

**PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN LEGO
(Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A)**

**Suchaimiyah
Laini Lathifah**

KBM NU 20 Islamiyah Ujungpangkah Gresik
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura
email: *Lainilathifah96@gmail.com*

Abstract: Improved Visual-Spatial Intelligence Early Childhood Through The Game Lego.

This research aims to improve children's visual-spatial intelligence through lego models and determine the extent of the resulting increase in visual-spatial intelligence of children through games *lego* in KBM NU 20 Islamiyah Ujungpangkah Gresik. This research conducted in KBM NU 20 Islamiyah Gresik this research conducted in KBM NU 20 Islamiyah Ujungpangkah Gresik at the age 3-4 years the number of students as much as 7 children. The method used in this research is a classroom action research that refers to a class action research model of Kurt Lewin which includes four stages planning, acting, observing. This study consisted of two cycles, each cycle consisting of two meetings. Analysis of the data used quantitative and qualitative approaches. The results showed an increase in visual-spatial intelligence through *lego* models, can be demonstrated average visual-spatial intelligence scores first cycle of children by 90%. Then an increase in cycle II by 95%. So that the total increase in visual-spatial intelligence of children start pre-action, the first cycle II is 95%.

Key Words: Visual-Spatial Intelligence, Cognitive, *Lego* Game

Abstrak: Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak melalui permainan *lego* dan mengetahui sejauh mana hasil peningkatan kecerdasan visual-spasial anak melalui permainan *lego* di KBM NU 20 Islamiyah Ujungpangkah Gresik. Penelitian ini dilakukan di KBM NU 20 Islamiyah Ujungpangkah Gresik pada usia 3-4 tahun dengan jumlah murid sebanyak 7 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas dari Kurt Lewin yang meliputi empat tahap yaitu planning, acting, observing, evaluating. Penelitian ini terdiri dua siklus, masing-masing siklus terdiri dua kali pertemuan. Analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual-spasial melalui kegiatan permainan *lego*, dapat dibuktikan rata-rata skor kecerdasan visual-spasial siklus I anak sebesar 90%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus ke II sebesar 95%. Sehingga total peningkatan kecerdasan visual-spasial anak mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II yaitu 95%.

Kata Kunci: Kecerdasan Visual Spasial, Kognitif, Permainan *Lego*

Perkembangan anak usia dini merupakan proses yang tidak akan berhenti. Setiap perkembangan memiliki tahapan-tahapan yaitu: tahap dikenangkan, tahap kandungan, tahap anak, tahap remaja, tahap dewasa, dan tahap lansia, ada juga yang menggunakan patokan umur yang dapat pula digolongkan dalam masa intraterin, masa bayi, masa anak

sekolah, masa remaja dan masa adonelen yang lebih lanjut akan disebut dengan periodisasi perkembangan. (Fikriyati, 2013:9)

Sesuai tahapan perkembangan di atas, tahapan anak memiliki peranan yang sangat penting. Memaknai pentingnya tahapan tersebut dibutuhkan sebuah wadah untuk

memfasilitasi tahapan anak untuk dapat dikembangkan secara maksimal lewat sebuah wadah yakni pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Masa ini disebut sebagai masa *the golden age*, yaitu saat perkembangan otak, sebagai pusat kecerdasan, organ sensoris, dan organ keseimbangan, berkembang sangat pesat. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. (Slamet Suyanto, 2003:36)

Pembelajaran anak usia dini di sekolah dibutuhkan sebuah metode yang tepat dalam proses belajar mengajar. Anak usia dini dalam pembelajaran di sekolah metodenya harus disesuaikan dengan tahap usia yang diliputi rasa senang dan gerak dan itu semua ada di proses permainan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan, peneliti menemukan permasalahan yang ada di dalam kelas KBM NU 20 Islamiyah Ujungpangkah Gresik tentang kurangnya pemahaman guru untuk menggali kecerdasan visual spasial melalui permainan *lego* di kelas, yang mana telah dibuktikan ketika guru di wawancara masalah anak bermain *lego*. Guru mengatakan bahwa anak memang dibebaskan bermain sepuasnya dan guru tidak mengetahui bahwa bermain *lego* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial karena guru bukan dari jurusan PGPAUD sehingga pengetahuan tentang tumbuh kembang anak kurang.

