

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN VISIC (VISUAL SPASIAL OF RUBIC) DAN BUILDING BLOK
UNTUK MENINGKATKAN KARAKTERISTIK KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

Anisa Wiwin Handayani¹, Bagus Ardi Sapuro², Muhtarom³
anisawwn447@gmail.com¹, bagusardi@upgris.ac.id², muhtarom@upgris.ac.id³
Universitas PGRI Semarang^{1,2,3}

ABSTRAK

Kecerdasan visual spasial di anak usia dini dapat dikembangkan dengan cara mengatur dan merancang kejelian juga dapat diasah dengan mengajarkannya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah. hal ini juga dapat diterapkan dalam bermain balok sehingga anak didik dapat bermain dengan cara mengatur, merancang dan menyusun balok sehingga kejelian anak terasah dan berkembang, dalam bermain balok juga terdapat aturan – aturan dalam bermainnya sehingga anak didik mengetahui konsep awal dari permainan balok yang akan mereka buat. Penelitian ini membahas mengenai Apakah ada perbedaan kemampuan Kecerdasan Visual Spasial anak dengan penerapan Permainan VISIC, Permainan Building Block dan Konvensional? Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan Kecerdasan Visual Spasial dengan penerapan Permainan VISIC Permainan Building Block dan konvensional. Sampel yang digunakan adalah 3 sekolah yang dipilih secara random di Pekalongan Kecamatan Utara. Terdapat 55 sampel yakni PAUD Kusuma Sari sebanyak 18 anak, PAUD Ananda 12 anak dan PAUD Mahardika sebanyak 25 anak. Hasil dari penelitian adalah bahwa tidak ada perbedaan kemampuan kecerdasan visual spasial anak dengan penerapan permainan VISIC, permainan Building Block, dan konvensional. Hal ini terjadi karena pembelajaran konvensional menggunakan kurikulum 2013 berbasis saintifik yang didalam nya proses pembelajaran diserahkan penuh kepada peserta didik, hal ini membuat peserta didik pembelajaran konvensional sama aktifnya dengan pembelajaran penerapan permainan VISIC dan Building Block

Kata kunci : Kecerdasan Visual Spasial, Permainan VISIC, Permainan Building Block

ABSTRACT

Abstract: Visual-spatial intelligence in early childhood can be developed by arranging and designing foresight can also be sharpened by inviting him to organize space activities at home. this can also be applied in playing blocks so that students can play by arranging, designing and arranging blocks so that children's foresight is honed and developed, in playing blocks there are also rules in playing so that students know the initial concept of the block game they will make. This study discusses whether there are differences in the ability of children's Visual Spatial Intelligence with the application of VISIC Games, Building Block Games and Conventional Games? The purpose of this study was to determine the differences in the ability

of Visual Spatial Intelligence with the application of VISIC Games and conventional Building Block Games. The sample used was 3 schools selected randomly in Pekalongan, North District. There are 55 samples, namely PAUD Kusuma Sari as many as 18 children, PAUD Ananda 12 children and PAUD Mahardika as many as 25 children. The result of the research is that there is no difference in the ability of children's visual-spatial intelligence with the application of VISIC games, Building Block games, and conventional games. This happens because conventional learning uses a scientific-based 2013 curriculum in which the learning process is completely left to students, this makes conventional learning students as active as learning the application of VISIC games and Building Blocks.

Keywords: Visual Spatial Intelligence, VISIC Game, Building Block Game

PENDAHULUAN

Menurut Direktorat PAUD Tahun 2005 menyatakan bahwa pendidikan yang paling mendasar dan menempati masa keemasan dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia berada pada masa Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang tertuang pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan dan ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif dalam mengembangkan potensi dan aspek-aspek lainnya yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian), Bahasa, kognitif, motorik dan seni (Joni, 2015) dalam pembelajaran yang dilakukan di PAUD telah menggunakan aspek pengembangan diatas sehingga diharapkan agar anak didik dapat berkembang potensinya. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan untuk anak, sehingga dapat menarik perhatian anak untuk terlibat dalam pembelajaran. (Slamet Suyanto, 2005) Pembelajaran di PAUD adalah bermain dan belajar sehingga anak didik dapat menambah ilmu pengetahuan dengan cara yang menggembirakan yakni dengan bermain.

