Jurnal Amal Pendidikan
ISSN-p 2746-4725 | ISSN-e 2597-3592
Vol. 2, No. 1, April 2021, Hal: 39-46, Doi: http://dx.doi.org/10.36709/japend.v2i1.17864
Available Online at http://ojs.uho.ac.id/index.php/japend

Meningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Metode Bermain Konstruktif

(*Improving Spatial Visual Intelligence of Kindergarten Children Through Constructive Play Methods***)**

Putri Ayudiah Andini [1)] *, Aisyah [1)], Dorce Banne Pabunga [1)]
[1]Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo, Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari, Indonesia.

Diterima: 25 April 2021 *Direvisi: 29 April 2021* *Disetujui: 30 April 2021*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui metode bermain konstruktif di kelompok B TK Dharma Pertiwi Desa Wonggeduku Kabupaten Konawe. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tahapan penelitian ini mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik pada Kelompok B TK Dharma Pertiwi yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri atas 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Berdasarkan data yang diperoleh tentang peningkatan kecerdasan visual spasial anak melalui metode bermain konstruktif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan analisis hasil belajar anak didik secara klasikal, pada siklus I diperoleh persentase 66,67% atau 10 orang anak dari 15 anak, dimana ada 2 anak yang mendapat nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 8 anak yang mendapat nilai bintang (***) atau berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil belajar anak pada siklus II diperoleh persentase sebesar 86,67% atau 13 orang dari 15 anak, dimana ada 4 orang anak yang mendapat nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 9 anak yang mendapat bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kata kunci: kecerdasan visual spasial, metode bermain konstruktif, taman kanak-kanak.

Abstract

The purpose of this research is to improve spatial visual intelligence through constructive play methods in group B of TK Dharma Pertiwi Wonggeduku Village, Konawe Regency. This type of research is Class Action Research (PTK). This research was conducted in two cycles. This stage of research follows class action research procedures, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. The subjects in this study were teachers and students in Group B of Tk Dharma Pertiwi which consisted of 15 children consisting of 6 boys and 9 girls. Based on the data obtained about the improvement of the child's spatial visual intelligence through constructive play methods shows that there is an improvement. This can be proven based on the analysis of the learning outcomes of students classically, in cycle I obtained a percentage of 66.67% or 10 children from 15 children, where there are 2 children who got a star score (****) or Developed Very Well (BSB) and 8 children who got a star score (***) or developed as expected (BSH). Children's learning outcomes in cycle II obtained a percentage of 86.67% or 13 people from 15 children, where there were 4 children who got a star score (****) or Very Good Development (BSB) and 9 children who got a star (***) or Developed According to Expectations (BSH).

Keywords: spatial visual intelligence, constructive play methods, kindergarten.

* Korespondensi Penulis. E-mail: putri@gmail.com
Penerbit: FKIP Universitas Halu Oleo

PENDAHULUAN

Pembelajaran anak usia dini merupakan pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar melalui bermain), pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan yang banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered*). Pendidikan anak usia dini merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian manusia, peletak dasar budi pekerti luhur, kepandaian, dan keterampilan (Angraeni, Arvyaty, & Salim, 2018). Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak, serta upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosi dan perkembangan bahasa (Salim, et. al., 2020).

Setiap anak memiliki berbagai kecerdasan yang terdapat dalam dirinya, namun adakalanya hanya beberapa kecerdasan saja yang dapat berkembang sehingga menjadi keunggulan dan keunikan bagi dirinya. Setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam mengembangkan dan mengungkapkan potensi dan kecerdasan yang dimilikinya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran setiap anak harus mendapat perlakuan yang berbeda sesuai dengan potensi kecerdasannya masing-masing. Berbagai kecerdasan yang ada pada seseorang sering kali disebut dengan kecerdasan majemuk. Dalam perkembangannya konsep kecerdasan majemuk telah memberikan implikasi yang signifikan terhadap perkembangan dunia pendidikan. Teori kecerdasan majemuk sangat terkenal dikalangan pendidik karena menawarkan model untuk bertindak sesuai dengan apa yang kita yakini yaitu semua anak memiliki kelebihan. Kecerdasan dapat diartikan sebagai kesempurnaan akal budi seseorang yang diwujudkan dalam suatu kemampuan untuk memperoleh kecakapan-kecakapan tertentu dan untuk memecahkan suatu persoalan atau masalah dalam kehidupan secara nyata dan tepat (Zakiah, 2013).