Faktor kemampuan dan pengetahuan guru juga turut mempengaruhi peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Guru kurang mengetahui tentang kecerdasan visual spasial. Saat melaksanakan pembelajaran, guru masih belum optimal untuk mengembangkan aspek perkembangan, pengetahuan guru minim sekali pada perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan kegiatan pembelajaran belum optimal sehingga perlu adanya tindakan kelas yang harus dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, peneliti memilih media *lego* karena dengan media *lego*

bisa meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti memanfaatkan media *lego* sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial karena *lego* adalah media pembelajaran membantu untuk meningkatkan kognitif sekaligus kecerdasan visual spasial anak, imajinasinya akan semakin berkembang jika sering dilatih melalui permainan *lego*. Melalui permainan *lego*, anak akan terasa lebih menyenangkan dan dapat diserap secara maksimal. Permainan ini juga dapat meningkatkan kecerdasan visual-pasial pada anak. Menurut Andriewongso (2008), *lego* merupakan permainan bongkar pasang balok warna, semua bisa dibuat sesuai imajinasi anak. Permainan ini dimainkan oleh satu orang atau lebih. Dalam permainan ini yaitu menggunakan plastik atau kayu berbentuk balok yang dapat disusun atau dibentuk sesuai keinginan anak, misalnya disusun menjadi suatu bangunan rumah-rumahan, mobil-mobilan, robot-robotan dan dibuat mainan lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego”.

Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu aspek dari kognisi (pengetahuan). Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan memahami, memproses, dan berfikir dalam bentuk visual. Seseorang dengan kecakapan ini mampu menerjemahkan bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua ataupun tiga dimensi. Kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan yang lebih menonjolkan, menciptakan, memahami, dan mengapresiasi informasi berupa gambar, bentuk, arah, dan warna. Seseorang yang mempunyai kecerdasan visual spasial ini lebih suka untuk mengespresikan dirinya dengan cara melukis, mendekor ruangan dan suka berimajinasi kemudian dituangkan dengan cara membentuk sesuatu yang ada di fikiran anak. Seperti membentuk robot-robotan, kolam-kolaman, pistol dll. (Mujahidin, 2015:25)

Kecerdasan visual spasial dapat menunjukkan kemampuan seseorang untuk

memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Peserta didik memiliki kemampuan, misalnya, untuk menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya atau kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi. Kemampuan membayangkan suatu bentuk nyata dan kemudian memecahkan berbagai masalah sehubungan dengan kemampuan ini adalah hal yang menonjol pada jenis kecerdasan visual spasial ini. (Mujahiddin, 2014:97)

Menurut Howard Gardner (1993). Kecerdasan visual spasial mempunyai lokasi di otak bagian belakang hemisfer kanan. Kecerdasan ini berkaitan erat dengan kemampuan imajinasi anak kepekaan artistik pada kecerdasan ini tetap bertahan hingga seseorang itu berusia tua.

Menurut Samsudin (2008:17). Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan seseorang untuk melihat secara visual/ruang. Seseorang memiliki kecerdasan ini cenderung berfikir dalam pola-pola yang berbentuk gambar.

Berdasarkan para teori di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan anak untuk berimajinasi membentuk tiga dimensi, membentuk benda-benda yang telah di fikirkan dan dibentuk menjadi suatu kreasinya sendiri. Beberapa langkah praktis mengembangkan kecerdasan ruang visual spasial siswa dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Menggambar dengan berbagai variasi warna dan gambar.
- 2) Mainkan puzzle, kubis rubik, rumah sesat, atau teka-teki lainnya.
- 3) Gunakan program peranti lunak untuk desain grafis dan gambar dengan komputer, seperti Paint, Photoshop, dll
- 4) Mengoleksi gambar-gambar kegemaran, dari majalah ataupun surat kabar.
- 5) Melukis, memotong, menggambar, fotografi, video, desain grafis, atau seni visual lainnya serta mengikuti kegiatan kesenian atau pameran seni.
- 6) Menggunakan dan menginterpretasikan bagan alir, bagan keputusan, diagram, dan bentuk representasi visual lainnya.