Terdapat 31 Sekolah PAUD di Pekalongan Utara yang memiliki anak didik yang belum berkembang Kecerdasan visualnya. Terdapat anak yang masih mengalami kesulitan untuk mengenal warna dengan benar, mengenal aspek ukuran dan nama bentuk, serta menggambar sesuai imajinasinya. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulus yang dilakukan untuk mengembangkan potensi kecerdasan visual spasial. Hal ini dibuktikan dengan survei yang dilakukan dari total anak didik sekolah PAUD di Pekalongan Utara sebanyak 588 anak terdapat 260 anak yang belum mengalami perkembangan kecerdasan visual spasial.

Pembelajaran yang ada di sekolah-sekolah PAUD belum banyak yang menggunakan permainan yang bertujuan untuk menstimulus kecerdasan visual spasial. Adapun permainan VISIC (*Visual Spasial of Rubic*) dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial. Permainan VISIC (*Visual Spasial of Rubic*) yaitu permainan yang menggunakan bangun persegi

panjang yang terdiri dari 4 bagian permainan. Pada bagian 1 yakni terdapat warna-warna yang berbeda yakni menempel kertas warna pada rubik tersebut. Pada bagian 2 yakni permainan untuk mencari jalan. Pada bagian ke 3 bagian kosong yang berguna untuk ruang gambar pada bagian ke 4 yakni terdapat memasangkan bentuk geometri (Tyas, 2021). Berdasarkan paparan padalatar belakang diatas maka permasalahan ini menjadi layak untuk dikaji peneliti dengan judul “Keefektifan Permainan VISIC (Visual Spasial of Rubic) dan Building Block dalam meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial anak usia 4-5 Tahun. Tujuan Penelitian Mengetahui adanya perbedaan kemampuan Kecerdasan Visual Spasial dengan penerapan Permainan VISIC Permainan Building Block dan konvensional. Mengetahui kemampuan Kecerdasan Visual Spasial anak pada permainan VISIC lebih baik dari konvensional. Mengetahui kemampuan Kecerdasan Visual Spasial anak pada permainan *Building Block* lebih baik dari konvensional. Mengetahui adanya perbedaan kemampuan Kecerdasan Visual Spasial dengan penerapan Permainan VISIC dan Permainan Building.

KAJIAN TEORI

Menurut Gardner dalam Suyadi (2010:76) menyatakan kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk melihat secara detail, dan bisa menggunakan kemampuan ini untuk melihat segala obyek yang diamati. Lebih dari itu, kecerdasan ini biasa merekam apa yang dilihat dan mampu dilukiskannya kembali. Biasaya kecerdasan ini dimiliki oleh arsitektur, insinyur, pilot, navigator, penemu dan lain sebagainya. Kecerdasan visual spasial ini dibutuhkan anak-anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari karena mereka mengamati secara detail apa yang dilihatnya.

Menurut Amstrong dalam Musfiroh (2005:4.3) kecerdasan visual spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang didefinisikan sebagai kemampuan meresapi dunia visual-spasial secara akurat serta menstransformasikan persepsi visual-spasial tersebut dalam berbagai bentuk. Menuangkan ulang apa yang dilihatnya secara akurat dari apa yang dilihat oleh anak sehingga anak meresapi dunia visual spasial ini dengan baik. Menurut Chatib (2012:88) mengatakan devinisi kemampuan visual spasial adalah cara pandang dalam proyeksi tertentu dan kapasitas untuk berfikir dalam tiga cara dimensi. Kecerdasan ini memungkinkan seseorang melakukan eksplorasi imajinasi, misalnya memodifikasi bayangan suatu objek dengan melakukan percobaan sederhana. Imajinasi anak yang mereka peroleh dari apa yang dilihatnya merupakan hal yang dapat mengeksplor apa yang ada dibenak mereka sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk nyata.