Salah satu kecerdasan dalam *multiple intelligences* adalah kecerdasan visual spasial. (Yaumi & Ibrahim, 2013) mendefinisi kecerdasan visual spasial seseorang dapat dilihat dari 3 komponen, yaitu mempresepsikan yakni menangkap dan memahami sesuatu melalui panca indera, visual spasial terkait dengan kemampuan mata khususnya warna dan ruang, mentransformasikan yakni mengalih bentukkan hal yang ditangkap mata ke dalam bentuk wujud lain. Pendapat lain diungkapkan oleh (Rosidah, 2014) bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk visual. Anak yang cerdas dalam visual spasial cenderung memiliki kepekaan terhadap warna, 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 *lego, puzzle* dan balok. Anak yang memiliki potensi spasial yang tinggi mampu berpikir dalam bentuk gambaran dan mampu menemukan obyek yang hilang dalam kaitan dengan kemampuan dibidang daya ingat visual.

Peningkatan kecerdasan visual spasial anak dapat dilakukan guru dengan merangsang melalui program seperti melukis, menggambar, membentuk sesuatu dengan plastisin, dan membentuk sesuatu dengan permainan konstruktif. Jadi dengan kata lain kegiatan pembelajaran yang dipilih hendaknya kegiatan yang menyenangkan, dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya serta mampu mendorong anak mencari dan menentukan jawaban yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru atau dengan kata lain mampu menerapkan apa yang mereka pelajari ke dalam kehidupan mereka.

Rendahnya kemampuan siswa menjadi petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar. Aktivitas dan permainan yang monoton dan minimnya media pembelajaran, berakibat kecerdasan visual spasial anak rendah. Hal itulah yang membuat anak kurang dalam pengembangan kecerdasan visual spasial. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan kegiatan dengan metode bermain konstruktif. Melalui metode bermain konstruktif anak dapat mengembangkan imajinasinya. Pernyataan ini didukung hasil penelitian (Zulkifli, 2020) bahwa ada perbedaan yang signifikan kecerdasan visual spasial anak sebelum dan sesudah bermain konstruktif. Temuan lain disampaikan (Warmansyah & Amalina, 2019) bahwa terdapat interaksi antara permainan konstruktif dengan kecerdasan visual spasial yang berimplikasi langsung terhadap kemampuan matematika awal anak TK. (Merdiana, Nasirun, & Saparahayuningsih, 2014) dalam penelitianya menemukan bahwa melalui kegiatan bermain konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak pada aspek menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan warna dan bentuk, dan menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan.

Permainan konstruktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu aktivitas dimana anak dapat membentuk atau menciptakan sebuah hasil karya tertentu. Metode bermain konstruktif dipilih dengan harapan akan menjadi metode yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini sebagaiman hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui metode bermain konstruktif di kelompok B TK Dharma Pertiwi Desa Wonggeduku Kabupaten Konawe.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Research*). Menurut (Yudhistira, 2013), penelitian tindakan kelas adalah kegiatan di dalam kelas dengan situasi yang bersifat spesifik dengan tujuan untuk mendiagnosis problem yang juga spesifik, disertai upaya konkret untuk memecahkannya. Lokasi penelitian ini bertempat di TK Dharma Pertiwi yang berada di Desa Wonggeduku Kab. Konawe. Indikator kinerja untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dipergunakan kriteria keberhasilan sebagai berikut: (1) dari segi proses, tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai persentase minimal 85% sesuai dengan skenario kegiatan pembelajaran, dan (2) dari segi hasil, apabila 85% anak memperoleh nilai *** maka kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan kereta angka dapat dikatakan berhasil. Sebaliknya jika 85% anak yang memperoleh nilai ** berarti tindakan tersebut tidak berhasil dan perlu diadakan tindakan lanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan kegiatan berupa pertemuan awal dengan kepala TK Dharma Pertiwi. Pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di TK Dharma Pertiwi, Kecamatan Wonggeduku barat, Kabupaten Konawe. Selajutnya Kepala TK mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan guru kelompok B yang sekaligus merupakan observer peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Setelah berdiskusi dengan guru kelompok B akhirnya mencapai kesepakatan bahwa kecerdasan visual spasial siswa kelompok B masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi tersebut, maka peneliti merangcang suatu kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenagkan bagi anak mengenai meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui metode bermain konstruktif. Kegiatan ini ditandai dengan pelaksanaan tindakan siklus I.

