



PENINGKATAN SPATIAL VISUAL INTELLIGENCE MELALUI KEGIATAN BERMAIN ENGGLEK)

Nopiana¹, Ida Nurfarida², & Suryadi³

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Lampung, | email: nopiana1201@fkip.unila.ac.id

²Pendidikan Anak Usia Dini Anak Bangsa, Kota Serang Banten | idanurfarida@gmail.com

³Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FTIK, IAIN Metro | suryadi@metrouniv.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan media engklek dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart dengan subjek penelitian berjumlah 15 anak di kelompok B PAUD Anak Bangsa, Kota Serang. Penelitian dilaksanakan semester 1 Tahun Ajaran 2017/2018 pada bulan oktober sampai dengan November 2017 dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, pengamatan, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed method* yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan kecerdasan visual spasial anak setelah diberikan tindakan. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian. Hasil dari penelitian ini terjadi peningkatan kecerdasan visual spasial pada anak setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media engklek. Kecerdasan visual spasial anak pada pra-siklus yaitu sebesar 42,40%. Pada siklus satu terjadi peningkatan menjadi 68,65% dan meningkat lagi pada siklus 2 menjadi 85,85% pada siklus 2. Proses bermain engklek memberikan dampak pada berbagai aspek perkembangan anak seperti; fisik, kognitif, bahasa dan sosial. Implikasi hasil penelitian ini adalah proses pembelajaran anak usia dini menggunakan strategi bermain engklek dapat dipertimbangkan sebagai media bagi peningkatan kecerdasan visual spasial anak.

Kata Kunci: Visual Spasial, Permainan Engklek, Penelitian Tindakan

Abstract: *This study aims to describe the process and learning outcomes using media hopscotch in improving children's spatial-visual intelligence. The research model used is the Kemmis and Taggart models with 20 research subjects in Group B PAUD Anak Bangsa, Serang City. The study was conducted in semester 1 of the 2017/2018 Academic Year in October to November 2017 with two cycles. Data collection techniques are done through tests, observations, interviews and documentation studies. The data analysis technique used in this study is a mixed-method, namely qualitative data analysis and quantitative data. Quantitative data analysis was used to find out the percentage increase in children's spatial-visual intelligence after being given an action. Qualitative data analysis is used to describe the results of the study. The results of this study an increase in spatial-visual intelligence in children after participating in learning by using cricket media. Spatial visual intelligence of children in the pre-cycle that is equal to 42.40%. In cycle one there was an increase to 68.65% and increased again in cycle 2 to 85.85% in cycle 2. The process of playing hopscotch had an impact on various aspects of child development such as; physical, cognitive, linguistic and social. The results of this study imply that the process of early childhood learning using a hopscotch playing strategy can be considered as a medium for increasing children's spatial-visual intelligence.*

Keywords: Visual-Spatial, Hopscotch Games, Action Research

© Corresponding Autor

Adress: Bandar Lampung

Phone: +6281218580243

JURNAL TUNAS CENDEKIA

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Institut Agama Islam Negeri Palopo

Alamat: Jl Agatis Balandai Kota Palopo.Tel / fax: 0471 22076 / 0471 325195

PENDAHULUAN

Pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan melalui pemberian stimulasi pada kelima panca indranya. Kecerdasan yang perlu di stimulus dan dikembangkan pada anak setidaknya meliputi 9 jenis kecerdasan antara lain; kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematik, kecerdasan visual spasial, Kecerdasan musikal, Kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, interpersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan spiritual.

Saat memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut seperti sekolah dasar, anak akan dituntut untuk memiliki pemahaman tentang lingkungan dan hal-hal yang baru serta kompleks dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengenal bentuk huruf atau bentuk geometri, arah dan ruang. Oleh karena itu anak perlu diberikan pengalaman yang banyak berfokus pada arah, orientasi, perspektif benda dalam ruang, hubungan bentuk, dan ukuran benda.

Untuk membantu mengembangkan kepekaan anak terhadap objek disekitarnya. Setiap orang dapat dengan mudah melihat suatu bentuk atau gambar, tetapi hanya beberapa orang saja yang peka dalam memahami suatu bentuk dan gambar. Selain itu juga Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas (Suryadi, 2017).

