

**HUBUNGAN BERMAIN BALOK UNIT DENGAN PERKEMBANGAN  
KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK  
CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Anita  
1213054007**



**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## ABSTRAK

### HUBUNGAN BERMAIN BALOK UNIT DENGAN PERKEMBANGAN KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh:

ANITA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di TK Citra Melati Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah metode Korelasional. Populasinya adalah semua siswa kelompok B yang berusia 5-6 tahun TK Citra Melati Bandar Lampung. Variabel bebas yaitu bermain balok unit (x) sedangkan variabel terikat yaitu perkembangan kecerdasan *visual spasial* (y). Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis uji spearman rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial*. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan korelasi spearman rank sebesar 0,919.

**Kata Kunci :** anak usia dini, bermain balok unit, perkembangan kecerdasan *visual spasial*

## ABSTRAK

### HUBUNGAN BERMAIN BALOK UNIT DENGAN PERKEMBANGAN KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh:

ANITA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di TK Citra Melati Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah metode Korelasional. Populasinya adalah semua siswa kelompok B yang berusia 5-6 tahun TK Citra Melati Bandar Lampung. Variabel bebas yaitu bermain balok unit (x) sedangkan variabel terikat yaitu perkembangan kecerdasan *visual spasial* (y). Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis uji spearman rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial*. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan korelasi spearman rank sebesar 0,919.

**Kata Kunci :** anak usia dini, bermain balok unit, perkembangan kecerdasan *visual spasial*

## **ABSTRACT**

### **THE RELATIONSHIP OF PLAY THE UNIT OF BLOCKS WITH THE VISUAL SPATIAL INTELLIGENCE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS OLD AT CITRA MELATI'S KINDERGARTEN BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEARS 2015/2016**

**By**

**ANITA**

The problem of this research was there children age 5-6 years old at Citra Melati's kindergarten Bandar Lampung with the low visual spatial intelligence development. This research aimed to determine the relationship of play the unit of blocks with the visual spatial intelligence development of children aged 5-6 years old. The method that used is correlational's method. The population is all of students group B aged 5-6 years old at Citra Melati's Bandar Lampung. The independent variabel is playing the unit of blocks (x), while the dependent variable is the development of visual spatial intelligence (y). The techniques of data collection using observation and documentation. Data analyzed using Spearman Rank test analysis. The result showed that there is a relationship of play the unit of blocks with the visual spatial intelligence development. This evidenced from the calculation of the Spearman Rank correlation as much as 0,919.

**Keyword** : children, playing the unit of blocks, visual spatial intelligence development

## **ABSTRACT**

### **THE RELATIONSHIP OF PLAY THE UNIT OF BLOCKS WITH THE VISUAL SPATIAL INTELLIGENCE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS OLD AT CITRA MELATI'S KINDERGARTEN BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEARS 2015/2016**

**By**

**ANITA**

The problem of this research was there children age 5-6 years old at Citra Melati's kindergarten Bandar Lampung with the low visual spatial intelligence development. This research aimed to determine the relationship of play the unit of blocks with the visual spatial intelligence development of children aged 5-6 years old. The method that used is correlational's method. The population is all of students group B aged 5-6 years old at Citra Melati's Bandar Lampung. The independent variabel is playing the unit of blocks (x), while the dependent variable is the development of visual spatial intelligence (y). The techniques of data collection using observation and documentation. Data analyzed using Spearman Rank test analysis. The result showed that there is a relationship of play the unit of blocks with the visual spatial intelligence development. This evidenced from the calculation of the Spearman Rank correlation as much as 0,919.

**Keyword** : children, playing the unit of blocks, visual spatial intelligence development

**HUBUNGAN BERMAIN BALOK UNIT DENGAN PERKEMBANGAN  
KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK  
CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

**ANITA**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN BERMAIN BALOK UNIT DENGAN PERKEMBANGAN KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Anita**

No. Pokok Mahasiswa : 1213054007

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

  
**Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**  
NIP 19510507 198103 1 002

  
**Drs. Maman Surahman, M.Pd.**  
NIP 19590419 198503 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

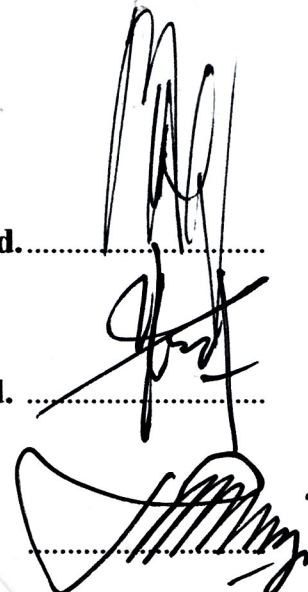
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**.....

Sekretaris : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.** .....

Penguji Utama : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.** .....



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**  
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **19 April 2016**



## HALAMAN PERYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Anita  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054007  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Lokasi Penelitian : TK Citra Melati Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain Balok Unit Dengan Perkembangan Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016” adalah asli hasil penelitian saya dan tidak bersifat plagiat, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Mei 2016

Yang membuat pernyataan,



Anita

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Purwosari, Kecamatan Metro Utara Kota Metro, pada tanggal 24 Juli 1994, sebagai anak kedua dari empat bersaudara, pasangan Bapak Slamet dan Ibu Sri Nurlita. Pendidikan penulis dimulai dari TK Dharma Wanita Kecamatan Metro Utara Kota Metro tahun 1999 dan selesai tahun 2000. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SD Negeri 4 Metro Utara Kota Metro kemudian selesai pada tahun 2006, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 6 Metro Utara Kota Metro kemudian selesai pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Muhammadiyah 2 Metro dan selesai pada tahun 2012, selanjutnya pada tahun 2012 penulis melanjutkan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD).

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrohmanirrohim

Kupersembahkan karya tulis ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT dan bentuk terima kasih kepada orang tua tersayang:

*Bapak Slamet dan Ibu Sri Nurlita*

Yang telah bekerja keras, sehingga dapat mengantarkanku di bangku kuliah. Terima kasih atas pengorbanan yang diberikan serta do'a yang tulus, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

*Seluruh sahabatku mahasiswa SI PGPAUD angkatan 2012*

Terima kasih karena telah menjadi sahabat dan teman seperjuanganku dikala sedih maupun senang dan menjadi sumber motivasiku untuk terus bergerak maju, sehingga skripsi ini diselesaikan dengan baik.

*Almamaterku tercinta Universitas Lampung*

## **MOTO**

“Hiduplah untuk memberi sebanyak-banyaknya bukan untuk menerima yang  
sebanyak-banyaknya dan sekecil apapun kebaikan yang  
kita lakukan tak kan pernah sia-sia”

(Anita)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka  
mengubah diri mereka sendiri”.

(Q.S. Ar- Ra'd : 11).

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain Balok Unit Dengan Perkembangan Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan bidang Akademik dan Kerjasama.
4. Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan bidang Umum dan Keuangan.
5. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan bidang Kemahasiswaan dan Alumni.
6. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung sekaligus Pembahas, yang telah memberikan dukungan,

saran, serta masukan yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

7. Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi., selaku Ketua Program Studi PGPAUD Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program di PGPAUD.
8. Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik, serta Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
9. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
10. Nia Fatmawati, M.Pd dan Devi Nawangsasi, M.Pd. selaku Dosen Validator yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam pembuatan instrument penelitian ini.
11. Seluruh Staf pengajar PGPAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
12. Dini Pratiwi, S.Pd., selaku Kepala TK Citra Melati Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan selalu memberikan semangat dalam pelaksanaan penelitian.
13. Susanti Utami, S.Pd., selaku Guru Kelas B TK Citra Melati yang telah membantu dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.

14. Kedua orang tua yang telah memberikan motivasi dan doa luar biasa demi keberhasilan proses pembuatan skripsi.
15. Kakak dan adik-adikku serta keluarga besarku yang senantiasa memberiku semangat dan doa.
16. Teman-temanku tercinta Tyas, Hilma, Syafura, Wiwik, Tika, Mila, Dina, Lia, Alifah, Vinka, Siti, Elvira, Cici, Ajeng, Dwi, Rizki, Evi, Intan, Arini, Utari, Fera, Wulan, Patra, Yulia, Ester, Novia, Rika, Istikomah, Irma, Dea, Tanti, Kiki, Maulida, MbK Nisa, Putri, Andini, Elmira, dwie, Naning, Ria, Cica, Munah yang selalu tulus mendoakan dan memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
17. Seluruh rekan-rekan PGPAUD angkatan 2012 yang telah menjadi keluarga dan memberikan dukungan serta semangat yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
18. Beasiswa Bidik Misi 2012.
19. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membacanya.