Pelaksanaan Tindakan siklus I pertemuan I dilaksanakan dengan tema binatang sub tema binatang yang hidup di darat. Adapun indikator yang harus dicapai peserta didik pada setiap pertemuan yaitu dapat menyebutkan warna benda pada permainan konstruktif, dapat memadukan warna pada alat permainan konstruksi, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran benda dan dapat meniru bentuk konstruksi mirip dengan aslinya. Kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema binatang sub tema binatang yang hidup di darat (jerapah). Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tanya jawab tentang jerapah misalnya guru bertanya kepada anak siapa yang pernah melihat jerapah?, bagaimana ciri-ciri jerapah?. Setelah itu guru memperkenalkan media yang akan digunakan dan membagi anak dalam beberapa kelompok dan membagikan *lego* pada setiap kelompok kemudian meminta anak untuk menyebutkan warna dan bentuk yang terdapat pada lego kemudian guru mengarahkan dan membimbing anak membentuk konstruksi mirip jerapah dengan menggunakan media tersebut.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan dengan tema binatang sub tema binatang yang hidup di darat. Adapun indikator yang harus dicapai peserta didik pada setiap pertemuan yaitu dapat menyebutkan warna benda pada permainan konstruktif, dapat memadukan warna pada alat permainan konstruksi, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran benda dan dapat meniru bentuk konstruksi mirip dengan aslinya. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema binatang sub tema bianatang yang hidup di darat (Ayam). Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tanya jawab tentang Ayam misalnya guru bertanya kepada anak siapa yang di rumahnya memelihara ayam?, ayam berkembangbiak dengan cara apa?, dan sebagainya, setelah itu guru memperkenalkan media yang akan digunakan dan membagi anak dalam beberapa kelompok dan membagikan *lego* pada setiap kelompok kemudian meminta anak untuk menyebutkan warna dan bentuk yang terdapat pada *lego* kemudian guru mengarahkan dan membimbing anak membentuk konstruksi mirip ayam dengan menggunakan media tersebut.

Pelaksanaan tindakan Siklus I pertemuan III dilaksanakan dengan tema binatang sub tema binatang yang hidup di darat. Indikator yang harus dicapai peserta didik pada pertemuan ini yaitu dapat menunjukkan menyebutkan warna benda pada permainan konstruktif, dapat memadukan warna pada alat permainan konstruksi, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran benda dan dapat meniru bentuk konstruksi mirip dengan aslinya. Kegiatan sebelum pembelajaran didahului dengan apel pagi, mengucapkan salam dan masuk dalam kelas secara tertib. Kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran tema yang akan dibawakan yaitu teman binatang sub tema binatang yang hidup di darat (bebek). Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tanya jawab tentang bebek, setelah itu guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dan membagikan media *Lego* kemudian memberi tugas kepada anak untukkemudian anak untuk menyebutkan warna dan bentuk yang terdapat pada lego kemudian guru mengarahkan dan membimbing anak membentuk konstruksi mirip bebek dengan menggunakan media tersebut.

Hasil analisis observasi terhadap aktivitas guru terdiri 13 aspek yang diamati yang harus dicapai oleh guru. Skor hasil yang dicapai oleh guru pada siklus I sebanyak 11 aspek atau sebesar 84,61% diantaranya: (a) guru menjelaskan tujuan pembelajaran, (b) guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan tema, (c) guru menyiapkan media dan memperkenalkan media permainan konstruktif, (d) guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, (e) guru meminta anak untuk menyebutkan warna pada permainan konstruktif, (f) guru meminta anak untuk memadukan warna pada alat permainan konstruksi, (g) guru meminta anak untuk meniru bentuk konstruksi mirip dengan aslinya, (h) guru memantau dan membimbing anak, (i) guru mengarahkan anak untuk bernyanyi dan berdoa sebelum pulang mengarahkan anak

untuk berdoa sebelum belajar. Sedangkan aspek yang tidak tercapai berdasarkan lembar observasi yaitu 15,38% atau 2 aspek meliputi: (a) guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan, dan (b) guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil capaian belajar anak pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Klasikal pada Tindakan Siklus I

Kategori	Frekuensi(F)	Persentase (%)
BSB	2	13,33%
BSH	8	53,33%
MB	5	33,33%
BB	-	-
Jumlah	15	100%