Kecerdasan visual merupakan kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail. Orang yang memiliki kecerdasan visual spasial cenderung berimajinasi, hingga menghasilkan kreativitas. Kreativitas lahir melalui pemikiran yang mendalam, dan jika berkembang dengan baik akan melahirkan

pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah. Dengan kata lain semakin kita mengajarkan anak untuk melatih kecerdasan visual spasial dan berpikir secara visual, akan semakin mudah baginya untuk mengembangkan pemikiran tingkat tinggi dalam memecahkan masalah. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh melalui informasi visual sangat penting dalam rangka mengembangkan kemampuan anak dalam mengorganisasi (merencanakan, melaksanakan, mengendalikan dan mengevaluasi) perilakunya. Hal ini disebabkan karena informasi visual membantu manusia dalam membentuk gambaran tentang berbagai benda, peristiwa, kegiatan dan tindakan serta akibat yang ditimbulkan (Jamaris, 2014:86). Oleh karenanya kemampuan visual seseorang dapat memberikan pengaruh pada karakter anak.

Fenomena yang teramati di lapangan pada saat observasi awal dilakukan tepatnya di kelompok B, PAUD Anak Bangsa, Kota Serang, terdapat 11 anak atau sekitar 73,3 % dari 15 anak kurang tepat dalam mengurutkan konsep bentuk dari ukuran terkecil hingga terbesar. Selain itu anak-anak juga belum tepat dalam memasang sebuah gambar, belum dapat mengelompokkan benda yang memiliki kesamaan, mencari bagian yang hilang dari gambar dan belum dapat memperkirakan batasan ruang dalam kegiatan mewarnai sehingga hasilnya nampak seperti coretan crayon. Menurut penuturan guru sebenarnya anak-anak tersebut sudah

mengetahui bentuk, namun terkadang anak seringkali lupa dan tertukar dalam menyebutnya. Ini tentu saja berkaitan dengan kepekaan anak dalam mengingat bentuk-bentuk geometri yang dikenalkan. Hal ini tentu saja berkaitan dengan kemampuan anak menerima informasi dan menyampaikannya secara detail.

Salah satu kepekaan anak dalam mengenal bentuk huruf maupun bentuk sebuah objek adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga tidak menarik atensi anak untuk mengikuti kegiatan belajar dengan benar selain itu keadaan kelas yang digunakan masih konvensional. Guru perlu mengetahui prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang penting agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri, dan dengan bermain anak juga bisa tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya.

Konsep bermain yang dilakukan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran menekankan pada proses. Oleh karenanya permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan potensi bagi anak. Seto Mulyadi mengemukakan apapun jenisnya, permainan anak haruslah memiliki nilai-nilai edukatif yang tinggi (Mulyanti, 2013:35). Artinya permainan tersebut tidak hanya mengasah kecerdasan pikiran, tetapi juga merangsang kreativitas, kecerdasan emosi, moral, maupun spiritual serta memberi peluang bagi anak untuk bersosialisasi dan berlatih disiplin. Apapun jenisnya setiap jenis permainan yang dilakukan oleh anak tidak hanya menarik

perhatian anak tetapi juga menunjang perkembangan anak. Namun Permainan saat ini banyak didapatkan di toko-toko, namun permainan modern memiliki unsur kepraktisan yang akhirnya dapat menghambat perkembangan dan merampas waktu anak untuk mengembangkan daya kreativitasnya.

Salah satu permainan yang dapat dijadikan sebagai media dalam kegiatan belajar anak adalah permainan engklek. Kegiatan bermain engklek dijadikan sebagai media pendidikan yang mampu mengoptimalkan kecerdasan anak serta mengembangkan kepribadian anak yang berkarakter. Kegiatan bermain engklek ini mengharuskan anak untuk tidak menyentuh garis dan menggunakan satu kaki saat melompat, namun sebelumnya anak harus melemparkan gaco tepat pada salah satu bidang.

Permainan engklek ini menuntut kemahiran anak dalam mengukur dengan memperhatikan sudut pandang lemparan agar gaco jatuh tepat pada sasaran, selain itu permainan ini menuntut kesabaran dalam menunggu giliran (Mulyanti, 2013:39). Jika permainan ini sedikit dimodifikasi pada pelaksanaan dan bentuknya maka permainan engklek tidak hanya akan menjadi permainan tradisional tetapi juga dapat menjadi media bagi pembelajaran anak usia dini. Melalui kegiatan bermain engklek anak dapat mengenal bentuk dan arah. Oleh karena itu penggunaan permainan engklek dapat diaplikasikan guru sebagai media dalam pengembangan aspek kecerdasan anak dan karakter anak.

