

# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF BALOK TERHADAP KECERDASAAN *VISUAL SPASIAL* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD BATUKARA, KOTA BAUBAU**

**SHABRINA HANUM SYAHARUDDIN<sup>1\*</sup>, PARWOTO<sup>2</sup>, SYAMSUARDI<sup>3</sup>**

Mahasiswa Universitas Negeri Makassar<sup>1</sup>, Dosen Universitas Negeri Makassar<sup>2,3</sup>

\*Email Corresponding: [shabrinahanum02@gmail.com](mailto:shabrinahanum02@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Usia Dini. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah 75 orang anak. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 anak dengan pembagian 14 anak sebagai kelompok eksperimen dan 14 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis non parametrik. Setelah pemberian perlakuan, dilakukan uji Wilcoxon untuk data hasil kecerdasan *visual spasial* anak pada kelompok eksperimen yang menunjukkan nilai sebesar -2,201 dan nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,028 < 0,05$  berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, terdapat perbedaan kecerdasan visual spasial anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok berpengaruh terhadap kecerdasan *visual spasial* anak.

**Kata Kunci :** *Problem Based Learning, Permainan Konstruktif, Visual Spasial.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah pondasi utama dalam mendukung kehidupan anak dan sangat terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Secara *pedagogis*, usia dini sangat menentukan kehidupan anak di masa yang akan datang, apakah kehidupannya akan baik, bahagia atau sebaliknya. Pada masa inilah pendidikan baik dalam rumah tangga, sekolah, dan masyarakat menjadi sangat krusial dan menentukan. Salah satu aspek yang terkait dengan kehidupan anak di masa yang akan datang adalah kecerdasan *visual spasial*. Kecerdasan *visual spasial* merupakan salah satu kecerdasan yang sangat penting dan memberikan manfaat terhadap perkembangan anak. Menurut Redi (Pa'indu, et. al., 2020) mendefinisikan kecerdasan *visual spasial* sebagai kemampuan anak dalam memvisualisasikan apa yang ada dalam benaknya melalui gambar, susunan balok, atau penjelasan yang sangat rinci misalnya mengenai rute ke sekolah. Hal serupa pun dijelaskan oleh Simanjuntak dengan mendefinisikan kecerdasan *visual spasial* sebagai bentuk keahlian yang dapat membedakan secara visual, mengenai bentuk, warna, gambaran mental, dan manipulasi-duplikasi gambar. Kecerdasan *visual spasial* adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikiran

seseorang atau kemampuan anak berpikir dalam bentuk visual untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

Berdasarkan observasi pada tanggal 6 oktober 2023 di PAUD Batukara, Kota Baubau ditemukan bahwa kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun belum berkembang optimal. Dilihat dari proses pembelajaran yang diberikan oleh guru ada 5 anak yang masih belum dapat mewujudkan ide atau imajinasi yang dimilikinya kedalam bentuk nyata, dan ada 6 anak yang belum mampu untuk mengenali warna dan bentuk serta belum memahami bagaimana meletakkan sebuah benda berdasarkan bentuk dan ukurannya. Karena, kurangnya pembelajaran yang bisa menggali kecerdasan *visual spasial* anak dan kurangnya keterlibatan anak dalam mengeksplorasi media atau sumber belajar yang bisa mengasah kemampuan mereka merupakan faktor utama yang menjadi masalah mengapa kecerdasan *visual spasial* anak belum berkembang optimal.

Meningkatkan kecerdasan *visual spasial* pada anak usia dini lebih efektif jika menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *problem based learning*. Menurut Siagian & Sinaga (2019) Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mempunyai tujuan mengasah kemampuan dan cara berpikir analitis, kreatif serta kritis berbasis masalah. Model pembelajaran ini sejatinya tepat diterapkan untuk kemampuan berpikir tingkat tinggi pada tingkat usia tinggi namun pada usia dini model pembelajaran ini dapat pula diterapkan dengan masalah, tahap-tahap, serta instruksi yang sederhana. Sari (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan anak dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga anak mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Moallem et al., (2019) *Problem based learning* adalah pembelajaran yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak pada kompetensi kognitif dan social.

