

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL  
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF TANGRAM  
PADA ANAK TK A2 RA NURUS SYUJA' SEMARANG  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Tyas Triyani  
Agung Prasetyo

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya kecerdasan visual spasial anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, membedakan kanan kiri, dan sebagainya. Kurangnya kecerdasan visual spasial anak akan mengakibatkan bingung dan tergantung pada orang lain. Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah bagaimanakah upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui Alat Permainan Edukatif Tangram pada anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui Alat Permainan Edukatif Tangram pada anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah 20 anak dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrument penelitian lembar observasi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah menggunakan APE Tangram, menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan APE Tangram terhadap kecerdasan visual spasial anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014. Diperoleh data kriteria baik pra siklus sebesar 20.00% kemudian meningkat menjadi 40.00% pada siklus I, dan akhirnya meningkat menjadi 82.50% pada siklus II. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa "APE Tangram dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014". Saran yang hendak peneliti sampaikan hendaknya pendidik menggunakan APE Tangram untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak TK A sehingga target pembelajaran tercapai.

**Kata Kunci:** Kecerdasan Visual Spasial, APE Tangram

*Abstract: This research is motivated by the importance of spatial visual intelligence of children in recognizing geometric shapes, distinguishing right-left, and so on. Lack of spatial visual intelligence of children will lead to confusion and dependence on others. The problems revealed in this research is how effort to improve spatial visual intelligence through Tangram Educational Game Tool at A2 RA Nurus Syuja 'Semarang year 2012/2014 school lesson? The objective to be achieved in this research is to know how to improve spatial visual intelligence through Tangram Educational Game Tool at A2 RA Nurus Syuja 'Semarang year 2012/2014 academic year. This type of research is a classroom action research. The subjects of this study were 20 children using qualitative descriptive analysis*

*techniques. Data in this research is obtained through observation sheet research instrument. Based on the results of analysis of research data after using APE Tangram, showed an increase in the use of APE Tangram to visual intelligence spatial child kindergarten A2 RA Nurus Syuja 'Semarang academic year 2013/2014. Obtained data criteria both pre cycles of 20.00% and then increased to 40.00% in cycle I, and eventually increased to 82.50% in cycle II. Therefore it can be concluded that "APE Tangram can improve visual intelligence spatial child kindergarten A2 RA Nurus Syuja 'Semarang year lesson 2013/2014". Suggestions that researchers want to convey should educators use APE Tangram to improve spatial visual intelligence of TK A children so that the target of learning is achieved.*

*Keywords: Spatial Visual Intelligence, APE Tangram*

## **Pendahuluan**

### **latar belakang**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut sesuai UU no.20 tahun 2003.

Sesuai dengan Undang- undang Perlindungan Anak bahwa anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Pada anak usia dini belajar dilakukan dengan bermain. Diharapkan dalam bermain itu anak akan mengembangkan aspek penglihatannya, pendengarannya dan bahasa yang sangat penting dalam proses perkembangannya. Sehingga anak akan lebih paham dengan apa yang dilihat, didengarnya. Dengan begitu akan merangsang anak supaya lebih bisa mengeksplor dirinya serta mengembangkan

imajinasinya saat anak bermain. Jika anak sejak dini sudah terbiasa berpikir secara imajinasi maka akan membantu anak dewasa nanti.