Bandar Lampung, Mei 2016  
Penulis

Anita

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii

### I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6

### II TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini .....	7
B. Perkembangan Anak Usia Dini .....	8
1. Pengertian Perkembangan .....	8
2. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini .....	9
3. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini .....	11
C. Teori Belajar .....	12
1. Teori Belajar <i>Konstruktivisme</i> .....	12
2. Teori Belajar <i>Behaviorisme</i> .....	14
3. Teori Belajar <i>Multiple Intellegences</i> .....	15
D. Bermain .....	19
1. Pengertian Bermain .....	19
2. Fungsi Bermain .....	20
3. Jenis-jenis Bermain .....	21
E. Bermain Balok Unit .....	22
1. Pengertian Bermain Balok Unit .....	22
2. Tahap Bermain Balok Unit .....	23
3. Manfaat Bermain Balok Unit .....	24
4. Langkah-langkah Bermain Balok Unit .....	25
F. Kecerdasan .....	26
1. Pengertian kecerdasan .....	26
2. Jenis-jenis Kecerdasan .....	27
G. Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> .....	27



1. Pengertian Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> .....	27
2. Ciri-ciri Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> .....	29
3. Indikator Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> .....	30
4. Cara Mengembangkan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> .....	31
H. Penelitian Relevan .....	33
I. Kerangka Pikir Penelitian .....	35
J. Hipotesis Penelitian .....	36

### **III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	37
B. Prosedur Penelitian dan Rancangan Pembelajaran .....	37
1. Prosedur Penelitian.....	36
2. Rancangan Pembelajaran .....	36
C. Tempat dan Waktu .....	38
1. Tempat.....	38
2. Waktu .....	38
D. Populasi Dan Teknik Sampling .....	38
E. Variabel Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Observasi .....	41
2. Dokumentasi.....	41
G. Uji Validitas Instrumen.....	41
H. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	42
I. Teknik Analisis Data.....	43
1. Analisis Uji Hubungan .....	44

### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	46
B. Hasil Penelitian .....	48
C. Pembahasan Penelitian.....	55

### **V.SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	59
B. Saran .....	60

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	61
<b>LAMPIRAN</b> .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Cara Belajar Anak Berdasarkan <i>Multiple Intellegences</i> .....	16
2. Prinsip Belajar Anak Usia Dini.....	18
3. Ciri-ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> .....	30
4. Kisi-Kisi Instrumen.....	42
5. Tolak Ukur Kriteria Perkembangan.....	44
6. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi .....	45
7. Pendidik di TK Citra Melati .....	47
8. Jumlah Siswa-Siswi di TK Citra Melati .....	48
9. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Bermain Balok Unit .....	53
10. Distribusi Frekuensi Data Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	36
2. Rumus Interval .....	43
3. Rumus Korelasi Spearman Rank .....	44
4. Grafik Presentase Data Aktivitas Bermain Balok unit .....	53
5. Grafik Presentase Data Kecerdasan <i>Visual spasial</i> .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	64
2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	66
3. Rubrik Penilaian Perkembangan Bermain Balok Unit .....	68
4. Rubrik Penilaian Perkembangan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> .....	72
5. Instrumen Penilaian Variabel X.....	78
6. Instrumen Penilaian Variabel Y .....	80
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 1 .....	84
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 2 .....	87
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 3 .....	90
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 4 .....	93
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 5 .....	96
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 6 .....	99
13. Tabel 11 Data Aktivitas Bermain Balok Unit (X) .....	102
14. Tabel 12 Data Perkembangan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> (Y).....	103
15. Tabel 13 Tabel Penolong Untuk Menghitung koefisien Korelasi Spearman Rank .....	104
16. Foto Penelitian .....	106
17. Izin Penelitian Pendahuluan.....	114
18. Izin Penelitian .....	115
19. Surat Izin Penelitian Di TK Citra Melati .....	116

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun. Pemberian pendidikan sejak usia dini dimaksudkan dapat memberikan perhatian penuh terhadap seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak. Undang-undang Republik Indonesia No. 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.

Pendidikan anak usia dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang dimana masa peka pada setiap anak berbeda dan berkembang seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Dalam Undang-undang RI No. 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa, “Setiap anak berhak

memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”.

Sejak lahir setiap individu memiliki bakat kecerdasan yang dapat terus dikembangkan hingga dewasa. Dalam mengembangkan bakat kecerdasannya diperlukan peran orang dewasa untuk dapat memberikan stimulus yang tepat dalam mengembangkan bakat-bakat kecerdasan yang ada dalam diri anak. Kecerdasan *visual spasial* adalah salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak yang berhubungan dengan kemampuan untuk mengenal warna, bentuk dan ruang.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi anak-anak, bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, dengan bermain anak mengekspresikan imajinasinya ke dalam kegiatan yang menyenangkan hati. Bermain menjadikan anak merasa senang, sehingga anak akan merasa nyaman dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Kegiatan bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, dengan bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan. Kegiatan bermain akan menyenangkan dan bermakna apabila dalam pelaksanaannya didukung dengan adanya alat permainan yang mampu menarik perhatian anak untuk memainkannya. Balok unit adalah salah satu alat permainan yang dapat kita jumpai di Taman Kanak-kanak (TK), bentuknya macam-macam dan warnanyapun

beraneka ragam dan menarik anak untuk dijadikan mainan. Balok adalah potongan-potongan kayu yang sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok dan memiliki bentuk diantaranya segi tiga, segi empat, persegi panjang, setengah lingkaran dan silinder. Kegiatan bermain balok akan membantu anak dalam belajar menyatukan balok-balok tersebut dalam ukuran yang berbeda-beda sehingga menjadi sebuah bentuk bangunan sesuai dengan daya imajinasi dan kreasi anak.

Guna mencapai perkembangan kecerdasan *visual spasial* yang diharapkan, diperlukan peran guru dengan memberikan kegiatan bermain yang dapat membantu perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak. Bermain balok unit merupakan salah satu kegiatan bermain yang bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak.

Berdasarkan observasi awal di TK Citra Melati Bandar Lampung perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak belum berkembang secara optimal. Hal ini sesuai dengan data empirik yang telah dijelaskan oleh guru TK Citra Melati terdapat 16 anak dari 30 anak yang dikatakan perkembangan kecerdasan visual spasialnya masih rendah atau 50% anak belum bisa menggambarkan objek yang ada di sekitar, anak kesulitan dalam membentuk berdasarkan objek yang ada di sekitarnya, anak masih bingung ketika memilih warna untuk mewarnai gambar suatu objek yang sesuai dengan yang pernah dilihatnya.

Kecenderungan di atas mungkin disebabkan karena pembelajaran yang diberikan guru hanya melaksanakan tugas rutin dalam kegiatan

pembelajaran tanpa adanya kegiatan bermain yang inovatif dan menarik bagi anak. Kegiatan anak di sekolah lebih difokuskan pada kegiatan belajar yang bersifat akademik yaitu dengan menggunakan lembar kerja siswa yang didalamnya berisi tentang hitung-hitungan dan ejaan huruf sederhana.

Guru tidak memanfaatkan alat permainan yang ada secara optimal, alat permainan yang ada di ruang kelas hanya disimpan didalam lemari dan anak tidak diizinkan memainkan alat permainan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, karena anak harus fokus pada kegiatan menulis, membaca dan berhitung.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini belum berkembang secara optimal, sehingga perlu distimulus secara tepat melalui kegiatan bermain. Bermain balok unit merupakan salah satu kegiatan bermain yang dapat membantu mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini. Sehingga judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah Hubungan Bermain Balok Unit Dengan Perkembangan Kecerdasan *Visual spasial* Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kecerdasan *visual spasial* anak belum berkembang secara optimal.



2. Pembelajaran yang diberikan guru hanya melaksanakan tugas rutin tanpa ada kegiatan bermain.
3. Proses pembelajaran masih bersifat akademisi, yang menekankan pada menulis, membaca, dan berhitung.
4. Guru belum mampu memanfaatkan alat permainan yang ada di sekolah dengan optimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka dalam hal ini peneliti membatasi pada:

Hubungan bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* pada anak usia 5-6 tahun di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

Apakah ada hubungan antara bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di TK Citra Melati Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* melalui bermain balok unit, dan sebagai pendorong untuk melaksanakan pendidikan anak usia dini yang lebih baik.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan kegiatan bermain yang berhubungan dengan pengembangan kecerdasan *visual spasial*.
- b. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di TK dalam mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Hakikat Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Pada proses pertumbuhan dan perkembangannya anak memiliki sifat *egosentris*, memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan makhluk sosial, unik, senang berimajinasi, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia.

Menurut Mulyasa (2012:20) Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangannya secara individual yang dipengaruhi oleh stimulus yang didapatkan anak baik dari dalam maupun dari luar.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 - 6 tahun yang sedang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek yang ada dalam diri anak secara pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Fadillah (2014:21), "...Sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur 18 tahun''.

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan, sehingga kita perlu memahami bahwa setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda dan memiliki cara yang berbeda dalam mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya maka kita perlu menggunakan pengetahuan tentang perkembangan anak agar seluruh potensi yang ada dalam diri anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan harapan orang tua.