Salah satu media yang cocok untuk digunakan dalam model pembelajaran ini adalah permainan konstruktif balok dimana dalam permainan ini anak diajak untuk mewujudkan idenya kedalam bentuk nyata menggunakan media balok, mengeksplorasi berbagai macam warna dan bentuk balok dan memahami letak atau posisi berbagai macam bentuk balok pada sebuah bangunan. Hal ini dapat mendukung pengembangan imajinasi, ide dan *visual spasial* anak.

Berdasarkan pemaparan diatas maka artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di PAUD Batukara, Kota Baubau.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif yaitu menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang kemudian diolah dengan metode statistika. Penelitian ini dilakukan di PAUD Batukara, Kota Baubau dan dilaksanakan pada semester ganjil 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Experiment*. Penelitian kuantitatif *Experimental* ini menggunakan desain *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahannya yang disebabkan oleh perlakuan (treatment). Dalam penelitian ini, peneliti membagi objek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Selanjutnya diuraikan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun pengambilan sampel dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan *teknik purposive sampling* yang mana merupakan teknik pengambilan sampel dengan

pertimbangan khusus atau kriteria tertentu. Kemudian untuk sampelnya sendiri berjumlah 28 anak yaitu 14 anak sebagai kelompok eksperimen dan 14 anak sebagai kelompok kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian tentang peningkatan kecerdasan *visual spasial* anak dengan model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam peranan model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok terhadap peningkatan kecerdasan *visual spasial* anak. Penyajian data hasil penelitian berkenaan dengan gambaran peningkatan kecerdasan *visual spasial* anak sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok terhadap peningkatan kecerdasan *visual spasial* anak di PAUD Batukara Kota Baubau.

Adapun pengkategorian data kecerdasan *visual spasial* anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian kecerdasan *visual spasial* kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan melalui permainan konstruktif menggunakan lego dapat dilihat dari table berikut:

Table 4.1 Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok Kontrol (*Pretest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	6-7	Belum Berkembang (BB)	10	71%
2	8-9	Mulai Berkembang (MB)	4	29%
3	10-11	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
4	12-13	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
5	<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa dari 14 anak yang dijadikan sebagai kelas kontrol terdapat 10 anak yang masih berada pada kategori belum berkembang dengan presentase 71%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atay membangun sesuai imajinasi anak. Anak belum mencapainya. Terdapat 4 anak yang berada pada ketegori mulai berkembang dengan presentase 29% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atay membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya namun masih dengan bantuan guru. Tidak terdapat anak yang kecerdasan *visual spasial*nya berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, dikarenakan 3 indikator yang diujikan yaitu memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Belum ada anak yang mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan membantu temannya.

Adapun pengkategorian data kecerdasan *visual spasial* anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian kecerdasan *visual spasial* kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok dapat dilihat dari table berikut:

Table 4.2 Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Kelompok Eksperimen(*pretest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	6-7	Belum Berkembang (BB)	8	57%
2	8-9	Mulai Berkembang (MB)	6	63%
3	10-11	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
4	12-13	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
5	<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa dari 14 anak yang dijadikan sebagai kelas eksperimen terdapat 8 anak yang masih berada pada kategori belum berkembang dengan presentase 57%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak belum mencapainya. Terdapat 6 anak yang berada pada ketegori mulai berkembang dengan presentase 43% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya namun masih dengan bantuan guru. Tidak terdapat anak yang kecerdasan visual spasialnya berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, dikarenakan 3 indikator yang diujikan yaitu memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Belum ada anak yang mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan membantu temannya.