### **permasalahan dan pemecahan**

Kenyataannya dilapangan anak- anak pada usia dini kemampuan visual spasial anak masih kurang, ini terbukti ketika anak ditanya arah kanan dan kiri. Guru ketika bertanya dan anak supaya menunjuk mana tangan kanan dan mana tangan kiri, anak masih terlihat bingung menunjukkan. Kemudian anak juga belum bisa membedakan bentuk-bentuk geometri, bentuk-bentuk geometri perlu dikenalkan pada anak sejak usia dini karena sesuai dengan tahapan perkembangan anak TK A. Selain itu juga dengan mengenalkan bentuk-bentuk geometri merupakan tahapan awal anak usia dini sebelum membaca dan menulis. Kemudian anak juga kurang mampu membayangkan sebuah bentuk, misalnya ketika anak ditanya oleh gurunya dimana arah jalan rumahnya. Maka biasanya anak akan menjawab disana bu sambil menunjuk arah yang kurang jelas. Kurang bervariasinya alat permainan yang digunakan pendidik untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial juga menjadi alasan kurang merangsang kecerdasan visual spasial anak. Seperti yang terjadi dikelompok A RA Nurus Syuja' jalan lamper tengah X No. 25 kelurahan lamper tengah kecamatan Semarang Selatan.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial . Upaya yang dilakukan guru seperti ketika menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi sebuah karya anak yang perlu diapresiasi. Sebelum memulai membuat guru mengingatkan apa saja bagian-bagian bangunan tersebut, kemudian anak akan menyebutkan apa yang dilihat atau diingat. Guru juga memberikan contoh atau membuat bersama-sama dengan anak. Tapi guru tetap membimbing anak ketika membuat tersebut. Maka dari itu penulis ingin meneliti tentang upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui alat permainan edukatif tangram.

### **Tujuan penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui alat permainan edukatif tangram pada anak TK A RA Nurus Syuja' kota Semarang tahun pelajaran 2013/2014.

### **Sistematika artikel**

Artikel penelitian ini terdiri dari pendahuluan yang memuat latar belakang, permasalahan dan pemecahan masalah, tujuan penelitian dan sistematika. Metode penelitian meliputi *setting* dan subyek penelitian, alat dan teknik pengumpulan data, validasi penelitian. Hasil dan pembahasan memuat data-data, analisis dan pembahasan hasil penelitian. Terakhir simpulan dan saran menampilkan intisari penelitian dan saran yang diberikan untuk aplikasi hasil penelitian di lapangan.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian anak-anak kelompok A2 RA Nurus Syuja' Kota Semarang Tahun Pelajaran 2013/2014 berjumlah 20 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Teknik dan alat pengumpulan data adalah observasi dengan lembar observasi keterampilan bercerita anak, wawancara dengan pedoman wawancara untuk guru/teman sejawat, serta dokumentasi dengan foto-foto kegiatan dan rekaman video saat bercerita. Validasi penelitian menggunakan triangulasi sumber, alat dan metode. Penelitian dilaksanakan pada bulan September - Oktober 2013.