Dengan demikian anak usia dini harus diberikan stimulus sejak dini karena pada masa ini anak sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan diperlukan peran orang dewasa, orangtua, maupun pendidik untuk memberikan perhatian secara khusus dengan cara memberikan pengalaman yang bermakna sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal.

## **B. Perkembangan Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Perkembangan**

Pada hakikatnya semua makhluk hidup terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun non fisik. Perkembangan manusia dimulai dari masa dalam kandungan dan terus mengalami perkembangan selama hidupnya. Menurut Isjoni (2011:21), “Perkembangan adalah perubahan individu yang berawal pada masa konsepsi dan terus berlanjut sepanjang hayat”.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangannya. Pada masa ini anak terjadi pematangan fungsi-fungsi

fisik dan psikis baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja yang diperoleh anak dari stimulus-stimulus yang diberikan lingkungannya.

Menurut Jamaris dalam Sujiono (2013:84) Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapatkan hambatan.

Setiap anak tumbuh dan berkembang dengan pola yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lain. Dalam perkembangannya anak usia dini secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Perubahan-perubahan yang didapat anak sejak dini tentunya akan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Dengan demikian perkembangan adalah perubahan-perubahan baik fisik maupun psikis yang dimulai dari masa kandungan dan terus berkembang sepanjang hidup manusia, sehingga pemberian stimulus sangat dibutuhkan sejak dini supaya seluruh aspek perkembangan yang ada dapat berkembang secara optimal.

## **2. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini**

Anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan memiliki pola yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Sejak lahir anak membawa sejumlah potensi yang siap ditumbuhkembangkan, untuk itu agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal dibutuhkannya situasi dan kondisi yang kondusif dari lingkungannya untuk memberikan stimulus bagi perkembangan anak.

Setiap anak memiliki prinsip-prinsip perkembangan dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut Latif dkk (2013:72) prinsip perkembangan anak sebagai berikut:

- 1) Anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasa aman dan nyaman dalam lingkungannya.
- 2) Anak belajar terus-menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali suatu konsep.
- 3) Anak belajar melalui interaksi sosial, baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya.
- 4) Minat dan ketekunan anak akan memotivasi belajar anak.
- 5) Perkembangan dan gaya belajar anak harus dipertimbangkan sebagai perbedaan individu.
- 6) Anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang konkret ke abstrak, dari yang berupa gerakan ke bahasa verbal, dan dari diri sendiri ke interaksi dengan orang lain.

Anak usia dini belajar melalui berbagai macam hal yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Anak belajar dan membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan orang lain dalam lingkungan sekitar anak. Setiap anak memiliki ciri yang berbeda dalam belajar, semua itu tergantung pada stimulus yang didapatkan anak dalam lingkungannya.

Dengan demikian setiap anak memiliki prinsip-prinsip yang sama dalam perkembangannya tetapi tidak semua anak dapat berkembang secara optimal, itu semua bergantung pada apa yang didapatkan anak dari interaksi sosial baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan luar sehingga baik orang tua atau guru perlu saling bekerja sama dan memahami apa yang harus di berikan pada anak untuk membantu mengoptimalkan perkembangannya.

### 3. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan suatu proses yang terjadi sejak dalam kandungan hingga sepanjang hayat. Perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya sehingga orang tua maupun guru perlu mengetahui tahapan perkembangan anak. Apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Setiap anak berkembang melalui tahapan-tahapan yang sama dalam perkembangannya tetapi setiap anak memiliki ciri yang berbeda dalam setiap tahap perkembangannya. Menurut Jean Piaget dalam Yus (2012:12) mengidentifikasi perkembangan individu dalam empat tahap, yaitu:

- 1) Usia 0-2 tahun dikenal dengan tahap Sensori Motor. Pada masa ini perkembangan tertuju pada gerak *reflex* sebagai bukti adanya kemampuan menyadari ada sesuatu di dekatnya.
- 2) Usia 2-7 tahun dikenal dengan tahap praoperasional. Pada masa ini muncul ciri yang disebut dengan *egosentris*, yaitu kemampuan mengasosiasikan sesuatu dengan dirinya.
- 3) Usia 7-18 tahun dikenal dengan tahap operasional konkret. Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk mengenali urutan hierarki.
- 4) Usia 18 tahun ke atas dikenal dengan tahap formal operasional. Pada masa ini terbentuk kemampuan berpikir proporsional dan berpikir deduktif.

Proses belajar pada anak usia dini akan mengikuti pola dan tahapan-tahapan perkembangan sesuai dengan usianya. Anak usia prasekolah berada pada tahap praoperasional dimana pada tahap ini anak belajar menggunakan objek-objek gambar dan kata-kata, selain itu pada tahap ini anak memiliki sifat egosentris dimana anak sangat berpusat pada diri sendiri, anak belajar memahami sesuatu berdasarkan apa yang dilihat.

Sedangkan Menurut Sigmund Freud dalam Yus (2012:9-10) mengidentifikasi perkembangan individu dalam beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Usia 0-1 tahun dikenal dengan fase *oral*. Masa yang menunjukkan munculnya kepuasan baik fisik dan emosional berfokus pada daerah sekitar mulut.
- 2) Usia 1-3 tahun dikenal dengan fase *anal*. Masa yang menunjukkan munculnya kepuasan dari daerah anal. Hal ini akan menimbulkan konflik dengan nilai-nilai yang dimiliki orangtua dan lingkungannya.
- 3) Usia 3-5 tahun dikenal dengan fase *falik*. Daerah sekitar alat genital merupakan sumber baru yang tidak diperkenankan tetapi secara insting anak suka menyentuhnya.
- 4) Usia 5 tahun hingga masa remaja dikenal dengan fase *laten*. Masa yang menunjukkan kebutuhan seksual anak sudah tidak terlihat lagi, anak lebih tertarik pada kegiatan-kegiatan yang melibatkan fisik dan kemampuan intelektual.
- 5) Usia dewasa dikenal dengan fase *genital*. Masa munculnya atau terbentuknya keinginan untuk menjalin hubungan didasari cinta yang matang.

Dengan demikian, setiap anak pasti melalui tahapan perkembangan karena dalam hal ini anak akan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak sejak lahir sebagai reaksi terhadap penerapan dan stimulus yang diberikan baik itu dari lingkungan keluarga maupun lingkungan luar sehingga orang tua maupun guru memiliki peran penting dalam perkembangan anak agar seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

## **C. Teori Belajar**

### **1. Teori Konstruktivisme**

Teori belajar dalam pendekatan konstruktivisme memandang bahwa anak belajar dan membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung yang didapat dari lingkungannya. Menurut Prastowo



(2013:163), “Konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri”. Hal ini senada dengan Bartlett,Jonasson dalam Jamaris (2013:148) yang menyatakan:

Konstruktivisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang berkeyakinan bahwa anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri tentang dunia disekitarnya dengan kata lain, anak dapat membelajarkan dirinya sendiri melalui berbagai pengalamannya.

Anak usia dini merupakan pembelajar yang aktif dan membutuhkan interaksi sosial dalam membentuk pengetahuan dan pemahaman anak untuk membangun konsep-konsep baru dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan pandangan Bruner dalam Jamaris (2013:149) bahwa:

Belajar merupakan proses yang aktif karena melalui proses belajar, siswa membangun berbagai ide dan berbagai konsep yang dikembangkan berdasarkan pengetahuannya saat ini dan pengetahuan yang diperolehnya pada masa lalu.

Belajar adalah kegiatan yang aktif dimana anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuan secara bertahap yaitu dari yang konkret ke abstrak. Proses belajar yang dialami akan berlangsung secara aktif dan terus menerus dalam membentuk pemahaman dan konsep-konsep baru dalam diri anak.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa belajar konstruktivisme menekankan pada proses belajar anak yang didapatkan dari interaksi sosial dengan lingkungannya, karena melalui proses belajar anak akan memahami apa yang akan dipelajari dari pengalaman yang didapatkannya.

## 2. Teori Belajar Behaviorisme

Anak usia dini memiliki karakter yang unik dan tidak sama dengan yang lainnya. Penggunaan metode belajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal. Menurut Jamaris (2013:114), “Behaviorisme merupakan salah satu pendekatan di dalam psikologi pendidikan yang didasari keyakinan bahwa anak dapat dibentuk sesuai dengan apa yang diinginkan oleh orang yang membentuknya”.

Belajar dalam behaviorisme merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika seseorang tersebut dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Hal ini sejalan dengan pendapat Thobroni dan Mustofa (2011:66) bahwa:

Belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (*stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*response*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku melalui serangkaian pengalaman dan berkaitan dengan interaksi antara anak dengan lingkungannya yang dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap reaksi yang ditunjukkan anak sesuai dengan stimulus yang didapatkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori behaviorisme adalah perubahan tingkah laku

yang terjadi karena faktor interaksi yang didalamnya terdapat proses stimulus yang akan menimbulkan suatu respon.

