewo, (2003:11) “di bagi atas menurut bentuk, menurut ukuran, menurut warna”.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Menurut bentuk

Bentuk dari permainan balok yaitu berbentuk geometri seperti lingkaran, setengah lingkaran, segitiga, segiempat, dan lain-lain.

1. Menurut ukuran

Ukuran dari permainan balok adalah besar, kecil, panjang dan pendek.contohnya: ada segitiga besar dan juga segitiga kecil, ada segi empat panjang, dan ada segi empat pendek.

1. Menurut warna

Warna dari permainan balok itu berwarna-warni, ada biru, hijau, kuning, merah, pink, coklat, orange, hitam dll.

1. **Langkah-langkah bermain balok**

Salah satu permainan aktif adalah bermain bebas dan spontan atau eksplorasi. Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan, dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya

Permainan balok dalam hubungannya dengan peningkatan kemampuan kognitif adalah bahwa permainan ini sangat membantu mengasah kreatifitas anak. Selain melatih kesabaran, ketelitian, jiwa seni bisa didapatkan anak lewat permainan ini.

Adapun langkah-langkah kegiatan di sentra balok (Luluk, 2008 : 11.25) adalah sebagai berikut :

Pendidik menyiapkan alat-alat yang akan digunakan, alat-alat penunjang dan berbagai jenis balok yang akan digunakan

Pendidik mengenalkan balok-balok dan alat-alat penunjang atau permainan lain yang akan digunakan

Pendidik memanggil anak dan memilih 2 -3 orang temannya untuk bergotong royong mengambil alat yang telah disediakan sambil menyebutkan bentuk dan warnanya.

Anak mulai membangun dengan balok dan guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja atau ikut bermain sambil memberi motivasi jika diperlukan

Selesai membangun balok, anak-anak diperbolehkan mengambil boneka orang, binatang, tamanan mainan, mobil-mobilan (asesoris). Guru dapat menentukan dan membatasi jumlahnya, dan apabila diperlukan guru dapat menawarkan balok berwarna dengan jumlah yang dibatasi.

Selesai membangun balok dan asesorisnya, kemudian anak bermain microplay

Dalam kegiatan tersebut anak menceritakan hasil karyanya dan menghitung jumlah balok yang sudah digunakan

Selesai bermain balok, anak-anak mengembalikan balok tersebut sesuai dengan tempatnya

1. **Kecerdasan Visual-Spasial**
2. **Pengertian**

Menurut Gardner (Hildayani, 2005:5.4-5.6) kecerdasan visual-spasial merupakan kecerdasan yang tercermin pada kemampuan untuk membentuk mental model, melakukan atraksi, dan mengoperasikan model tersebut. Anak yang memiliki kecerdasan ini memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan berbagai hal dan memiliki kelebihan dalam hal berpikir melalui gambar. Anak-anak ini berpikir dalam bentuk gambar dan dalam bentuk menghayal.

Kecerdasan visual-spasial menurut Pamadhi (2008:8.4) merupakan “kemampuan merasakan dunia visual secara akurat dan menciptakan kembali berbagai kesan visualnya sendiri”. Kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk mengamati kondisi, warna, bentuk, dan tekstur dalam “mata pikiran” dan memproduksi ulang atau mengubah kesan-kesan ini menjadi berbagai representasi visual aktual seperti bentuk-bentuk seni.

Kecerdasan visual-spasial menurut Hildayani (2005:5.16) adalah “kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam mengenai hubungan antara objek dan ruang”. Dengan kemampuan ini, anak akan peka dengan konsep ruang dan mereka mampu membentuk imajinasi mereka ke dalam ruang tersebut, sesuai dengan apa yang diterangkan oleh Menurut Gardner (Hildayani, 2005:5.16) bahwa “anak mampu untuk menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya atau mampu menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi seperti dijumpai pada orang dewasa yang menjadi pemahat atau arsitek”.

Menurut Abdurrahman (Apriani, 2007:56) ada lima jenis kemampuan visual-spasial, yaitu:

Hubungan keruangan (spatial relation)

Menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang. Dimensi visual ini mengimplikasi persepsi tentang tempat suatu objek atau symbol (gambar, huruf, angka) dan hubungan ruangan yang menyatu dengan sekitarnya.

Diskriminasi visual

Menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari objek yang lain. Dalam tes kesiapan belajar misalnya anak diminta menemukan gambar kelinci yang bertelinga dua. Jika anak diminta untuk membedakan antara huruf m dan n, anak harus mengetahui jumlah kaki pada tiap huruf tersebut.

Diskriminasi bentuk dan latar belakang

Menunjuk pada membedakan suatu objek dari latar belakang yang mengelilinginya. Anak yang memiliki kekurangan dalam bidang ini tidak dapat memusatkan perhatian pada suatu objek karena sekeliling objek tersebut ikut memperngaruhi penglihatannya, akibatnya dari keadaan seperti itu anak menjadi terkecoh perhatiannya oleh berbagai rangsangan yang berada disekitar objek yang harus diperhatikannya.