Berdasarkan fenomena yang teramati di lapangan dan beberapa rujukan yang diuraikan, peneliti memandang bahwa perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial

anak dalam membangun kepekaan anak terhadap konsep sebuah objek baik itu benda, peristiwa, kegiatan dan tindakan yang nantinya akan menjadi pedoman bagi anak dalam mengorganisasikan perilakunya. Hal ini dapat ditingkatkan melalui sebuah kegiatan bermain permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi. Kegiatan bermain engklek dapat menjadi media pembelajaran untuk pengembangan hal tersebut.

Kecerdasan Visual Spasial

Pengertian kecerdasan salah satunya dikemukakan oleh Wechler dalam Kaplan dan Saccuzo. Menurut Wechler kecerdasan yaitu (Kaplan dan Saccuzo, 2012:259): “Intelligence is the aggregate or global capacity of the individual to act purposefully to think rationally and to deal effectively with his environment”

Pernyataan Wechler tersebut memiliki arti bahwa kecerdasan adalah kapasitas individu secara keseluruhan atau secara global untuk bertindak dengan sengaja, untuk berpikir rasional dan untuk menangani lingkungannya secara efektif. Pernyataan tersebut bermakna bahwa kecerdasan merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki individu dalam tiga hal, (1) melakukan sesuatu hal yang memiliki tujuan; (2) kemampuan untuk berpikir sesuai nalar, dan; (3) kemampuan untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya secara efektif. Pernyataan Wechler tersebut memiliki arti bahwa kecerdasan adalah kapasitas individu secara keseluruhan atau secara global untuk bertindak dengan sengaja, untuk berpikir rasional dan untuk menangani lingkungannya secara efektif. Pernyataan tersebut bermakna bahwa kecerdasan merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki individu dalam tiga hal, (1) melakukan sesuatu hal yang memiliki

tujuan; (2) kemampuan untuk berpikir sesuai nalar, dan; (3) kemampuan untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya secara efektif.

Salah satu kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner salah satunya adalah kecerdasan visual spasial. Gardner menyatakan, kecerdasan spasial adalah kemampuan untuk mengindera dunia secara akurat dan menciptakan kembali atau mengubah aspek-aspek dunia tersebut (Hoerr, 2007:15). Secara garis besar konsep Gardner mengenai kecerdasan spasial merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap suatu hal yaitu objek pandangnya, bisa membuat atau mengubah segala sesuatu yang berhubungan dengan apa yang menjadi objek pandangnya. Objek pandang yang dimaksud dapat berupa gambar ataupun bentuk. Kecerdasan visual spasial melibatkan aspek kognitif, karena didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas kognitif. Pendapat ini ditegaskan oleh Campbell dan Dickinson, menurut mereka kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan kognitif yang memungkinkan memvisualisasikan informasi dan mensintesis data-data dan konsep ke dalam metafor visual (Campbell dan Dickinson, 2006:107). Dengan demikian kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan mental seseorang yang memungkinkan seseorang untuk melakukan penggambaran, perpaduan dan perbandingan terhadap informasi visual yang diterima.

Kecerdasan visual spasial sering disebut juga kecerdasan spasial karena dapat melakukan penggambaran terhadap ruang pada sebuah objek. Hal ini ditegaskan oleh Sonawat dan Gogri, mereka menyatakan bahwa “Spatial Intelligence refers to the ability to represent the spatial world internally in your mind”

(Sonawat dan Gogri, 2008:61). Pernyataan ini kurang lebih mengartikan bahwa kecerdasan spasial merupakan kemampuan untuk memberikan gambaran tentang dunia ruang ke dalam pemikiran. Oleh karena itu kecerdasan spasial dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk berpikir visualisasi pada sebuah objek, sehingga orang yang cerdas spasial merupakan orang yang dapat melihat secara detail keberadaan suatu objek dan memberikan gambaran terhadap sebuah objek. Seseorang dengan kemampuan visual spasial dapat berkembang dengan baik dengan belajar melihat dan mengamati, mengenali wajah-wajah dan bentuk-bentuk, warna-warna, detail-detail dan pemandangan (Campbell dan Dickinson, 2006:109).. Anak harus diberi banyak pengalaman yang berfokus pada bentuk-bentuk geometri (arah, orientasi, perspektif) benda dalam ruang, hubungan bentuk dan ukuran benda warna benda serta bagaimana hubungan antara perubahan bentuk dan perubahan ukuran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dideskripsikan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kemampuan seseorang dalam mengenal, memahami dengan memberikan gambaran dan mencipta kembali informasi visual yang diterima. Dengan demikian kecerdasan visual spasial memerlukan latihan rangsang visual mengenai objek sekitar.