Berdasarkan data perolehan pada tabel 1 dari hasil evaluasi pada siklus I dapat diketahui bahwa dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui metode bermain konstruktif pada siklus I, secara klasikal pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan 66,66% dari 15 anak, dimana 2 anak memperoleh bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik dengan presentase 13,33% dan 8 anak memperoleh nilai bintang (***) dengan presentase 53,33%. Sedangkan ketidak berhasilan sebesar 33,33%. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik. Dari hasil observasi, maka beberapa hal yang harus diperbaiki adalah kurangnya kemampuan peneliti dalam mengelola kelas, peneliti kurang aktif dalam melakukan tanya jawab dengan anak, peneliti masih kurang dalam memyampaikan tujuan pembelajaran yang dilakukan. Hasil ini mengharuskan penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I dilaksanakan dengan tema binatang sub tema binatang yang hidup di air (kepiting). Adapun indikator yang harus dicapai peserta didik pada setiap pertemuan yaitu dapat menyebutkan warna benda pada permainan konstruktif, dapat memadukan warna pada alat permainan konstruksi, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran benda dan dapat meniru bentuk konstruksi mirip dengan aslinya. Kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema binatang sub tema binatang yang hidup di air (kepiting). Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tanya jawab tentang kepiting misalnya guru bertanya kepada anak siapa yang sebelumya sudah pernah melihat kepiting, dan sebagainya. Setelah itu guru meminta anak untuk meniru bentuk konstruksi menggunakan media *play dough* yang telah dibagikan, menyebutkan warna yang terdapat pada permainan konstruksi tersebut.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II dilaksanakan dengan tema binatang sub tema binatang yang hidup di air (siput). Adapun indikator yang harus dicapai peserta didik pada setiap pertemuan yaitu dapat menyebutkan warna benda pada alat permainan konstruksi,dapat memadukan warna pada alat permainan konstruksi, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran benda dan dapat meniru bentuk konstruksi mirip dengan aslinya. Kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema binatang sub tema binatang yang hidup di air (siput). Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tanya jawab tentang siput misalnya guru bertanya kepada anak siapa yang sudah pernah melihat siput? dan sebagainya. Setelah itu guru membagikan *play dough* dan meminta anak untuk membuat siput menggunakan media *play dough* tersebut.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan III dilaksanakan dengan tema binatang sub tema binatang yang hidup di air. Adapun indikator yang harus dicapai peserta didik pada setiap pertemuan yaitu dapat menyebutkan warna benda pada permainan konstruktif, dapat

memadukan warna pada alat permainan konstruktif, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran benda dan dapat meniru bentuk konstruksi mirip dengan aslinya. Kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema bianatang sub tema binatang yang hidup di air (gurita). Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tanya jawab tentang gurita misalnya guru bertanya kepada anak apa saja ciri-ciri dari binatang gurita?, dan sebagainya. Setelah itu guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dan membagikan media *play dough* pada setiap kelompok kemudian memberi tugas kepada anak untuk membuat bentuk gurita menggunakan media tersebut, kemudian meminta anak untuk menyebutkan warna yang terdapat pada *play dough* yang digunakannya.

Hasil analisis observasi guru sesuai dengan lembar observasi sebanyak 13 aspek yang diamati yang harus dicapai oleh guru. Pada siklus II aspek yang dicapai guru sebanyak 12 aspek atau sebesar 92,30% diantaranya: (a) guru menjelaskan tujuan pembelajaran, (b) Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan tema, (c) guru menyiapkan media dan memperkenalkan media permainan konstruktif, (d) guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, (e) guru meminta anak untuk menyebutkan warna pada permainan konstruktif, (f) guru meminta anak untuk memadukan warna pada alat permainan konstruksi, (g) guru meminta anak untuk meniru bentuk konstruksi mirip dengan aslinya, (h) guru memantau dan membimbing anak, (i) guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan (j) guru mengarahkan anak untuk bernyanyi dan berdoa sebelum pulang, Sedangkan aspek yang tidak tercapai berdasarkan lembar observasi yaitu 7,69% atau 1 aspek meliputi (a) guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Hasil capaian belajar anak pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perhitugan Nilai klasikal Anak pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Presentase (%)
BSB	4	26,66%
BSH	9	60%
MB	2	13,33%
BB	0	0
Jumlah	**15**	**100 %**

