



**PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENINGKATKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA
ALBARKAH JALAN SUDIRMAN DUSUN III CINTA RAKYAT
KECAMATAN PERCUTSEI TUAN MEDAN
TAHUN AJARAN 2018-2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh :

RIRIN WAHYUNI
NIM. 38154089

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
2019**



**PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENINGKATKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL
BARKAH JALAN SUDIRMAN DUSUN III CINTA RAKYAT
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN MEDAN
TAHUN AJARAN 2018-2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh :

RIRIN WAHYUNI
NIM. 38154089

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Masganti. Sit, M.Ag
NIP. 196708211993032007

Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
NIP. 196706152003122001

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

2019

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PERBEDAAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) DENGAN PEMBELAJARAN EKSPOSITORI PADA MATERI TURUNAN FUNGSI ALJABAR KELAS XI SMA NEGERI 1 SECANGGANG TAHUN AJARAN 2018/2019**” yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU pada tanggal :

19 Agustus 2019 M
1441 H

dan telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada program studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua

Sekretaris

Anggota Penguji

1. Dr. Yusnaili Budianti, M. Ag
NIP. 19670615 200312 2 001

2. Dr. Masganti Sit, M.Ag
NIP. 19670821 199303 2 007

3. Nunzairinia, M.Ag
NIP. 19730827 200501 2 005

4. Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 19720827 200701 1 051

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Amiruddin Siahaan, M. Pd
NIP. 19601006 1994403 1 002

No : Istimewa

Medan, 08 Juli 2019

Lamp : 1 (Satu)

Hal : **Pengesahan Judul Skripsi**

Kepada Yth:

Ketua Prodi PIAUD

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN - SU

Di -

Medan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ririn Wahyuni

NIM : 38154089

Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM
MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL BARKAH JALAN
SUDIRMAN DUSUN III CINTA RAKYAT
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN MEDAN TAHUN
AJARAN 2018-2019**

Demikian surat pengajuan ini saya perbuat dengan sebenarnya dan atas perhatian Ibu Ketua Jurusan, saya ucapkan terima kasih.

**Diketahui,
Pembimbing Skripsi I
II**

Pembimbing Skripsi

**Dr. Masganti. Sit, M.Ag
NIP. 196708211993032007**

**Dr. Yusnaili Budiati. M. Ag
NIP. 196706152003122001**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ririn Wahyuni

NIM : 38154089

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL BARKAH JALAN SUDIRMAN DUSUN III CINTA RAKYAT KECAMATAN PERCUT SEI TUAN MEDAN TAHUN AJARAN 2018-2019**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 08 Juli 2019
Yang membuat pernyataan

RirinWahyuni
NIM.38.15.4.089

ABSTRAK



Nama : Ririn Wahyuni
NIM : 38154089
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Masganti Sit, M.A
Pembimbing II : Dr. Yusnaili Budiati, M. Ag
Judul : Penerapan Permainan Balok dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Barqah Jalan Sudirman Dusun III Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan Medan Tahun Ajaran 2018-2019

Kata-kata kunci: Kecerdasan Visual Spasial, Bermain Balok

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui 1) kecerdasan visual spasial anak sebelum menggunakan permainan balok di RA Al Barkah 2) Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak saat proses menggunakan permainan balok di RA Al Barkah 3) Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan balok di RA Al Barkah 4) respon siswa saat menggunakan permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak 5) respon guru setelah melakukan penerapan permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak usai 5-6 tahun terdiri dari 20 orang anak. Objek penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan kecerdasan visual spasial anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi berbentuk Cheklis dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. .

Hasil penelitian yang diperoleh selama Pra tindakan, Siklus 1, Siklus II yaitu : 1) pada saat pra tindakan dengan nilai rata-rata 1,95 2) permainan balok belum pernah dilaksanakan di sekolah Al Barkah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, hal ini diketahui melalui hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas 3) kecerdasan visual spasial anak pada siklus I peningkatan secara klasikal diperoleh 20% hal tersebut menunjukkan bahwasannya kecerdasan visual spasial anak belum meningkat secara klasikal, sehingga peneliti melakukan siklus II. Pada siklus II kemampuan klasikal anak mencapai 95%, hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian pada siklus II telah mencapai keberhasilan klasikal 4) Respon anal saat memainkan permainan balok sangat senang 5) respon guru setelah diterapkannya permainan balok dikelasnya merasa senang karena melihat respon anak yang gembira melakukan kegiatan pembelajaran dan melihat hasil belajar anak yang meningkat.

Pembimbing Skripsi I

Dr. Masganti Sit, M.Ag
196708211993032007

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita masih diberikan kesehatan serta kesempatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL BARKAH JALAN SUDIRMAN DUSUN III CINTA RAKYAT KECAMATAN PERCUT SEI TUAN MEDAN TAHUN AJARAN 2018-2019”**

Shalawat berangkaikan salam kita hadiahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw. Yang membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang-benderang sampai saat ini. semoga kita mendapatkan syafa’at-Nya di yaumul mah’syar kelak. Amin, Amin ya robbal ‘alamin. Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat guru dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S. Pd).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dorongan serta

petunjuk dari berbagai pihak. Maka daripada itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang banyak memberikan motivasi yang luar biasa saat menjalani perkuliahan.
2. Bapak **Drs. Amiruddin Siahaan, M. Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak/Ibu Dosen sertastaf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak mengarahkan, membimbing dan mendidik penulis selama masa perkuliahan.
3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu **Dr. Masganti. Sit, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi 1 saya yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Ibu **Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu **Reina Eviliana S. Pd.I** selaku Kepala Sekolah RA Al barkah yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian ditempat Beliau.
7. Ibu **Istiana Ritonga** dan **Anggi** selaku Guru Kelas di RA Al Barkah karena telah banyak membantu memberikan banyak informasi kepada penulis selama melakukan penelitian.

8. Teristimewa penulis ucapkan kepada ayahanda **Turiadi** dan ibunda **Ngatini** tercinta serta kakak dan abang saya yang telah sabar mendidik, membimbing, mengarahkan, dan mendo'akan serta memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT memberikan keberkahannya kepada kita semua dan masuk ke dalam syurga-Nya. Amin ya Rabbal'alam.

9. Terkhusus buat sahabat sekaligus pendukung saya yaitu **Rahmah Muliani**, **Priska Julia Wahyuni** Dan **Halimah** yang tidak pernah bosan mengingatkan dan menyemangatkan saya untuk mengerjakan skripsi ini. Serta untuk sahaabat dan adik saya **Desi Syafitri** dan **Aina hariyanti** yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan semua ini. Serta seluruh teman di jurusan PIAUD stambuk 2015 yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Akhirnya penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak, semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin ya Rabbal'alam.

Medan, 08 Juli 2019

Penulis

Ririn Wahyuni
NIM. 38.15.4.089

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teori.....	10
1. Permainan Bagi Anak Usia Dini.....	10
2. Kecerdasan Visual Spasial Anak.....	19
3. Hakikat Anak Usia Dini.....	27
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berfikir.....	32
D. Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian.....	34
C. Tempat dan waktu penelitian.....	35
D. Objek Penelitian dan Desain Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknis Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	48
B. Deskripsi Hasil Pra Tindakan.....	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus PTK.....	22
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan.....	52
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Melalui Bermain Balok Siklus I.....	57
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Melalui Bermain Balok Siklus II.....	64
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Melalui Bermain Balok pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Lembar Observasi.....	42
Tabel 4.1	Data Anak <u>dikelas</u> Syafa RA Al Berkah.....	48
Tabel 4.2	Hasil Obervasi Awal Sebelum diberikan Tindakan.....	50
Tabel 4.3	Rangkuman Peningkatan Kecerdasan.....	51
Tabel 4.4	Data Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I.....	55
Tabel 4.5	Rangkuman Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I.....	56
Tabel 4.6	Data Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II.....	62
Tabel 4.7	Rangkuman Anak Yang Mengalami Perkembangan.....	66
Tabel 4.8	Kondisi Peningkatan Pencapaian Indikator Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Permainan Balok Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif), begitupun dengan perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat.¹

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menerangkan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tuju kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

¹Trianto Ibnu Badar Al Tabany, (2011), *Desain pengembangan pembelajaran tematik*, (Jakarta: Pramadamedia Group), h. 14

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.³ Maka dari itu PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya. Oleh karena itu, guru harus memahami kebutuhan khusus dari kebutuhan individu anak-anak.⁴

Raudhatul Athfal (RA) sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya baik psikis dan fisik yang meliputi nilai agama dan moral, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik motorik untuk memasuki sekolah dasar.

² Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14.

³ Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing), h. 11

⁴ Trianto, (2011) *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Pramadamedia Group), h. 15

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, disebut juga dengan usia emas (golden age) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas selanjutnya. Setelah lahir tidak terjadi lagi sel saraf otak tetapi hubungan antar saraf otak terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai ada teori yang mengatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% pada usia 8 tahun.

Kecerdasan sangat diperlukan bagi setiap anak, karena kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul. Perkembangan kecerdasan anak akan leboh baik dilakukan sejak usia dini dengan memberikan stimulus melalui panca indera yang dimilikinya, kecerdasan juga merupakan cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modal dalam belajar.

Gadner dalam khadijah menyatakan bahwa tidak ada manusia di dunia ini yang tidak cerdas. Dengan demikian, Gardner memunculkan istilah multiple intelegence term of distinct sets of processing operations that permit individuals to solve problem, greate products, and discover new knowledge in a wide range of culturally valued activities.⁵Gadner juga berpendapat bahwa intelegent terdiri dari 9 macamyaitu: kecerdasan linguistic, kecerdasan logika matematik, kecerdasan visual spasial,

⁵ Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing), h. 125

kecerdasan kinestetik, kecerdasan music, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan eksistensial.

Dari 9 kecerdasan diatas, salah satu kecerdsan tersebut yang dapat membantu anak dalam proses belajar serta mengenali lingkungan sekitarnya khususnya dengan berimajinasi, mengenal bentuk, ukuran dan warna, yaitu kecerdasan yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual (mata) maupun fikiran serta kemampuan mentransformasikan persepsi visual-spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, merancang bangunan. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur itu.

Kecerdasan visual spasial berkaitan dengan pemahaman ruang disekitar kita, artinya kita dapat memahami bentuk ruang disekitar kita serta objek-objek yang berada di dalamnya. Seperti halnya kecerdasan lainnya, kecerdasan visual spasial pastinya dikontrol oleh otak kita. Anak dengan kecerdasan visual spasial menyukai jenis permainan yang berhubungan dengan rancang bangun suatu objek. ⁶

Johni Dimiyati mengatakan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial karena dalam membangun balok peserta didik membentuk gambaran di pikiran mereka dari apa yang pernah dilihat berdasarkan imajinasi.⁷ Hal ini sejalan dengan pendapat ahli psikologi bernama Thurstone dalam Andin bahwa kecerdasan visual

60. ⁶Andin Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta: Media Pressindo, h.54-

⁷ Johni Dimiyati, (2016), *Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prenamedia Group) , h. 56

spasial adalah kemampuan untuk mengimajinasi pergerakan objek atau mengenali bagian-bagian dari suatu objek atau benda.⁸

Anak-anak dengan kecerdasan Visual-Spasial yang tinggi tata ruang didalam pikiran, anak kaya khayalan internal (cenderung berfikir dengan berimajinasi. Kecerdasan Visual-Spasial adalah kemampuan untuk membentuk suatu gambaran tentang (internal Imagery) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi berfikir dengan gambar dan imej (image). Biasanya mereka menyukai kegiatan bermain puzzle, menggambar, bermain balok, bermain maze, membangun bentuk, serta berimajinasi membentuk bangunan lewat permainan.