Adapun pengkategorian data kecerdasan *visual spasial* anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian kecerdasan *visual spasial* kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan melalui permainan konstruktif menggunakan lego dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.3 Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Kelompok Kontrol (*Posttest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	17-18	Belum Berkembang (BB)	3	21%
2	19-20	Mulai Berkembang (MB)	5	36%
3	21-22	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	29%
4	23-24	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	14%
5	<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa dari 14 anak yang dijadikan sebagai kelas kontrol terdapat 3 anak yang masih berada pada kategori belum berkembang dengan presentase 21%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atay membangun sesuai imajinasi anak. Anak belum mencapainya. . Terdapat 5 anak yang berada pada ketegori mulai berkembang dengan presentase 36% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya namun masih dengan bantuan guru. Terdapat 4 anak yang berada pada ketegori berkembang sesuai harapan dengan presentase 29% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru. Terdapat 2 anak yang berada pada ketegori berkembang sangat baik dengan presentase 14% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan membantu temannya.

Adapun pengkategorian data kecerdasan *visual spasial* anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian kecerdasan *visual spasial* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok dapat dilihat dari table berikut:

#### 4.4 Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Kelompok Eksperimen (*Posttest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	17-18	Belum Berkembang (BB)	0	21%
2	19-20	Mulai Berkembang (MB)	0	36%
3	21-22	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	43%
4	23-24	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	57%
5	<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa dari 14 anak yang dijadikan sebagai kelas eksperimen tidak terdapat anak yang berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang dengan presentase 0%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya. Terdapat 3 anak yang berada pada ketegori mulai berkembang dengan presentase 21% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya namun masih dengan bantuan guru. Terdapat 5 anak yang berada pada ketegori berkembang sesuai harapan dengan presentase 36% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki

kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru. Terdapat 5 anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik dengan presentase 36% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni memiliki kepekaan terhadap warna dan bentuk, memiliki kemampuan dalam memahami letak dan bentuk, mampu melahirkan ide untuk merancang atau membangun sesuai imajinasi anak. Anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan membantu temannya.

Berdasarkan dari pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa kecerdasan *visual spasial* anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 5 anak pada kelompok eksperimen dan 2 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 5 anak pada kelompok eksperimen dan 4 pada kelompok kontrol. Pada kategori mulai berkembang (MB) terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dan terdapat 5 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Belum Berkembang terdapat 1 anak pada kelompok eksperimen dan terdapat 3 anak pada kelompok kontrol.

Adapun rata-rata keterampilan motorik halus anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan kegiatan mencetak menggunakan peleapah pisang dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.5 *Data Analisis Pretest dan Posttest Kecerdasan Visual Spasial Pada Kelompok Eksperimen Descriptive Statistics*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
eksperimen	14	6	9	7.50	1.160
eksperimen	14	18	24	21.50	1.990
Valid N (listwise)	14				

Pada table 4.5 diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 7.50 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi sebesar 21.50. dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 14. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok memberi pengaruh pada kecerdasan *visual spasial* anak pada kelompok eksperimen. Sedangkan rata-rata kecerdasan *visual spasial* anak pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan konstruktif menggunakan lego dapat dilihat pada table berikut ini.

Table 4.6 *Data Analisis Pretest dan Posttest Kecerdasan Visual Spasial Pada Kelompok Kontrol Descriptive Statistics*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
→ kontrol	14	6	9	7.00	1.109
kontrol	14	17	24	20.29	2.091
Valid N (listwise)	14				

Berdasarkan table 4.6 diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan sebesar 7.00 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 20.29. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu sebesar 13. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif menggunakan lego memberikan pengaruh pada kecerdasan *visual spasial* anak pada kelompok kontrol.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan rata-rata yang kecil. Sehingga dapat dikatakan ada perbedaan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Selanjutnya Uji Wilcoxon pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan yang diberikan yaitu model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pre-test dan post-test. Adapun kriteria terjadinya perbedaan yaitu apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05, dan apabila nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terjadi perbedaan setelah diberikan perlakuan. Berikut ini hasil uji Wilcoxon kecerdasan *visual spasial* anak pada kelompok eksperimen.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Wilcoxon Kecerdasan Visual Spasial Pada Kelompok Eksperimen

Test Statistics <sup>a</sup>	
	post-test eksperimen - pre test eksperimen
Z	-2.201 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.028