Visual clouser

Menunjuk pada kemampuan mengingat dan mengidentifikasi suatu objek meskipun objek tersebut tidak diperhatikan secara keseluruhan.

Mengenal objek

Menunjuk pada kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat mereka memandang. Pengenalan tersebut mencakup berbagai bentuk geometri, hewan, huruf, angka, kata dan sebagainya.

Dalam kegiatan pembelajaran yang untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial anak dengan memberikan pengenalan bentuk-bentuk yang dibuat dari kertas hingga anak akan menciptakan suatu bentuk dengan secara kreatif. Senada yang diungkapkan oleh Pediatri (2009:2) yang mengatakan bahwa “gunakan kegiatan yang melibatkan semua indera anak dalam pembelajaran yang diawali dengan mengenalkan model dan diakhiri dengan menciptakan sesuatu”.

Kegiatan tersebut bertujuan untuk membantu mengembangkan strategi dalam memecahkan permasalahan mengenai ruang. Stimulus persepsi visual dapat dilakukan dengan dengan menggunakan kertas, membentuk kertas tersebut dengan teknik origami atau hanya dengan meremas-remasnya hingga membentuk sesuatu yang memiliki pola yang berbeda, dari bentuk pola sederhana hingga pola yang rumit.

Sebuah ungkapan yang mengatakan bahwa anak adalah peniru yang ulung merupakan hal yang benar. Olehnya itu, berikan model-model dalam bentuk gambar yang dapat ditiru oleh anak sehingga anak akan lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran dan memungkinkan anak akan menemukan sesuatu yang baru. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kostelnik (Masitoh, 2005:7.4) bahwa “pengalaman langsung harus mendahului penggambaran atau sesuatu yang lebih abstrak dan model yang lebih konkret daripada gambar, dan gambar lebih konkret daripada kata-kata”.

Dari hasil penelitian Gardner (Nanci, 2006:3) orang-orang yang memiliki kecerdasan visual-spasial ini lebih banyak dipengaruhi otak kanan, yaitu bagian otak yang bertugas memproses ruang. Gardner juga menggambarkan anak yang cerdas visual tidak hanya memiliki kemampuan dalam hal menggambarkan tapi juga mengkonstruksikan objek ide di dalam pikiran mereka. selain itu kecerdasan ini juga memberi kemampuan untuk membedakan dan menemukan berbagai kombinasi atau gradasi warna.

Tidak heran anak-anak ini suka sekali mendekorasi kamarnya. Namun ditegaskan oleh Gardner, kecerdasan ini bukan hanya anugrah semesta dari Tuhan, tapi juga bisa ditumbuhkan, asal orang tua, wali atau guru bisa menstimulasi kemampuan ini melalui beragam kegiatan.

Anak yang memiliki kecerdasa visual-spasial memiliki bisa dilihat dari kemampuan mereka, seperti yang diungkapkan oleh Widodo (2009:2), yaitu:

* + - * 1. Anak biasanya suka memperhatikan gambar, peta, vidio, dan film. Dengan kegemaran melihat gambar anak akan mudah dalam membedakan bentuk-bentuk huruf, misanya perbedaan huruf kecil b dan d; huruf kecil p, dan q; dan huruf kecil m dan n. Sehingga mudah bagi anak yang memiliki kelebihan kecerdasan ini dalam hal membaca dan menulis. Olehnya itu, untuk menstimulus kecerdasan visual-spasial pada anak, guru dapat melengkapi ruang kelas dengan berbagai gambar, lukisan, warna, peta, model grafik, dan sebagainya.
        2. Mempunyai kelebihan dalam hal baca tulis.
        3. Biasanya mempunyai kemampuan yang baik dalam bidang menggambar atau seni lukis.Kemampuan dalam tata letak ruang memungkinkan anak yang memiliki kecerdasan ini dapat menjadi seorang pelukis ataupun seorang arsitektur yang memiliki kemampuan membuat struktur bangunan dengan berbagai dimensi. Untuk merangsang kecerdasan ini berikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya dalam bereksperimen di semua wilayah seni visual.
        4. Mereka menggunakan penalaran dan logika berdasarkan gambar atau lambang dengan baik. Selain memudahkan anak dalam mengenal gambar, kecerdasan visual-spasial juga membantu anak dalam menggunakan nalar dan logika mereka. Misalnya dalam proses pembelajaran matematika yang membutuhkan penalaran da logika.
        5. Mereka berfikir secara konseptual dalam kerangka pola-pola gambar atau simbol dan mampu membuat hubungan antara berbagai ragam informasi yang didapat.
        6. Menerangkan dunia gambar dengan tepat. Dengan hanya melihat rangkaian gambar anak dapat memahami arti dari gambar tersebut. Misalnya rentetan gambar petunjuk penggunaan alat-alat elektronik. walaupun tidak paham dengan bahasa petunjuk penggunaan dan hanya menggunakan arahan dari gambar dengan kecerdasan visual-spasial yang dimiliki anak akan mampu menerangkan maksud dari gambar tersebut.
        7. Menggambarkannya kembali atau mengubahnya dalam pikiran atau tulisan. Imajinasi anak pada kecerdasan ini selalu bergerak dan berfikir untuk berkreasi.
        8. Membuat atau mengerjakan teka teki silang.Membantu anak dengan memberikan teka-teki silang dalam bentuk sederhana lalu menugaskan anak untuk menebaknya. Bila anak telah paham apa yang dimaksud dengan teka-teki silang, berikan anak kebebasan untuk menggunakan imajinasinya dalam berkreasi membuat teka-teki silangnya sendiri.
        9. Membuat metafora berbentuk gambar dan analogi (mengkin melalui karya seni).
        10. Membuat dan merekayasa gambar. Membuat dan memperbaiki barang-barang serta memberikan interpretasi pada gambar-gambar.