Menurut Schmidt (2003:40) orang – orang dengan kecerdasan visual spasial yang tinggi memiliki kepekaan dalam mengobservasi dan untuk berpikir dalam gambar. Lina (2016) dan Musfiroh (2005) berpendapat bahwa anak yang cerdas adalah anak yang memiliki kecerdasan dalam visual, dimana mereka memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk, ruang dan bangunan, serta memiliki kemampuan membayangkan sesuatu dan melahirkan ide secara visual (gambar). Ide yang mereka peroleh dari apa yang dilihatnya yang mampu

membuat mereka memodifikasi dalam bentuk nyata dan berkolaborasi dengan apa yang ingin di wujudkan.

Rubik adalah permainan yang memiliki 6 warna yaitu putih, orange kuning, merah, hijau dan biru. permainan ini terkenal sejak tahun 1974 di Hungaria dan ditemukan oleh seorang professor arsitektur bernama Erno Rubik. Manfaat rubik dapat dirasakan penggunaanya antara lain dalam hal sensorik, data mengenali warna yang ada dalam sisi-sisi rubik dan bangun yang dibentuk rubik, selanjutnya manfaat rubik dalam perkembangan ada dalam perkembangan fisik motoric halus yaitu mengkoordinasi jari-jari tangan saat memainkan rubik dan perkembangan kognitif anak melalui warna yang akan merangsang kepekaan indra kita dalam menangkap warna. Selain itu rubik dapat meningkatkan daya ingat saat penggunaanya mengingat pola-pola yang dibentuk dalam permainan rubik itu sendiri (Gunawan dkk, 2018).

Permainan VISIC adalah permainan berisi 4 kegiatan. Kegiatan tersebut adalah pengenalan warna, permainan *maze* (mencari rute perjalanan), menggambar, dan pengenalan geometri. Permainan ini terdiri dari 4 bagian permainan. Pada bagian pertama rubik terdapat warna-warna yang berbeda. Bagian kedua rubik terdapat permainan untuk mencari jalan. Bagian ketiga terdapat papan tulis kecil untuk anak menuangkan ide dan imajinasinya. Bagian keempat terdapat gambar geometri.

Permainan ini dibuat menggunakan kardus berbentuk kubus dan 4 sisi memiliki permainan. Kardus tersebut dilapisi oleh kertas putih lalu ditempelkan dengan tiap-tiap permainan di keempat sisi tersebut. Sentra balok memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasinya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruksi dan peralatan bermain bentuk yang dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberikan kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti, kegiatan bermain yang berunsur, dapat membangun kemampuan pada anak serta mengembangkan kreatifitas pada anak.

Anak usia dini yang belum mempunyai pengalaman dengan bahan main pembangunan, akan memulai bermain dengan kegiatan sensorimotor. Anak akan memegang dan membawa balok, meneliti ciri-ciri fisik balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri dan bagaimana cara meletakkannya (Saleh dkk. 2004:22-23). Ada dua jenis kegiatan bermain menurut Mutiah (2010: 115-118), yaitu main peran dan main pembangunan. Main pembangunan terbagi menjadi dua macam, yaitu main pembangunan terstruktur dan main pembangunan sifat cair. Salah satu kegiatan dalam main pembangunan terstruktur adalah kegiatan bermain balok.

Bermain balok merupakan salah satu ciri anak yang mempunyai kecerdasan visual-spasial (Musfiroh, 2005). Hal ini didukung dengan pendapat dari Suyadi (2009:209), bahwa ketika anak bermain balok, anak menuangkan ide konsep keruangan (kecerdasan visual-spasial) dalam pikirannya berupa bangunan balok yang dibangun oleh anak.

Menurut Djamarah (1996) metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Menurut Paulo Freire (2018) pola pembelajaran konvensional ini mengarah pada jenis pendidikan yang diistilahkan "bank", dimana peserta didik dipenuhi dan dijejali dengan beragam materi pelajaran. Peserta didik hanya berlaku menerima segala hal yang telah dan akan disiapkan oleh pendidik tanpa aktivitas kritis lainnya.