### 3. Teori Belajar *Multiple Intellegences*

Setiap anak adalah unik dan memiliki kecenderungan cara belajar yang tidak selalu sama, oleh karena itu perlu memiliki strategi dan metode yang diterapkan untuk anak dalam proses belajar. Menurut Fadillah (2014:16), “Kecerdasan majemuk merupakan teori yang menggambarkan dan menjelaskan tentang berbagai kecerdasan yang memungkinkan untuk dimiliki oleh seorang anak”. Hal ini senada dengan Teori *Multiple Intellegences* dalam Musfiroh (2005:29) bahwa:

Anak belajar melalui berbagai macam cara. Anak mungkin belajar melalui kata-kata, melalui angka-angka, melalui gambar dan warna, melalui nada-nada suara, melalui interaksi dengan orang lain, melalui diri sendiri, melalui alam, dan mungkin melalui perenungan tentang hakikat sesuatu. Meskipun demikian, anak pada umumnya, belajar melalui kombinasi dari beberapa cara.

Anak usia dini memiliki berbagai macam cara untuk mengembangkan dan mengoptimalkan bakat dan potensi-potensi kecerdasan yang dimiliki. Anak cenderung belajar dengan sesuatu yang disukainya dan sesuai dengan bakat kecerdasan yang dimiliki. Ketika anak melakukan kegiatan-kegiatan yang sesuai minatnya anak akan lebih termotivasi sehingga akan menimbulkan pengalaman dan mestimulasi bakat kecerdasan yang dimiliki anak.

Berikut ini adalah cara belajar anak usia dini berdasarkan *Multiple Intellegences*.

**Tabel 1. Cara belajar anak berdasarkan *multiple intelligences***

Kecerdasan	Cara Belajar
1. <i>Verbal/linguistic</i>	Melalui kata-kata, tulisan (membaca dan menulis), menyimak cerita dan bercerita, deklamasi, permainan kata, berdiskusi
2. <i>Logika/matematika</i>	Kecerdasan logika-matematika, menghitung, mencongak, bermain dengan angka, memecahkan teka-teki, mencoba (bereksperimen), menelusuri sebab musabab sesuatu
3. <i>Visual/spasial</i>	Membangun dan merancang miniature “bangunan”, mewarnai, mengkombinasikan warna-warna, bermain imajinasi, memetak pikiran, mencermati bentuk, menggambar, menyusun
4. <i>Kinestetik</i>	Memegang dan menyentuh benda, mendramakan, bergerak/ beraktivitas (melompat, meniti, berguling), membaui dan mengecap, bermain bongkar pasang, menari, membentuk sesuatu
5. <i>Musikal</i>	Mengidentifikasi suara dan bunyi, menikmati berbagai suara dan bunyi, menyanyi dan bersiul, bermain alat musik, menikmati irama, mendengarkan lagu
6. <i>Interpersonal</i>	Belajar berkelompok, bekerja sama, berbagi rasa, berbicara dengan orang lain, berbagi peran, bermain peran, bermain tum, simulasi, berinteraksi
7. <i>Intrapersonal</i>	Merefleksi dan merenung, mengaitkan berbagai hal dengan diri sendiri, mencoba sesuatu yang menantang, membuat jadwal diri, menentukan pilihan, mengidentifikasi dan mempergakan emosi dan perasaan, menentukan konsep diri
8. <i>Naturalis</i>	Mencermati alam sekitar, berjalan-jalan di alam terbuka, memperhatikan cuaca dan benda-benda langit, peduli terhadap waktu (bertanya tentang jam, hari, bulan), mengamati hewan, mengamati tumbuhan, memperhatikan wujud benda (batu, gunung, sungai), memelihara tumbuhan, memelihara hewan
9. <i>Eksistensial</i>	Mempertanyakan manfaat sesuatu, mencari sebab dari sesuaatu, mempertanyakan fungsi sesuatu, mempertanyakan hubungan berbagai hal.

Sumber: Amstrong dalam Musfiroh (2005:32)

Berdasarkan teori *multiple intelligences* cara belajar anak diantaranya; cara belajar untuk anak dengan kecerdasan linguistik adalah dengan berbicara, mendengarkan dan menulis. Anak yang memiliki kecerdasan logika matematika cara belajarnya adalah dengan bermain angka, menghitung dan memecahkan suatu teka-teki.

Cara belajar anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* adalah dengan membuat suatu bentuk bangunan dan menggambarkan suatu objek yang dilihatnya, cara belajar anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yaitu dengan melakukan semua kegiatan yang melibatkan fisik seperti berolahraga. Anak yang memiliki kecerdasan musikal cara belajarnya adalah dengan mendengarkan irama dan melodi lagu serta bermain dengan alat musik, cara belajar anak yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah dengan bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan cara belajar anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal adalah dengan melakukan suatu kegiatan yang disukai sesuai dengan keinginannya tanpa melibatkan orang lain, cara belajar anak yang memiliki kecerdasan naturalis adalah dengan melihat dan memperhatikan alam sekitar. Anak yang memiliki kecerdasan eksistensialis adalah dengan mempertanyakan, mencari dan menemukan sebab dari sesuatu dan berbagai hal yang saling berhubungan. Setiap anak tidak hanya memiliki cara belajar yang berbeda tetapi juga memiliki prinsip belajar, adapun prinsip belajar dalam *multiple intelligences* yaitu:

**Tabel 2. Prinsip belajar anak usia dini**

Prinsip	Uraian
<i>Learning by doing</i>	Anak belajar melalui pengalaman melakukan aktivitas, seperti bermain “pasar’an, melompat
<i>Reinforce with picture and sound</i>	Anak belajar melalui apa yang dilihat dan didengar. Penyatuan bunyi dan gambar ( <i>audio-visual</i> ) memudahkan anak mencerna informasi
<i>Learning should be fun</i>	Belajar harus menyenangkan bagi anak. Anak merasa sukarela dan menikmati apa yang dilakukan.
<i>Learn in a relaxed but challenging state</i>	Anak belajar harus berada pada situasi yang santai, tidak tertekan. Riset menunjukkan 80% masalah belajar berkaitan dengan rasa tertekan yang diderita anak.
<i>Learn with music and rhythm</i>	Music dapat membangkitkan kerja otak. Lirik yang dikombinasikan dengan musik lebih mudah dipelajari.
<i>Learn with lots of movement-use the body and the mind together</i>	Tubuh dan otak adalah satu kesatuan. Belajar lebih mudah dan menyenangkan jika anak-anak diajak bergerak, dan bukannya duduk sepanjang waktu.
<i>Learning by talking to each other</i>	Praktik berbicara, berkomunikasi, dan saling bertukar pikiran adalah cara belajar bahasa dan sosialisasi.
<i>Learn by reflecting</i>	Anak membutuhkan waktu untuk “tenang” mencerna sesuatu sebelum mempraktikkannya lebih jauh.
<i>Link numbers and words in playful way</i>	Anak perlu belajar angka dan kata-kata melalui cara-cara yang menyenangkan, seperti lagu tentang urutan angka-angka dalam bahasa asing atau bahasa daerah.
<i>Learn by touching</i>	Melalui sentuhan anak belajar tentang tekstur, sifat, dan bentuk.
<i>Learn by tasting</i>	Anak dapat belajar tentang nama dan rasa makanan dan minuman melalui lidah mereka seperti enak, asin, dan asam.
<i>Learn by smelling</i>	Dengan mendeteksi bau-bauan, anak dapat diajak bermain kuis
<i>Use the whole world</i>	anak belajar tentang alam dengan mengamati, mengklasifikasi, membandingkan hal-hal yang menarik minat mereka.

Sumber: Musfiroh (2005:33)

Menurut pendapat di atas bahwa belajar *Multiple Intellegences* menekankan pada gaya belajar anak dan cara-cara belajar anak yang berbeda-beda dalam mengembangkan potensi kecerdasannya, untuk itu dalam proses pendidikan dan pembelajaran khususnya setiap anak harus mendapat perlakuan berbeda sesuai dengan potensi kecerdasannya masing-masing.

## **D. Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain adalah dunia yang menyenangkan bagi anak usia dini. Di manapun, dalam kondisi apapun anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Bermain adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Melalui bermain anak mampu membangun sendiri pengetahuannya dari pengalaman langsung yang anak dapatkan dari kegiatan bermain.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang dapat membuat anak senang, sehingga anak akan merasa melakukan kegiatan untuk kesenangannya dan tanpa disadari melalui kegiatan bermain anak akan bereksplorasi dan menemukan pengetahuannya sendiri dalam kegiatan bermain. Sedangkan menurut Catron dan Allen dalam Nurani (2010:35) mengemukakan bahwa:

Bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dalam mewujudkan ide-idenya. Melalui bermain anak belajar untuk menemukan dan membangun pengetahuannya dari interaksi langsung yang didapat anak dalam lingkungannya.