Begitu pentingnya kemampuan visual-spasial bagi kehidupan maka sudah sewajarnya kita harus mengembangkan kecerdasan tersebut. Rosner mengemukakan (Apriany, 2007:9) salah satu pengembangan kemampuan visual-spasial diantaranya adalah kegiatan yang mendorong anak ke arah penemuan strategi pola ruang yang terorganisir pada tingkat yang diperlukan untuk perkembangan anak. Sebagai contoh aktivitas yang mengajarkan anak bagaimana cara menyalin desain geometris yang jarang ditemukan, pola mozaik, membuat kolase dan membentuk konstruksi dengan cara menarik garis.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual-spasial sangat penting bagi tumbuh kembang anak. kemampuan visual-spasial ini dapat membantu anak dalam proses belajar mengajar serta mengenali lingkungan sekitarnya. Misalnya kemampuan hubungan keruangan merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran matematika, juga membantu anak dalam kegiatan membedakan berbagai huruf dan kata secara visual sehingga anak dapat belajar membaca dengan baik.

1. **Indikator**

Dari beberapa pengertian para ahli yang dijelaskan secara rinci di atas, dapat ditarik beberapa indikator yang menjadi tolak ukur keberhasilan seorang anak dalam meningkatkan kemampuan visual-spasialnya, yaitu: Diskriminasi visual-spasial

1. **Langkah-langkah rencana pembelajaran**

Menurut Jamaris (2005) proses pembelajaran adalah suatu proses yang direncanakan dengan sistematis. Perencanaan yang sistematis membantu pendidik untuk melihat secara menyeluruh aspek-aspek yang terkait dengan proses belajar. Secara garis besar, perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan apa yang akan dicapai oleh suatu kegiatan pembelajaran, cara apa yang dipakai untuk menilai pencapaian tersebut, materi atau bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikannya, serta alat atau media apa yang diperlukan. Dengan perencanaan pembelajaran, guru dapat memperkirakan, mempersiapkan dan menentukan tindakan apa yang akan dilakukan waktu proses belajar berlangsung. Pada tahap ini guru mempersiapkan segala sesuatunya agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008:46). Dalam membahas rancangan kegiatan pemberian tugas, berikut langkah-langkah melaksanakan pemberian tugas oleh guru:

1. Menetapkan tujuan
2. Menyiapkan sarana, peralatan, dan tempat
3. Menetapkan langkah-langkah kegiatan bermain
4. Melaksanakan kegiatan
5. Memonitor kegiatan
6. Menilai kegiatan
7. **Kerangka Pikir**

Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan dalam memvisualisasikan berbagai hal dalam bentuk-bentuk gambar. Kecerdasan visual spasial bagi anak sangat penting. Anak yang cerdas visual tak hanya menggambarkan tapi juga mengkonstruksikan obyek ide di dalam pikiran mereka. Selain itu, dengan kemampuan ini anak juga dapat membedakan dan menemukan berbagai kombinasi atau gradasi warna. Melalui penggunaan bermain balok sebagai stimulus untuk mengembangkan kemampuan visual-spasial anak. Dengan melihat beberapa kajian pustaka di atas metode ini dianggap dapat berfungsi secara maksimal dalam proses pembelajaran pengembangan kemampuan visual-spasial anak. untuk memudahkan dalam meneliti kemampuan visual-spasial maka peneliti menggunakan indikator perkembangan sebagai acuan penilaian agar dalam kegiatan penilaian bisa berjalan secara terstruktur. Olehnya itu, untuk lebih mudah dipahami peneliti merumuskannya ke dalam skema kerangka pikir sebagai berikut:

**Kecerdasan**

**Visual-spasial**

**Guru**

**Indikator:**

* 1. Hubungan keruangan
  2. Diskriminasi visual
  3. Diskriminasi bentuk dan latar belakang
  4. Visual clouser
  5. Mengenal objek

**2.1 Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis**

Ada pengaruh bermain balok terhadap kemampuan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan Penelitian

Menurut Abimanyu dan Sulaiman (2003. 23-29) bahwa “pendekatan penelitian adalah penetapan jenis penelitian dan prosedur penelitian yang digunakan disertai dengan alasan penetapannya”. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2008: 107) bahwa penelitian eksperimen adalah “penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan *(treatment)* tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**

Variabel penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu variabel yang berpengaruh adalah bermain balok, sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah variabel yang mendapat pengaruh yaitu kemampuan visual-spasial.