Masalah permainan balok terhadap kecerdasan visual spasial anak dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ira Hastuti, Anita Santia, yang menyatakan bahwa:

Dapat dinyatakan bahwa permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini TK Ulil Albab Kota Bandung. Pelaksanaan dalam kegiatan penelitian ini yaitu bermain building block selama tiga kali pertemuan. Tahapan pelaksanaannya yaitu pretest, tindakan eksperimen dan postest. Hasil perhitungan penelitian diperoleh nilai t hitung = 17,46. Untuk membandingkan dengan t tabel, maka perlu dicari dahulu derajat kebebasan dengan menggunakan rumus yaitu: $Dk = 13 - 1 = 12$. Berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 12$ dengan kriteria terima H_0 jika $-t_{1-\frac{\alpha}{2}}(n-1) < t \leq t_{\frac{\alpha}{2}}(n-1)$ maka t hitung $> t_{\frac{\alpha}{2}}(12) = 11,7$, tolak H_0 jika t mempunyai nilai yang lain. Dari tabel distribusi diperoleh $t_{\frac{\alpha}{2}}(12) = 11,7$, karena t hitung memenuhi kriteria $-t_{1-\frac{\alpha}{2}}(n-1) < t \leq t_{\frac{\alpha}{2}}(n-1)$ (t hitung $> t$ tabel) = 17,46 $>$ 11,7 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini TK Ulil Albab Kota Bandung.⁹

⁸ Andin Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Jakarta: Media Presindo), h. 55

⁹ Ira Hastuti, Anita Santia, (2018), *Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung*, (Jurnal diaksese pada hari/tanggal: Senin, 4 Februari 2019)

Selanjutnya penelitian oleh Marsella Wahyu Suzanti yang menyatakan bahwa:

Hasil penelitian yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani. Hal ini dikarenakan faktor stimulus kegiatan bermain balok di TKIT Rabbani yang tidak sesuai, seperti durasi waktu bermain, persepsi dalam pijakan sebelum bermain yang tidak konkret, ketersediaan peralatan sentra balok yang menyebabkan anak berebut ketika bermain balok, serta kurangnya penguatan dari guru sehingga anak tidak termotivasi untuk membuat bangunan balok yang lebih kompleks.¹⁰

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi di RA Al Barkah terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan yaitu dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak, yaitu melalui permainan yang diberikan pada anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemakaian dan pelaksanaan berbagai permainan yang lebih kreatif dan inovatif, serta yang dapat menarik minat anak. Beberapa permainan konstruksi sangat berperan dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu penelitian untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak. Maka peneliti menerapkan permainan balok terhadap kecerdasan visual spasial anak dalam bentuk penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan latar belakang maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di RA Al Barkah dengan judul “Penerapan Permainan Balok Dalam Meningkatkan kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di

¹⁰ Marsella Wahyu Suzanti,(2016), *HUBUNGAN KEMAMPUAN BERMAIN BALOK DENGAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT RABBANI*,(Jurnal diakses pada hari/tanggal:Selasa,19 Februari 2019)

RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018-2019”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya variasi permainan atau teknik pembelajaran yang digunakan sehingga menyebabkan anak bosan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Masih terdapat anak usia 5-6 tahun di RA Al Barkah yang belum berkembang kecerdasan visual spasialnya.
3. Proses pembelajaran dan kegiatan permainan masih kurang menarik bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan visual spasialnya.
4. Pembelajaran di RA Al Barkah masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan balok di RA Al Barkah Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun saat proses menggunakan permainan balok di RA Al Barkah ?
3. Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan balok

4. Bagaimana respon anak setelah melakukan permainan balok di RA Al Barkah
5. Bagaimana respon guru setelah menggunakan permainan balok yang diterapkan di RA Al Barkah

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan balok di RA Al Barkah
2. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun saat proses menggunakan permainan balok di RA Al Barkah .
3. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan balok di RA Al Barkah
4. Untuk mengetahui respon siswa saat menggunakan permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al Barkah
5. Untuk mengetahui respon guru setelah melakukan penerapan permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al Barkah

E. Manfaat penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengetahui upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan balok.\

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai salah satu bahan masukan pikiran dan pertimbangan bagi pihak lembaga tentang penerapan permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.
- b. Bagi anak, meningkatkan imajinasi anak dan motivasi anak agar anak lebih aktif dan kreatif.
- c. Bagi guru, sebagai masukan, wawasan, bagi guru dan orang tua dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KERANGKA TEORI

1. Permainan Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian permainan bagi anak usia dini

Santrock dalam Muhammad Fadillah mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan bermain ini perasaan anak menjadi bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.¹¹

Sedangkan teori Herbert Spencer dalam Khadijah mengemukakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sebaik-baiknya.¹²

Menurut Johnson dalam Khadijah bermain sama dengan fantasi atau lamunan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan atau konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman

¹¹ M.Fadillah, M.Pd.I, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group), h. 26

¹²Khadijah, (2017), *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Medan: PerdanaPublishing) h. 25

yang tidak menyenangkan atau traumatic dan harapan-harapan yang tidak terwujud.¹³

Dalam sebuah hadist dijelaskan :

عُرَامَةُ الصَّبِيِّ فِي صِغَرِهِ زِيَادَةٌ فِي عَقْلِهِ فِي كِبَرٍ

"Anak yang energik ketika kecilnya adalah pertanda ia akan menjadi orang yang cerdas ketika dewasa".(H.R. At-Tirmidzi dalam hadits yang jarang)."

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka cara belajar anak sesungguhnya juga lewat permainan itu sendiri. Adapun hadist yang menjelaskan tentang betapa pentingnya mendidik anak sejak usia dini, yaitu:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ نَصْرَانِيَةٍ أَوْ يَمَجْسَانِيَةٍ

Artinya: “ Setiap anak dilahirkan atas fitrah (kesucian agama yang sesuai dengan naluri), sehingga lancar lidahnya, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikan dia beragama Yahudi, Nasrani, atau Majusi.” (H.R. Bukhori No.1702).¹⁴

Frobel dalam Nurussakinah menyatakan bahwa imajinasi anak merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasinya. Misalnya, penggaris yang dipegangnya dapat dianggap sebagai pesawat terbang.¹⁵ Frobel juga menciptakan kotak kubus yang terdiri dari balok kubus kecil kecil dan kemudian berkembang menjadi susunan balok beraneka bentuk dan ukuran.

Menurut Howard Gardner menyatakan bahwa kemampuan membentuk model mental dari dunia ruang dan mampu melakukan berbagai tindakan dan

¹³ Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing), h. 141

¹⁴ Muhammad Fu'ad Abdul Baqi, (2017), *Shahih Bukhari-Muslim*, (Jakarta: PT Gramedia), h. 992.

¹⁵ Nurussakinah Daulay, (2015), *Psikologi Kecerdasan Anak*, (Medan : Perdana Publishing), h. 2

operasi menggunakan model itu. Pelaut, insinyur, dokter bedah, pemahat dan pelukis adalah sekedar beberapa contoh jabatan, semuanya telah mengembangkan kecerdasan ruang yang tinggi.¹⁶

b. Ciri- ciri Permainan

Permainan adalah suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan. Dengan demikian, ada pun ciri-ciri permainan sebagai berikut:

- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, karena proses yang berputar ini dapat mencapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal
- d. Permainan juga ditandai oleh pengantrian yang tak diramalkan lebih dahulu, setiap kali difikirkan suatu cara lain atau dicoba untuk dating pada kalimat klimaks tertentu
- e. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuai atau dengan orang lain, melainkan yang tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- f. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- g. Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya

¹⁶Howard Gardner, (2003), *Multiple Intelligences*, (Batam Centre: Interaksara), h. 24

c. Bentuk- Bentuk Permainan

Bentuk permainan anak sangat bervariasi. Dari berbagai jenis permainan itu pada dasarnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

a. Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran, gobag todor, ci, dan sudah mandah misalnya, menggunakan banyak kegaitan fisik. Anak usia 5-7 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya dan jatuh berguling. Permainan seperti itu tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga diseluruh dunia. Jadi, dengan bermain, fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

b. Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau pura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Berdasarkan sifatnya ada lagu humoris, ada yang mengandung teka-teki, dan ada pula yang mengandung nilai-nilai ajaran luhur.

c. Bermain teka-teki dan berfikir logis matematis

Banyak permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan berfikir logis dan matematis. Salah satu diantaranya lowok, satu permainan yang menggunakan karet gelang. Dengan permainan ini anak-anak belajar tentang ganjil dan genap, lebih banyak dan lebih sedikit.

d. Bermain dengan benda-benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir dan balok dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Adapun beberapa jenis permainan anak-anak, yaitu:¹⁷

- a. Permainan sensorimotor/praktis, contohnya berlari, melompat, meluncur, berputar-putar, memanjat, melempar bola atau benda lain.
- b. Permainan pura-pura/symbolis, misalkan anak-anak bermain peran sebagai guru atau dokter, berpura-pura sedang makan minum atau masak, berpura-pura menjadi seorang ibu atau lainnya. Biasanya dalam permainan ini, terkandung 3 unsur yaitu alat-alat, alur cerita, dan peran.
- c. Permainan sosial, permainan ini melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya, misalnya bermain kejar-kejaran, perang-perangan dan sebagainya.
- d. Permainan konstruktif, misalnya menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau orang, atau permainan lain yang menghasilkan suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan anak sendiri.
- e. Games, dilakukan untuk memperoleh kenikmatan, melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu

¹⁷ Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing), h. 165-166

atau lebih orang. Misalnya bermain kelereng, bermain kartu, ular tangga, dan sebagainya.

d. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Permainan

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya:

- a. Kesehatan, Anak–anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan membutuhkan banyak energy.
- b. Intelegensi, Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Artinya anak yang cerdas lebih suka dengan permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak, serta dapat merangsang daya berfikir anak tersebut. Misalnya: Permainan drama.
- c. Jenis Kelamin, Anak perempuan sedikit melakukan permainan yang banyak menghabiskan energi, misalnya: Memanjat, berlari, atau kegiatan fisik lainnya. Sedangkan anak laki-laki lebih banyak melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibandingkan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan bertingkah lemah lembut dan halus sedangkan anak laki-laki kasar dalam bertindak.