- 7) Menjelajahi ruang sekitar dengan menutup kedua mata dan membiarkan seseorang teman membantu membimbing atau memimpin.
- 8) Latihan mencari bentuk gambar dan lukisan pada awan, retakan dinding, atau gejala alam lainnya.
- 9) Mengembangkan simbol visual untuk mencatat (misalnya menggunakan anak panah, lingkaran bintang, spiral, kode warna, gambar, atau bentuk visual lainnya).
- 10) Mempelajari peta negara dan kota, denah rumah, dan sistem perlangbangan visual yang lainnya.

Strategi mengembangkan kecerdasan visual spasial dalam pembelajaran

1. Mencoret-coret
2. Menggambar dan melukis
3. Melakukan permainan konstruktif dan kreatif
4. Bermain puzzle
5. Membuat prakarya (melipat kertas)
6. Mengatur dan merancang
7. Menyanyi, mengenal, dan membayangkan suatu konsep
8. Mengunjungi berbagai tempat
9. Membuat potongan kertas bewarna-warni (Mujahidin, 2015:30-32)

Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteleligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. (Susanto:47-48)

Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk

mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Oleh sebab itu kognitif berbeda dengan teori behavioristik, yang lebih menekankan pada aspek kemampuan perilakunya yang diwujudkan dengan cara kemampuan merespons terhadap stimulus yang datang kepada dirinya.

Permainan Lego

Menurut Andriewongso (2008), *lego* merupakan permainan bongkar pasang balok warna, semua bisa dibuat sesuai imajinasi anak. Permainan ini dimainkan oleh satu orang atau lebih. Dalam permainan ini yaitu menggunakan plastik atau kayu berbentuk balok yang dapat disusun atau dibentuk sesuai keinginan anak, misalnya disusun menjadi suatu bangunan rumah-rumahan, mobil-mobilan, robot-robotan dan dibuat mainan lainnya. *Lego* ini memiliki manfaat yang luar biasa dalam proses pembelajaran, digunakan sebagai stimulasi pembelajaran. Adapun aplikasi langsung pemanfaatan *lego* dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan dari teori di atas dapat disimpulkan permainan *lego* merupakan jenis permainan yang berbentuk bongkar pasang warna yang berbagai bentuk, segitiga ada yang berbentuk balok yang bisa di cocokkan untuk membuat bentuk sesuai imajinasi anak.

Manfaat bermain *lego*

1. *Lego* hadir dengan berbagai macam warna. Saat bermain, orang tua dapat mengenalkan atau bertanya warna apa yang sedang dimainkan oleh anak.
2. Bentuk dan ukuran *lego* yang beragam juga merupakan media pembelajaran bagi anak, sehingga anak dapat mengenal bentuk balok dan persegi panjang.
3. Saat anak menyusun *lego*, anak sedang melatih koordinasi antara mata dan tangan.
4. Menggenggam dan membuka pasang *lego* dapat melatih motorik halus anak.
5. Pemilihan warna dan hasil bangunan yang dibuat anak dapat melatih jiwa seni anak.

6. Pada bagian atas *lego* terdapat bulatan-bulatan timbul yang bisa dijadikan media belajar berhitung untuk anak.
7. Jangan heran saat anak selesai menyusun, kemudian ia berkata, "Pesawat Mi! Rimah Mi!" dan lainnya yang jika dilihat sebenarnya belum menyerupai apa yang anak sebutkan. Inilah yang disebut imajinasi dan kreatifitas. Puji dan beri penghargaan agar anak mau mengeksplor lebih banyak lagi berbagai macam bentuk sesuai imajinasi dan kreatifitas mereka.
8. Kecerdasan parsial atau kecerdasan ruang termasuk diantaranya kecerdasan dimensional dapat dilatih dan dikembangkan melalui konsep dasar bangun ruang mengenai panjang, lebar dan tinggi sebuah bangun.
9. Jika dimainkan secara bersama-sama dengan teman atau dengan saudara, secara tidak langsung anak akan berlatih berkomunikasi dan mengemukakan ide, bagian mana yang akan dipasang dan akan membuat apa.
10. Kondisi motorik halus yang masih perlu dilatih membuat anak-anak sering tidak sabar dalam merangkai *lego*. Saat memasang membutuhkan ketepatan posisi antara satu dengan yang lain, sehingga perlu motivasi dari orangtua agar anak mau berjuang dan bersabar dalam mengerjakannya.