29

Desain penelitian

Penelitian ini adalah bersifat kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen sederhana. Penelitian yang digunakan di sini adalah Pre-Eksperimental Designs (*nondesigns)* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh (Sugiono, 2008:109). Dalam penelitian ini digunakan *One Group Pretest-Postest Design* dengan tujuan untuk membandingkan keadaan setelah perlakuan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**O1 X O2**

Keterangan :

O1 = Nilai *pretest* perilaku sosial anak (sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran)

X = Perlakuan

O2 = Nilai *postest* perilaku sosial anak (setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran)

Penelitian ini mengkaji tentang bermain balok berpengaruh terhadap kemampuan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

1. **Definisi Operasional**

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti, maka perlu diberikan defenisi oprasional yaitu:

* + 1. Kemampuan visual-spasial merupakan kemampuan merasakan dunia visual secara akurat dan menciptakan kembali berbagai kesan visualnya sendiri. Kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk mengamati kondisi, warna, bentuk, dan tekstur dalam “mata pikiran” dan memproduksi ulang atau mengubah kesan-kesan ini menjadi berbagai representasi visual aktual seperti bentuk-bentuk seni. Gardner juga menggambarkan anak yang cerdas visual tidak hanya memiliki kemampuan dalam hal menggambarkan tapi juga mengkonstruksikan objek ide di dalam pikiran mereka. selain itu kecerdasan ini juga memberi kemampuan untuk membedakan dan menemukan berbagai kombinasi atau gradasi warna.
    2. Bermain balok adalah salah satu kegiatan yang dilakukan dengan memberikan unsur menyenangkan dengan menggunakan balok untuk mengembangkan kemampuan visual-spasial anak didik.

1. **Populasi dan Sampel**
   1. Populasi

Populasi dalam dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari anak didik yang berjumlah 23 anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone. Sesuai yang diungkapkan oleh Arikunto (1998:115) “populasi adalah keseluruhan objek dalam suatu penelitian”.

* 1. Sampel

Subjek dalam penelitian ini adalah diambil secara purposive yaitu teknik penentuan subjek penelitian dengan mempertimbangkan alasan tertentu. Adapun alasan tersebut adalah karena sesuai tujuan penelitian yang ingin mengetahui pengaruh bermain balok terhadap kemampuan visual-spasialyang dilakukan pada satu kelas saja. Penelitian ini diadakan di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone kelas B dengan jumlah 15 anak dan seorang guru.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau jalan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian, danuntuk mendapatkan data yang akurat dalam penulisan ini peneliti menyusun dan menyiapkan beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu:

* + - 1. Observasi, dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan pengamatan langsung di lapangan dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis mengenai kemampuan visual-spasial anak melalui kegiatan bermain balok dengan menggunakan lembar observasi.
      2. Dokumentasi, dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti laporan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan dan data yang relevan lainnya.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah alat penilaian skala Gutman dengan penilaian 1 (jika anak menjawab Ya) dan 0(jika anak menjawab Tidak). Menurut Sudjana (2007: 77) bahwa “skala penilaian ini dapat digunakan untuk mengukur penampilan atau perilaku orang lain oleh seseorang melalui pernyataan perilaku individu pada suatu titik continum atau suatu kategori yang bermakna nilai”.

Setelah skor kemampuan anak didapatkan maka skor kemampuan tersebut diberi pengkategorian nilai rentangan mulai dari yang tertinggi sampai terendah yaitu 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang).

1. **Teknik Analisis Data**

Metode analisis pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data pada kemampuan menulis pemulaan anak melalui pemberian tugas dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan, sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

1. Statistik Uji Hipotesis

Analisis statistik non parametrik digunakan dengan alasan karena tidak dilakukan pengacakan dalam penentuan subjek penelitian, selain itu juga jumlah subjek hanya 15 orang anak sehingga tidak memungkinkan untuk inferensial. Untuk analisis uji beda digunakan analisis uji beda Wilcoxon dengan rumus sebagai berikut:

Distribusi sampling nilai T diketahui bahwa





Untuk landasan pengujian dipergunakan nilai Z



Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

Ho diterima apabila Z ≤ Zα/2

Ho ditolak apabila Z > Zα/2

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
   * + 1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memberi gambaran hasil penelitian tentang bagaimana kemampuan visual-spasial anak baik setelah maupun sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan proses pembelajaran bermain balok di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone. Awalnya ketika anak diberi tes awal di mana anak belum diberi perlakuan sebelumnya pada umumnya anak masih kurang mampu dalam mengelompokkan balok, mendeskrisikan bentuk balok tersebut kedalam bentuk visual dimana anak belum bisa menyusun balok dengan menggunakan imajinasinya. Selain itu anak juga masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk-bentuk balok, dalam mengingat warna-warna yang diberikan, serta masih kesulitan dalam menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah benda balok.