- d. Lingkungan, Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang kasih sayang dengan orang tuanya maka akan berdampak buruk bagi perkembangan sosialnya maupun psikologisnya.
- e. Status Sosial Ekonominya, Anak yang dibesarkan dilingkungan keluarga yang memiliki status sosial ekonominya yang lebih tinggi maka permainan lebih lengkap dan tersedia dibandingkan anak yang dibesarkan di lingkungan yang status sosialnya lebih rendah maka permainannya tidak lengkap dan tersedia.

e. Pengertian Permainan Balok

Permainan balok yaitu permainan yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan, bekerja sama, dan berkomunikasi. Pembelajaran sosial terjadi dipusat balok pada anak bekerja sama untuk berbagi alat, ruang, dan ide.¹⁸ Permainan menyusun balok menjadi sebuah bangunan, jembatan, rumah dan lain sebagainya. Bermain balok dapat merangsang konsentrasi sekaligus melatih anak untuk memecahkan masalah.¹⁹

Dodge et al dalam Masnipal menyatakan bahwa bermain balok memberi anak kesempatan menciptakan gambar dalam bentuk kongkret. Kemampuan menciptakan merupakan wujud dari pengalaman berdasar dari konsep berfikir logika. Dodge juga berpendapat bahwa anak-anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dari membangun struktur dapat merangsang kreativitas.²⁰

¹⁸ Dianne Miller Nieslen, (2006), *Mengelola Kelas Untuk Guru TK*, (California: Indeks), h. 49

¹⁹ Sabil Risaldy, (2014), *Bermain, Bercerita, Dan Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Laxime), h. 57

²⁰ Manispal (2018), *Menjadi Guru Paud Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), h. 330

Balok atau kotak bangunan berfungsi untuk memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang bisa mereka lihat sehari-hari.²¹

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, di samping untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksplorasi. Permainan Balok termasuk Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat permainan untuk anak usia rentang 4-5 tahun dibuat dengan lebih sederhana dan tidak terlalu sulit dibandingkan dengan alat permainan untuk anak usia rentang 5-6 tahun yang lebih sulit pengerjaannya.

f. Langkah bermain balok

Menurut Dodge et al dalam Manipal mengemukakan bahwa bermain balok meliputi beberapa tahapan, yaitu :

- a. Memilih dan menemukan balok-balok (carrying block)
- b. Memasang tiang pancang balok dan membuat jalan
- c. Menghubungkan balok untuk menciptakan struktur (memasang jembatan , membuat pagar, dan lain-lain.
- d. Membuat konstruksi yang lebih rinci (menciptakan artistic, struktur kompleks)

Adapun pendapat lain, dari Hoorn et al mengemukakan membangun balok meliputi tujuh tahap yaitu:

²¹Khadijah ,(2016), *Pengembangan kognitif anak usia dini*, (Medan: Perdana Publishing), h.127

- a. Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi
- b. Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertical diatas lantai atau meja
- c. Memasang jembatan dua balok dihubungakan dengan balok ketiga.
- d. Membuat pagar balok melingkungi ruang
- e. Pola dekorasi, sering simetris
- f. Struktur dilabelkan untuk tujuan bermain dramatic
- g. Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur.²²

g. Manfaat permainan balok

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, disamping untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksplorasi.

Adapun manfaat permainan balok diantaranya adalah :

- 1) Motorik halus anak makin terlatih
- 2) Daya ingat imajinasi makin berkembang
- 3) Mengenal konsep warna, bentuk, ukuran juga konsep besar, kecil, dan banyak, sedikit.
- 4) Memahami konsep keteraturan/urutan
- 5) Melatih kesabaran anak.²³

²²Manispal (2018), *Menjadi Guru Paud Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), h.332

²³Djoko Adi Walujo, (2017), *Kompedium Pendidikan Anak Usia Dini*, (Depok: Prenadamedia Group), h. 85.

2. Kecerdasan Visual Spasial anak

a. Pengertian kecerdasan visual spasial

Kecerdasan visual-spasial atau disebut kecerdasan visual adalah kemampuan untuk memahami gambar-gambar dan bentuk termasuk kemampuan untuk menginterpretasi dimensi ruang yang tidak dapat dilihat. Orang yang memiliki kecerdasan visual cenderung berfikir dengan gambar dan sangat baik ketika belajar melalui presentasi visual seperti film, gambar, video dan demonstrasi yang menggunakan alat peraga.²⁴

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk membentuk suatu gambaran mental tentang tata ruang atau menghadirkan dunia mengenai ruang secara internal didalam pikirannya (mind). Kecerdasan spasial sebagai kemampuan yang berkaitan dengan indra penglihatan secara aktif, yaitu melihat objek secara langsung ataupun tidak melihat objek, yaitu dengan cara membayangkan objek yang dilihat sebelumnya atau belum pernah sama sekali dan dapat memvisualisasikan suatu objek, termasuk kemampuan untuk menciptakan imajinasi mental internal dan gambar-gambar.²⁵

Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau kemampuan anak berfikir dalam bentuk visual untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.²⁶ visual spasial dianggap sebagai salah satu kecerdasan yang penting karena akan memberikan kebebasan kepada anak untuk

²⁴Muhammad Yaumi, (2013), *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group), h. 83

²⁵Anita Yus, (2011), *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group), h. 71

²⁶Indra soefandi, (2009), *Strategi pengembangan potensi kecerdasan anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia), h. 74-75

mengekspresikan dirinya. Melalui kecerdasan visualisasinya, ia dapat menilai dan menggambarkan sebuah benda atau mungkin membantu seseorang yang kehilangan sehingga orang tersebut dapat dengan mudah menemukan letak benda-bendanya yang hilang.

Bentuk kecerdasan ini umumnya menghasilkan imaji mental dan menciptakan representasi grafis. Anak dengan kecerdasan ini sanggup berfikir tiga dimensi dan mampu mencipta ulang dunia visual.²⁷ Kemampuan visual- spasial anak dapat distimulus dengan menggunakan gambar, visualisasi, dan permainan warna. Sediakan alat-alat yang diperlukan, seperti krayon, pensil warna, cat air, kertas, atau gabus. Biarkan anak menggambar bebas untuk mengembangkan imajinasinya atau dengan mengikuti contoh gambar. Saat anak menggambar, imajinasi dan kreativitas anak terangsang. Dengan begitu anak bisa dengan mudah mengekspresikan dirinya.

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan detail. Kemampuan ini meliputi merekam objek yang dilihat, didengar, atau pengalaman-pengalaman lain, dalam memori otaknya yang berlangsung relative lebih lama. Orang dengan kecerdasan visual spasial dapat menggambarkan benda-benda yang ada disekitarnya atau objek yang dilihat dengan gambaran yang ketelitian yang tinggi. Kecerdasan visual spasial mengandalkan pandangan mata atau visualnya sehingga ia dapat menceritakan, menirukan kembali bentuk suatu benda, atau menciptakan kembali objek yang dilihat. Kecerdasan visual spasial ini juga mampu menggunakan imajinasi kreatifnya untuk mengatur atau mendesain suatu ruangan atau memasang

²⁷Agung Triharso, (2013), *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini*, (Yogyakarta: Andi), h. 119-120

benda dengan pasangan yang sesuai.²⁸ Orang-orang yang memiliki kecerdasan visual spasial biasanya dimiliki oleh para arsitek, fotografer, seniman, pilot, disainer, pemahat, patung dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan yang dapat diberikan untuk mengasah kecerdasan ini antara lain yaitu menggambar, membuat kerajinan tangan, mengatur atau merangkai, bermain lego atau balok.

Inti dari kecerdasan ini adalah kapasitas seseorang untuk memahami apa yang ia lihat secara akurat, membuat perubahan dan modifikasi dari hasil pemahaman/persepsi visual tersebut serta kemampuan untuk membangun kembali apa yang telah dilihat meski tidak ada rangsangan lagi/tidak ada objek yang dilihat lagi. Selain itu, kecerdasan ini juga berkaitan dengan pemahaman ruang sekitar kita, artinya kita dapat memahami bentuk ruang sekitar kita serta objek-objek yang berada di dalamnya. Ruang yang dimaksud disini bukan hanya sekedar satu ruangan kecil, namun juga ruang terbuka seperti hutan dan lautan.²⁹ Kecerdasan visual spasial juga membuat kita mengenal lingkungan sekitar kita sehingga kita tidak tersesat saat berada di suatu lingkungan yang baru. Hal ini juga berlaku pada orang yang tidak dapat melihat atau tunanetra. Meski ia tidak dapat melihat, seorang tunanetra dapat merasakan dengan menyentuh benda dan batas-batas ruang di sekitarnya. Sehingga ia dapat berjalan dalam ruang tersebut tanpa menabrak benda-benda disekitarnya.

Ayat yang mengungkap kecerdasan visual ini antara lain ialah, Surah Ar-Ra'd ayat 3.

²⁸ Rina Roudhotul Jannah Dkk, (2018), *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media), h. 61

²⁹ Andin Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Presindo), h. 54-

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْهَارًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا زَوْجَيْنِ اثْنَيْنِ يُغْشِي اللَّيْلَ النَّهَارَ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Dan Dia lah Yang menjadikan bumi terbentang luas, dan menjadikan padanya gunung-gunung (terdiri kokoh) serta sungai-sungai (yang mengalir), dan dari tiap-tiap jenis buah-buahan, ia jadikan padanya pasangan: Dia menutupkan malam kepada siang. Sungguh, pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda (Kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berfikir.(Q.S Ar Ra’d:3).³⁰

b. Cara mengembangkan kecerdasan visual spasial anak

Beberapa kegiatan yang bisa meningkatkan optimalisasi kecerdasan visual spasial adalah sebagai berikut:

a. Menggambar dan melukis

Pada anak-anak, kegiatan menggambar dan melukis tampaknya yang paling sering dilakukan mengingat kegiatan ini sering dilakukan mengingat kegiatan ini bisa dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan biaya yang variatif. Sediakan anak-anak dengan alat lukis atau gambar, seperti pensil, kertas gambar , krayon, dan sebagainya. Biarkan anak menggambar atau melukis apa saja yang mereka suka. Kegiatan ini bisa melatih dan merangsang kreativitas anak, juga

³⁰Kementrian Agama RI, (2010), *Al-Qur'an*, (Jakarta: Raja Publishing), h. 199

imajinasinya. Selain itu, menggambar dan melukis juga merupakan ajang bagi anak untuk mengekspresikan dirinya.

b. Mencoret-coret

Untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret-coret terlebih dahulu. Mencoret biasanya dilakukan sejak anak berusia 18 bulan. Meski apa yang digambarkannya belum jelas, kegiatan ini menuntut koordinasi tangan-mata anak. Coretan yang merupakan tahapan dari menggambar merupakan sarana untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

c. Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep

Dibalik kegembiraan anak saat melakukan kegiatan seni, seni dapat juga membuat anak lebih cerdas. Melalui menyanyi, misalnya anak mengenal berbagai konsep. Lagu mengenai pemandangan, misalnya akan membuat anak mengenal konsep bukit, sungai, sawah, langit, dan gunung. Kemampuan visual spasial anak pun terasah. Bagaimana ia harus membayangkan nada saat akan menyanyikan suatu lagu, membayangkan objek-objek alam yang akan dinyanyikan, dan bagaimana hubungan objek tersebut satu sama lain, semuanya akan semakin mengasah kemampuan visual spasial anak.

d. Membuat prakarya

Tidak hanya menggambar, kegiatan membuat prakarya juga meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Kerajinan tangan yang paling mudah dilakukan anak adalah dengan menggunakan kertas. Aktivitas ini menuntut kemampuan anak untuk memanipulasi bahan.