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Pada tabel 4.7 hasil uji Wilcoxon kecerdasan *visual spasial* anak untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebesar -2,202 dan nilai sig.(2tailed) sebesar 0,028 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat perbedaan keterampilan motorik anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Selanjutnya uji Wilcoxon pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu permainan konstruktif menggunakan lego dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan posttest. Berikut hasil uji Wilcoxon keterampilan motorik halus anak pada kelompok kontrol.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Wilcoxon Kecerdasan Visual Spasial Pada Kelompok Kontrol

Test Statistics <sup>a</sup>	
	post-test kontrol - pre test kontrol
Z	-1.826 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.068

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Pada tabel 4.8 hasil uji Wilcoxon keterampilan motorik halus anak untuk kelompok kontrol menunjukkan sebesar -1,826 dan nilai sig. Sebesar 0,068 > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kecerdasan *visual spasial* anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Melalui Uji Wilcoxon Sign Rank Test yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap kecerdasan *visual spasial* anak Sehingga model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok memberikan dampak atau pengaruh positif dan efektif terhadap kecerdasan *visual spasial* anak.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kecerdasan *visual spasial* anak sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok pada kelompok eksperimen terdapat 8 anak masuk kategori belum berkembang, 6 anak masuk kategori mulai berkembang, dan tidak terdapat anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 10 anak masuk kategori belum berkembang, terdapat 4 anak masuk kategori mulai berkembang, dan tidak terdapat anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik,
2. Kecerdasan *visual spasial* anak setelah diberi perlakuan model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok pada kelompok eksperimen tidak terdapat anak yang masuk kategori belum berkembang dan mulai berkembang, terdapat 3 anak masuk kategori mulai berkembang, dan terdapat 5 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan, dan terdapat 5 anak masuk kategori berkembang sangat baik. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 3 anak masuk kategori belum berkembang, terdapat 5 anak masuk kategori mulai berkembang, terdapat 4 anak masuk pada kategori berkembang sesuai harapan, dan terdapat 2 anak yang berada pada ketegoriberkembang sangat baik.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di PAUD Batukara, Kota Baubau, bisa kita lihat pada hasil yang menunjukkan bahwa rata-rata kecerdasan *visual spasial* anak pada kelompok kontrol memperoleh nilai Asym (2-tailed) 0,068 adapun hasil perhitungan kecerdasan *visual spasial* anak pada kelompok eksperimen memperoleh nilai Asym (2-tailed) 0,028.

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, dapat menjadi referensi dalam memfasilitasi media yang variatif agar perkembangan anak lebih optimal khususnya perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak.
2. Bagi Guru, dapat memotivasi guru dalam mengoptimalkan pengembangan aspek perkembangan anak khususnya dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak melalui model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok.
3. Bagi Peneliti, dapat menjadi referensi untuk menambah pengetahuan dan pengalaman yang bersangkutan dengan peningkatan kecerdasan *visual spasial* anak.
4. Bagi Anak Didik, dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* melalui melalui model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan konstruktif balok.

### DAFTAR PUSTAKA

Aditian, Y., Moh, S., & Ikman. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8.0 pada materi bangun ruang di smp negeri 9 kendari. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Volume 3 No. 2 Mei 2015, 1-16.