Jika masalah ini dibiarkan begitu saja dan tidak diberikan solusi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam proses membaca dan menulis, dan akan menghambat laju tumbuh kembang si anak. Olehnya itu, peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian ini yang tujuannya untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak dengan menggunakan tehnik pembelajaran bermain kreatif dengan menggunakan kertas.

35

Setelah anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone mendapatkan perlakuan dengan menggunakan kegiatan pembelajaran bermain balok, anak mengalami perkembangan kecerdasan visual-spasial dengan baik, hal ini dapat dilihat dengan perbedaan antara skor nilai tes awal dan skor nilai tes akhir yang diberikan pada anak.

Dari hasil penilaian pada tes akhir pada anak, perkembangan kecerdasan visual-spasial anak mengalami peningkatan dalam hal Anak dapat mengurutkan balok dari besar ke kecil dan sebaliknya, Anak dapat menyesuaikan ukuran balok dengan ruang pada gambar permainan pada papan tripleks. Kemampuan tersebut dibutuhkan anak dalam proses membaca dan menulis permulaan nantinya. Selain itu, secara umum anak juga mampu dalam membedakan kumpulan warna yang sama, mengingat bentuk-bentuk balok yang diajarkan, menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah benda, serta mengelompokkan bentuk-bentuk benda yang berdimensi tiga seperti segiempat, segitiga dan lingkaran dengan menggunakan balok. Kemampuan mengenal bentuk ini akan memudahkan anak dalam menggapai cita-cita mereka yang ingin menjadi seorang arsitektur atau seorang pelukis.

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat simpulkan bahwa ada pengaruh bermain kreatif dengan menggunakan media balok terhadap kecerdasan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

Tingkat kemampuan anak pada penelitian ini pada analisis statistik deskriptif tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan grafik histogram.

1. Kecerdasan Visual-Spasial Anak Sebelum Diberi Perlakuan Bermain Balok.

Tingkat kemampuan anak yang terangkum dalam indikator kecerdasan visual-spasial penelitian ini sebelum diberikan perlakuan kegiatan bermain balok di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone, diamati dengan menggunakan instrumen penelitian ini yang terangkum pada lampiran 1.

Untuk kepentingan analisis deskriptif, maka data tersebut diolah dengan statistik deskriptif dan kemudian diperoleh gambaran sebagai berikut:

Kemampuan anak yang berinisial AA anak mampu melakukan mengurutkan balok dari besar ke kecil, begitu pula sebaliknya, pada kemampuan menyesuaikan ukuran balok dengan ruang pada gambar permainan pada papan tripleks anak belum mampu melakukannya, Anak dapat mengklasifi-kasikan balok berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk anak dapat membedakan dan membuat dua kumpulan warna yang sama menggunakan balok anak dapat membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dengan menggunakan balok anak dapat membedakan bentuk-bentuk benda yang ukurannya berbeda-beda pada permainan balok, anak tidak dapat menyusun balok berdasarkan gambar yang disiapkan guru, anak dapat menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah balok, anak dapat mengelompokkan benda-benda tiga dimensi (lingkaran, segitiga, segiempat).

Pada anak yang berinisial BB anak belum mampu menyesuaikan ukuran balok dengan ruang pada gambar permainan pada papan tripleks, mengklasifikasikan balok berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk, membedakan bentuk-bentuk benda yang ukurannya berbeda-beda pada permainan balok, menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah balok.

Pada anak yang berinisial CC anak belum mampu menyesuaikan ukuran balok dengan ruang pada gambar permainan pada papan tripleks, mengklasifikasikan balok berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dengan menggunakan balok, mengelompokkan benda-benda tiga dimensi (lingkaran, segitiga, segiempat).

Pada anak yang berinisial DD anak belum mampu mengklasifikasikan balok berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk, membedakan dan membuat dua kumpulan warna yang sama menggunakan balok, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dengan menggunakan balok, membedakan bentuk-bentuk benda yang ukurannya berbeda-beda pada permainan balok, menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah balok.