Langkah-langkah bermain *lego*

1. Anak mengambil berbagai macam *lego* untuk di bentuk sesuai kreasinya masing-masing.
2. Anak mulai berfikir untuk membentuk *lego* dengan bermacam bentuk.
3. Kemudian anak mencocokkan *lego* tersebut menjadi bentuk yang telah di imajinasi anak seperti robot-robotan, kolam renang, pistol, dll.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kurt Lewin. Penelitian ini dalam dua siklus, dengan tiap siklus dua pertemuan, sedangkan pada tiap siklus memiliki empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah Kelompok A KBM NU 20 Islamiyah Ujungpangkah Gresik tahun 2014/2015 yang berjumlah 38 anak. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 hari.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dokumentasi, wawancara dan observasi. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi tentang laporan hasil perkembangan kecerdasan visual spasial, melalui foto kegiatan bermain *lego*. Wawancara dilakukan kepada guru kelompok A dan anak untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang kecerdasan visual spasial dari pelaksanaan bermain *lego*. Observasi dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan, untuk mencatat berbagai kegiatan yang terdiri dari catatan tertulis tentang apa yang dilihat, didengar, dialami dan dipikirkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data.

Teknik analisis data dilakukan dalam dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menilai keefektifitasan proses penggunaan media *lego* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk melihat peningkatan hasil proses pembelajaran.

Kisi-kisi instrumen dikembangkan melalui definisi konseptual dan operasional yang menjelaskan bahwa kecerdasan visual spasial adalah skor yang diperoleh dari pengamatan terhadap anak tentang peningkatan kecerdasan visual spasial seperti berimajinasi membentuk benda-benda tiga dimensi, contohnya robot-robotan, kolam renang, pistol. Cara pemberian skor adalah melihat kecerdasan visual spasial anak dengan tingkatan: belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data, sesuai dengan

tuntunan penelitian tindakan, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif. Analisis kuantitatif digunakan dengan cara membandingkan hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data yang dilakukan dalam suatu proses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

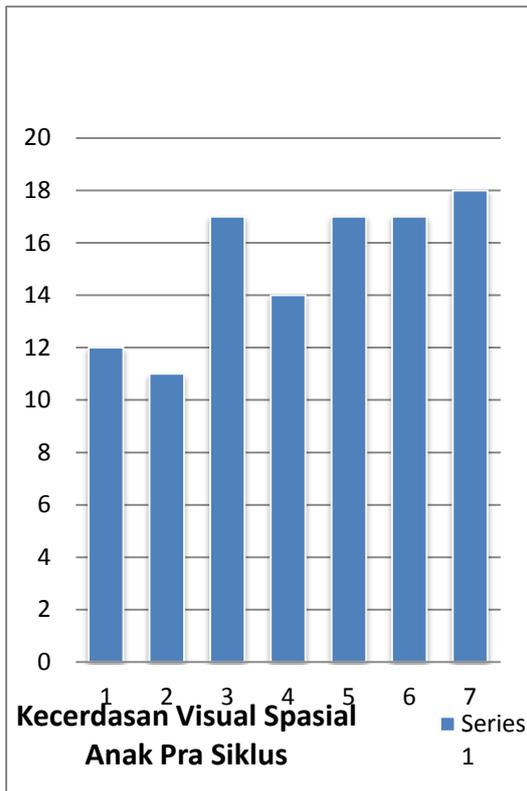
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak sudah mulai meningkat dari setiap pertemuannya dari tindakan pra siklus sampai siklus kedua

Pra Siklus

Asesmen awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kecerdasan visual spasial anak. Adapun hasil asesmen awal untuk kecerdasan visual spasial anak adalah: Tabel Hasil asesmen awal pra-Siklus I kecerdasan Visual Spasial:

Tabel 1 Kecerdasan Visual Spasial anak Pada Pra Siklus

N o.	Nama anak	1	2	3	4	5	Ju ml ah	Pro s ent ase
1	Ar	Tidak mengikuti kegiatan	2	3	3	4	12	60%
2	An	Tidak mengikuti kegiatan	2	2	3	4	11	55%
3	Zhi	3	3	3	4	4	17	85%
4	Zha	1	2	3	4	4	14	70%
5	Ni	3	3	3	4	4	17	85%
6	Da	2	3	4	4	4	17	85%
7	Ha	3	3	4	4	4	18	90%