Dengan demikian, bermain merupakan sesuatu yang bernilai bagi anak, sehingga bermain merupakan kebutuhan dan tidak bisa diabaikan karena melalui bermain anak belajar mengekspresikan ide-idenya secara langsung.

## **2. Fungsi Bermain**

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan bermain memiliki arti tersendiri bagi anak karena dalam bermain anak akan menunjukkan bakat dan imajinasinya sehingga bermain memberikan dampak bagi tumbuh kembang anak. Menurut Sujiono (2013:145) fungsi bermain, antara lain:

(1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana cara kerja tubuhnya; (2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati); (3) dapat mengembangkan kemampuan



intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; (4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi diri sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Bermain secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan membangun pengetahuan diri sendiri melalui interaksi sosial dari kegiatan bermain yang dilakukan anak dalam lingkungannya.

### **3. Jenis-Jenis Bermain**

Terdapat banyak jenis kegiatan bermain yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Alat permainan yang digunakan tidak harus modern atau mahal, selama itu menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran, maka dapat pula dikatakan kegiatan bermain yang bermakna. Menurut Asmawati (2010:8.8) Ada 3 jenis bermain yaitu:

- 1) Main Sensorimotor atau Fungsional  
Main sensorimotor pada anak usia dini merupakan rangsangan untuk mendukung proses kerja otak dalam mengelola informasi yang didapatkan anak dari lingkungan saat bermain, baik bermain dengan tubuhnya sendiri maupun dengan berbagai benda di sekitarnya.
- 2) Main Peran  
Main peran kadang disebut juga dengan main simbolik, main pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama. Anak usia dini suka bermain peran dengan melakukan percobaan melalui berbagai bahan dan peran. Saat bermain pembangunan ini, anak akan belajar menghadapi pertentangan emosi, menguatkan diri untuk masa depan, menciptakan masa lalu dan mengembangkan imajinasi. Tujuan akhir dari main peran adalah belajar bermain dan bekerja dengan orang lain, sebagai latihan untuk menghadapi pengalaman di dunia nyata.
- 3) Main Pembangunan

Main pembangunan akan membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang mendukung keterampilan sekolahnya kemudia hari. Secara umum main pembangunan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu main pembangunan dengan bahan yang bersifat cair atau bahan alami misalnya bermain dengan air, pasir, cat dengan jari (*Finjer Painting*), spidol, lumpur, *playdought*, biji-bijian, spidol, krayon dan pensil. Sedangkan main pembangunan dengan bahan yang terstruktur misalnya adalah bermain dengan balok unit, balok berongga, balok berwarna, *lego*, *puzzle*, dan bahan-bahan lainnya dengan bentuk yang telah ditentukan yang mengarahkan anak agar meletakkan dan menyusun bahan-bahan tersebut menjadi sebuah karya.

Melalui beberapa jenis bermain hal yang terpenting bagi anak dalam melakukan kegiatan bermain adalah anak merasakan rasa senang sehingga kegiatan yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak dan membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Bermain hendaknya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Sehingga ide-ide yang dimiliki anak secara mandiri dapat diwujudkan dalam bentuk sesuai dengan keinginannya dan tanpa ada paksaan atau rasa tertekan.

## **E. Bermain Balok Unit**

### **1. Pengertian Bermain Balok Unit**

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak untuk mendapatkan kesenangannya. Kegiatan bermain akan lebih bermakna apabila ada Alat Permainan yang menunjang kegiatan bermain anak seperti balok unit.

Menurut Montolalu, dkk dalam Khilmiyah (2011:25) Permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat

untuk membuat berbagai konstruksi. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta kordinasi fisik.

Balok unit adalah potongan-potongan kayu yang memiliki bentuk beraneka ragam seperti segitiga, segiempat, persegi panjang dan setengah lingkaran. Menurut Asmawati ( 2010:11.9)

Balok satuan (*unit blocks*) terdiri dari 25 bentuk dan ukuran yang berbeda. Ukuran dasar balok ini adalah 5 ½ inci x 2 ¾ inci x 3/8 inci. Semua balok panjangnya dan lebarnya proporsional terhadap ukuran dasar balok. Untuk 10 sampai 15 anak disarankan kita menyediakan 300 balok satuan yang terdiri dari sebanyak mungkin bentuk dan ukuran.

Bermain balok unit merupakan kegiatan main dengan cara menyusun potongan-potongan balok untuk membentuk suatu bentuk bangunan sesuai dengan imajinasi dan kemampuan anak dalam mendesain suatu bentuk ruang dan bangunan.

## **2. Tahapan Bermain Balok Unit**

Semua anak akan melalui tahapan dalam bermain menggunakan balok unit. Menurut Asmawati (2010:11.14-11.15) Ada empat tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok, yaitu:

Tahap 1: Membawa balok (bermain fungsional). Anak kecil yang belum pernah bermain balok sebelumnya, akan membawa balok berkeliling atau memuatnya ke dalam truk (mainan) dan membawanya dengan truk. Pada saat ini, anak tertarik untuk belajar tentang balok, seberapa berat balok-balok tersebut, seperti apa rasanya, dan seberapa banyak balok-balok dapat dibawa sekali angkat.

Tahap II: Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai. Menumpuk atau mengatur balok di lantai adalah tahap berikutnya. Pada tahap II anak masih meneruskan bermain tentang sifat-sifat balok. Mereka menemukan bagaimana caranya membuat menara

dengan menumpuk balok dan bagaimana kelihatannya jika disusun di lantai.

Tahap III: Menghubungkan balok untuk memebentuk bangunan. Penggunaan jalan pada Tahap II menandai transisi dari hanya menumpuk balok, kepada membuat bangunan yang nyata. Anak yang telah terbiasa dengan bangunan jalan menemukan bahwa mereka dapat menggunakan jalan untuk menghubungkan menara-menara. Penemuan ini membawa anak kepada tahap percobaan aktif ketika anak menerapkan kemampuan memrcahkan masalah. Biasanya dalam tahap III (3 atau 4 tahun) anak telah memiliki berbagai pengalaman dengan balok. Pengalaman ini membuat mereka mampu menggunakan balok dengan cara-cara baru yang kreatif. Biasanya teknik yang dikembangkan anak pada tahap III adalah yaitu: membuat lingkaran tertutup, jembatan, desain.

### **3. Manfaat Bermain Balok Unit**

Bermain balok tidak hanya menyenangkan bagi anak usia dini dan tanpa disadari kegiatan bermain balok dapat membantu proses perkembangan anak. Melalui bermain balok anak mengenal bentuk-bentuk dan warna-warna balok yang bermacam-macam. Menurut Reifel dkk dalam Asmawati (2010:11.5-11.6) Keuntungan main balok yaitu :

- 1) Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya
- 2) Kemampuan berkomunikasi
- 3) Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar
- 4) Konsep matematika dan geometri
- 5) Mengembangkan pemikiran simbolik
- 6) pengetahuan pemetaan
- 7) Keterampilan membedakan penglihatan

Bermain balok unit memeberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi dan bereksplorasi sesuai dengan idenya. Bermain balok unit merupakan kegiatan bermain yang bersifat bebas tanpa ada aturan untuk memainkannya, namun dalam bermain balok unit anak usia dini tetap membutuhkan peran guru atau orangtua agar kegiatan bermain anak dapat terlaksana secar optimal.

#### 4. Langkah-langkah Bermain Balok Unit

Balok unit merupakan salah satu jenis alat permainan konstruktif yang disukai anak-anak. Di TK balok unit biasanya dijadikan sebagai alat permainan yang dapat digunakan oleh anak ketika jam istirahat. Balok unit memiliki berbagai macam bentuk dan warna yang dapat menarik perhatian anak untuk sekedar memegangnya atau mencoba untuk menyusunnya sesuai dengan keinginan anak. Dalam memainkan balok unit anak-anak bebas untuk berkreasi tanpa ada aturan tertentu mengenai cara memainkan balok unit. Menurut Luluk dkk dalam Putri (2014:27) langkah-langkah bermain balok yaitu:

1. Pertama pendidik bersama anak membahas tentang tema.
2. Pendidik member motivasi melalui cerita dan menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema.
3. Pendidik mengenalkan balok-balok dan alat penunjang atau permainan lain yang akan digunakan.
4. Pendidik bersama anak membahas aturan tata tertib bermain pembangunan.
5. Anak mulai membangun dengan balok dan guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja atau ikut bermain sambil member motivasi jika diperlukan.