- Annisa (2018). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Dengan Permainan Media *Smart Box* Di Paud Kecamatan Padang Panjang Timur Kota Padang Panjang. *Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar*. [https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/11598/1558672393551\\_ANNISA%2014109003%20pustaka.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/11598/1558672393551_ANNISA%2014109003%20pustaka.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Ilyas, S. N. (2022). Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2802-2812.
- Dewi, E. K., & Jatningsih, O. (2015). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X DI SMAN 22 Surabaya. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(3), 936-950.
- Harahap, A. I., Sit, M., & Basri, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Experimen Sederhana Dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(2), 129-139.
- Herlina, H. (2012). Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 tahun di Tk Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo. *Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, L. T. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Brain Gym Terhadap Keterampilan Metakognitif Peserta Didik Biologi Di Sman 4 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional* (Pijakan Mahasiswa, Guru, dan Pengelola TK/RA/KB/TPA). Jakarta. PT. Elex Media Komputindo-Kelompok Gramedia.
- Moallem, M., Hung, W., & Dabbagh, N. (2019). Understanding PBL : Historical and Theoretical Foundations Introduction. *The Wiley Handbook of Problem-Based Learning*, 1-2 <https://doi.org/10.1002/9781119173243.part1>
- Muhlisah, M., & Herlina, H. (2021). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Kolase Berbasis Saintifik Di TK Aisyiyah Kota Makassar. *Tematik*, 5(2), 73-83.
- Musfiroh, T. 2021. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. (Edisi kedua). Banten. Universitas Terbuka.
- Nabila, N. (2022). *Bentuk Simulasi Perkembangan Kemampuan Visual Spasial pada Anak Usia 5-6 Tahun selama Pandemi Covid-19* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Nuryadi, Astuti, T.D., Utami, E.S., Budiantara, 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta. Sibuku Media.
- Pa'indu, S., Sinaga, R., & Keriapy, F. (2020). Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 78-91.
- Padilah, P., Utami, F., Sari Jaya, M. P., Sinaga, S. I., Novianti, R., & Noverina, R. (2018). Sosialisasi Inovasi Media Pembelajaran Permainan Tunas Integritas Untuk Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Kasih Bunda Yuliani Kec. Ilir Barat I. Wahana Dedikasi *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v1i2.2278>
- Parwoto, P., & Hajerah, H. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktif Dan Motivasi Bermain Terhadap Kemampuan Keruangan Anak Di Taman Kanak-Kanak Teratai Makassar.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini

- Poerwati, C. E., Cahaya, I. M. E., & Suryaningsih, N. M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Eksperimen Sederhana dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1472-1479.
- Purwanto, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Model Pbl Materi Meneladani Asmaulhusna Dalam Kehidupan Di Sma Muhammadiyah Kasongan Kelas X Ipa. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1).
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45-55.
- Redi Awal Maulana. Math Untuk Anak Usia Dini. Sumedang, 2002.
- Rici, D. N. (2017). *Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Kelompok B Ra Nurul Yaqin Medan* (Doctoral dissertation).
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281-290.
- Sa'adah, L., & Mufid, A. (2022). Implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 3(1), 215-228.
- Sari, A. D. K., Negara, I. G. A. O., Ke, S. P. M., Tirtayani, L. A., & Psi, M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Sains Permulaan Anak Kelompok B2 Paud Permata Buni Kuta Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 21-32.
- Sartika, N. (2022). *Strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di Tk Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini).
- Seibert, S. A. (2021). Problem-based learning: A strategy to foster generation Z's critical thinking and perseverance. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(1), 85-88. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.09.002>
- Suhesti, S., Amal, A., & Nilawati, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok TK Melati Kabupaten Tanah Laut Kalimantan Selatan. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 4(1), 389-396.
- Trundle, K. C. (2015). The Inclusion of Science in Early Childhood Classrooms. In *Research in Early Childhood Science Education* (pp. 1-6). Springer, Dordrecht. [https://doi.org/10.1007/978-94-017-9505-0\\_1](https://doi.org/10.1007/978-94-017-9505-0_1)
- Wahyuni, R. (2019). *Penerapan Permainan Balok Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Albarkah Jalan Sudirman Dusun III Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan Medan Tahun Ajaran 2018-2019* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Widya Masitah & Sri Wahyuni (2017). *Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak Di Ra Sabariyah Kelurahan Harjosari Ii Kecamatan Medan Amplas*
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862-872.
- Yulianti, E., Nazari, N., & Asmawati, A. (2021). *Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Finger Painting Di Raudhatul Athfal (RA) Nurul Yaqin Sungai Duren Kabupaten Muaro Jambi* (Doctoral Dissertation, Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Yusuf, A. M. (2017). *Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Di Ra Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).



---

Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh bermain konstruktif terhadap kecerdasan visual spasial anak di tk islam terpadu nurul fikri makassar. *Tematik*, 6(1), 1-7.

*halaman ini sengaja dibiarkan kosong*