Pembelajaran Konvensional adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari pada sekolah. Pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilakukan oleh PAUD. Pembelajaran yang terjadi di PAUD yakni pembelajaran yang mengacu pada RPPH (Rencana Pembelajaran Harian). RPPH ini digunakan agar pembelajaran yang terjadi sesuai dengan indikator capaian (STTPA) berdasarkan permendikbud No.137 Tahun 2014. Pembelajaran Konvensional digunakan oleh peneliti untuk sebagai pembanding dari hasil eksperimen. Pertemuan yang dilakukan adalah selama 1 bulan untuk kelas eksperimen.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian diskriptif kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang menggunakan paradigma post positivist dalam pengembangan pengetahuan berdasarkan ilmu pengetahuan, seperti : pemikiran sebab-akibat, hipotesis, pertanyaan spesifik dan sebagainya. Serta menggunakan strategi penelitian seperti survey dan eksperimen yang memerlukan data statistik (Ezmir,2013:28).

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2021/2022 dilakukan pada bulan Oktober 2021 – Juli 2022. Tempat penelitian berada di wilayah Kota Pekalongan yakni Kecamatan Pekalongan Utara, penelitian akan dilakukan di 3 sekolah di Kota Pekalongan Kecamatan Utara yang dipilih secara random. Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara dalam memperoleh data dalam penelitian (Arikunto,2013: 149-157). Untuk memperoleh data yang diperlukan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan teknik dokumentasi Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai nilai raport anak usia dini pada semester sebelumnya. Data tersebut digunakan untuk mendapatkan data awal yang akan dianalisis. Data awal dianalisis bertujuan agar sampel berasal dari kelompok yang berdistribusi normal dan memiliki varians homogen. Setelah kita mendapatkan dokumentasi kita melakukan observasi, Observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap objek penelitian secara langsung (Sudarsono,2013:38). Metode observasi ini digunakan untuk memperoleh data keaktifan siswa selama mengikuti eksperimen. Dalam penelitian ini yang menjadi pengamat adalah guru kelas pada masing-masing sekolah dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah disediakan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di 3 sekolah PAUD di Kecamatan Pekalongan Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok usia 4-5 Tahun yang berjumlah 55 anak yang terdiri dari sekolah 1 sebanyak 12 anak dan sekolah 2 sebanyak 18 anak dan sekolah 3 sebanyak 25 anak. Penelitian ini dilaksanakan pada 13 Juni sampai 30 Juli 2022. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menerapkan metode bermain VISIC dan *building block* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Anak-anak sudah tidak asing dengan permainan *building block*, mereka sudah terbiasa memainkannya saat istirahat sekolah, namun dalam penelitian ini anak-anak diarahkan untuk bermain *building block* sesuai intruksi yang diberikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan selama 4 kali pertemuan dimasing-masing sekolah dari hasil observasi didapatkan hasil yang kemudian kita hitung menggunakan aplikasi SPSS. Didapatkan bahwa nilai pada tabel 1 yakni nilai uji normalitas variabel kecerdasan visual spasial didapatkan normalitas sebanyak $0,107 > 0,05$ maka kesimpulannya bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 1 Uji Normalitas Variabel Kecerdasan Visual Spasial

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Visual Spasial	.198	25	.012	.934	25	.107

a. Lilliefors Significance Correction

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis dari penelitian, dalam penelitian ini menggunakan uji *One Way Anova* dan uji t, tabel 2 menjelaskan mengenai hasil output dari aplikasi SPSS didapatkan bahwa nilai signifikansi $0,301 > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan kecerdasan visual spasial anak dengan penerapan permainan VISIC, permainan *Building Block* dan konvensional.

Tabel 2 Uji Anova Satu Jalur

ANOVA					
Post Test	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5.844	2	2.922	1.230	.301
Within Groups	123.538	52	2.376		
Total	129.382	54			

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh, bermain *building block* dan permainan VISIC dapat meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan (Chatib, 2012) mengatakan definisi kemampuan visual spasial adalah cara pandang dalam proyeksi tertentu dan kapasitas untuk berfikir dalam tiga cara dimensi. Kecerdasan ini memungkinkan seseorang melakukan eksplorasi imajinasi, misalnya memodifikasi bayangan suatu objek dengan melakukan percobaan seederhana. Imajinasi anak yang mereka peroleh dari apa yang dilihatnya merupakan hal yang dapat mengeksplor apa yang ada dibenak mereka sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk nyata.