Pada anak yang berinisial EE anak belum mampu melakukan item indikator 4, 7. Pada anak yang berinisial FF anak belum mampu melakukan item 1, 4, 9. Pada anak yang berinisial GG anak belum mampu melakukan item 3, 4 dan 10. Pada anak yang berinisial HH anak mampu melakukan semua item. Pada anak yang berinisial II anak belum mampu melakukan item 3, 7, 8, 9, 10. Pada anak yang berinisial JJ anak belum mampu item 4, 9 dan pada anak yang berinisial KK anak belum mampu melakukan item 4. Pada anak yang berinisial LL anak belum mampu melakukan item 3, 9. Pada anak yang berinisial MM anak belum mampu melakukan item 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Pada anak yang berinisial NN anak belum mampu melakukan item 1,2,3 7, 8, 9 dan pada anak yang berinisial OO anak belum mampu melakukan item 3, 4, 7, 8, 9.

Dari data-data diatas untuk mengetahui tingkat kemampuan visual-spasial anak didik sebelum diberikannya perlakuan menggunakan metode bermain balok, maka dilakukan pengklasifikasian tingkat hasil kemampuan atas 3 kategori, yaitu: Baik (8–11), cukup (4–7), dan kurang (0–3).

Pengkategorian ini dihitung dengan interval 3 (hasil bagi selisih skor maksimal dan skor minimal dibagi 3):



**Tabel 4.1 Presentase Tingkat Kemampuan Visual-SpasialAnak Sebelum Diberikan Perlakuan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Frekuensi** | **Presentase** |
| 8– 11 | ///// / = 6 | 40% |
| 4 – 7 | ///// /// = 8 | 53% |
| 0 – 3 | /= 1 | 7% |

Pada data di atas, yang berarti setelah dikonstultasikan kriteria penilaian dalam kategorial, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan visual-spasial anak sebelum diberikannya perlakuan rata-rata berada pada kategori cukup dengan pembagian sebagai berikut: anak yang berada pada kategori baik (interval 8-11) memiliki frekuensi 6 anak dengan presentase sebanyak 40%, jumlah anak pada kategori cukup (interval 4-7) dengan frekuensi 8 orang anak memiliki presentase 53%, dan jumlah anak pada kategori kurang (interval 0-3) memiliki frekuensi sebanyak 1 orang anak dengan presentase 7%. Secara visual data kemampuan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone sebelum diberikan perlakuan bermain balok, dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:

**Gambar 4.1. Grafik Kemampuan Visual-Spasial Anak Sebelum Diberikan Perlakuan**

1. Tingkat kemampuan visual-spasial anak setelah diberikan perlakuan

Tingkat kemampuan visual-spasial anak didik setelah diberi perlakuan bermain kreatif dengan menggunakan media kertas di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone, diamati dengan menggunakan instrumen sebagaimana pada lampiran 1 dan datanya dapat disajikan sebagai berikut:

Kemampuan anak yang berinisial AA anak mampu melakukan mengurutkan balok dari besar ke kecil, begitu pula sebaliknya, pada kemampuan menyesuaikan ukuran balok dengan ruang pada gambar permainan pada papan tripleks anak belum mampu melakukannya, Anak dapat mengklasifikasikan balok berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk anak dapat membedakan dan membuat dua kumpulan warna yang sama menggunakan balok anak dapat membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dengan menggunakan balok anak dapat membedakan bentuk-bentuk benda yang ukurannya berbeda-beda pada permainan balok, anak tidak dapat menyusun balok berdasarkan gambar yang disiapkan guru, anak dapat menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah balok, anak dapat mengelompokkan benda-benda tiga dimensi (lingkaran, segitiga, segiempat). Anak belum mampu membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dengan menggunakan balok dan anak belum mampu membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dengan menggunakan balok.

Pada anak yang berinisial BB, CC, DD, FF, GG, II, JJ, KK, LL, MM, NN, OO. Pada anak yang berinisial EE anak belum mampu membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dengan menggunakan balok, dan membedakan bentuk-bentuk benda yang ukurannya berbeda-beda pada permainan balok. Pada anak yang berinisial HH mengklasifikasikan balok berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk, dan menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah balok.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan visual-spasial anak didik setelah diberikannya perlakuan menggunakan metode bermain balok, maka dilakukan pengklasifikasian tingkat hasil kemampuan atas 3 kategori, yaitu: Baik (8–11), cukup (4–7), dan kurang (0–3).

Pengkategorian ini dihitung dengan interval 3 (hasil bagi selisih skor maksimal dan skor minimal dibagi 3):



**Tabel 4.2. Presentase Tingkat Kemampuan Visual-Spasial Anak Setelah Diberikan Perlakuan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Frekuensi** | **Presentase** |
| 8 – 11 | ///// ///// ///// = 15 | 100% |
| 4 – 7 | 0 | 0% |
| 0 – 3 | 0 | 0% |