Gambar 1. Kecerdasan Visual Spasial Anak Pra Siklus

Berdasarkan grafik diatas, diperoleh data tentang kecerdasan visual spasial pada pra siklus, yaitu sebanyak 7 anak. Skor tertinggi 18 atau presentase sebesar 90% yang

diperoleh oleh Zahira, Nila dan Hafits dan yang terendah dengan skor 11 atau presentase sebesar 55% diperoleh oleh Anggun. Berdasarkan hasil asesmen awal yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, maka keduanya menyimpulkan bahwa untuk memberikan program kepada anak-anak yang dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Siklus I

Pemberian tindakan pada siklus I, maka peneliti dan kolaborator melakukan asesmen terhadap kecerdasan visual spasial. Hal ini dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah pemberian tindakan pada siklus I. Hasil asesmen setelah pemberian tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus I

Pertemuan ke 1

No	Nama anak	1	2	3	4	5	Jumlah	Presentase
1	Ar	Tidak mengikuti kegiatan	2	3	3	4	12	60%
2	An	Tidak mengikuti kegiatan	2	3	3	4	12	60%
3	Zhi	3	3	3	4	4	17	85%
4	Zha	1	2	3	4	4	14	70%
5	Ni	3	3	3	4	4	17	85%
6	Da	2	3	4	4	4	17	85%
7	Ha	3	3	4	4	4	18	90%

Dari hasil observasi di dalam kelas dengan jumlah 7 anak pada siklus I, pertemuan ke 1 anak kurang bersemangat untuk bermain *lego* karena anak dibatasi dengan orangtuannya yang dikejar untuk pulang kalau sudah jam waktu pulang. Peneliti melakukan uji coba kecerdasan visual spasial melalui permainan *lego* anak, ketika peneliti melakukan uji coba anak merasakan senang saat menyusun *lego* tetapi sebagian anak tidak ikut bermain hanya melihat temannya bermain. melalui permainan *lego* konsentrasi anak mulai berkembang, kognitif anak juga berkembang berfikir untuk menyusun *lego* dengan sesuka hati anak, imajinasinya mulai berkembang. Hambatannya saat anak diajak bermain *lego* adalah orangtu yang ingin anaknya cepat pulang saat pembelajaran sudah selesai padahal anak ingin bermain setelah kegiatan belajar bersama teman-temannya. Peneliti melakukan tindakan kelas pada sentra persiapan disaat akhir pembelajaran berlangsung.

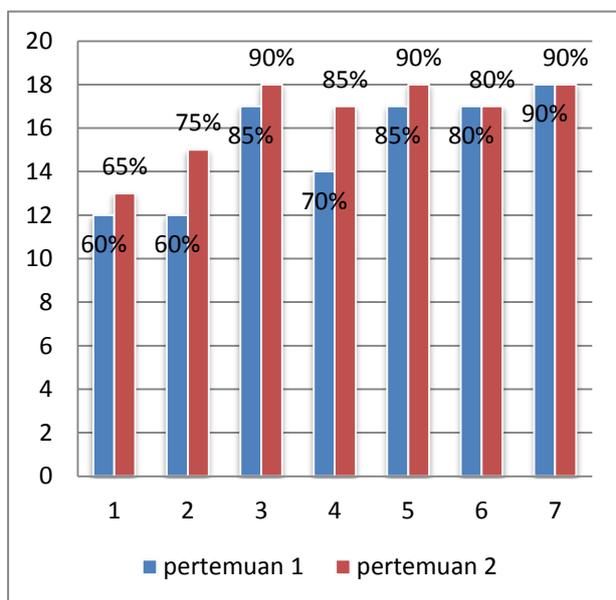
Pertemuan ke 2

No.	Nama anak	1	2	3	4	5	Jumlah	Presentase
1	Ar	1	2	3	3	4	13	65%
2	An	1	3	3	4	4	15	75%
3	Zhi	3	3	4	4	4	18	90%
4	Zha	2	3	4	4	4	17	85%
5	Ni	3	3	4	4	4	18	90%
6	Da	2	3	4	4	4	17	85%
7	Ha	3	3	4	4	4	18	90%

Hasil pertemuan ke 2 pada siklus I anak satu persatu mulai mengikuti permainan *lego*. Anak mulai menyusun *lego* dengan bentuk yang sama. Temannya mulai berdiskusi tentang penyusunan *lego*, anak bersemangat dan mau mengikutinya yang awalnya dari

siklus 1 pertemuan ke 1 beberapa anak yang tidak mau mengikuti dengan pertemuan ke 2 ini anak asyik bermain dan bekerjasama menyusun *legonya* masing-masing. Anak berinteraksi pada temannya untuk saling membantu.