Kreativitas dan imajinasi anak akan terasah, selain dapat membangun kepercayaan diri pada anak.

e. Mengunjungi berbagai tempat

Anak dapat memperkaya penagalaman visualnya dengan mengajaknya ke museum, kebun binatang, tamasya, pasar, toko buku, dan sebagainya. Setelah anak kembali dari tempat-tempat tersebut, ajaklah anak untuk mengilustrasikan keadaan tempat-tempat tersebut. Ini akan melatih kemampuan visual spasial anak.

f. Permainan konstruktif dan kreatif

Sejumlah permainan membangun kontruktif dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok, puzzle, rumah-rumahan, peta, gambar, dan sebagainya.

g. Mengatur dan merancang

Kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah Kegiatan seperti ini jugga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa anak mampu memutuskan sesuatu.³¹

c. Karakteristik kecerdasan visual spasial

Kecerdasan ini meliputi kemampuan-kemampuan untuk merepresentasikan dunia melalui gambaran-gambaran mental dan ungkapan artistik. Adapun ciri-ciri dari kecerdasan ini ialah:

³¹Indra Soefandi, (2009), *Strategi mengembangkan potensi kecerdasan anak*, (Jakarta: Bee media Indonesia), h. 76-79

- a. Belajar dengan cara melihat dan mengobservasi benda. Memahami dengan baik wajah, objek, bentuk, warna, detail, serta pemandangan benda tersebut secara keseluruhan.
- b. Memahami objek-objek secara efektif melalui ruang. Misalnya mengarahkan diri dalam suatu jalan berbentuk celah, mencari jalan di hutan tanpa jejak sebelumnya, atau mendayung perahu di sungai.
- c. Menerima dan memproses imajinasi mental, berpikir melalui gambar dan memvisualisasikannya secara detail. Ia juga pandai menggunakan imajinasi visual dalam mencari informasi.
- d. Mampu membaca grafik, peta serta diagram, mampu membaca representasi grafik ataupun media-media visual.
- e. Menikmati membuat bangunan tiga dimensi seperti origami atau mainan berbentuk bangunan. Ia juga mampu mengubah objek dalam imajinasinya seperti membayangkan memindahkan benda dalam imajinasinya untuk menentukan bagaimana objek tersebut berkaitan dengan objek lainnya.
- f. Melihat sesuatu dalam cara yang berbeda atau bentuk “perspektif baru” atau mendeksi objek yang “tersembunyi” di antara objek lainnya.
- g. Cakap dalam merepresentasikan atau mengabstrasikan desain visual.³²

³²Ahmad Susanto, (2015), *Bimbingan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group), h. 290

d. Manfaat kecerdasan visual spasial

Adapun manfaat dari kecerdasan visual spasial ialah membantu anak menciptakan berbagai karya seni, berperan dalam memecahkan masalah dan menghasilkan gagasan terbaik, membantu anak dalam merancang dan membangun, mulai dari model sampai gedung.³³

Visual-spasial dianggap sebagai salah satu faktor kecerdasan yang penting karena akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Melalui visualisasinya, ia dapat menilai dan menggambarkan sebuah benda atau mungkin membantu seseorang yang kehilangan sehingga orang tersebut dapat dengan mudah menemukan letak benda-benda yang hilang. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi cenderung berpikir secara visual. Mereka kaya dengan khayalan internal (*internal imagery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif.³⁴

3. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk

³³Suminaring Prasajo, (2011), *Anakku Luar Biasa Jenius*, (Yogyakarta: Pustaka Widyatama), h. 229.

³⁴Indra Soefandi, Ahmad Pramudya, (2009), *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia), h. 75.

perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Program pendidikan ini ditujukan untuk mengoptimalkan seluruh potensi pada aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi aspek bahasa, aspek sosial-emosional, aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek motorik (motorik kasar dan halus), dan aspek seni.³⁵

Selanjutnya, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi bagi generasi masa depan yang berkualitas. Pada masa ini anak berada pada usia terpenting dalam hidupnya, masa dimana anak cepat belajar dan proses tumbuh kembang berlangsung begitu pesat. Kecepatan ini tidak terjadi pada masa selanjutnya. Pada masa ini pulalah, pembiasaan sikap dan karakter positif dibentuk. Keberhasilan pada masa awal ini menjadi dasar terhadap keberhasilan dimasa-masa selanjutnya. Kegagalan pendidikan anak usia dini akan berdampak besar terhadap kegagalan tahap selanjutnya.³⁶

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar disepanjang tentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat.

Beberapa konsep disandingkan untuk anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain. Sebagai

³⁵ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing) h. 3-4.

³⁶ Adib Machrus, dkk, (2017), *Fondasi Keluarga Sakinah*, (Jakarta: Subdit Bina Keluarga Sakinah Direktorat Bina KUA dan Keluarga Ditjen Bimas Islam Kemenag RI) h. 97

komitmen dan keseriusan antarbangsa terhadap pendidikan anak usia dini telah dicapai berbagai momentum dan kesepakatan penting yang digalang secara internasional.

Secara sederhana, tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor genetik (bawaan/turunan), dan faktor lingkungan. Faktor genetik meliputi bentuk fisik, daya tahan tubuh, termasuk sifat/temperamen dan aspek emosinya. Faktor lingkungan sudah mempengaruhi sejak bayi masih dalam kandungan. Misalnya berkaitan dengan gizi ibu, kesehatan ibu, posisi janin, gangguan hormon, serta stres yang dialami ibu. Sementara faktor lingkungan setelah anak lahir meliputi: gizi, kebersihan, kasih sayang dari kedua orang tuanya, rangsangan-rangsangan yang diberikan, stabilitas rumah tangga.³⁷

b. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, adapun prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran AUD yaitu:³⁸

a. Belajar melalui bermain

Anak dibawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

b. Berorientasi pada perkembangan anak

Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai denganm tahapan usia anak

³⁷ Adib Machrus, dkk, *Fondasi Keluarga Sakinah*, h. 97

³⁸ Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing), h. 14-15

c. Berorientasi pada kebutuhan anak

Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulus sesuai dengan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus

d. Berpusat pada anak

Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkah perkembangan, dan kebutuhan anak

e. Pembelajaran aktif

Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.

f. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak.

g. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu, baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.

h. Didukung oleh lingkungan yang kondusif

Lingkuungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak.

i. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis

Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak yang lain.

j. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber
penggunaan media belajar, dan narasumber yang ada dilingkungan PAUD bertujuann agar pembelajaran lebih kontyektual dan bermakna.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Ira Hastuti, Anita Santia, tahun 2018 yang berjudul: “Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung”. Dengan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini TK Ulil Albab Kota Bandung. Pelaksanaan dalam kegiatan penelitian ini yaitu bermain building block selama tiga kali pertemuan. Tahapan pelaksanaannya yaitu pretest, tindakan eksperimen dan postest. Hasil perhitungan penelitian diperoleh nilai t hitung = 17,46. Untuk membandingkan dengan t tabel, maka perlu dicari dahulu derajat kebebasan dengan menggunakan rumus yaitu: $Dk = 13 - 1 = 12$. Berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 12$ dengan kriteria terima H_0 jika $-1 \leq t \leq 1$ maka $t_{(10,025)}(12) = t(0,975)$

(12) = 11,7, tolak H_0 jika t mempunyai nilai yang lain. Dari tabel distribusi diperoleh $t_{(0,975)}(12) = 11,7$, karena t hitung memenuhi kriteria $-t_{1-\frac{\alpha}{2}}(n-1) < t \text{ hitung} < t_{\frac{\alpha}{2}}(n-1)$ (t hitung $> t$ tabel) = 17,46 $>$ 11,7 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini TK Ulil Albab Kota Bandung.³⁹ Sedangkan kalau penelitian ini hanya melihat apakah didalam sekolah tersebut memiliki peran permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasialnya melalui data yang diperoleh melalui participant observasi, wawancara dan dokumentasi.

Marsella Wahyu Suzanti "Hubungan kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di tkit rabbani. Hasil penelitian yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani. Hal ini dikarenakan faktor stimulus kegiatan bermain balok di TKIT Rabbani yang tidak sesuai, seperti durasi waktu bermain, persepsi dalam pijakan sebelum bermain yang tidak konkret, ketersediaan peralatan sentra balok yang menyebabkan anak berebut ketika bermain balok, serta kurangnya penguatan dari guru sehingga anak tidak termotivasi untuk membuat bangunan balok yang lebih kompleks.⁴⁰ Penelitian Marsella berbeda dengan penelitian ini

³⁹Ira Hastuti, Anita Santia, (2018), *Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung*, (Jurnal diakses pada hari/tanggal: Senin, 4 Februari 2019)

⁴⁰Marsella Wahyu Suzanti, (2016), *HUBUNGAN KEMAMPUAN BERMAIN BALOK DENGAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT RABBANI*, (Jurnal diakses pada hari/tanggal: Selasa, 19 Februari 2019)

dikarenakan penelitian Marsella ingin melihat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual spasial anak sedangkan di penelitian ini hanya melihat kecerdasan visual spasialnya sudah meningkat atau belum melalui permainan balok tersebut.

C. Kerangka berfikir

Permainan balok yaitu permainan yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan, bekerja sama, dan berkomunikasi. Permainan menyusun balok menjadi sebuah bangunan, jembatan, rumah dan lain sebagainya. Bermain balok dapat merangsang konsentrasi sekaligus melatih anak untuk memecahkan masalah.

Beberapa stimulasi yang dapat diberikan bagi anak dalam memaksimalkan kecerdasan visual spasialnya seperti dengan memberikan media bermain buku gambar sebagai alat baginya untuk berekspresi melalui gambar dan dapat juga dengan melalui beberapa permainan yang bersifat variatif dan tidak membosankan yang mampu memberikan kebebasan bagi anak dalam berekspresi.

Melalui permainan balok, anak akan merasa senang dan nyaman dalam mengikuti permainan, maka rangsangan yang diberikan akan diterima baik oleh anak-anak. Selain itu melalui permainan balok, juga akan mempengaruhi cara berpikir anak untuk membangun suatu hal yang ia inginkan sesuai dengan kretivitasnya. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat setiap bentuk-bentuk yang menarik dalam permainan ini yang mungkin akan diajarkan lebih dahulu oleh orang yang lebih dewasa/guru/orangtuanya.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka fikir yang di temukan di atas. Maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Penerapan permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA Al Barkah .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research* yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan balok di RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan

Hakikat dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan mencobakan hal-hal baru.

B. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018-2019 yang berjumlah 20 orang. Terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan.