Dalam proses observasi penerapan permainan VISIC dan *Building Block* untuk memunculkan kecerdasan visual spasial tidak serta merta anak didik langsung mampu mencapai tahap permainan yang disuguhkan, mereka secara bertahap untuk menyelesaikan permainan dengan memunculkan ide yang mereka miliki. Hal ini dibenarkan oleh (Indah, 2021) dalam penelitiannya bahwa permainan VISIC dapat memunculkan kecerdasan visual spasial anak antara lain anak senang menggambar hal-hal yang ada di sekitar, hal tersebut lebih mampu membaca diagram, grafik, peta dari pada membaca teks, senang melakukan aktifitas seni namun hal ini terjadi secara bertahap.

Pada penelitian ini terdapat kelemahan pada saat permainan VISIC terdapat beberapa anak kesulitan menuangkan ide apa yang telah dilihat dituangkan dalam gambar, terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan untuk menggambarkan apa yang sudah dilihatnya dalam perjalanan ke sekolah, untuk merangsang anak mengeluarkan ide peneliti memberikan contoh untuk menstimulus anak-anak dalam menuangkan gambar. Pada penerapan permainan *Building Block* terdapat kelemahan beberapa anak untuk merancang bangunan yang ingin di buatnya maka peneliti memberikan stimulus berupa contoh untuk rancangan-rancangan sehingga anak dapat menuangkan ide yang lebih bervariasi.

Selain kelemahan-kelemahan diatas juga terdapat kelebihan diantaranya: anak lebih menonjol pada aspek mengenal warna, bentuk dan memahami perbedaan ukuran besar dan kecil. Hal ini dikarenakan anak belajar dalam proses bermain yang menyenangkan sehingga anak lebih senang dalam proses pembelajaran. menurut (Prasetyo, 2008) bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu againn dari proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui bermain *Building Block* dan VISIC dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Pada aspek menuangkan ide dalam menggambar, merancang, mengenal bentuk, mengenal ukuran serta mengenal warna. (Musfiro, 2005) menyatakan bahwa "Kecerdasan Visual Spasial atau Kecerdasan gambar atau Kecerdasan pandang ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia visual spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi visual spasial tersebut dalam berbagai bentuk. Menurut (Kend, 2006) *Building Block* adalah alat yang bermanfaat untuk mengajarkan anak tentang konsep ukuran, bentuk, dan warna.

Dalam penelitian ini terdapat temuan bahwa permainan VISIC dan permainan *Building Block* tidak lebih efektif dari pembelajaran konvensional, ini dikarenakan pembelajaran konvensional yang dilakukan di PAUD Mahardika menggunakan kurikulum 2013 yang berbasis saintifik. Kurikulum adalah perencanaan yang berkenaan dengan pengumpulan, pemilihan dan analisis sejumlah informasi yang relevan dari berbagai sumber dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi kehidupan sekarang dan masa yang akan datang (Haenilah, 2015)

Setiap kurikulum memiliki karakteristik masing-masing, demikian halnya kurikulum 2013. Adapun kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut (Kemdikbud, 2013) : (1) Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (2) Menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan Pendidikan (3) Menggunakan penilaian autentik dalam memantau perkembangan anak (4) Memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran

Pemerintah melakukan berbagai upaya pembinaan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, hal ini sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bab 1, pasal 1, butir 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. Potensi anak yang dikembangkan melalui layanan di PAUD terdiri dari 6 (enam) aspek perkembangan anak berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

Kurikulum 2013 PAUD diharapkan menjadi fundamental dalam penyiapan peserta didik menjadi lebih siap dalam memasuki jenjang lebih tinggi. Untuk pencapaian tersebut maka perlu diberikan pedoman, pelatihan, dan acuan-acuan yang dapat dijadikan sebagai rujukan para pendidik dalam menerapkan kurikulum 2013 PAUD. Potensi yang hendak dikembangkan pada anak termuat dalam isi kurikulum melalui pendekatan tematik integratif dan saintifik. (Rifai, 2019)