Kegiatan bermain balok unit dapat dikemas menjadi kegiatan bermain yang menarik dan disukai anak apabila guru dapat memberikan pengalaman bermain yang berbeda yang didapatkan anak melalui alat permainan lainnya. Dengan demikian langkah-langkah yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan bermain balok unit akan sangat berpengaruh bagi keefektifan dan efisiennya kegiatan bermain yang akan dilaksanakan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini.

## **F. Kecerdasan**

### **1. Pengertian Kecerdasan**

Istilah kecerdasan bukanlah sesuatu yang baru. Ilmu tentang kecerdasan pun berkembang dengan berjalannya dan berkembangnya ilmu pengetahuan. Menurut Nurani (2010:48) Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus dapat dikembangkan hingga dewasa. Setiap individu memiliki berbagai cara yang berbeda untuk dapat mengembangkan kecerdasannya. Anak yang cerdas bukan hanya anak yang pandai kognitifnya saja, tetapi semua anak dapat dikatakan cerdas apabila ia dapat menyelesaikan masalahnya sendiri dan menciptakan produk baru yang memiliki nilai budaya. Secara terperinci menurut Gardner dalam Musfiroh (2005:49) Kecerdasan dapat didefinisikan sebagai:

1. kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata;
2. kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan;
3. kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Sedangkan menurut DePotter dalam Sujiono (2013:176), “Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan merupakan beberapa kemampuan yang dimiliki manusia sejak lahir dan dapat terus dikembangkan untuk dapat menyelesaikan

masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan dengan menghasilkan sesuatu yang berharga bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat.

## **2. Jenis-Jenis Kecerdasan**

Kecerdasan merupakan sarana untuk belajar, pemecahan masalah, dan menciptakan sesuatu yang dapat digunakan dalam kehidupan. Teori *multiple intelligences* (kecerdasan Jamak) yang dicetuskan oleh Howard Gardner melalui bukunya *Frame of Mind* pada tahun 1983 menetapkan sembilan aspek kecerdasan yang dapat dimiliki individu. Menurut Gardner dalam Musfiroh (2005:59-74) sembilan kecerdasan jamak yaitu;

kecerdasan *verbal-linguistik* (cerdas kata-kata), logika-matematika (cerdas angka), *visual-spasial* (cerdas gambar), gerak-kinestetik (cerdas tubuh), musikal (cerdas musik), intrapersonal (cerdas diri), dan eksistensial (cerdas hakikat).

Setiap individu dapat saja memiliki kesembilan kecerdasan, hanya saja dalam taraf yang berbeda kecerdasan tersebut ada beberapa saja yang menonjol dan dapat dikembangkan. Selain itu, kecerdasan itu tidak berdiri sendiri, terkadang bercampur dengan kecerdasan lainnya atau dengan kata lain dalam keberfungsian satu kecerdasan dapat menjadi medium untuk kecerdasan lainnya.

## **G. Kecerdasan *Visual Spasial***

### **1. Pengertian Kecerdasan *Visual Spasial***

Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan pada anak adalah kecerdasan *visual spasial*. Kecerdasan ini berkaitan erat dengan kemampuan anak mengembangkan imajinasi.

Menurut Amstrong dalam Nurani (2010:58) berpendapat bahwa:

*Visual spasial* merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan anak untuk berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban.

Kecerdasan *visual-spasial* memiliki manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Kecerdasan ini berhubungan erat dengan kemampuan anak berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban.

Menurut Musfiroh (2005:62) Kecerdasan *visual-spasial* berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, arsitektur, lukisan, patung.

Anak yang cerdas visual spasialnya akan mudah dalam mengingat objek-objek yang pernah dilihatnya. Menurut Suyadi (2014:129) menyatakan bahwa:

Kecerdasan *Visual* adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam objek yang dilihat dan didengar serta pengalaman-pengalaman lain di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama.

Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan *visual spasial* akan lebih cepat memahami bentuk-bentuk dimensi ruang, seperti bentuk rumah, bangunan, ruangan, dan dekorasi. Anak-anak ini juga lebih mampu melihat bentuk gambar daripada kata-kata,.

Dengan demikian Kecerdasan *visual spasial* adalah suatu kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang untuk memahami sesuatu dengan cara memvisualisasikan menggunakan indra penglihatan baik yang berupa



bentuk, warna, ruang, desain dan dapat menunjukkannya dalam bentuk lukisan atau gambar.

## 2. Ciri-Ciri Kecerdasan *Visual Spasial*

Kecerdasan yang dimiliki anak usia dini belum berkembang secara optimal dan akan terus berkembang apabila anak mendapatkan stimulus untuk membantu memunculkan kecerdasan yang anak miliki. Anak-anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* adalah anak-anak yang memiliki kemampuan berpikir dalam bentuk gambar. Kecerdasan ini tidak muncul begitu saja tapi juga merupakan hasil stimulus yang diberikan lingkungan kepada anak terutama orangtua dan guru.

Menurut Yus (20012:71-72) Ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan *visual spasial* yaitu;

- (1) Menata ruangan dan menciptakan suatu tata ruang;
- (2) membayangkan sesuatu, seperti benda, tempat, dan perjalanan;
- (3) membentuk sesuatu seperti membuat pahatan, dan menciptakan karya seni, seperti menggambar, melukis, merancang tata ruang dari sesuatu yang ada disekitarnya; dan
- (4) menghasilkan pengetahuan berdasarkan suatu ilmu seperti topologi dan anatomi.

Setiap bakat kecerdasan yang ada pada diri anak memiliki ciri yang berbeda dengan bakat kecerdasan lainnya. Anak yang memiliki bakat kecerdasan *visual spasial* memiliki kepekaan terhadap warna, bentuk, tata ruang, dan dapat menciptakan hasil karya sesuai dengan yang dibayangkannya. Ciri- Ciri anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* tinggi, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial***

No	Usia Anak	Ciri-Ciri
1	Lahir-1 Tahun	Senang melihat gambar warna-warni. Sering asyik bermain sendiri.
2	1-2 Tahun	Menikmati barang mainannya sendiri. Menikmati setiap barang mainan atau sembarang objek dalam waktu yang agak lama, seolah-olah dia sangat memperhatikan apa yang dilihatnya.
3	2-3 Tahun	Mampu menggambar, membuat sketsa, dan melukis. Mampu membuat barang mainan yang disenangi dengan peralatan yang ada. Mampu memahami permainan teka-teki.
4	3-4 Tahun	Mampu membuat komposisi warna lukisannya sendiri. Mampu melihat gambar atau lukisan dengan ketajaman tertentu. Mampu berimajinatif kreatif.
6	5-6 Tahun	Mampu menghitung dengan cara merawang atau mencongak. Mampu membuat benda seperti yang tergambar dalam pikirannya. Mampu mengarang cerita pendek.

Sumber: Suyadi dan Dahlia (2014:89-90)

Anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* yang tinggi memiliki ciri-ciri yang berbeda dalam perkembangannya, mereka senang membayangkan sesuatu dengan daya khayalnya dan menuangkannya melalui karya seni dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi.

### 3. Indikator Kecerdasan *Visual Spasial*

Dalam perkembangan kecerdasan *visual spasial* pada setiap anak guru dapat memperkirakan seberapa tinggi perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak saat ini. Menurut Nurani (2010:100) indikator kecerdasan *visual spasial* anak di antaranya:

Dapat mengenal warna, dapat mengelompokkan sesuatu menurut warna dasar, dapat menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat, dapat menyebutkan kembali urutan kegiatan, misalnya urutan kegiatan dalam menyikat.

Perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak akan dapat diamati dan dilihat perkembangannya melalui capaian indikator yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak usia dini, sehingga guru dapat memberikan stimulus yang tepat dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasia* anak.

#### **4. Cara Mengembangkan Kecerdasan *Visual Spasial* Anak**

Anak usia dini membutuhkan peranan dari orang dewasa dan lingkungannya untuk memunculkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki. Kegiatan bermain yang menarik akan memberikan motivasi bagi anak untuk belajar, sehingga peran guru sangat besar dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Sujiono dan Sujiono dalam Nurani (2010:58-59) cara mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak sebagai berikut:

1. Mencoret-coret, untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu. Mencoret biasanya dimulai sejak anak berusia sekitar 18 bulan ini, pada dasarnya kegiatan mencoret merupakan sarana anak mengekspresikan diri. Meski apa yang digambarnya dalam coretan belum tentu langsung terlihat isi pikirannya. Selain itu, kegiatan ini juga dalam melatih kordinasi tangan-mata anak.
2. Menggambar dan melukis. Kegiatan menggambar dan melukis dapat dilakukan di mana saja, kapan saja dengan biaya yang relative murah. Sediakan alat-alat yang diperlukan seperti kertas, pensil warna, dan krayon. Biarkan anak menggambar atau melukis apa yang ia inginkan sesuai imajinasi dan kreativitasnya karena menggambar dan melukis merupakan ajang bagi anak untuk mengekspresikan diri.

3. Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan menuntut kemampuan anak memanipulasi bahan. Kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya. Selain itu, kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.
4. Mengunjungi berbagai tempat, dapat memperkaya pengalaman *visual* anak, seperti mengajaknya ke museum, kebun binatang, menempuh perjalanan wisata lainnya.
5. melakukan permainan konstruktif dan kreatif, sejumlah permainan seperti membangun konstruksi dengan menggunakan balok, mazes, *puzzle*, permainan rumah-rumahan atau pun peralatan *video*, *film*. peta atau gambar, dan *slide*.
6. Mengatur dan merancang. kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah, seperti ikut menata kamar tidurnya. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

Dalam mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak guru haru menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung anak untuk mengembangkan kecerdasannya. Fasilitas tersebut dapat berupa media ataupun alat permainan yang sesuai dengan usia anak.

Menurut Musfiroh (2005:63) Guru dapat merangsang kecerdasan *visual-spasial* dengan melalui berbagai program seperti melukis, membentuk sesuatu dengan plastisin, mengecap dan menyusun potongan gambar. Guru perlu menyediakan berbagai fasilitas yang memungkinkan anak mengembangkan daya imajinasi mereka, seperti alat-alat permainan konstruktif (*lego*, *puzzle*, lasie), balok-balok bentuk geometri berbagai warna dan ukuran, peralatan menggambar, pewarna, alat-alat dekoratif (kertas warna-warni, gunting, lem, benang) dan berbagai buku bergambar. Akan lebih baik, jika guru menyediakan beberapa miniature benda-benda yang disukai anak, seperti mobil-mobilan, pesawat terbang, rumah-rumahan, hewan. dan orang-orangan.

Berdasarkan uraian di atas anak usia dini dapat mengembangkan kecerdasan visual spasialnya dengan berbagai cara, salah satunya melalui kegiatan bermain yang disenangi anak tentunya akan membantu anak dalam menumbuh kembangkan kecerdasan dan potensi bakat yang dimiliki anak, untuk menciptakan kegiatan bermain

yang menarik guru harus mampu memfasilitasi kebutuhan bermain anak salah satunya dengan menyediakan alat permainan yang mendukung.

#### **H. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

- a. Kustilawati (2014) dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan *Visual-Spasial* Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna Di Kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak dalam hal menyusun pola sesuai bentuk dan warna pada kelompok A paud IT Baitul Izzah kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan 3 siklus data dianalisis menggunakan nilai persentase hasil yang didapat pada siklus 1. Pada hasil akhir siklus 3 kemampuan dalam mengenal warna 23 anak (88%), menyusun pola 20 anak (77%), serta menempel sesuai warna dan pola 25 anak (96%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengenal warna, menyusun pola, menempel sesuai warna pola dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak.

Berdasarkan penelitian di atas dapat dianalisis bahwa kegiatan menyusun pola dengan kertas warna dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak. hal ini memberikan gambaran bahwa kecerdasan *visual spasial* dapat ditingkatkan melalui berbagai cara tidak hanya

melalui bermain balok unit saja. Peneliti di atas ingin meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak dalam hal menyusun pola sesuai bentuk dan warna melalui metode penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti disini ingin melihat hubungan bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* melalui metode korelasi.

- b. Anis Khilmiyah (2011) dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Bermain Balok Unit Dalam Meningkatkan *Logic Smart* Pada Siswa PAUD Sukses Kreatif Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Bermain Balok Unit dalam Meningkatkan *Logic Smart* pada Siswa PAUD Sukses Kreatif Sidoarjo. Hasil analisis data menunjukkan bahwa bermain balok efektif terhadap peningkatan *Logic Smart* pada siswa PAUD Sukses Kreatif Sidoarjo yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,039, negative ranks 0, positive Ranks 5, dan ties 0. Hal ini dapat diartikan bahwa 5 dari 10 subjek penelitian memiliki *Logic Smart* pada kelompok eksperimen setelah bermain balok unit lebih besar dari kelompok *control* yang tidak bermain balok unit.

Berdasarkan penelitian di atas dapat dianalisis bahwa bermain balok efektif terhadap peningkatan *Logic Smart* pada siswa. Peneliti di atas ingin mengetahui efektivitas bermain balok unit dalam meningkatkan *Logic Smart* pada kelas *eksperimen* yang diberi kegiatan bermain balok unit dengan kelompok *control* yang tidak diberi kegiatan bermain balok unit, sedangkan peneliti disini hanya ingin melihat adakah hubungan

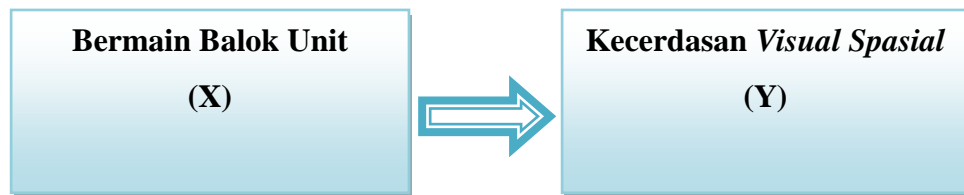
bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak.

Kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni perkembangan kecerdasan visual spasial yang dipengaruhi oleh kegiatan bermain, baik bermain balok unit maupun menyusun pola dengan menempel kertas warna.

### **I. Kerangka Pikir Penelitian**

Bermain adalah dunia anak usia dini, melalui bermain anak mendapatkan kesenangan dalam dirinya untuk menuangkan imajinasinya yang dapat disampaikan kepada orang lain. Bermain dengan balok unit bertujuan merangsang kepekaan terhadap unsur pokok konstruksi dan kecerdasan *visual spasial* anak. Dengan kegiatan ini anak dituntut kreatif dalam mengenali bentuk dan mendesain bentuk dalam menciptakan bentuk baru menggunakan balok unit. Dalam mengembangkan kecerdasan *visual spasial*, tentunya diperlukan metode yang tepat khususnya kegiatan bermain untuk anak usia dini. Cara yang tepat dalam menerapkan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan yaitu bermain dengan alat permainan. Maka untuk menyalurkan minat anak agar anak mengembangkan kecerdasan visual spasialnya diperlukan kegiatan bermain yang sesuai dan menarik agar mendorong anak untuk antusias dalam bermain. Pada penelitian ini terdapat dua variable yaitu variable bebas dan variable terikat. Variabel bebas penelitian ini adalah bermain balok unit (X) dan kecerdasan *Visual Spasial* (Y) sebagai variable terikat.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka dapat disusun kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

#### **J. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ada hubungan antara bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di Tk Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.



### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional yang ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel satu dengan variabel lainnya (Sukmadinata 2007:56). Hubungan antara satu dengan variabel lain dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan keberartian secara statistik. Adanya korelasi antara dua variabel atau lebih, tidak berarti ada pengaruh atau hubungan sebab akibat dari suatu variabel terhadap variabel lainnya.

#### **B. Prosedur Penelitian dan Rancangan Pembelajaran**

##### **1. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk sekolah yang akan diteliti.
- b. Melaksanakan observasi ke sekolah untuk mendapatkan informasi yang akan diteliti.

##### **2. Rancangan Pembelajaran**

Rancangan pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

###### **a. Tahap Perencanaan**

- 1) Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 3) Membuat lembar observasi/ pedoman observasi.
- 4) Menyiapkan balok unit untuk bermain balok unit.

**b. Tahap Pelaksanaan**

- 1) Pertemuan dilaksanakan 6 (enam) kali pertemuan.
- 2) Lembar observasi / pedoman observasi menggunakan bermain balok unit.

**c. Tahap Akhir**

- 1) Pengelolaan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrumen penelitian dan lembar observasi/ pedoman observasi.

**C. Tempat dan Waktu**

**1. Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B TK Citra Melati Bandar Lampung, alamat Jl. Onta No. 12, Gang Beruang 1, Kec. Kedaton, Bandar Lampung.

**2. Waktu**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

**D. Populasi dan Teknik Sampling**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B yang berusia 5-6 tahun Di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sampling penuh. Sampling penuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sample penelitian ini adalah siswa kelas B TK Citra Melati Bandar Lampung yang terdiri dari 30 siswa.

## **E. Variabel Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat dua macam variable, yakni: variable bebas (x) yaitu Bermain Balok Unit. Sedangkan variable terikat (y) yaitu Perkembangan Kecerdasan *Visual Spasial*.

### **1. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel**

#### **a. Bermain Balok Unit (variabel X)**

**Definisi Konseptual:** Bermain balok unit merupakan kegiatan main dengan cara menyusun potongan-potongan balok yang terdiri dari berbagai macam bentuk untuk membentuk suatu bentuk bangunan sesuai dengan imajinasi dan kemampuan anak dalam mendesain suatu bentuk ruang dan bangunan.