Bermain Engklek

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan manfaat dalam pengembangan kepribadiannya. Docket dan Fler berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Nehru, 2011:134). Dengan demikian bermain merupakan

sarana bagi anak untuk mendapatkan pengetahuan tentang lingkungan dan sekitarnya yang kemudian hal tersebut akan sangat bermanfaat bagi anak untuk dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Selain itu bermain sebagai hal yang dilakukan secara sukarela ditegaskan oleh Hurlock. Menurut Hurlock (2012:320) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain merupakan hasrat anak untuk mencari sebuah kesenangan.

Proses dalam kegiatan bermain sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini ditegaskan oleh Diana (2009:61) yang menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri namun bermain juga harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Dengan demikian kesenangan yang didapatkan oleh anak dalam bermain memudahkan anak menyerap banyak hal, yang menjadi bagian dari proses belajar anak. Dworetzky dalam Moeslichatoen (1999:35) juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, selain itu fungsi bermain dapat meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak. Melalui bermain aspek-aspek perkembangan anak akan banyak terlatih, hal ini disebabkan dalam bermain terjadi sebuah interaksi

yang kompleks dimana anak akan mendorong keluar semua kemampuan dalam dirinya.

Permainan konclong/ engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya (Hidayat, 2013:2). Negara mediterania juga mengenal engklek sebagai hopscotch yaitu matriks kotak yang berisi angka digambar dengan kapur di trotoar, kemudian masing-masing pemain melemparkan batu dan melompat jumlah ruang jika mengenai garisnya akan kehilangan giliran (Cabrerera, 2011). Banyak ruang kotak matrik yang harus dilewati anak dengan melemparkan batu terlebih dahulu. Di Singapura hopscotch adalah permainan anak tradisional di mana satu atau lebih pemain meloncat melalui serangkaian kotak digambar di atas tanah (E-Resource, 2014)

“Hopscotch is a traditional children’s game in which one or more players hops over a series of squares drawn on the ground. A puck or game piece is thrown progressively across the squares and players have to hop their way across the hopscotch framework according to certain rules without losing balance or stepping on the lines of the framework. Requiring some dexterity and physical prowess, the game was popular among children in Singapore in the mid-twentieth century.”

Oleh karena itu Engklek berdasarkan beberapa penjelasan dapat disimpulkan sebagai permainan tradisional yang berbentuk kotak matriks dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki (engklek), yang dimainkan oleh lebih dari 2 orang pemain, memiliki aturan tidak boleh

menginjak garis dan memiliki banyak manfaat dalam kehidupan baik dari segi fisik, pengendalian diri maupun sosialisasi. Berdasarkan pembahasan mengenai kegiatan bermain dan permainan engklek maka kegiatan bermain engklek dapat dikategorikan pada bentuk bermain dan permainan sosial karena didalamnya terdapat bentuk interaksi anak dan orang lain.

METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan (action research). Penelitian tindakan bermula dari suatu masalah yang terjadi dalam suatu aktivitas tertentu. Hal ini ditegaskan oleh Handini (2012:20) yang mengemukakan bahwa action research digunakan untuk menemukan pemecahan masalah yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari. Hal penting dari penelitian ini adalah pemecahan masalah praktik dalam kelas maupun tempat kerja, yang didasarkan pada hasil observasi secara spesifik terhadap ciri unik dari subjek penelitian. Mills mendefinisikan penelitian tindakan sebagai penelitian sistematis apa saja yang dilaksanakan oleh para guru, penyelenggara pendidikan, guru konseling/ penasihat pendidikan, atau lainnya yang menaruh minat dan berkepentingan dalam proses atau lingkungan belajar mengajar dengan tujuan mengumpulkan informasi seputar cara kerja sekolah, cara mengajar guru, dan cara belajar siswa mereka (Mertler, 2012:5). Penelitian tindakan dilakukan secara sistematis dan kolaboratif, oleh karena itu dapat dilakukan orang yang sama atau orang yang berbeda yang bekerja sama secara kolaboratif.

Desain intervensi tindakan/ rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart.

Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto, meliputi tahap-tahap sebagai berikut : (a) perencanaan (planning), (b) tindakan (acting), (c) observasi (observing), (d) refleksi (reflecting), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (replanning), tindakan, observasi, dan reflesi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.