Salah satu pendekatan yang sesuai atau yang ditekankan pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik diartikan sebagai proses saintifik dalam kegiatan belajar yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan karena melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan penuh pada anak untuk mencoba dan menemukan sendiri pengetahuannya (Yunita, 2019)

Pendekatan saintifik adalah suatu pendekatan untuk memperoleh pengetahuan yang didasarkan pada struktur logis dengan tahapan mengamati, menanya, mencoba, menganalisis dan mengkomunikasikan (Yolanda, 2018) pendekatan saintifik adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang supaya peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui kegiatan mengamati, merumuskan masalah, merumuskan

hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai Teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik berpusat pada peserta didik, melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep; hukum; atau prinsip (M. Hosnan, 2014)

Pada pembelajaran konvensional pada PAUD Mahardika peserta didik dibebaskan secara penuh dalam proses pembelajaran namun pendidik sebagai fasilitator tetap mengarahkan tema hari itu dan menstimulus agar ide-ide anak bermunculan.



Gambar 1. Dokumentasi Pembelajaran Konvensional

Temuan pada penelitian ini dikarenakan peserta didik sama-sama aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik dalam penerapan permainan VISIC, penerapan permainan *Building Block* dan pembelajaran konvensional hal ini memunculkan tidak adanya perbedaan dalam penerapan permainan dan pembelajaran konvensional.



Gambar 2. Dokumentasi Penerapan Permainan Building Block



Gambar 3 Penerapan Permainan VISIC

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut: (1) Tidak ada perbedaan kemampuan kecerdasan Visual Spasial anak dengan penerapan permainan VISIC, Permainan *Building Block* dan Pembelajaran konvensional. (2) Kemampuan kecerdasan Visual Spasial anak pada permainan VISIC tidak lebih baik dari pembelajaran konvensional. (3) Kemampuan kecerdasan Visual Spasial anak pada permainan *Building Block* tidak lebih baik dari konvensional. (4) Tidak ada perbedaan kemampuan kecerdasan Visual Spasial anak dengan penerapan permainan VISIC dan permainan *Building Block*.

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang diberikan peneliti sebagai berikut. Bagi orang tua dapat memberikan wawasan kepada orang tua tentang kecerdasan visual spasial, sehingga dapat mendampingi anak dalam proses belajar di rumah, mengenali lingkungan sekitarnya, berimajinasi, mengenal warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang dan bangunan, Bagi anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak sehingga anak mampu berimajinasi dan kreatif. Anak mampu menggambar, anak mampu mengenal bentuk geometri, anak mampu mengenal warna, anak mampu mengenal posisi dan arah (3) Bagi Guru Meningkatkan wawasan guru tentang kecerdasan visual spasial, sehingga dapat memberikan motivasi anak dalam proses belajar di rumah, mengenali lingkungan sekitarnya, berimajinasi, mengenal warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang dan bangunan (4) Bagi Peneliti Kecerdasan visual anak dipengaruhi oleh banyak faktor, Penting dilakukan penelitian lebih lanjut, dengan memperhatikan variabel-variabel lain yang mempengaruhi kecerdasan visual spasial anak usia dini

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L. (2015). Stimulasi kecerdasan visual spasial dan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode kindegarten watching siaga bencana gempabumi di paud terpadu permata hati banda aceh. *Visipena*, 6(2), 26-39.
- Armstrong, T. (2009). Multiple intelligences in the classroom 3rd edition. *Alexandria, Virginia USA: ASCD*.
- Angraini, L. M. (2013) *Pengaruh Concept Attainment Model Terhadap Kemampuan Komunikasi & Berpikir Kritis Serta Disposisi Berpikir Kritis Matematis Mahasiswa Pgmi*.
- Aini, N. I. Nasikin. dan Z. Bariroh (2018) *Montase dan pembelajaran: montase sebagai pembangun daya fikir dan kreatifitas anak usia dini. Ponorogo: Uais Inspirasi Indonesia*.
- Asmawati, L. (2008). Pengelolaan kegiatan pengembangan anak usia dini. *Jakarta: Universitas Terbuka*, 24-25.
- Azhar, A. (2007). Media pembelajaran, Jakarta: PT. *Raja Grafindo Persada*, 15-85.
- Chatib Munif. (2011). Gurunya Manusia: *Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (1996). Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. *Rieneka Cipta*.
- Einon, Dorothy (2004) *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun*. Jakarta. Airlangga

- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitrah dan Lutfia (2017) *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi kasus*. Sukabumi: CV jejak.
- Freire, P. (2018). *Pedagogy of the oppressed*. Bloomsbury publishing USA.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. Basic books.
- Gunawan, C. R., Ihsan, A., & Munawir, M. (2018). Optimasi Penyelesaian Permainan Rubik's Cube Menggunakan Algoritma IDA* dan Brute Force. *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan*, 3(1), 37-42.
- Hastuti, I., & Santia, A. (2018). Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 70-75.
- Hayati, T., Kurniawati, M., & Witarsa, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual melalui Aplikasi Paint di RA Al Muhajirin Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 111-117.
- Lina A, (2016). Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh. *Jurnal Visipena vol.6 no.2*, 26-39
- Luluk, dkk. (2008). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Penerbit: Universitas Terbuka.
- Lwin, M. (2008). dkk. Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan.
- Joni, J. (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-5 Tahun) Di PAUD Al-Hasanah Tahun 2014. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 42-48.
- Juli, S. P., Saparahayuningsih, S., & Suprpti, A. (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dengan Metode Bermain Buildin G-Block pada Kelompok B6 di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).
- Munif, C. (2011). *Gurunya Manusia; Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain anak Usia Dini*. Jakarta:2010
- Musfiroh, T. (2005). *Pengembangan Dasar Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- PERMENDIKBUD No 146. (2014). Kurikulum 2013 PAUD. Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1>
- Putri, A. A. (2021). Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 997-1006.
- ROSIDAH, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Mazelaily Rosidah. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 291-300.

- Rahmasari, A. N., & Prasetyo, A. (2013). Penigkatan Kemampuan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok pada Kelompok B PAUD Al Azzam Semarang Tahun ajaran 2013/2014. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Saleh Martini (2004) *Sentra Balok*, Jakarta: Sekolah AL – Falah
- SAPITRI, N. (2018). Hubungan antara kecerdasan visual-spasial dengan kreativitas anak di TK Islam Al-Falah kota Jambi. *JURNAL HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN VISUAL-SPASIAL DENGAN KREATIVITAS ANAK DI TK ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI*.
- Schmidt, L., Dharma, L. H., Astuti, R., & Syahrani, F. (2001). *Jalan pintas menjadi 7 kali lebih cerdas: 50 aktivitas, permainan dan prakarya untuk mangasah 7 kecerdasan mendasar pada anak anda*. Kaifa.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Sujiono , Y.N. dan B. Sujiono (2013) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Amak*. Jakarta: PT Indeks
- Sundayana, R. (2012). Pengaruh perkuliahan statistika berbantuan ms. excel dan spss dengan model pembelajaran tutorial terhadap kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis: Penelitian terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Garut Tahun Akademik 2011/2012 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Pedagogia.
- Suyanto, S., & Dini, D. D. P. A. U. (2005). Yogyakarta.
- Suzanti, M. W. (2016). Hubungan Kemampuan Bermain Balok Dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Rabbani. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(7), 725-735.
- Tyas, I. S. (2021). Analisis Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Permainan Visic (Visual Spatial Of Rubic) DI TK Dharma Wanita II Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2020/2021. *JECER (journal Of Early Childhood Education And Research)*, 2(1), 12-18.
- Uno. H. B. dan M. K. Umar. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Warmansyah, J., & Amalina, A. (2019). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini. *Math Educa Journal*, 3(1), 71-82.
- Zulvaniar. Eva Nabila. (2020) Efektivitas model pembelajaran *student teamsachievement division* (STAD) dan *team assisted inividually* (TAI) berbantu media *wolfram mathematica* terhadap kemampuan pemecahan masalah.