

**IMPROVING THE VISUAL SPATIAL INTELLIGENCE PUZZLE
CHILDREN THROUGH PLAY IN GROUP B3 TK TRUSTEES IN
STATE 1 BANGKO DISTRICT ROKAN HILIR**

Norhayati, Daviq Chairilsyah, Febrialismanto

Norhayatiyati@yahoo.co.id (0852 1355 3545), daviqch@yahoo.com, febrialisman@gmail.com

Teacher Education Courses for Early Childhood Education

Faculty of Teacher Training and Education

University of Riau

Abstract: *Background in this study was less the increase in the child's visual-spatial intelligence puzzle, the child's interest in seeing color, shape, size and media to observe the puzzle and the lack of application of the puzzle to help the visual-spatial intelligence of the child. Formulation of the problem of this research is : what puzzles can improve visual spatial intelligence of children in kindergarten Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir. How can teachers to improve visual intelligence through play puzzle child in kindergarten Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir. How high is the increase in visual-spatial intelligence through play puzzle child in kindergarten Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir. This study aims to determine the puzzles can improve visual spatial intelligence of children in kindergarten Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir. To find out how teachers in improving visual-spatial intelligence through play puzzle child in kindergarten Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir. To know the high increase in visual-spatial intelligence through play puzzle child in kindergarten Pembina State 1 Bangko Rokan hilir. This study research is a class act done in two cycles, data collection tools used in this research is observation sheet. This study is the number of 17 children were taken from the results of the evaluation of the data at the end of each cycle based on the results obtained percentage increase in the first cycle is 52.45% and increased to 73.53% the second cycle can be concluded spatial intelligence of the child at the age of 5-6 years.*

Keywords: *Visual Spatial Intelligence, Play Puzzle*

**MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK
MELALUI BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B3
DI TK PEMBINA NEGERI 1 BANGKO
KABUPATEN ROKAN HILIR**

Norhayati, Daviq Chairilsyah, Febrialismanto
Norhayatiyati@yahoo.co.id (0852 1355 3545), daviqch@yahoo.com, febrialisman@gmail.com
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Latar belakang dalam penelitian ini kurang peningkatan puzzle kecerdasan anak visual spasial, minat anak dalam melihat warna, bentuk, ukuran dan media untuk mengamati teka-teki dan kurangnya penerapan teka-teki untuk membantu kecerdasan visual-spasial anak. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: apa teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan spasial visual anak di TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir. Bagaimana thechers dapat meningkatkan kecerdasan visual meskipun bermain puzzle anak di TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir. Seberapa tinggi adalah peningkatan kecerdasan visual-spasial melalui bermain puzzle anak di TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan spasial visual anak di TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir. Untuk mengetahui bagaimana guru dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial meskipun bermain puzzle anak di TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir. Untuk mengetahui peningkatan tinggi visual-spasial intelijen meskipun bermain puzzle anak di TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan hilir. Penelitian Penelitian ini adalah tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus, alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Penelitian ini jumlah 17 anak diambil dari hasil evaluasi data pada akhir siklus ech berdasarkan hasil yang diperoleh persentase kenaikan siklus pertama adalah 52.45% dan meningkat menjadi 73,53% pada siklus II dapat disimpulkan kecerdasan spasial anak pada usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Kecerdasan Spasial Visual, Bermain Teka-teki

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak adalah lembaga pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai enam tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Perkembangan belajar ini sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dialami anak. Bagaimanapun, keberadaan Taman Kanak-kanak merupakan sebuah taman tempat anak-anak bermain dan belajar, tempat anak-anak usia taman kanak-kanak belajar menyesuaikan diri dengan beberapa hal sebelum mereka masuk sekolah formal kelak.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3, pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 tentang standar isi proses penilaian yang mencakup aspek-aspek perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional kemandirian, bahasa, kognitif dan fisik motorik. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan yaitu aspek kognitif. Menurut Jean Piaget (dalam Sujiono 2011) menyatakan bahwa kognitif pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik hasil karya lainnya.