Dari data persentase di atas, hasil yang didapatkan bahwa kemampuan visual-spasial anak didik setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan metode bermain balok mengalami peningkatan dengan signifikan dan dapat dideskripsikan secara presentase dengan melihat frekuensi dari tiap interval penilaian bahwa dalam kategori baik (interval 8-11) didapatkan frekuensi 15 orang anak dan secara presentase sebanyak 100%, artinya secara keseluruhan dari jumlah subjek penelitian telah mendapatkan hasil dari penerapan bermain balok dengan lebih baik dari sebelumnya. Sehingga tidak terdapat lagi anak pada kategori cukup (interval 4-7) dan kategori kurang (interval 0-3) yaitu dengan perolehan presentase yang sama yaitu 0%. Secara visual data kemampuan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone setelah diberikan perlakuan bermain balok, dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:

**Gambar 4.1. Grafik Kemampuan Visual-Spasial Anak Setelah Diberikan Perlakuan**

* + - 1. **Uji Hipotesis**

Pada penelitian ini data yang telah terkumpul dari tes awal hingga tes akhir kemampuan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone, yang kemudian dianalisis langsung dengan menggunakan teknik analisis uji beda Wilcoxon.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Melakukan penjenjangan untuk tiap-tiap beda dari pasangan pengamatan (Yi – Xi) sesuai dengan besarnya, dari yang terkecil sampai terbesar tanpa memperhatikan tanda dari beda itu (nilai beda absolute).
2. Bubuhkan tanda positif atau negative pada jenjang untuk tiap benda sesuai dengan tanda dari beda itu. Beda 0 tidak diperhatikan.
3. Jumlahkan semua jenjang bertanda + atau semua jenjang yang bertanda -, tergantung dari mana yang memberikan jumlah yang lebih kecil setelah tandanya dihilangkan. Notasikan jumlah jenjang yang lebih kecil ini dengan T.
4. Bandingkan nilai T yang diperoleh dengan nilai T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon. (Djarwanto, 2002:26).

Kriteria pengambilan keputusan untuk menguji Ho: m = 0 lawan H1 : m ≠ 0 adalah:

Ho diterima apabila T ≥ Tα

Ho ditolak apabila T < Tα

Dari tabel nilai krisis T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon untuk n = 15 α0,05 = 25. Oleh karena itu hasilnya adalah:

T (-4,5) < T0,05 (25) = Ho ditolak

Ini berarti bahwa kemampuan visual-spasial anak didik antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan bermain balok di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone tidaklah sama, dalam artian kemampuan visual-spasial anak didik mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan. Sehingga keputusannya bahwa, terdapat pengaruh bermian balokterhadap kemampuan visual-spasial pada anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khataimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

1. **Pembahasan**

Pada hasil penelitian di atas, peneliti menemukan bahwa penerapan bermain balokdapat meningkatkan kemampuan visual-spasial anak didik di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone. Hal ini diketahui karena kemampuan visual-spasial anak mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan.

Ketika anak belum diberi perlakuan, kemampuan visaul-spasial anak masih sangat rendah karena kemampuan anak rata-rata berada pada kategori cukup dengan presentase 53%. Artinya separuh dari jumlah subjek pada penelitian ini masih rendah dalam melaksanakan beberapa perintah sebagai indikator penelitian dalam menetapkan kemampuan visual-spasial anak. Misalnya anak masih kurang dalam membedakan huruf-huruf kecil, membedakan dua kumpulan huruf yang sama, warna yang sama, dan mengelompokkan benda-benda tiga dimensi serta menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah benda.

Ketika anak diberi perlakuan bermain balok, sedikit demi sedikitanak nampak mulai memperlihatkan perubahan kemampuan visual-spasial hingga mereka diberi tes akhir. Hasil dari tes akhir pada anak memperlihatkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil dari tes awal. Hal ini dapat dilihat pada grafik histogram perbedaan antara kemampuan visual-spasial anak sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan bermain balok.

**Gambar 4.3. Kemampuan Visual-Spasial Anak Sebelum dan Setelah Diberi Perlakuan**

Dari garafik ini dapat dilihat perbedaan kemampuan anak di mana terjadi peningkatan yang signifikan antara kemampuan visual-spasial anak sebelum dan setelah diberi perlakuan. Hasil analisa ini kemudian diperkuat setelah dilakukan uji Wilcoxon antara sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan bermain balokpada anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone dengan hasil nilai T (-4,5) < T0,05 (25), yang artinya hipotesis Ho ditolak. Dengan ditolaknya Ho maka dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian ini diterima bahwa terdapat pengaruh bermain balokterhadap kemampuan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang kemampuan visual-spasial anak yang diberi perlakuan bermain balok pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone, mengacu pada rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa:

* + - 1. Dengan menggunakan balok secara kreatif dalam permainan dapat meningkatkan kemampuan visual-spasial anak. Artinya, terdapat pengaruhbermain balok terhadap kemampuan visual-spasial anak di Taman Kanak-kanak Nuril Khatimah Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.
      2. Penerapan metode pembelajaran bermain balok sebagai upaya meningkatkan kemampuan visual-spasial anak didik menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini terjadi karena pendidik memberikan kebebasan kepada anak didik untuk mengeksplor media yang disediakan.