Data kecerdasan visual spasial anak setelah pelaksanaan siklus I berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya diperoleh data tentang kecerdasan visual spasial anak pada siklus I, pada pertemuan ke 1 yaitu rata-rata 5 anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Skor rata-rata tertinggi sebesar 18 presentase 90% diperoleh oleh Hafits dan skor rata-rata terendah berada pada kategori mulai berkembang dengan skor 12 presentase 60% diperoleh oleh Arini dan Anggun. Pada penelitian ini, peneliti dan kolaborator telah menyepakati bahwa pemberian tindakan dikatakan berhasil jika kecerdasan visual spasial anak lebih menunjukkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Sedangkan pada pertemuan ke 2 yaitu rata-rata 7 anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Skor rata-rata tertinggi sebesar 18 presentase 90% diperoleh oleh Nila dan Hafits.



Gambar 1 Skor rata-rata Kecerdasan Visual Spasial Anak

Siklus II

Adapun hasil asesmen setelah pemberian tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Pertemuan ke 3

No.	Nama anak	1	2	3	4	5	Jumlah	Presentase
1	Ar	2	3	4	4	4	17	85%
2	An	2	3	3	3	4	17	85%
3	Zhi	3	3	3	4	4	17	85%
4	Zha	1	2	3	4	4	14	70%
5	Ni	3	3	3	4	4	17	85%
6	Da	2	3	4	4	4	17	85%
7	Ha	3	3	4	4	4	18	90%

Hasil pertemuan ke 3 pada siklus II anak sudah mulai berkembang setiap aspek kecerdasan visual spasialnya. Dari satu persatu anak sudah mulai berkembang dengan setara namun masih ada beberapa anak yang belum 85maksimal. Dari setiap pertemuan anak mengalami peningkatan secara bertahap. Anak mulai menyusun *lego* dengan bentuk yang sama.

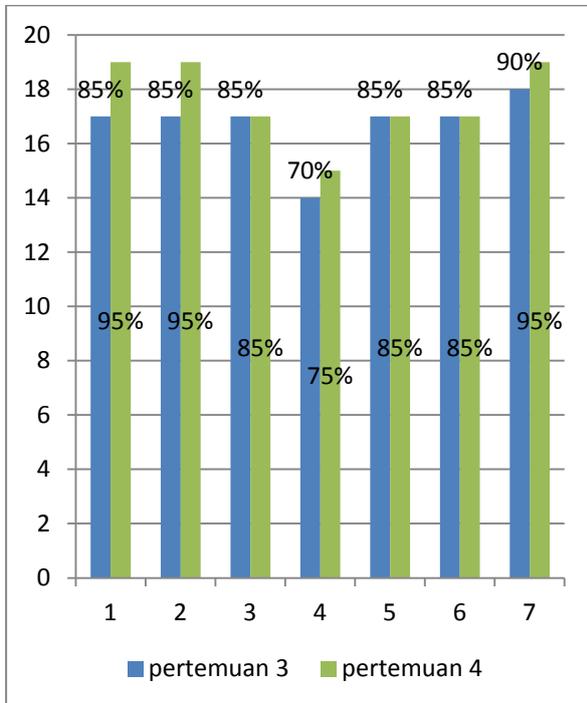
Pertemuan ke 4

No.	Nama anak	1	2	3	4	5	Jumlah	Presentase
1	Ar	3	4	4	4	4	19	95%
2	An	3	4	4	4	4	19	95%
3	Zhi	3	3	3	4	4	17	85%
4	Zha	2	2	3	4	4	15	75%
5	Ni	3	3	3	4	4	17	85%
6	Da	2	3	4	4	4	17	85%
7	Ha	3	4	4	4	4	19	95%

Hasil pertemuan ke 4 pada siklus II dari satu persatu anak sudah mulai berkembang dengan setara namun masih ada anak yang belum sempurna tetapi dari setiap pertemuan sedikit demi sedikit anak sudah berkembang kecerdasan visual spasialnya melalui permainan *lego*.