Penelitian ini menganalisis proses peningkatan minat belajar sains anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain engklek di PAUD Anak Bangsa, Kota Serang. Terdapat dua siklus dalam penelitian ini, siklus pertama terdiri dari delapan kali pertemuan dan siklus kedua terdiri dari delapan kali pertemuan juga. Tahapan kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dilakukan dalam kegiatan permainan engklek dengan menggunakan berbagai media pendukung lainnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik pengumpulan data secara non tes dan tes. Teknik pengumpulan non tes ini terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, berkenaan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sedangkan tehnik tes yang dilakukan adalah tes perbuatan. Alat pengumpul data yang digunakan dalam menjaring data penelitian (research) adalah pedoman observasi yang terdiri atas butir-butir indikator yang berkaitan dengan minat belajar sains anak. Pedoman ini digunakan untuk menjaring data tentang peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di PAUD Anak Bangsa, Kota Serang.

Jenis instrumen yang digunakan sebagai alat pengambil data dalam

penelitian tindakan ini adalah instrumen yang mengacu pada kecerdasan visual spasial anak dengan observasi menggunakan instrumen berbentuk lembar penilaian. Selain itu, instrumen penunjang pengumpulan data yang digunakan adalah catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Peneliti melakukan analisis terhadap keseluruhan proses upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di PAUD Anak Bangsa, Kota Serang melalui kegiatan bermain engklek. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Data kuantitatif yaitu skor tes yang diperoleh anak dalam kegiatan pbermain engklek untuk melihat aspek yang dinilai oleh kecerdasan visual spasial anak yang dilakukan oleh observer melalui instrumen berupa lembar observasi. Skor tes yang dimaksud meliputi skor yang diperoleh saat asesmen awal maupun skor tes yang diambil diakhir siklus. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. Untuk melihat hasil tindakan yang dilakukan, digunakan studi proporsi nilai rata-rata anak sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan.

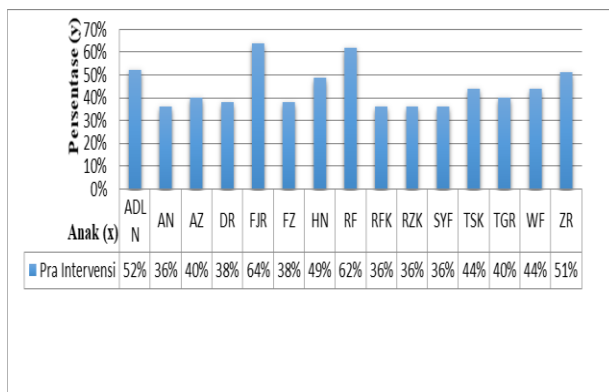
HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dan data awal hasil prapenelitian kecerdasan visual spasial anak yang terdiri dari cara anak mengidentifikasi sebuah gambar, memvisualisasi gambar dan mencipta dengan gambar pada anak-anak di PAUD Anak Bangsa, Kota Serang belum terlihat optimal. Pelaksanaan pra siklus diawali dengan menguji hasil yang didapatkan dari observasi pra penelitian yang menunjukkan bahwa dari 15 orang anak di kelompok B1 73,3% anak masih belum menunjukkan

kemampuannya pada aspek kognitif, yang indikatornya mengarah pada kecerdasan visual spasial seperti; kurang tepat mengurutkan konsep bentuk dari ukuran terkecil hingga terbesar. Disamping itu anak-anak juga belum tepat dalam memasang sebuah gambar, belum dapat mengelompokkan benda yang memiliki kesamaan.

Pra Siklus

Penilaian pra siklus dilihat berdasarkan pada beberapa dimensi/aspek kecerdasan visual spasial yang terdiri; (1) mengidentifikasi/mengenal gambar atau objek, (2) memvisualisasi gambar atau objek dan; (3) mencipta (berkreasi). Persentase skor awalnya adalah sebagai berikut ADLN 52%, AN 36%, AZ 40%, DR 38%, FJR 64%, FZ 38%, HN 49%, RF 62%, RFK 36%, RZK 36%, SYF 36%, TSK 44%, TGR 40%, WF 44%, ZR 51%. Sedangkan untuk rata-rata persentasenya sekitar 44,40% Dengan demikian terdapat 4 anak yang memiliki skor diatas rata-rata 44,40%.