Berdasarkan data perolehan pada tabel 2 dari hasil evaluasi pada siklus II secara klasikal mencapai tingkat keberhasilan 86,67%, dengan Berkembang Sangat Baik sebanyak 4 orang anak didik atau sebesar 26,66% dan Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 orang anak atau sebesar 60%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Dharma Pertiwi Desa Wonggeduku Kabupaten Konawe. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Maulidah & Santoso, 2012) bahwa permainan konstruktif yang diberikan sebagai treatment kepada siswa mampu meningkatkan kecerdasan visual spasial dan interpersonal pada siswa. Temuan lain disampaikan oleh (Nurnawati, Syarifah, Windarsih, & Santana, 2020) bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak yang akan berimplikasi pada kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual-spasial anak dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan konstruktif dengan media balok (Anandasari, Nasirun, & Wembrayarli, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial anak melalui metode bermain konstruktif di kelompok B TK Dharma Pertiwi Desa Wonggeduku Kabupaten Konawe dapat ditingkatkan.

Hal ini ditunjukan dari adanya peningkatan pada kecerdasan visual spasial anak melalui metode bermain konstruktif, dimana pada siklus I hasil observasi aktivitas mengajar guru memperoleh presentase keberhasilan sebesar 84,61%, dan hasil observasi aktivitas belajar anak memperoleh presentase keberhasilan sebesar 76,92%, sedangkan perolehan hasil belajar anak diperoleh nilai ketuntasan secara klasikal sebesar 66,67% yaitu terdapat 10 orang anak dari 15 anak, dimana ada 2 anak yang mendapat nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 8 anak yang mendapat nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan yang tidak tercapai sebesar 33,33% atau 5 dari 15 anak, dimana ada 5 anak yang mendapat nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB). Pada siklus II hasil observasi aktivitas mengajar guru memperoleh persentase keberhasilan sebesar 93,30% dan hasil observasi aktivitas belajar anak didik memperoleh persentase keberhasilan sebesar 92,30%. Sedangkan hasil belajar anak diperoleh nilai ketuntasan secara klasikal sebesar 86,67% yaitu terdapat 13 orang dari 15 anak, dimana ada 4 orang anak yang mendapat nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 9 anak yang mendapat bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Setelah melaksanakan tindakan penelitian yaitu meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui metode bermain konstruktif dan melihat proses pembelajaran selama penelitian dan hasil yang diperoleh, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut: (1) diharapkan kepada guru kelompok B agar dalam pembelajaran dengan upaya meningkatkan kecerdasan Visual Spasial hendaknya menggunakan metode bermain konstruktif, (2) bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang menunjang serta mendukung kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui metode bermain konstruktif, dan (3) kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengangkat kembali permasalahan yang sama tetapi dengan metode, strategi dan tindakan yang berbeda agar dapat memberikan masukan dan temuan-temuan baru dalam mengembangkan kemampuan anak khususnya di Taman Kanak-kanak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Anandasari, S. D., Nasirun, N., & Wembrayarli, W. (2019). *Penerapan Permainan Konstruktif Dengan Media Balok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A PAUD Dharma Ibu Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara)* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu). Retrieved from http://repository.unib.ac.id/19397/

Angraeni, N., Arvyaty, A., & Salim, S. Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Papan Flanel. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 1*(3), 190-194.

Maulidah, N., & Santoso, A. (2014). Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Multiple Intelligence (Visual-Spasial dan Interpersonal). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, 2*(1), 27-47.

Merdiana, F., Nasirun, N., & Saparahayuningsih, S. (2014). *Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu). Retrieved from http://repository.unib.ac.id/8665/

Nurnawati, I. K. K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). Penggunaan Permainan Konstruktif Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pada Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 3*(2), 119-125.

Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *8*(2), 281-290.

Salim, S., Abubakar, S. R., Hindaryatiningsih, N., Darnawati, D., Irawaty, I., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Pengembangan Kreativitas Guru PAUD Melalui Kerajinan Tangan Dengan Teknik Decoupage. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, *1*(2), 34-41.

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. https://doi.org/10.15548/mej.v3i1.270

Yaumi, M., & Ibrahim, N. (2013). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jakarta: Kencana*.

Yudhistira, D. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widjasarana Indo.

Zakiah, F. (2013). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Pemahaman Akuntansi (Skripsi). Retrieved from https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/2054

Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Tk Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 1-7. https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13042