Objek penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan balok di RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018-2019

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada anak usia 5-6 Tahun di RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan. Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut adalah sebagai berikut:

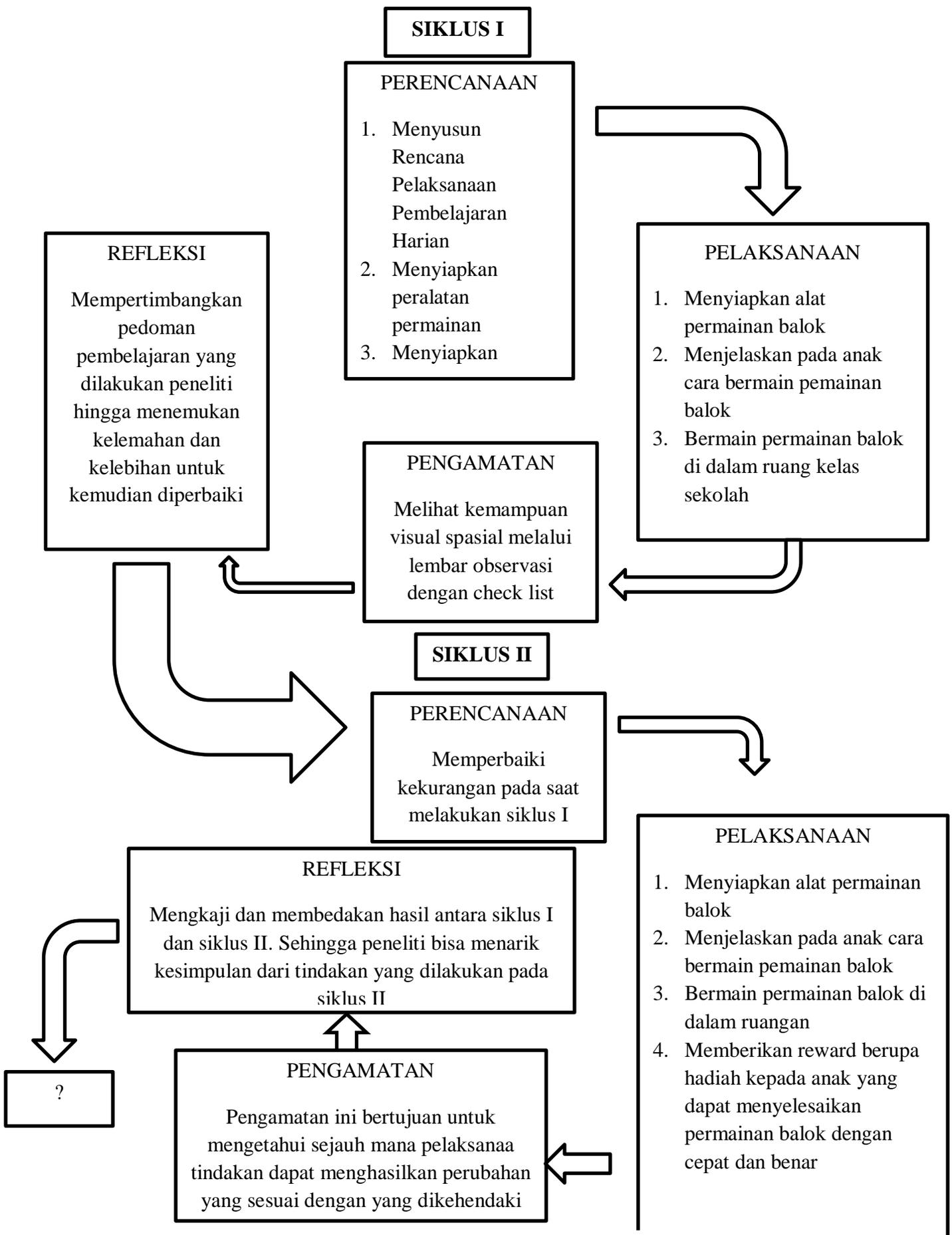
1. Tersedia data dan adanya keterbukaan dari pihak sekolah, sehingga memudahkan di dalam pengumpulan data yang diperlukan yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.
2. Lokasi sekolah mudah dijangkau serta persoalan perijinannya tidak berbelit-belit.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap pada bulan April Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Objek Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan dua siklus. PTK terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun skema pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut penulis perujuk pendapat Suharsimi Arikunto sebagai berikut:⁴¹

⁴¹Suharsimi Arikunto, (2012), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 16.



Gambar 3.1 Siklus PTK

Penelitian dilakukan selama dua siklus, setiap satu siklus terdapat empat tahapan, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; 3) Pengamatan; 4) Refleksi. Berikut adalah penjelasan langkah – langkah penelitian diatas:

a. Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), penyusunan RPPH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Jadi kegiatan permainan memancin angka diadakan diawal pembelajaran inti, dimana anak-anak masih bersemangat.
- b. Menyiapkan seluruh peralatan permainan yang terdiri dari alat permainan balok.
- c. Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan perlakuan yang dilakukan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun.⁴² Sesuai dengan rencana yang telah disusun, pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai jadwal. Dalam proses ini peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan sesuai dengan prinsip partisipatif dan kolaboratif. Hasil pengamatan dari pelaksanaan tindakan merupakan dokumentasi data untuk melaksanakan langkah-langkah tindakan selanjutnya. Dalam kegiatan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dirancang dengan menonjolkan kegiatan yang ingin diterapkan yaitu permainan memancing angka. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini adalah:

- a) Memberitahukan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan
- b) Memberitahukan bagaimana cara melaksanakan permainan balok kepada peserta didik
- c) Membagikan peralatan permainan balok kepada peserta didik
- d) Membimbing dan mengarahkan anak sewaktu kegiatan berlangsung
- e) Peneliti akan memberi respon terhadap permainan balok yang telah disusun

⁴² Wina Sanjaya, (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana), h.79

f) Peneliti bertanya apa yang anak rasakan pada saat melakukan permainan balok

g) Melakukan pengamatan dan penilaian

1. Tahap pengamatan (observasi)

Observasi dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik. Dalam tahap observasi ini peneliti mengisi lembar observasi dengan check list yang telah dibuat berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan serta mendokumentasikan setiap kegiatan penting. Dalam pengisian lembar checklist harus sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan agar nantinya terjadi perbaikan dalam pemahaman konsep bilangan anak.

4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar dan meneliti yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang akhirnya ditemukan kelemahan dan kelebihan untuk kemudian diperbaiki. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

h. Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Tindakan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki siklus I. Pada siklus II juga melalui tahapan seperti siklus I, yaitu:

1. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Prosedur ini sama dengan siklus I dan kegiatan yang dilakukan dengan memperbaiki kekurangan pada saat pemberian siklus I.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah direncanakan dan telah dikembangkan dari pelaksanaan siklus I. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini adalah :

- a) Menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang hendak dilakukan
- b) Menyampaikan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan yang dilakukan
- c) Membagi anak kedalam tiga kelompok, masing-masing kelompok terdiri 6 orang anak.
- d) Membagikan peralatan permainan balok pada setiap kelompok
- e) Memberi contoh cara memainkan permainan balok dengan alat permainan balok yang sudah disediakan
- f) Meminta setiap kelompok untuk memainkan permainan balok yang sudah disediakan
- g) Memberi pujian kepada anak yang sudah menyelesaikan permainan balok dengan sesuai dan tepat waktu
- h) Menjadikan permainan balok sebagai perlombaan antar kelompok agar anak lebih semangat dalam melakukannya
- i) Setelah selesai, peneliti memberi kesempatan pada anak untuk menyampaikan perasaannya hari ini didepan kelas
- j) Menutup dan menyimpulkan kegiatan yang dilakukan hari ini.

3. Tahap pengamatan (observasi)

Observasi dilaksanakan peneliti dan guru selama proses tindakan dilakukan. Tahap pengamatan ini mengamati hal – hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan, terhadap proses tindakan, hasil, dan situasi tindakan serta hambatan dalam tindakan. Pengamatan ini dilakukan ketika anak melakukan permainan memancing angka.

2. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan untuk mengetahui keunguan dan kelemahan pada proses tindakan dan sesudah tindakan. Mengkaji dan membedakan hasil antara siklus I dan siklus II. Refleksi ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II, apakah dari kegiatan permainan memancing angka dapat meningkatkan matematika permulaan pada anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini maka pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Dokumentasi, data yang dikumpulkan berupa lembaran foto yang diambil selama proses belajar mengajar berlangsung. Foto berupa kegiatan anak dalam kegiatan permainan balok.
2. Observasi, yaitu data diperoleh melalui kesungguhan anak dalam menyusun dan menyelesaikan permainan balok tersebut, dari ketelitian mencocokkan setiap bentuk pula warnanya. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai

dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrumen sebagai berikut:

Instrumen penilaian berikut ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk menilai peningkatan kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan balok di RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018-2019 yang terdiri dari: (a) Dimensi kemampuan anak, (b) Indikator, merupakan deskriptor yang menjelaskan bagian – bagian dari dimensi kemampuan yang dinilai, (c) Perkembangan Anak, merupakan bagian yang menjelaskan kriteria penilaian pada kecerdasan visual spasialnya apakah, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

1. Lembar Observasi

Untuk mencegah terjadinya bias pengamatan terhadap objek yang diteliti, maka seorang peneliti harus didampingi oleh alat bantu observasi.

Tabel 3.1

Lembar Observasi

Lembar observasi guru dalam pelaksanaan permainan balok

No	Kegiatan	Hasil observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru membuat RPPH			

2	Adanya kegiatan permainan balok di RPPH			
3	Adanya pelaksanaan kegiatan permainan balok			
4	Guru mengajarkan permainan balok secara langsung			
5	Guru mencontohkan cara bermain permainan balok			
6	Guru memuji anak jika anak benar dalam bermain permainan balok			
7	Guru mengajari anak jika anak tersebut tidak bisa bermain permainan balok			
8	Pelaksanaan permainan balok dilakukan oleh guru selanjutnya anak mengikutinya guru tersebut			
9	Guru melakukan evaluasi			

	pada permainan balok			
--	----------------------	--	--	--

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan.

Lembar observasi kecerdasan visual spasial anak

Indikator	Aspek	Ya	Tidak
Kemampuan mendesain	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menggambar dan mewarnai bangunan seperti rumah dan sekolah • Anak dapat menyusun balok berdasarkan bentuk yang ditentukan • Anak mampu menyelesaikan bangunan diluar langkah langkah yang diberikan oleh guru 		
Ketelitian, ketepatan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan dan membedakan bentuk, warna dan ukuran • Anak mampu 		

	memadukan warna dengan tepat		
Melatih imajinasi serta mampu bercerita	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat memasang benda berdasarkan pasangannya • Anak mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya • Anak dapat menceritakan bentuk yang dibuatnya. 		

Petunjuk :

Untuk memberikan skor pada permainan balok anak maka beri tanda **CEKLIS** pada kolom yang telah dibuat kriteria kecerdasan visual spasial.

Skor Penilaian

Ya : 1 Tidak : 0

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan, gambar, atau karya monumental dari sebuah peristiwa yang sudah berlalu. Hasil penelitian dari observasi, akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh foto-foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumen merupakan salah satu pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian ini.⁴³

F. Teknis Analisis Data

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

Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan matematika permulaan anak menggunakan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil observasi selama penelitian dengan instrumen yang telah dibuat oleh penulis sebagai acuan dalam mengobservasi anak agar dapat terlihat setiap peningkatan yang terjadi pada anak. Analisis persentase yang menggunakan rumus sebagaimana yang di sampaikan Sugiono dalam Tarigan mengatakan adapun untuk menghitung persentase ketuntasan individual yang diperoleh setiap anak menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

⁴³ Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta), h. 329

P = Persentase kecerdasan visual spasial anak

F = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah keseluruhan anak

Anak dikatakan mengalami perkembangan pada kecerdasan visual spasial anak apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 65\%$

Untuk mengetahui persentase keberhasilan perkembangan kecerdasan visual spasial anak secara klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan PKK: Persentase Kemampuan Klasikal

Kelas dikatakan mengalami perkembangan pada kemampuan kecerdasan visual spasial apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 80\%$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al Barkah RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan terdiri dari 2 kelas yaitu kelas Syafa dan Marwah. Subjek penelitian ini yaitu kelas Syafa dengan jumlah anak 20 yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi dan meminta data awal perkembangan anak dari guru kelas.