Grafik 1. Persentase kecerdasan visual spasial anak pada pra siklus

Grafik 1 menunjukkan persentase kecerdasan visual spasial anak kelompok B PAUD Anak Bangsa, Kota Serang pada pra siklus dengan jumlah 4 anak yang memiliki persentase lebih tinggi dari anak yang lainnya. Persentase tertinggi dari

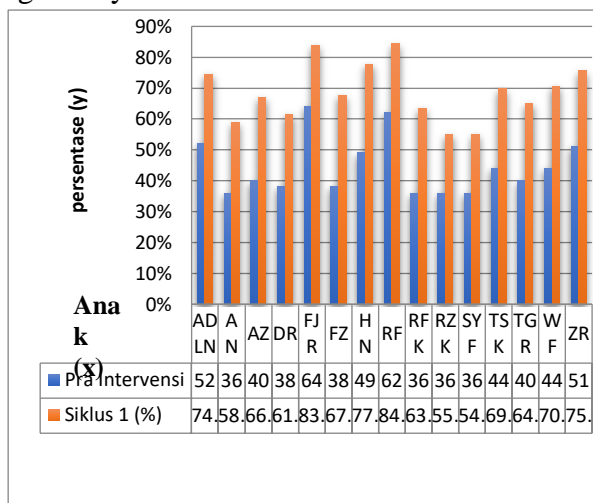
keseluruhan aspek penilaian visual spasial dimiliki oleh FJR yaitu sebesar 64% dan 3 orang anak lainnya RF (62%), ADLN (52%) dan ZR (51%). Dengan demikian anak yang memiliki persentase skor tertinggi dalam kecerdasan visual spasial yaitu sekitar 73,3% dari 15 anak. Setelah itu dilakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di PAUD Anak Bangsa, Kota Serang, selanjutnya dilakukan penyusunan program tindakan bersama kolaborator yang akan diberikan dalam mengatasi permasalahan kecerdasan visual spasial anak di PAUD Anak Bangsa, Kota Serang tersebut. Dari hasil observasi yang telah dilakukan dapat menjadi dasar untuk dilaksanakannya tindakan, yaitu melalui kegiatan bermain engklek. Penerapan kegiatan belajar melalui kegiatan bermain engklek ini diberikan kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Anak Bangsa, Kota Serang.

Siklus I

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti dan kolaborator melakukan beberapa persiapan untuk pelaksanaan tindakan, seperti: a) menyusun rencana kegiatan pembelajaran berdasarkan tema, tema yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah tema alat komunikasi dengan sub tema macam-macam alat komunikasi, b) menyiapkan materi pembelajaran berupa RKH yang akan digunakan, c) menyiapkan media pembelajaran karpet engklek yang digunakan dan media pendukung lainnya, d) menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan, dan catatan wawancara, e) menyiapkan format penilaian untuk visual spasial, f) menyiapkan lembar refleksi, g) menyiapkan instrumen pemantauan.

Tindakan dilaksanakan dalam delapan kali pertemuan, dengan refleksi pada setiap pertemuannya. Refleksi Grafik

2. Peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada pra-siklus – siklus 1 dilakukan setiap selesai melaksanakan kegiatan dengan tujuan untuk melihat tindakan yang diberikan pada hari itu dan dampak kegiatan bermain engklek terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di PAUD Anak Bangsa, Kota Serang . Rata-rata pencapaian skor untuk kecerdasan visual spasial anak dari pertemuan satu hingga delapan. Persentase skor yang dicapai adalah sebagai berikut ADLN 74,54%, AN 58,80%, AZ 66,82%, DR 61,57%, FJR 83,80%, FZ 67,75%, HN 77,78%, RF 84,41%, RFK 63,43%, RZK 55,09%, SYF 54,94%, TSK 69,75%, TGR 64,97%, WF 70,52%, ZR 75,62%. Berikut grafiknya.



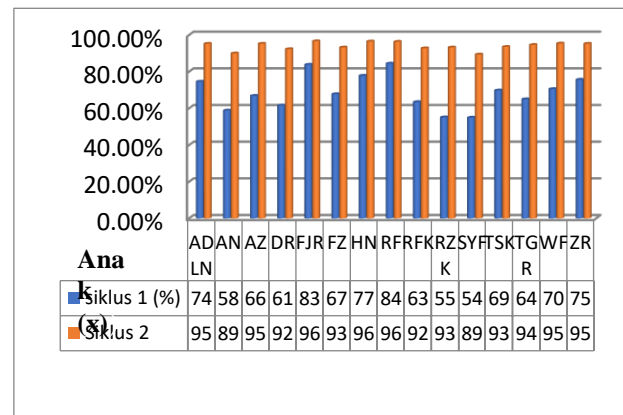
Grafik 2. Peningkatan kecerdasan spasial anak pada pra-siklus-siklus 1

Grafik 2 diatas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata kecerdasan visual spasial yang dialami oleh anak –anak dari pra siklus sampai dengan siklus 1 adalah sebesar 24,25%. Anak yang memiliki jumlah persentasi diatas 40% pada saat pra siklus mengalami peningkatan diatas 71% pada siklus 1 seperti: ADLN (74,54%), FJR (83,80%), HN (77,78%), RF (84,41%), ZR (75,62%). Sedangkan 10 orang anak yang pada asesmen awal pra siklus memiliki

persentase hasil 40% ke bawah belum mencapai standar keberhasilan tindakan yang diharapkan yaitu 71%, antara lain: AN (58,80%), AZ (66,82%), DR (61,57%), FZ (67,75%), RFK (63,43%), RZK (55,09%), SYF (54,94%), TSK (69,75%) TGR (64,97%) dan WF (70,52%). Untuk itu perlu dilakukan tindakan pada siklus 2.