Menurut Howard Gardner (dalam Sujiono 2011) kecerdasan bukanlah kemampuan yang sudah ada sejak lahir, kecerdasan selalu dapat dikembangkan lewat pembelajaran dan seorang guru mempunyai peran untuk membantu perkembangan kecerdasan anak. Kecerdasan anak sudah tinggi dan dimaksimalkan, sedangkan kecerdasan anak yang masih rendah dapat dibantu untuk ditingkatkan sehingga dapat digunakan dalam menghadapi persoalan hidup yang lebih baik.

Amstrong (dalam Tadkiroantum Musfiroh 2014) berpendapat bahwa anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk, ruang dan bangunan, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu dan melahirkan ide secara visual dan spasial (dalam bentuk gambar). Hal ini berarti anak yang memiliki kecerdasan visual spasial suka akan kegiatan mencoret-coret, membentuk gambar mewarnai dan menyusun bangunan seperti Puzzle dan balok.

Dari hasil observasi awalpenulis lakukan di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir, Metode, dan alat media yang digunakan guru kurang menarik dan tidak bervariasi, guru kurang memperhatikan hasil belajar anak, anak belajar membuat suatu objek tanpa arahan dari guru sehingga hasil karya anak didalam Bermain Puzzle terkesan tanpa arahan. Hal ini meyebabkan kecerdasan anak dalam visual spasial masih belum berkembang antara lain anak masih belum mampu menyusun kepingan Puzzle. Dengan gambar yang memiliki kemiripan seperti : bentuk-bentuk kendaraan, macam-macam binatang, buah-buahan, juga gambar orang. Anak menyusun Puzzle suka terbalik, juga tidak sesuai dengan warna dan bentuk, ini terlihat dari 17 anak hanya 5 anak yang berkembang sesuai harapan dalam Bermain Puzzle.

Berdasarkan kenyataan tersebut diatas penulis mencoba memberikan solusi untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, dengan cara Bermain Puzzle yang

bervariasi dan menarik bagi anak dan dapat meningkatkan imajinasi anak untuk berpikir, untuk itu penulis mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul : Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Kelompok B3 di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Berikut ini dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana Kecerdasan Visual Spasial Anak melalui bermain puzzle di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Bagaimana untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak melalui bermain Puzzle di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Apakah Bermain Puzzle dapat meningkatkan kecerdasan Visual-Spasial anak di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Seberapa tinggi peningkatan kecerdasan Visual-Spasial anak melalui Bermain Puzzle di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Penelitian ini bertujuan, Untuk mengetahui kecerdasan Visual-Spasial anak melalui Bermain Puzzle di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui cara guru dalam meningkatkan kecerdasan Visual-Spasial anak melalui bermain Puzzle di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui bermain Puzzle dapat meningkatkan kecerdasan Visual-Spasial anak di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui tingginya peningkatan kecerdasan Visual-Spasial anak melalui Bermain Puzzle di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian dilakukan di TK Pembina Negeri 1 Bangko pada Kelompok B3 dengan jumlah anak 17 orang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Waktu pelaksanaannya pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 yaitu pada bulan Maret sampai Bulan Juni penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Rancangan penelitian yaitu : Penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian ini dilakukan secara bersiklus 1 Siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

1. Perencanaan atau persiapan
2. Pelaksanaan atau tindakan
3. Pengamatan / Observasi
4. Refleksi

Adapun aspek yang diamati adalah nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik halus, dan sosial emosional. Untuk pengamatan misalnya selama kegiatan berlangsung. Guru mengamati anak dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun cara berpasangan dan berkelompok. Yang diamati berupa perubahan-perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak dari tindakan yang dilakukan, observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung.