### **Hasil Penelitian**

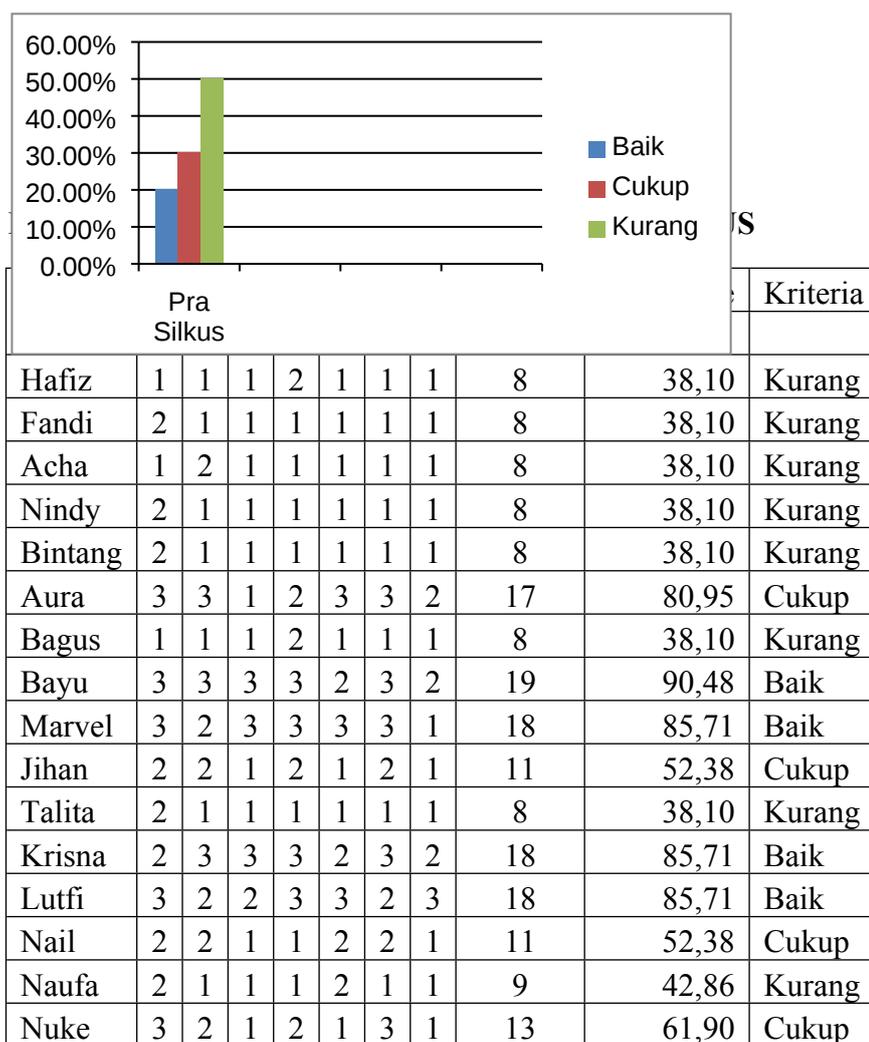
#### **Deskripsi Pra Siklus**

Kondisi awal yang diamati oleh peneliti ternyata ditemukan bahwa anak-anak Kelompok A2 kecerdasan visual spasial RA Nurus Syuja' Semarang Tahun Pelajaran 2013/2014 masih kurang.

**Tabel 4.1. Hasil Observasi Pra Siklus Kecerdasan Visual Spasial**

Pra Siklus			
Indikator	Nilai Kecerdasan Visual Spasial Anak	Jumlah Anak	Tingkat Keberhasilan (%)
Menyusun bentuk dari kepingan geometri yang sederhana (MH.32)	Baik (3)	4	20
	Cukup (2)	6	30
	Kurang (1)	10	50
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

**Grafik. 4.1. Hasil Observasi Pra Siklus**



Rizky	3	2	3	1	2	1	1	13	61,90	Cukup
Sabrina	2	1	1	2	1	1	1	9	42,86	Kurang
Lily	3	1	1	2	2	2	1	12	57,14	Cukup
Tasya	1	1	1	1	1	1	1	7	33,33	Kurang
Jumlah								231	1100,00	
Rata- rata								11,55	55,00	
Kriteria								Kurang		

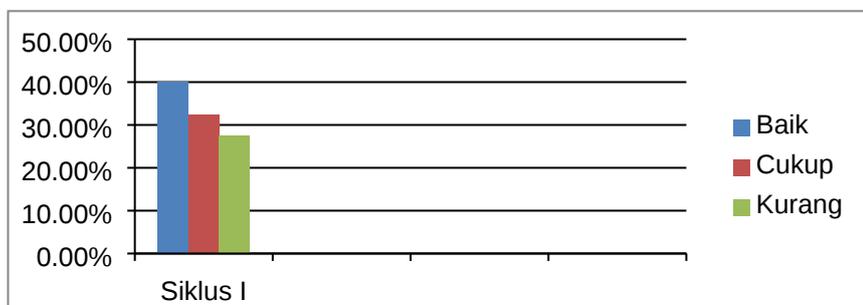
### Deskripsi Hasil Siklus I

Hasil rekapitulasi observasi siklus I tentang kecerdasan visual spasial anak setelah mengikuti kegiatan permainan melalui APE Tangram dengan materi peka terhadap warna, garis, bentuk, menghubungkan yang ada diantara unsur-unsur, menggambarkan ide ke dalam sebuah bentuk, dapat diketahui bahwa hanya 40% anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014 yang nilai kecerdasan visual spasial dalam kriteria baik. Sedangkan 32,50% anak RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014 nilai kecerdasan visual spasialnya masih dalam kriteria cukup. Masih ada 27,50% anak RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014 yang nilai kecerdasan visual spasialnya berada pada kriteria kurang. Hasil rekapitulasi siklus I ini telah mengalami peningkatan dibandingkan hasil observasi pra siklus sebesar 20%. Peningkatan persentase kecerdasan visual spasial anak pada kriteria baik ini belum memenuhi indikator kinerja yang ditargetkan, yaitu sebesar 75%.