Siklus II

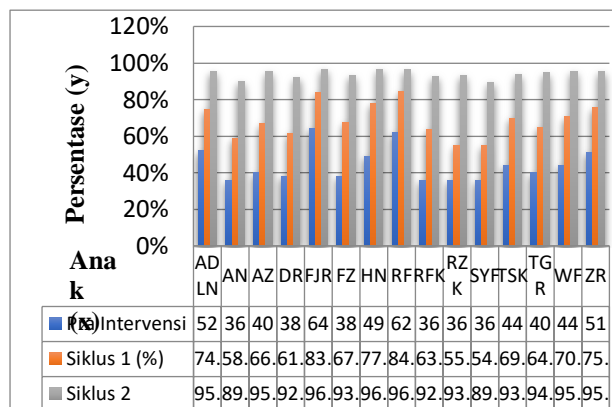
Data yang didapatkan pada siklus satu belum menunjukkan hasil yang signifikan, untuk itu, peneliti dan kolabolator sepatat untuk memantau kembali kenaikan persentase pada siklus berikutnya, karena belum sesuai dengan target yang diharapkan. Hasil refleksi pada siklus 2 menunjukkan bahwa anak-anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap aspeknya dibanding dengan siklus 1 yang dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Grafik 3. Peningkatan kecerdasan spasial anak dari siklus I – siklus II

Berdasarkan data grafik 3 hasil intervensi siklus 2 untuk visual spasial anak, menunjukkan bahwa rata-rata kecerdasan visual spasial anak meningkat secara signifikan dan mencapai standar keberhasilan tindakan yang ditetapkan oleh Mills (71%). Untuk melihat peningkatan hasil melalui tindakan yang telah dilakukan

pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Berikut tabel dan grafik yang dimaksud:



Grafik 4. Peningkatan kecerdasan visual spasial anak dari dari prasiklus – siklus I – siklus II

Grafik 4. menunjukkan bahwa peningkatan visual spasial anak PAUD Anak Bangsa, Kota Serang dari pra siklus sampai dengan siklus pertama yaitu sebesar: 24,25% dengan jumlah rata-rata kelasnya 44,40% pada pra siklus dan 68,65% pada siklus 1. Setelah dilaksanakn tindakan pada siklus kedua, rata-ra kelas dari presentase skor kecerdasan visual spasial meningkat hingga 93,95% dengan rata-rata peningkatannya antara siklu 1 dan siklus 2 sebesar 25,30%. Sementara itu peningkatan dari pra siklus sampai pada siklus 2 yaitu sebesar 49,55%. 10 orang yang pada siklus pertama belum mencapai standar keberhasilan tindakan 71%, telah mencapai standar dan meningkat secara signifikan, setelah pelaksanaan siklus kedua.

Persentase hasil yang telah dijabarkan menunjukkan pelaksanaan kegiatan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan kecerdasan visual spasial anak yang signifikan dalam kegiatan bermain engklek. Sehingga peneliti dan kolaborator menyimpulkan: a) peningkatan visual spasial melalui kegiatan bermain engklek

mengalami peningkatan yang signifikan dari setiap siklus yang dilaksanakan, b) guru memerlukan strategi yang baik pada saat melaksanakan kegiatan bermain engklek, c) guru perlu memahami dengan benar langkah dan aturan kegiatan permainan dalam pembelajaran dimainkan.

Hasil analisis data kualitatif menunjukkan anak sudah mampu melakukan kegiatan bermain engklek dengan memperkirakan besar kotak yang menjadi pijakan anak saat bermain sehingga tidak menginjak garis lapangan engklek, anak dapat mengambil gaconya sendiri pada kotak karena mengetahui urutan kotak engklek yang akan dilaluinya dan anak juga mampu berimajinasi dengan gambar engklek yang telah disediakan serta mampu menggambar bentuk engklek dengan memperkirakan banyak kotak yang akan digambar. Kecerdasan visual spasial anak mengalami peningkatan yang signifikan karena telah mencapai standar keberhasilan tindakan 71%. Berikut bagan kajian penelitian mengenai peningkatan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan bermain engklek.