Setelah pengamatan dilakukan dan hasil yang akan dicapai apakah penelitian ini perlu dilakukan tindak lanjut pada penelitian berikutnya. Dari catatan tersebut diadakan refleksi sehingga kelemahan yang terdapat pada siklus I akan diperbaiki dan dioptimalkan pada siklus berikutnya. Pada Siklus II ini peneliti akan melaksanakan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditentukan atau hal-hal yang belum tercapai pada siklus I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada anak di kelompok B3 TK. Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Dalam persiapan penelitian sebelum peneliti melaksanakan siklus I. Peneliti melakukan persiapan yaitu mengamati dan mengobservasi langsung kegiatan anak dibulan April s/d Juni 2015 dari observasi tersebut kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko Masih belum maksimal, oleh karena itu dari hasil observasi peneliti melakukan dan berusaha meningkatkan kecerdasan Visual-Spasial Anak dengan bermain Puzzle. Sebagai tindakan pada setiap siklusnya dari hasil observasi sebelum siklus diberi tindakan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun dengan nilai rata-rata 40,19%. Kecerdasan visual spasial anak pada siklus I Pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 46.56% berdasarkan hasil observasi tersebut maka peneliti berusaha mengoptimalkan bermain puzzle. Sedangkan pada pertemuan 2 didapati nilai rata-rata 52.45% adanya peningkatan visual spasial anak pada siklus I pertemuan 2 kemudian dilakukan tindakan pada siklus I pertemuan 3 nilai rata-rata 58.33% adanya peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Kemudian peneliti melakukan siklus II menggunakan bermain puzzle dalam bentuk berkelompok, dengan tindakan ini didapati nilai rata-rata kecerdasan visual spasial 65.19%. kemudian dilakukan pertemuan 2 didapati nilai rata-rata kecerdasan visual spasial anak 71.57%, kemudian dilakukan lagi pada pertemuan ke 3 dengan nilai rata-rata kecerdasan visual spasial anak 76.47%.

Berdasarkan rekapitulasi aktifitas anak siklus I dan Siklus II yaitu diperoleh rata-rata pada siklus I adalah 55.03% dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 75.97%.

Berdasarkan rekapitulasi kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun pada sebelum siklus, siklus I dan siklus II, memperoleh nilai rata-rata yaitu sbelum siklus 40.19% dengan kriteria cukup, dan siklus I dengan nilai rata-rata 52.45% dengan kriteria cukup baik sedangkan siklus II memperoleh nilai rata-rata 73.53% dengan kriteria baik.

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan terhadap kecerdasan visual spasial anak melalui bermain puzzle pada usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko dengan nilai rata-rata 73.53% mengalami peningkatan pada siklus II 82.95%.

Berdasarkan analisis data dan melalui hasil persentase peningkatan dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan bermain puzzle dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Dari hasil penagamatan sebelum siklus 40.19% terlihat pada tabel 4.1 halaman 29 Dan terlihat pada lampiran gambar dengan kriteria cukup baik. Dapat dilihat dari data awal sebelum siklus dan siklus I menunjukkan peningkatan dari 40.19 % sehingga meningkat menjadi Siklus I pertemuan 1 yaitu 46.56% dan siklus I pertemuan 2 yaitu menjadi 52.45% serta siklus I pertemuan 3 menjadi 58.33% sehingga memperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 52.44% dengan kriteria cukup baik kemudian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II Kecerdasan Visual Spasial anak melalui bermain Puzzle dengan nilai presentase siklus II pertemuan 1 yaitu 66.66% dan siklus II Pertemuan 2 yaitu 74.01% serta siklus II Pertemuan 3 yaitu 79.90%. dengan demikian peningkatan siklus II sebesar 73.53. Jadi peningkatan dari sebelum siklus ke siklus I sebesar 30.50% dan siklus I ke siklus II yaitu sebesar 40.19% peningkatan dari sebelum siklus ke siklus II yaitu sebesar 82.95%. Berarti dengan melalui bermain puzzle dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko sesuai

dengan harapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus diadakan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yang meliputi 2 siklus. Pada siklus pertama dilaksanakan 3 kali pertemuan, karena pada siklus pertama kecerdasan visual spasial anak masih dalam kriteria cukup maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan dan memperoleh kriteria baik. Dengan demikian peneliti tidak melanjutkan penelitian, karena dengan adanya peningkatan di siklus II, berarti bermain puzzle dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa anak dengan kecerdasan visual spasial yang tinggi akan mampu mengamati dunia spasial secara akurat dan kemudian membayangkan detail bentuk-bentuk yang dilihatnya dengan lebih mudah. Bermain Puzzle adalah media yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan kecerdasan anak, dengan tujuan agar kecerdasan visual spasial anak berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak. Alat bantu bermain ini dapat membantu memberikan kebebasan. Kepada anak untuk mengepresikan dirinya melalui visualisasinya, ia mampu berfikir dalam bentuk visual untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban, dan memiliki kecerdasan untuk memvisualisasikan berbagai hal melalui kelebihanannya dalam hal berpikir melalui puzzle. Sebagaimana dinyatakan oleh Gardner (2009).