**Definisi Operasional:** Bermain balok unit dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai kecerdasan salah satunya kecerdasan *visual spasial* anak. Adapun dimensi dan indikator dari bermain balok unit ini meliputi: 1) dimensi kemampuan mendesain, memiliki indikator mampu membuat bentuk garis lurus dari balok unit, mampu membuat bentuk lingkaran dari balok unit, dapat menyusun balok unit berdasarkan bentuk-bentuk geometri, dapat

membuat bentuk bangunan dari balok unit, 2) dimensi keterampilan kognitif, memiliki indikator mampu menyusun pola berdasarkan bentuk balok, dapat menyusun pola berdasarkan warna balok.

**b. Perkembangan Kecerdasan *Visual Spasial* (variable Y)**

**Definisi Konseptual:** Kecerdasan *visual spasial* adalah suatu kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang untuk memahami sesuatu dengan cara memvisualisasikan menggunakan indra penglihatan baik yang berupa bentuk, warna, ruang, desain dan dapat menunjukkannya dalam bentuk lukisan atau gambar.

**Definisi Operasional:** Kecerdasan *visual spasial* adalah kemampuan seseorang untuk memvisualisasikan gambar dalam imajinasinya atau menciptakannya dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Adapun dimensi dan indikator kecerdasan *visual spasial* meliputi: 1) dimensi ketelitian anak, memiliki indikator dapat menyebutkan warna, dapat membedakan warna, dapat menyebutkan bentuk, dapat membedakan bentuk, dapat menyebutkan ukuran, dapat membedakan ukuran, 2) dimensi ketepatan, memiliki indikator mampu menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat, dapat menyebutkan kembali urutan kegiatan, dapat memasangkan benda berdasarkan pasangannya, 3) dimensi melatih imajinasi anak, memiliki indikator mampu membuat hasil karya sesuai imajinasinya, dapat menggambar objek

yang ada disekitar, mampu menceritakan apa yang diimajinasikan.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang relevan yaitu observasi dan dokumentasi.

### **1. Observasi**

Observasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengukur perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak melalui bermain balok unit pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan indikator yang telah digunakan dan kriteria yang telah ditentukan.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi dalam hal ini merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat sekunder. Dokumentasi adalah pengambilan data yang diproses melalui dokumen-dokumen untuk memperkuat data yang diperoleh melalui observasi. Data tersebut berupa foto dan dokumen yang berkaitan dengan sekolah dan data anak untuk melengkapi penelitian ini.

## **G. Uji Validitas Instrumen**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu validitas isi (*content validity*), validitas konstruk (*konstruk validity*), validitas ukuran, validitas sejalan. Penelitian ini

menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli). Instrumen dalam penelitian ini sudah diuji oleh dua dosen PGPAUD yakni Devi Nawangsasi M.Pd., dan Nia Fatmawati, M.Pd.

## H. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

**Tabel 4. Kisi-kisi instrumen**

Variabel	Dimensi	Indikator
Bermain Balok (X)	Kemampuan mendesain	Mampu membuat bentuk garis lurus dari balok unit
		Mampu membuat bentuk lingkaran dari balok unit
		Dapat menyusun balok unit berdasarkan bentuk-bentuk geometri
		Dapat membuat bentuk bangunan dari balok unit
	Keterampilan kognitif	Mampu menyusun pola berdasarkan bentuk balok
		Mampu menyusun pola berdasarkan warna balok
Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> (Y)	Ketelitian anak	Dapat menyebutkan warna
		Dapat membedakan warna
		Dapat menyebutkan bentuk
		Dapat membedakan bentuk
		Dapat menyebutkan ukuran
		Dapat membedakan ukuran
	Ketepatan	Mampu menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat
		Dapat menyebutkan kembali urutan kegiatan
		Dapat memasang benda berdasarkan pasangannya
	Melatih imajinasi anak	Mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya
		Dapat menggambar objek yang ada di sekitar
		Mampu menceritakan apa yang diimajinasikan

## I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam proses penelitian, karena disinilah hasil penelitian akan tampak. Analisis data dalam penelitian ini mencakup seluruh kegiatan menganalisis dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul menggunakan lembar observasi diperoleh dari hasil checklist yang dilihat dari rubrik yang telah dibuat peneliti.

Data yang diperoleh dibuat menjadi empat kategori untuk bermain balok unit (X), dan 4 kategori untuk kecerdasan *visual spasial* (Y). Untuk menyajikan data bermain balok unit digolongkan menjadi 4 kategori Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA) dan Kurang Aktif (KA) yang ditafsirkan menggunakan rumus interval.

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 2. Rumus interval

Keterangan:

I = Interval  
 NT = Nilai Tertinggi  
 NR = Nilai Terendah  
 K = Kategori

Sedangkan untuk menyajikan data perkembangan kecerdasan *visual spasial* yang diperoleh anak digunakan rumus pencapaian hasil belajar menurut Sudjana (2006:96) yakni :

$$\text{Pencapaian hasil belajar} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Data yang diperoleh digolongkan menjadi 4 kategori yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB).

**Tabel 5. Tolak ukur kriteria perkembangan**

Interval	Keterangan
76%-100%	Berkembang Sangat Baik
51%-75%	Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	Mulai Berkembang
0%-25%	Belum Berkembang

Sumber: Ditjen Mamdas DIKNAS 2010 (Dimiyati, 2013:103)

### 1. Analisis Uji Hubungan

Untuk menguji hipotesis antara bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *Visual Spasial* dapat dihitung dengan rumus korelasi. Korelasi dapat dihitung dengan rumus Spearman Rank dalam Sugiyono (2014:244) adalah sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum b_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Gambar 3. Rumus korelasi spearman rank

Keterangan:

$P$  : Korelasi Spearman Rank

$6 \sum$  : Bilangan Konstan

$b_i$  : *Difference*

$n$  : *Number of cases*

Berdasarkan hasil perhitungan dengan Korelasi Spearman Rank, maka dapat diketahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau tidak.

$H_0$  : = 0 (tidak ada hubungan)

$H_a$  :  $\neq 0$  (ada hubungan)



Selanjutnya dari hasil perhitungan tersebut kemudian dilihat keeratannya menggunakan pedoman interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

**Tabel 6. Pedoman interpretasi koefisien korelasi**

Kategori	Tingkat Keeratan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber Sugiyono (2012:231)

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain balok unit dengan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji korelasi Spearman Rank dengan rho sebesar 0,919 persen.

Bermain balok unit adalah kegiatan bermain yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Melalui bermain balok unit anak dapat mengenal berbagai macam warna, bentuk, ukuran serta melatih imajinasi dan kreativitas anak dengan membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok unit.

Kegiatan bermain balok unit dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di TK Citra Melati Bandar Lampung, dibuktikan dengan hasil analisis data perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak yang menunjukkan 16,7% anak tergolong dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 83,3% anak tergolong dalam kategori berkembang sangat baik.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

### **1. Kepada Guru**

- a. Diharapkan guru mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- b. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif dan inovatif sehingga anak-anak akan termotivasi dalam proses belajar mengajar.
- c. Diharapkan dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas pendidik dalam mengemas suatu kegiatan pembelajaran agar lebih bermakna.

### **2. Bagi Kepala Sekolah**

Diharapkan dapat menyediakan fasilitas untuk mendukung proses belajar mengajar.

### **3. Kepada Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan kegiatan bermain lainnya dalam mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta. 658 hlm.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Jakarta. 188 hlm.
- Fadhillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Kencana. Jakarta. 159 hlm.
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta. Bandung. 136 hlm.
- Jamaris, Martin. 2013. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Ghali Indonesia. Bogor. 270 hlm.
- Khilmiah, Anis. 2011. *Efektifitas Bermain Balok Unit Dalam Meningkatkan Logic Smart Pada Siswa PAUD Sukses Kreatif Sidoarjo*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya. 69 pp.
- Kustilawati. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna Di Kelompok A PAUD Baitul Izza Kota Bengkulu*. (Skripsi). Universitas Bengkulu. Bengkulu. 127 pp.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. 276 hlm.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Depdiknas. Jakarta. 310 hlm.
- Mukhtar latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta. 448 hlm.
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks. Jakarta. 302 hlm.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva Press. Jogjakarta. 454 hlm.

- Putri, Santi. J. 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*. (Skripsi). Universitas Bengkulu. Bengkulu. 168 pp.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya. Bandung. 168 hlm.
- Sugiyono. 2012. *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung. 389 hlm.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung. 458 hlm.
- Sujiono, Yuliani. N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks. Jakarta. 249 hlm.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosdakarya. Bandung. 326 hlm.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung. 224 hlm.
- \_\_\_\_\_. dan Dahlia. 2014. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. 164 hlm.
- Thobroni, Muhammad dan Ali Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta. 463 hlm.
- Yus, Anita. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta. 114 hlm.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak- Kanak*. Kencana. Jakarta. 216 hlm.