Peningkatan Kecerdasan melalui kegiatan bermain engklek dalam kajian multidisplin berkaitan dengan beberapa bidang ilmu seperti Pedagogis, Psikologis, Olahraga dan Kesehatan dan Soiologis. Dalam bidang pedagogis, kegiatan bermain engklek dipandang sebagai sebuah metode yang digunakan dalam kegiatan belajar anak usia dini yang sesuai dengan hakikat belajar anak usia dini yaitu bermain karena melalui proses bermain semua aspek perkembangan anak. Hal ini berkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Smith dalam Mutiah bahwa variabilitas bermain memegang faktor kunci dalam perkembangan manusia, sebab pentingnya

bermain bagi perkembangan manusia adalah menunjang potensi adaptif dalam artian luas (Mutiah, 2006:106), potensi-potensi yang dimaksud berkembang pesat selama masa kanak-kanak, sehingga kegiatan bermain dipandang perlu sebagai salah satu metode dalam mengembangkan potensi anak-anak pada awal-awal tahun anak sebelum anak masuk pada jenjang selanjutnya dan lingkungan yang kompleks.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis data mengenai pelaksanaan kegiatan bermain engklek dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial dan disiplin anak usia 5-6 tahun kelompok B PAUD Anak Bangsa, Kota Serang, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Proses kegiatan bermain engklek yang dilakukan dalam waktu 80 menit, melibatkan anak belajar secara aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman baru bagi anak dalam belajar serta meningkatkan visual spasial anak sampai mencapai standar keberhasilan tindakan minimal 71%. Dalam proses bermain engklek ini, anak mampu mengidentifikasi bidang kotak engklek dengan tidak menginjak garis, anak dapat memvisualisasi objek/gambar dengan tidak salah mengambil gaco masing-masing juga dapat menggambarkan bentuk engklek sesuai dengan objek yang sudah ada, selain itu anak dapat mencipta dengan objek atau gambar melalui imajinasi yang dilakukan pada gambar engklek (2) Peningkatan visual spasial pada anak mencapai standar keberhasilan tindakan 71% melalui kegiatan bermain engklek, hal ini dapat dilihat dari persentase kenaikan rata-rata kelas pada siklus dua yang mencapai 85,85%.

Persentase kenaikan ini dapat dilihat dari data awal prasiklus yang menunjukkan persentase rata-rata kecerdasan visual spasial anak sebesar 44,40% saja, kemudian meningkat menjadi 68,65% pada siklus satu, karena belum mencapai standar keberhasilan 71% maka peneliti melanjutkan penelitian sampai pada siklus dua. Rata-rata peningkatan yang terjadi dari pra siklus sampai dengan siklus satu adalah sebesar 24,25%, dari siklus satu sampai siklus dua 25,30% dan dari pra siklus sampai dengan siklus dua 49,55%. Rata-rata peningkatan ini terjadi pada setiap siklus. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kecerdasan visual spasial anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Tim Editor Jurnal Tunas Cendekia yang telah mendampingi secara administratif sampai terbitnya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Linda dkk. (2006). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Edisi terjemahan, Depok: Intuisi Press.
- Cabrera Andreu. *Traditional Children's Games in The Mediterranean: Analogis*. Spain: Faculty of Education, University of Alicante.
- Handini Myrnawati Crie. *Metodologi Penelitian Untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press, 2012.
- Hidayat, Dasrun. *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*, Volume 05. FISIP: UNTAD, 2013.
- Jamaris Martini, *Kesulitan Belajar: Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014

- Kaplan, Robert M. and Dennis P. Saccuzo. Psychological Testing: Principle, Applications, and Issues, 8th edition. Canada: Cengage Learning, 2012.
- Meha, Nehru. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 No.1. Jakarta: PRODI PAUD PPS UNJ, 2011.
- Meggitt Carolyn, Memahami Perkembangan Anak. Jakarta: PT Indeks, 2012.
- Mertler, Craig A. Action Research 3 (Mengembangkan sekolah dan memberdayakan Guru). Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Mulyanti Sri. Cara Cerdas Mendidik dan Mengoptimalkan Kecerdasan Anak. Yogyakarta: Buana Pustaka, 2013.
- Mutiah, Diana. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana, 2010.
- Santrock, John W. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2008.
- Sonawat, Reeta dan Purvi Gogri. Multiple Intelligences For Preeschool Children. Mumbai: Multi-tect, Publishing, 2008.
- Suryadi. (2017). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.111.01>