Kecerdasan anak dalam menerima pembelajaran di pengaruhi oleh banyak faktor, baik dalam komponen proses belajar mengajar maupun dari lingkungan sekitar, ditinjau dari anak dapat diketahui bahwa anak mempunyai karakteristik yang berbeda baik usia maupun sifat anak. Sebagaimana tujuan peneliti yaitu melalui bermain puzzle terbentuk suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan spasial anak. Dengan menggunakan bermain Puzzle anak akan merasa senang, nyaman, gembira saat menerima pembelajaran. Dalam melakukan tindakan guru juga diamati oleh teman sejawat, hasil dari pengamatan tersebut guru mampu dan berhasil melakukan tindakan kelas dengan baik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di TK Pembina Negeri Bangko Penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Kecerdasan Visual-Spasial pada anak dikelompok B3 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan bermain puzzle kriteria sesuai dengan harapan ini terlihat dari anak sudah dapat mengenal warna bentuk dan ukuran.
2. Penerapan bermain puzzle untuk meningkatkan kecerdasan Visual Spasial anak usia 5-6 tahun dilaksanakan dengan cara berpasangan, berkelompok, namun dengan cara ini harus bergantian. Kegiatan bermain puzzle dapat dilakukan didalam ruangan. Anak duduk berpasangan pasangan pada siklus I anak mengenal warna sesuai dengan tema pada hari itu. Sedangkan pada siklus II anak dibagi 2 kelompok, anak dapat mengenal puzzle sesuai dengan bentuk dan ukuran didalam bermain puzzle dilakukan 3 kali pertemuan setiap siklus, baik siklus maupun siklus II.
3. Dengan bermain puzzle dapat meningkatkan kecerdasan visual-Spasial anak di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir sesuai dengan harapan.

4. Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko terdapat yaitu pada sebelum siklus memporeh nilai sebesar 40.19% dan meningkat nilai rata-rata pada siklus I sebesar 52.45% serta pada siklus II dengan nilai rata-rata 73.53%. Persentase peningkatan Kecerdasan Visual Spasial anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media Puzzle di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir 82.95%.

Adapun rekomendasinya adalah :

1. Bagi Guru TK diharapkan lebih profesional dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak serta memberikan variasi dalam permainan yang menyenangkan bagi anak, dan dapat memberikan pembelajaran kecerdasan Visual Spasial anak dengan permainan yang dapat dimanfaatkan seperti bermain Puzzle.
2. Bagi kepala sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam membina guru-guru agar lebih kreatif lagi untuk menciptakan susasana kegiatan pembelajaran yang baik bagi anak dan bervariasi khususnya dalam pembelajaran kognitif didalam bermain puzzle.
3. Bagi orang tua agar dapat membantu dan memotivasi anak dalam menciptakan suasana yang nyaman dan juga memberikan sebuah permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dengan menggunakan permainan sederhana tapi menyenangkan seperti bermain puzzle yang sangat membantu kecerdasan visual spasial anak, juga disenangi oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2011. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Hapidin, dkk. 2013. *Manajemen Pendidikan TK*. Banten-Indonesia. Universitas Terbuka.
- Iva Noorlaila. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar Paud*. Yogyakarta.Pinus.
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*. Malang. Bumi Aksara.
- Montolalu, dkk. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Rini Hidayani, dkk. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Rita Kurnia. 2012. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru. Cindikia Insani.
- Soengeng Santoso. 2011. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta. Bipa.
- Tadkiroatun Muzfiroh. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Banten-Indonesia. Universitas Terbuka.

Undang-undang. No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Winda Gunarti, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten-Indonesia. Universitas Terbuka.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka.

_____. 2012 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Indeks.

Zainal Aqib. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Yrama Widya.