**Tabel 4.3: Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I**

Siklus I							
Indikator	Nilai Kecerdasan Visual Spasial Anak	Jumlah Anak di Setiap Pertemuan				Jumlah	Tingkat Keberhasilan (%)
		1	2	3	4		
Menyusun bentuk dari kepingan geometri (MH.32)	Baik (3)	6	7	8	11	32	40,00
	Cukup (2)	5	6	6	9	26	32,50
	Kurang (1)	9	7	6	0	22	27,50
<b>Jumlah</b>						<b>80</b>	<b>100.00</b>

**Grafik 4.2 : Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I**



### **Deskripsi Hasil Siklus II**

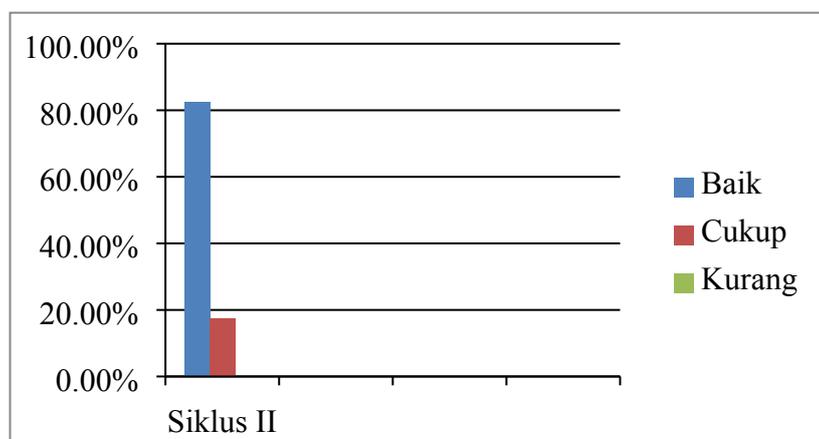
Hasil rekapitulasi observasi siklus II tentang kecerdasan visual spasial anak setelah mengikuti kegiatan permainan melalui APE Tangram dengan materi peka terhadap warna, garis, bentuk, menghubungkan yang ada diantara unsur-unsur, menggambarkan ide ke dalam sebuah bentuk, dapat diketahui bahwa 82,50% anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014 yang nilai kecerdasan visual spasialnya dalam kriteria baik. Sedangkan hanya 17,50% anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014 nilai kecerdasan visual spasialnya masih dalam kriteria cukup. Tidak ada anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014 yang nilai kecerdasan visual spasialnya berada pada kriteria kurang. Hasil rekapitulasi siklus II ini telah mengalami peningkatan dibandingkan hasil observasi siklus I sebesar 40,00%. Peningkatan persentase kecerdasan visual spasial anak pada kriteria baik ini telah memenuhi indikator kinerja yang ditargetkan, yaitu sebesar 75%.

**Tabel 4.5 : Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II**

Siklus II							
Indikator	Nilai Kecerdasan Visual Spasial Anak	Jumlah Anak di Setiap Pertemuan				Jumlah	Tingkat Keberhasilan (%)
		1	2	3	4		

Menyusun bentuk dari kepingan geometri yang sederhana (MH. 32)	Baik (3)	15	16	17	18	66	82.50
	Cukup (2)	5	4	3	2	14	17.50
	Kurang (1)	0	0	0	0	0	0.00
<b>Jumlah</b>						<b>80</b>	<b>100.00</b>

**Grafik 4.3 : Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi II**



### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa penggunaan APE Tangram dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas anak yang kecerdasan visual spasialnya pada siklus II yang mengalami peningkatan dari siklus I. Kecerdasan visual spasial anak pada siklus I masih tergolong cukup. Hal ini ditunjukkan oleh analisis hasil observasi siklus I di setiap pertemuan. Dari 4 pertemuan yang dilakukan di siklus I, 3 pertemuan menunjukkan kecerdasan visual spasial anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014 dalam kriteria cukup, sedangkan di pertemuan ke 4 kecerdasan visual spasial anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014 dalam kriteria baik.