Tabel 4.1

Data anak dikelas Syafa RA Al Barkah

No	Nama	Kode anak	Keterangan
1	Abdurrahman Al Faruqi	1	Laki laki
2	Agung Pratama	2	Laki laki
3	Adiba Hasna Simanjuntak	3	Perempuan
4	Alif Maulana Ginting	4	Laki laki
5	Ashillah	5	Perempuan
6	Baim Praza Danuarta	6	Laki laki
7	Dinda Ardianti	7	Perempuan
8	Dimas Putra Pratama	8	Laki laki
9	Julaikha Nurillah	9	Perempuan
10	Khansa Nurillah	10	Perempuan
11	Kheisya Fresly	11	Perempuan
12	Luisyah Al Fairah	12	Perempuan
13	M. Alvin Sihotang	13	Laki laki
14	Nazwa Zakia Marpaung	14	Perempuan
15	Ocha Ashiva Hanafi	15	Perempuan
16	Pangeran Batara	16	Laki laki

17	Rasya Arianto	17	Laki laki
18	Syifa Syabila	18	Perempuan
19	Siti Hajar	19	Perempuan
20	Riski Alamsyah Boang M	20	Laki laki

Laporan penelitian tindakan kelas ini disajikan dengan menampilkan analisis ketuntasan belajar siswa. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di RA Al Barkah.

B. Deskripsi Hasil Pra Tindakan

Pelaksanaan penelitian pratindakan adalah langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan guru dan anak didik dengan menggunakan model pembelajaran klasikal. Hasil yang diperoleh pada pengamatan sebelum menggunakan permainan balok adalah anak belum mampu bisa mengembangkan kecerdasan visual spasialnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pratindakan yang dilakukan, diperoleh bahwa kecerdasan visual spasial anak masih sangat rendah, rendahnya pencapaian indikator pada tindakan pratindakan ini mengindikasikan perlunya tindakan penelitian selanjutnya. Adapun masalah dalam yang ditemukan dalam penelitian pratindakan anak belum mengetahui bagaimana cara memainkan permainan balok dengan baik karena guru tidak menjelaskan langkah-langkah

nya terlebih dahulu sehingga anak tidak paham langkah awal apa yang harus dilakukan.

Tujuan penelitian pratindakan adalah untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak sebelum dilakukan tindakan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengukuran ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai setelah tindakan. Kemudian peneliti memperkenalkan permainan balok untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak. Beberapa anak hanya mengetahui warna balok saja sedangkan bentuk dan ukurannya anak masih belum memahaminya.

Tabel 4.2

Hasil Observasi Awal Sebelum Diberikan Tindakan

No.	Pra Tindakan			
	Kode Anak	Jumlah Skor	%	Keterangan
1.	1	1	12,5	BB
2.	2	2	25	BB
3.	3	1	12,5	BB
4.	4	2	25	BB
5.	5	3	37,5	BB
6.	6	1	12,5	BB
7.	7	1	12,5	BB
8.	8	2	25	BB
9.	9	1	12,5	BB
10.	10	3	37,5	BB
11.	11	2	25	BB
12.	12	3	37,5	BB
13.	13	3	37,5	BB

14	14	3	37,5	BB
15.	15	3	37,5	BB
16	16	1	12,5	BB
17.	17	1	12,5	BB
18.	18	3	37,5	BB
19.	19	2	25	BB
20.	20	1	12,5	BB
Jumlah Nilai Anak		39		
Rata-rata		1,95		

Keterangan :

Nilai rata-rata pra tindakan = 1,95

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 1,95. Belum ada anak yang memperoleh peningkatan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3

Rangkuman Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan

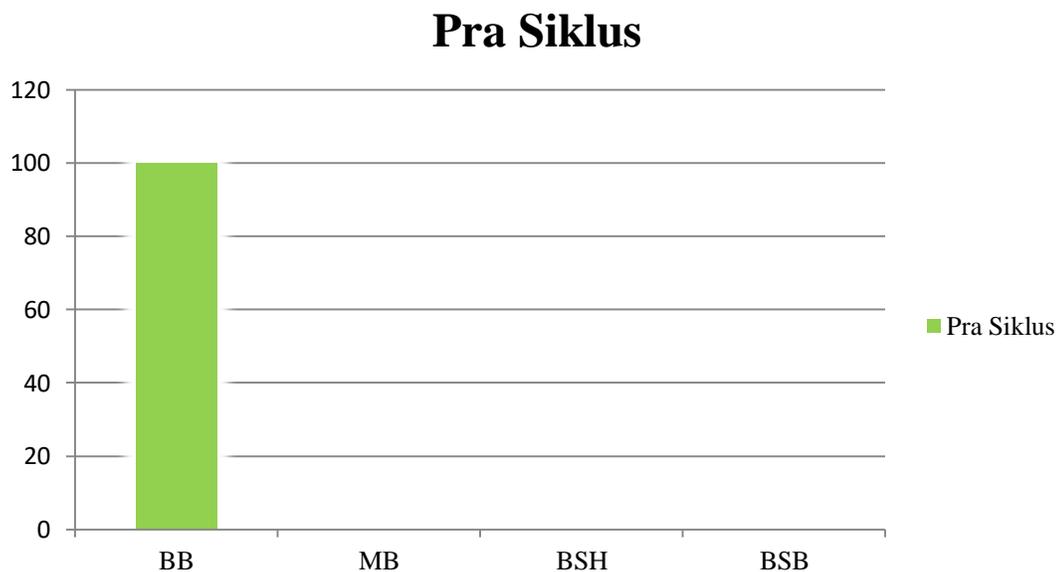
Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	0	0	BSB
60%-79%	0	0	BSH
40%-59%	0	0	MB
0%-39%	20	100	BB

Dari tabel 2 terlihat bahwa anak belum ada yang berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan bahkan belum ada yang mulai berkembang, seluruh anak masih belum berkembang.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan visual spasial anak belum meningkat dengan baik. Kemudian peneliti melaksanakan tahap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media bermain balok kepada anak, karena dengan bermain balok menjadikan anak jadi tidak cepat mudah bosan.

Gambar 4.1

Diagram Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan



1. Hasil dan Pembahasan Siklus I

a. Perencanaan

Setelah mengetahui perkembangan kecerdasan visual spasial anak melalui bermain balok pada pra tindakan, maka disusun rencana tindakan untuk

meningkatkan kecerdasan visual spasial anak menjadi lebih baik dari sebelumnya, kemudian pada siklus I ini digunakan media bermain balok yang digunakan kepada anak sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan tindakan adalah:

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Lingkungan.
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan untuk melaksanakan kegiatan bermain balok.
- 3) Peneliti memberikan arahan kepada anak agar anak dapat mengetahui aturan dan cara bermain balok yang sesuai dengan indikator kreativitas yang ingin ditingkatkan oleh peneliti.
- 4) Peneliti memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan bermain balok kepada anak, lalu anak meresponnya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti sesuai dengan apa yang diciptakannya melalui bermain balok pada melakukan kegiatan pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan Hasil observasi peningkatan kecerdasan visual spasial anak.

b. Pelaksanaan

Pemberian tindakan dilakukan dengan cara anak mempraktekkan langsung hal yang sesuai dengan apa yang ia lakukan sebelumnya menggunakan bermain balok. Kegiatan yang dilakukan merupakan tahap pengembangan dan

pelaksanaan dari rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Sebelum memulai kegiatan peneliti membuka pembelajaran, dengan mengucapkan salam pada anak, berdoa sebelum pembelajaran, mengisi daftar hadir anak dan bernyanyi.

Kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media bermain balok, yaitu:

- 1) Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak.
- 2) Peneliti bertanya pada anak tentang cara menyusun balok yang benar.
- 3) Memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya pada peneliti.
- 4) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar tertarik pada kegiatan yang akan dilakukan.
- 5) Kemudian peneliti membuat kelompok-kelompok agar anak semakin bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Peneliti dan guru kelas mengarahkan anak dalam melaksanakan bermain balok.

c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dibantu dengan guru kelas dan guru bantu dengan menggunakan Hasil observasi peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Dari observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa:

- 1) Anak terlihat masih malu-malu saat bermain balok dilaksanakan.
- 2) Anak lebih banyak diarahkan oleh guru dan peneliti.
- 3) Masih ada beberapa anak yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan bahkan mengganggu temanya.

Selanjutnya paparan data pra tindakan sebelum dilakukannya tindakan dan data pada siklus I yang diperoleh dari hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Data Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I

No.	Pra Tindakan			
	Kode Anak	Jumlah Skor	%	Keterangan
1.	1	2	25	BB
2.	2	4	50	MB
3.	3	2	25	BB
4.	4	4	50	MB
5.	5	6	75	BSH
6.	6	2	25	BB
7.	7	2	25	BB
8.	8	4	50	MB
9.	9	2	25	BB
10.	10	5	62,5	BSH
11.	11	3	37,5	BB
12.	12	6	75	BSH
13.	13	5	62,5	BSH
14.	14	6	75	BSH
15.	15	6	75	BSH
16.	16	2	25	BB
17.	17	2	25	BB
18.	18	5	62,5	BSH
19.	19	3	37,5	BB
20.	20	2	25	BB

Jumlah Nilai Anak	73			
Rata-rata	3,65			

Berdasarkan tabel di atas pada proses pembelajaran setelah diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata anak 3,65. Dari 21 orang anak, 10 orang anak masih dikategorikan belum berkembang (50%), 3 orang anak dikategorikan mulai berkembang(15%) dan 7 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (35%) dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.5 Rangkuman Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	0	0	BSB
60%-79%	7	35%	BSH
40%-59%	3	15%	MB
0%-39%	10	50%	BB