Berdasarkan data kecerdasan visual spasial setelah siklus II pada pertemuan ke 3 pada tabel diatas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasil nilai tertinggi dicapai oleh Hafits dengan skor 19 presentase 90%. Sedangkan pada pertemuan ke 4 pada tabel diatas, jika disajikan dalam bentuk grafik

maka hasil nilai tertinggi dicapai oleh Arini, Anggun dan Hafits, dalam pertemuan ke 4 ini oerkembangan kecerdasan visual spasial meningkat 3 anak yang mencapai nilai tertinggi dengan skor 19 presentase 95%. Berdasarkan hasil presentase siklus II. Maka pemberian tindakan telah dikatakan berhasil karena target pencapaian mencapai 95% sudah tercapai. Selain itu dari pertemuan ke 1 sampai oertemuan ke 4 setiap anak juga telah berada pada kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Dari hasil pencapaian tersebut, maka peneliti dan kolaborator menyepakati bahwa pemberian tindakan hanya sampai pada siklus II.



Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian penelitian pra siklus, siklus I dan siklus II terlihat bahwa kecerdasan visual spasial anak sudah mulai meningkat dari setiap pertemuannya. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel peningkatan kecerdasan visual spasial anak mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II.

Berdasarkan data peningkatan kecerdasan visual-spasial pada tabel di atas mulai pra siklus, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Berdasarkan data

hasil observasi siklus II terlihat bahwa dari semua anak sudah mengalami peningkatan kecerdasan visual-spasialn yang mengacu pada kriteria keberhasilan tindakan. Keberhasilan tindakan pada siklus II sangat dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu, sebelum memulai kegiatan permainan *lego*, guru memberikan penjelasan kepada anak tentang aturan dan cara bermain *lego*, hal ini dilakukan supaya anak lebih memahaminya. Peran guru sebagai fasilitator, motivator dan kolaborator dalam penelitian ini akan lebih dimaksimalkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisi data dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Permainan ini dimainkan oleh satu orang atau lebih. Aktivitas permainan ini yaitu menggunakan plastik atau kayu berbentuk balok yang dapat disusun atau dibentuk sesuai keinginan anak, misalnya disusun menjadi suatu bangunan rumah-rumahan, mobil-mobilan, robot-robotan dan dibuat mainan lainnya. *Lego* ini memiliki manfaat yang luar biasa dalam proses pembelajaran, digunakan sebagai stimulasi pembelajaran. Adapun aplikasi langsung pemanfaatan *lego* dalam pembelajaran.
- 2) Hasil dari kegiatan bermin *lego* ini dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak KBM NU 20 Islamiyah Ujungpangkah Gresik. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pra siklus sehingga pelaksanaan siklus I dan siklus II. Data hasil pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan visuak spasial anak pada beberapa aspek yang ditingkatkan dalam penelitian ini yaitu aspek ketelitian anak dan ketepatan dalam memasang *lego*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, adapun saran yang dapat diberikan yaitu guru hendaknya mengetahui tentang macam-macam kecerdasan agar guru bisa memahami kegiatan apa yang bisa meningkatkan kecerdasan anak meskipun bukan dalam proses pembelajaran saja. Guru harus teliti dalam meningkatkan kecerdasan yang ada pada diri anak didiknya. Orangtua hendaknya dapat memberikan rangsangan dan pujiaan agar mendorong anak untuk terus melatih kecerdasan yang ada pada diri anak. Guru dan orangtua saling bekerjasama untuk meningkatkan agar perkembangan anak kedepannya semakin berkembang. Dengan dilatih sejak usia dini dilatih kecerdasan visual spasial ketika dewasa anak mampu menjadi arsitek dan pekerjaan lainnya.

Wikipedia. (2013). Lego. (online), (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/lego>, diakses tanggal 23 Februari 2017)

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., D. (2014). Peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola. *Jurnal PG-PAUD*. Vol 2 (1) hal 68-69.
- Fikriyati, M. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas*, Yogyakarta.
- Mujahidin. (2015). *Teori Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)*
- Mujtahidin. (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Surabaya.
- Susanto & Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Vitriilia, S. (2015). *10 Manfaat Bermain Lego Bagi Anak*. (online). (<http://www.ummi-online.com/10-manfaat-bermain-lego-bagi-anak.html>, diakses tanggal 23 Februari 2017)