Kecerdasan visual spasial tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak peka terhadap warna, garis, bentuk, menghubungkan yang ada diantara unsur-

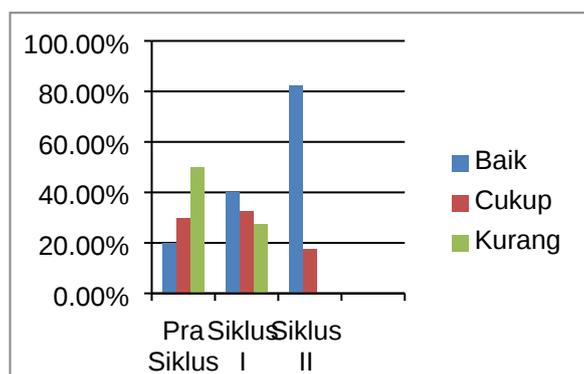
unsur, menggambarkan ide ke dalam sebuah bentuk. Hasil rekapitulasi di siklus I secara umum, kecerdasan visual spasial anak pada kriteria baik sebesar 40%. Sedangkan hasil rekapitulasi di siklus II secara umum, kecerdasan visual spasial anak pada kriteria baik sebesar 82,50%.

Peningkatan kecerdasan visual spasial anak dari pra siklus. siklus I dan siklus II, tersaji dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.6: Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Indikator	Nilai Kecerdasan Visual Spasial	Tingkat Keberhasilan (%)		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Menyusun bentuk kepingan geometri yang sederhana (MH.32)	Baik	20	40,00	82,50
	Cukup	30	32,50	17,50
	Kurang	50	27,50	0
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Grafik 4.4: Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**



Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang berbunyi melalui Alat Permainan Edukatif Tangram dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak TK A2 RA Nurussyuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui Alat Permainan Tangram terbukti dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014. Hal tersebut ditandai dari peningkatan rata-rata skor rekapitulasi hasil observasi. Rata-rata peningkatan kecerdasan visual spasial anak TK A2 RA Nurus Syuja' Semarang pada kriteria baik, pra siklus sebesar 20% kemudian meningkat menjadi 40% pada siklus I, dan akhirnya meningkat menjadi 82,50% pada siklus II.

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 75% anak meningkat minat belajarnya setelah mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan Alat Permainan Edukatif Tangram, yang ditandai dengan aktivitas anak dalam kriteria baik di lembar observasi. Peningkatan kecerdasan visual spasial anak ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, wujud, ruang dan hubungan-hubungan yang ada antara unsur-unsur ini, serta menggambarannya dalam sebuah bentuk sesuai dengan aspek-aspek kecerdasan visual spasial yang diungkapkan oleh Martuti ( 2009: 73). Aspek-aspek tersebut secara umum dalam kondisi yang baik.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi melalui Alat Permainan Edukatif Tangram dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak TK A2 PAUD RA Nurus Syuja' Semarang tahun pelajaran 2013/2014.

## **Saran**

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat digunakan oleh beberapa pihak, antara lain: Kepada Pendidik TK A, agar meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui serangkaian aktivitas pembelajaran yang beragam, di antaranya menggunakan APE Tangram. Kepada Kepala TK A, memberikan motivasi kepada pendidik-pendidik TK A agar mampu membuat alat permainan edukatif seperti APE Tangram sehingga anak-anak TK A meningkat kecerdasan visual spasialnya

## DAFTAR PUSTAKA

2008. *CRI (Children Resources Internationa)*. Washington DC
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Tanpa Kota: PT. Rineka Cipta
- Ernawati. 2012. *Upaya Meningkatkan kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Seni Kolase Kelompok B TK Harapan Kauman Kaliwiro Wonosobo*.
- Gardner, Howard. 2003. *Kecerdasan Majemuk*. Batam: Interaksara.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hastuti, Wahyu Puji. 2012. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Metode Karyawisata pada Anak TK B Nurul Hidayah Semarang Selatan* .

- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Rajawali Pers
- Martuti, A. 2009. *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdas Majemuk*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Soefandi, Indra, dan S. Ahmad Pramudya. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Soetopo, Helyantini. 2013. *Buku Panduan Guru Alat Permainan Edukatif*. Tanpa Kota: Erlangga
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Widya Karya
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia
- Zaman, Badru dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.