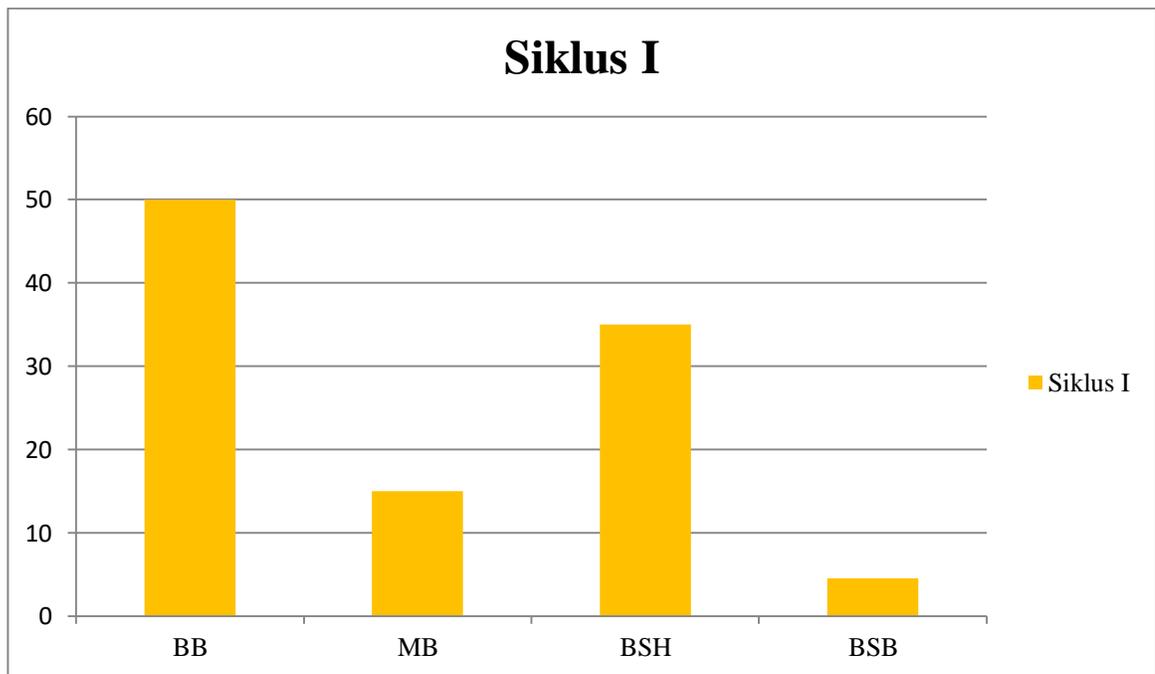
Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu:

$$PKK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 65}{\sum \text{anak}} \times 100 \%$$

$$= \frac{4}{20} \times 100\% = 20\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan peningkatan kecerdasan visual spasial anak secara klasikal belum tercapai. Dari hasil observasi perkembangan kecerdasan visual spasial anak pada siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Melalui Bermain Balok Siklus I



Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu :

Lembar observasi guru dalam pelaksanaan permainan balok

No	Kegiatan	Hasil observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru membuat RPPH	✓		
2	Adanya kegiatan permainan balok di RPPH	✓		
GL3	Adanya pelaksanaan kegiatan permainan balok	✓		
4	Guru mengajarkan permainan balok secara langsung	✓		
5	Guru mencontohkan cara bermain permainan balok	✓		
6	Guru memuji anak jika anak benar dalam bermain permainan balok	✓		
7	Guru mengajari anak jika anak tersebut tidak bisa bermain permainan balok	✓		
8	Pelaksanaan permainan balok dilakukan oleh guru	✓		

	selanjutnya mengikutinya tersebut	anak guru			
9	Guru melakukan evaluasi pada permainan balok	✓			

d. Refleksi

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

- 1) Pada kegiatan awal ini anak memiliki respon yang baik terhadap kehadiran peneliti.
- 2) Masih banyak anak yang masih malu-malu saat memainkan balok tersebut
- 3) Suasana kelas belum kondusif.

3. Hasil dan Pembahasan Siklus II

a. Perencanaan

Dilihat dari pelaksanaan siklus I maka dapat disimpulkan beberapa dari tindakan kegiatan perlu dilakukan perbaikan. Pelaksanaan pada siklus II dilakukan

setelah peneliti mengidentifikasi berbagai kelemahan-kelemahan yang dialami anak selama proses pelaksanaan pada siklus I, yaitu:

- 1) Anak masih malu-malu saat melaksanakan permainan balok.
- 2) Ada beberapa anak yang masih sibuk dengan urusannya sendiri.
- 3) Suasana kelas belum kondusif.

Kegiatan pada siklus II tetap menggunakan media bermain balok, dengan melihat kelemahan-kelemahan di atas, maka yang perlu dilakukan peneliti adalah:

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) dengan tema lingkungan juga.
- 2) Peneliti memberikan stimulus kepada anak, dengan cara memberikan motivasi kepada anak serta memberikan anak hal yang disenanginya. Dalam hal ini peneliti memberikan emoticon yang terbuat dari bahan origami berwarna, apabila anak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik maka anak akan termotivasi dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Peneliti menciptakan lagu-lagu ceria agar anak terangsang untuk melakukan kegiatan pembelajaran saat bermain balok.
- 4) Peneliti mempersiapkan bahan/alat untuk melaksanakan kegiatan bermain balok, dalam hal ini peneliti selalu melakukan pembelajaran saintifik dengan membawakan hal-hal yang anak sukai. Hal ini selalu dilakukan dari siklus I agar memancing rasa ingin tau dan semangat anak.

- 5) Mempersiapkan Hasil observasi peningkatan kecerdasan visual spasial anak.

b. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media bermain balok, peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun pada RPPH untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuka pelaksanaan kegiatan dengan memberikan salam dan nyanyian pada anak.
- 2) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar anak lebih fokus dan semangat dalam melaksanakan permainan balok.
- 3) Peneliti menyiapkan emoticon senyum dan gerakan-gerakan yang akan membuat anak ceria dan bersemangat.
- 4) Peneliti menjelaskan tentang apa yang akan dipraktikkan, sesuai dengan indikator yang ingin ditingkatkan.
- 5) Peneliti memperagakan terlebih dahulu, sebelum akhirnya anak yang mempraktikanya.
- 6) Peneliti dan guru memantau berlangsungnya permainan balok yang dilaksanakan oleh anak.

c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada siklus II ini peneliti dibantu dengan guru melakukan observasi untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Hasil yang diperoleh dari observasi yaitu:

- 1) Anak dapat merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh peneliti.
- 2) Anak terlihat bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain balok.
- 3) Anak dapat mempraktikkan dengan lebih baik dari siklus I.

Untuk mengetahui perkembangan kecerdasan visual spasial anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6

Data Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II

No.	Pra Tindakan			
	Kode Anak	Jumlah Skor	%	Keterangan
1.	1	6	75	BSH
2.	2	7	87,5	BSB
3.	3	6	75	BSH
4.	4	6	75	BSH
5.	5	7	87,5	BSB
6.	6	6	75	BSH
7.	7	6	75	BSH
8.	8	6	75	BSH
9.	9	4	50	MB
10.	10	7	87,5	BSB
11.	11	6	75	BSH

12.	12	7	87,5	BSB
13.	13	7	87,5	BSB
14	14	7	87,5	BSB
15.	15	7	87,5	BSB
16	16	6	75	BSH
17.	17	6	75	BSH
18.	18	7	87,5	BSB
19.	19	6	75	BSH
20.	20	6	75	BSH
Jumlah Nilai Anak		126		
Rata-rata		6.3		

Pada tabel 4.6 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 orang (40%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 11 orang anak (55%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 1 anak (5%) dan anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	8	40	BSB
60%-79%	11	55	BSH
40%-59%	1	5	MB
0%-39%	0	0	BB

Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu:

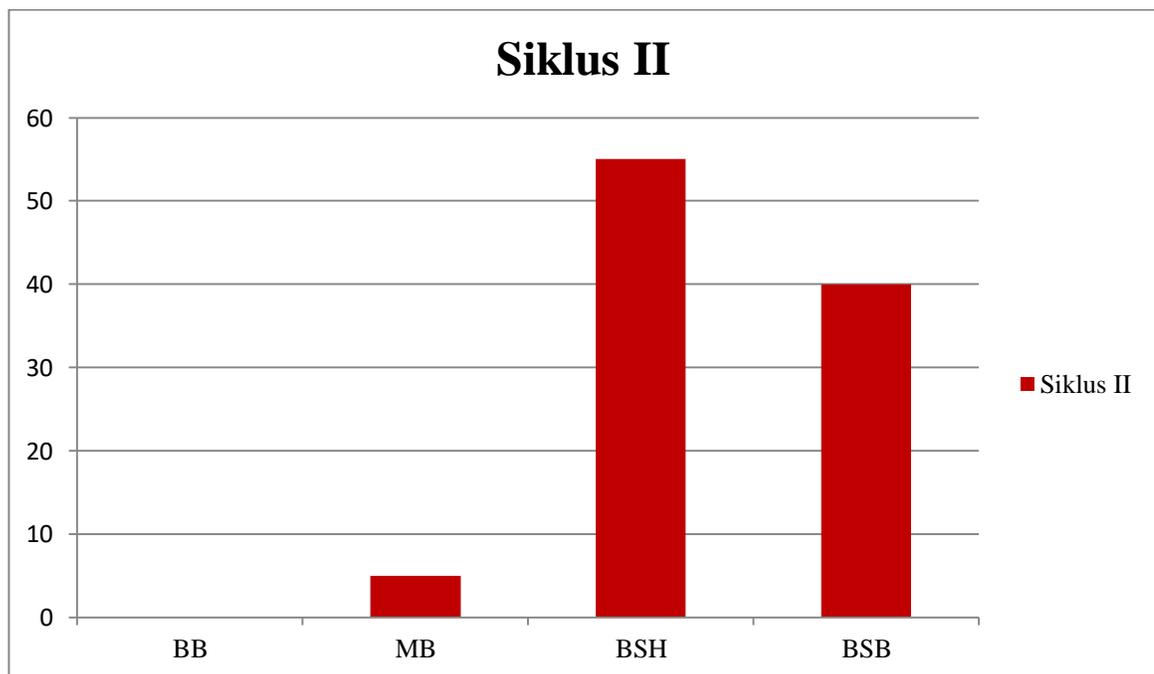
$$PKK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 65}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

$$= \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan peningkatan kecerdasan visual spasial anak secara klasikal sudah tercapai. Dari hasil observasi kecerdasan visual spasial anak pada siklus II dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.3

Diagram Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Melalui Bermain Balok Siklus II



Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu :

No	Kegiatan	Hasil observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru membuat RPPH	✓		
2	Adanya kegiatan permainan balok di RPPH	✓		
3	Adanya pelaksanaan kegiatan permainan balok	✓		
4	Guru mengajarkan permainan balok secara langsung	✓		
5	Guru mencontohkan cara bermain permainan balok	✓		
6	Guru memuji anak jika anak benar dalam bermain permainan balok	✓		
7	Guru mengajari anak jika anak tersebut tidak bisa bermain permainan balok	✓		
8	Pelaksanaan permainan balok dilakukan oleh guru selanjutnya anak mengikutinya guru	✓		

	tersebut			
9	Guru melakukan evaluasi pada permainan balok	✓		

Kemudian untuk melihat jelas jumlah anak yang mengalami peningkatan kecerdasan visual spasial anak adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