1. **Saran**

Mengacu pada hasil penelitian ini, peneliti akan mengemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini, yaitu:

48

1. Kepada pihak sekolah
   * + - 1. Meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana agar anak mendapatkan fasilitas yang lengkap sehingga anak akan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
         2. Agar sekolah berbasis bermain kratif dengan media kertas terhadap kemampuan visual-spasial
2. Agar guru diharapkan mengembangkan dengan cara menggunakan bermain balok terhadap kemampuan visual-spasial.

**DAFTAR PUSTAKA**

----------. 2003. *TeoriPembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES

Afifah, Nindah Nur. (2007). *Peran Seni dalam Mengembangkan Kreativitas Anak*. Online: *(http://media.diknas.go.id/media/dokument/5465.pdf)*. Diakses 29 Desember 2011.

Alip purnomo. 2011. [*Hubungan Kreatifitas, Inovasi dengan Kewirausahaan*](http://entrepreneurmuda.com/index.php?option=com_content&view=article&id=3343:hubungan-kreatifitas-inovasi-dengan-kewirausahaan&catid=34:creative-thinking&Itemid=87). Online: (http://entrepreneurmuda.com/index.php?option=com\_content&view=article&id=3343:hubungan-kreatifitas-inovasi-dengan-kewirausahaan&catid =34:creative-thinking&Itemid=87). Diakses 3 Agustus 2011.

Andang Ismail. 2009. *Education Games:Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta. Pro-U Media.

Apriany, Lina Nurwulan. 2007. *Model menulis untuk Meningkatkan Keterampilan Persepsi Visual Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar*. Tesis. SPS UPI: Tidak diterbitkan.

Arisudaryatno. 2010. *Pengertian Kertas*. Online: (*http*://arisudaryatno.blogspot.com /2010/03/pengertian-kertas.html). Diakses 3 Juli 2011.

Budi Utoro. (2000). *Indonesia Butuh Generasi Unggul. Kreativitas Anak Perlu Dikembangkan Media Indonesia - Pendidikan dan Kebudayaan*. Online: ([http://www.mail-archive.com/balita-anda@indoglobal.com /msg13163.html](http://www.mail-archive.com/balita-anda@indoglobal.com%20/msg13163.html)). Diakses 3 Agustus 2011.

Digilib.upi.edu. 2010. [*Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Kelompok Bermain*](http://rismayadiyadi.blogspot.com/2010/08/pengembangan-kreativitas-anak-melalui.html). Online: (abstrak.digilib.upi.edu/Direktori/.../T\_BP\_ 0808268\_Chapter1.pdf). Diakses 2 Agustus 2011.

Direktorat Tenaga Kependidikan. 2008. Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya. Departemen Pendidikan Nasional.

Gordon, Ann Miles and Kathryn Williams Browne. 1985. *Beginning and beyond: foundations in early Childhood Education.* New York: Delmar Publishing Inc.

50

Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak (Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock. Elizabeth, B. 1978. *Perkembangan Anak*. JilidI.Jakarta: Erlangga

Jamaris. 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak.*  Jakarta. Program PAUD PPS UNJ.

Khusnul, Khotimah. 2007. *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas II Jurusan Administrasi Perkantorans MKN 2 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006*. Online: http://www.scribd.com /doc/49817559/7/Ciri-ciri-Kreativitas. Diakses: 10 Maret 2012.

Luluk, *2008*. *Metode Pengembangan Bahasa*, Universitas Terbuka. Jakarta. Depdikbud

Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Moeslichatoen, 2004. *Pengajaran di Taman Kanak Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta

Munandar dan William. 2007. *Teori Perkembangan*. Yokyakarta: Pustaka Pelajar.

Nanci. 2006. *Kecerdasan Visual-Spasial.* Online: (<http://www.morinageplatinium>. com/lear/article-and-kids/kids/parenting/identifying-multiple-intelegence/ kecerdasan-visual-spasial.aspx). 26 Juli 2011.

Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi S. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Patmonodewo. 2003. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka.

Paul, Suparno. 2007.*Teori Intelligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.

Pediatri, Klinik. 2009. *Jenis Permainan yang dapat Membangun Kecerdasan Visual-Spasial Anak.* Online: (http://korananakindonesia.wordpress.com/2009/11 /30/jenis-permainan-anak-untuk-kecerdasan-visual-spasial). 30 November 2009.

Rusmana, Nandang. 2009. *Permainan (game & Play): Permainan untuk Para Pendidik, Pembimbing, Pelatih, dan Widyaswara*. Bandung: Rizki.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Spodek, B, saracho. 1991. *Pedoman Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Grasindo

Sudono, 2006. *Kajian Sastra Anak-Anak (Handout Perkembangan Sastra Anak-Anak),* PPs IKIP Malang

Tadkiroatoatun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan "Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak"*. Jakarta. Departemen pendidikan.

Wulan Yulia, Artikel: Dunia Anak, 2005. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak (Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB)*). Jakarta. Depdikbud