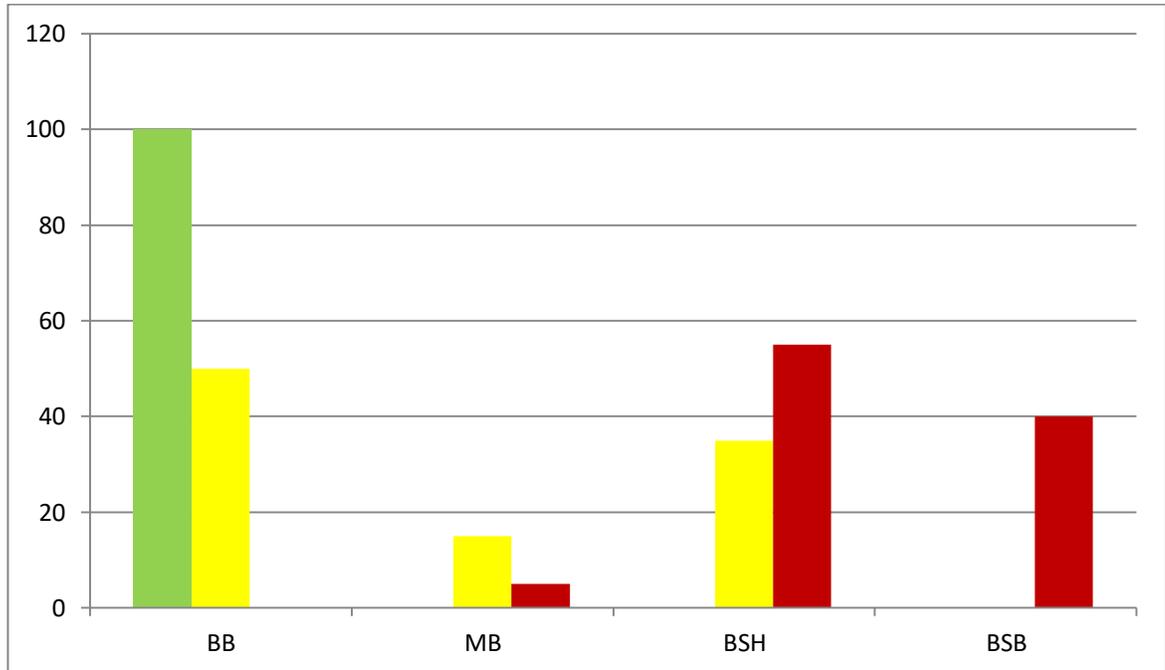
Rangkuman Anak Yang Mengalami Perkembangan

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0	0	8
Berkembang Sesuai Harapan	0	7	11
Mulai Berkembang	0	3	1
Belum Berkembang	20	10	0

Gambar 4.4

Diagram Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Melalui Bermain Balok pada

Pra Siklus, Siklus I, Siklus II



a. Refleksi

Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I memperoleh persentase sebesar 50% dan data pada siklus II memperoleh persentase sebesar 100%. Oleh karena itu peneliti tak perlu melakukan kegiatan bermain balok pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial anak dari pra tindakan dan selama siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8

Kondisi Peningkatan Pencapaian Indikator Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Permainan Balok Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Kode Anak	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	1	1	2	6	Meningkat
2	2	2	4	7	Meningkat
3	3	1	2	6	Meningkat
4	4	2	4	6	Meningkat
5	5	3	6	7	Meningkat
6	6	1	2	6	Meningkat
7	7	1	2	6	Meningkat
8	8	2	4	6	Meningkat
9	9	1	2	4	Meningkat
10	10	3	5	7	Meningkat
11	11	2	3	6	Meningkat
12	12	3	6	7	Meningkat
13	13	3	5	7	Meningkat
14	14	3	6	7	Meningkat
15	15	3	6	7	Meningkat
16	16	1	2	6	Meningkat
17	17	1	2	6	Meningkat
18	18	3	5	7	Meningkat
19	19	2	3	6	Meningkat
20	20	1	2	6	Meningkat
Jumlah Nilai		39	73	126	Meningkat
Rata-rata		1,95	3,65	6,3	Meningkat
Persentase rata-rata		24,3	45,6	78,7	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial pada pra tindakan memperoleh rata-rata 1,95 (24,3%) , Siklus I memperoleh rata-rata 3,65(45,6%), dan siklus II memperoleh rata-rata 6.3 (78,7%).

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada siklus I dilakukan penelitian dengan menggunakan media bermain balok. Penelitian ini langsung melibatkan anak kelas Syafa RA Al Brakah. Bermain balok ini mengarahkan agar kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun meningkat menjadi lebih baik lagi. Hasil dari siklus I diperoleh data kreativitas anak masih rendah. Dari 20 orang anak, 10 orang anak masih dikategorikan belum berkembang (50%), 3 orang anak dikategorikan mulai berkembang(15%) dan 7 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (35%).

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, Dari 20 anak kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 orang (40%), sedangkang kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 11 orang anak (55%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 1 anak (5%) dan anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II didapat bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan kecerdasan visual spasial anak memperlihatkan bahwa dengan bermain balok menjadikan pembelajaran lebih efektif, jika digunakan dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dengan

demikian, bermain balok merupakan salah satu penerapan yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada saat pratindakan peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 1,95. Belum ada anak yang memperoleh peningkatan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.
2. Peningkatan kecerdasan visual spasial pada siklus 1 setelah diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata anak 3,65. Dari 21 orang anak, 10 orang anak masih dikategorikan belum berkembang (50%), 3 orang anak dikategorikan mulai berkembang(15%) dan 7 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (35%) dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik. Pada siklus II kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 orang (40%), sedangkang kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 11 orang anak (55%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 1 anak (5%) dan anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain balok pada siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan. inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun menjadi meningkat

setelah menggunakan media bermain balok di RA Al Barkah Tahun Ajaran
2018/2019

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Kepada orang tua, hendaknya orang tua harus lebih jeli dalam memperhatikan setiap perkembangan anaknya. Selalu melatih dengan permainan-permainan yang mendidik kepada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Orang tua harus ikut serta dalam membantu kegiatan bermain balok agar selalu ditingkatkan serta berlanjut, tidak hanya di sekolah akan tetapi dirumah juga diterapkan dengan tujuan agar anak kreatif dan inovatif hingga ia dewasa.
2. Kepada guru, Sebaiknya guru harus mulai lebih memperhatikan lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan segala yang bernilai baik guna di praktekkan serta dibiasakan kepada anak sejak dini dan dilakukan dengan berkelanjutan hingga anak menjadi mahir dan mampu berkreasi sendiri. Dalam hal ini guru maupun orang tua perlu bekerja sama membentuk komunikasi yang baik antara pihak sekolah dengan para wali murid untuk dapat memperoleh hasil yang maksimal terhadap perkembangan anak.
3. Kepada kepala sekolah/ ketua yayasan, perlu adanya menjalin kerja sama dengan pihak lain dalam upaya lebih meningkatkan kualitas, khususnya

dalam penyediaan permainan balok guna membentuk kreativitas pada anak yang mencerminkan pribadi yang cerdas dan berkreaitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib Machrus, dkk, (2017), *Fondasi Keluarga Sakinah*, (Jakarta: Subdit Bina Keluarga Sakinah Direktorat Bina KUA dan Keluarga Ditjen Bimas Islam Kemenag RI)
- Alwi, H. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anita, B. R. (2015). Implementasi Bermain Balok Unit Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armanila, K. d. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Asrul, A. S. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Baqi, M. F. (2017). *Shahih Bukhari-Muslim*. Jakarta: PT. Gramedia .
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.
- Cyrus T. Lalompok, K. E. (2017). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Daulay, N. (2015). *Psikologi Kecerdasan Anak*. Medan: Perdana Pubelishing.
- Daulay, N. (2015). *Psikologi Kecerdasan Anak*. Medan: Perdana Publishing.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Devianty, R. (2016). *Membangun Bahasa Anak Usia Dini Melalui Siasat Pemerolehan Bahasa, Dalam Buku Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Djam'an Satori, A. K. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Djam'an, A. K. (n.d.). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Duryat, M. (2016). *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, H. (2014). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hakim, A. (Volume 5 No 1 November 2016). Pengembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral di Taman Kanak-Kanak. *TA'DIB*, 1-14.

- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasibuan, N. F. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Memancing Angka Pada Kelompok B RA An-Nur. *PAUD Teratai*.
- Ira Hastuti, A. S. (2018). Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 70-75.
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Metode Bermain Memancing ANgka di TK Sangrina Bunda. *Pesona PAUD*.
- Izzati, R. E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Jannah, R. R. (2018). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ae Ruzz Media.
- Kandou, J. T. (2016). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- khadijah. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khaironi, M. (Volume 1 No 1 Juni 2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Golden Age Universitas Hazanwadi*, 1-6.
- M.Fadillah, M. (2014). *Edutiment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- M.Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Machrus, A. (2017). *Fondasi Keluarga Sakinah*. Jakarta: Subdit Bina Keluarga Sakinah Direktorat Bina KUA dan Keluarga Ditjen Bimas Islam Kemenag RI.
- Maleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Manispal. (2018). *Menjadi Guru Paud Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Mas'udah, W. A. (2017). Peningkatan Kognitif Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra Surabaya. *PAUD Teratai*.
- Mawaddah Nasution, R. (Volume 8 No 2 Desember 2016). Upaya Meningkatkan Moral Pada Anak Melalui Pembiasaan Berbagi di RA Nurul Huda Karang Rejo Kecamatan Stabat. *Intiqad*, 147-177.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Morrison, G. S. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muliawan, J. U. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurani, S. d. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurani, S. d. (2009). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Prasojo, S. (2011). *Anakku Luar Biasa Jenius*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Putra, N. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Ramayulis. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadulloh, U. (2011). *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, S. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Salim, S. (n.d.). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sapendi. (Volume 9 No 2 Desember 2015). Internalisasi Nilai-Nilai Moral Agama Pada Anak Usia Dini. *At-Turast*, 17-35.
- Sefrina, A. (2013). *Deteksi Minat Bakat Anak*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Semiawan, C. (2007). *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana.
- Sit, M. (2015). *Diktat Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: UINSU.
- Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sitorus, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid 1*. Medan: Perdana Publishing.
- Sltumorang, B. (2013). *Penelitian Pendidikan Konsep dan Implikasi*. Medan: Unimed Press.
- Sjarkawi. (2011). *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Oral, Intelektual, Emosional dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Soefandi, I. (2009). *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Group.
- Soefandi, I. (2009). *Strategi Pengembangan Potensi Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Andi.
- Solfiah, R. N. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun TK Pembina 3 Pekanbaru. *IKIP Veteran Semarang*.
- Sudarto, U. N. (2017). Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo. *Pendidikan Khusus*.
- Sudiyono. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam Jilid 1*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardjono. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Sujiono, Y. d. (2011). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulistiawati. (2013). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok Bermain Miftahul Jannah, Ngaliyah, Semarang. *Skripsi*.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Syafaruddin. (2011). *Pendidikan Prasekolah: Perspektif Pendidikan Islam dan Umum*. Medan: Perdana Publishing.
- Tabany, T. I. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Pramedia Group.
- Tanfidiyah, N. (Volume 11 No 2 Tahun 2017). Perkembangan Agama dan Moral Yang Tidak Tercapai Pada AUD: Studi Kasus di Kelas A1 TK Masyitoh Dasari Budi Yogyakarta. *Nadwa*, 199-222.
- Tedjasaputra, M. S. (2010). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.

- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 14.* (n.d.).
- Waluyo, D. A. (2017). *Kompedium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: Prenadamedia Group.
- Yaumi, M. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Zakaria, Z. A. (2012). *Tafsir Inspirasi*. Medan: Duta Azhar.
- Zubaedi. (2017). *Strategi Pendidikan Karakter (Untuk PAUD dan Sekolah) Cet 1*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Zuriah, N. (2008). *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.

DOKUMENTASI

MENGENALKAN PERMAINAN BALOK



MENGENALKAN BENTUK BENTUK BALOK DAN MMENGENALKAN WARNA



ANAK BEKERJA SAMA SAAT BERMAIN BALOK



ANAK MEMBUAT BANGUNAN RUMAH SESUAI DENGAN KEINGINANNYA TANPA ARAHAN DARI PENELITI



ANAK MEMBEDAKAN BENTUK, UKURAN DAN WARNA PADA BALOK



ANAK BERMAIN BALOK DAN MEMBENTUK BALOK SESUAI DENGAN
IMAJINASINYA



