

**PENGEMBANGAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL MELALUI
PERMAINAN TANGRAM DI PAUD SIMPANG TIGO TOBOH
KETEK KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Sarjana pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh

**SYURYANI
NIM. 98883**

**JURUSAN PLS/KONSENTRASI PAUD
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan
Tangram Di PAUD Simpang Tigo Toboh ketek Kabupaten
Padang Pariaman

Nama : Syuryani

NIM/BP : 98883/2009

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah / Konsentrasi PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

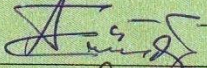
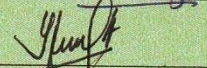
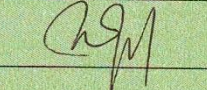
Padang, 17 Januari 2013

Tim Penguji

Nama Penguji

1. Ketua : Dr. Najibah Taher, M. Pd.
2. Sekretaris : Dra. Yuhelmi M. Pd
3. Anggota : Dr. Syafruddin Wahid, M. Pd.
4. Anggota : Dra. Setiawati, M. Si
5. Anggota : Dra. Wirdatul 'Aini M. Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

Syuryani. 2013. Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek Kabupaten Padang Pariaman

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kecerdasan visual spasial anak dalam menyebutkan nama warna, bentuk dan menyusun kepingan untuk menciptakan suatu bentuk sesuai imajinasi anak. Rendahnya kemampuan ini diduga kurang bervariasinya media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat gambaran pengembangan kecerdasan visual spasial dalam mengenal konsep warna, bentuk dan menyusun kepingan untuk menciptakan suatu bentuk melalui permainan tangram.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian adalah anak PAUD Simpang Tigo toboh Ketek, usia 4-5 tahun yang berjumlah 18 orang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 8 orang perempuan pada tahun ajaran 2012/2013. Pengumpulan data menggunakan lembaran observasi dengan teknik analisis data adalah rumus persentase.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal terdapat peningkatan pengembangan kecerdasan anak dalam mengenal warna, bentuk dan menyusun kepingan. Tetapi peningkatannya masih rendah dan pada siklus II terdapat peningkatan yang berarti yaitu: Melalui permainan tangram anak mampu mengenal warna, anak mampu mengenal bentuk dan melalui permainan tangram anak mampu menyusun kepingan tangram untuk menciptakan suatu bentuk. Saran peneliti untuk lebih mempersiapkan diri dan media yang tepat dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah memberikan taufik dan hidayahNya, sehingga peneliti telah dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul “Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mendapat gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah/Konsentrasi PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan karena peneliti mendapat banyak bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr.Firman MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Drs. Wisroni, M.Pd. Selaku ketua jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yuhelmi M.Pd, selaku pembimbing akademis yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan.
4. Dr. Najibah Taher, M.Pd, Selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan.

5. Bapak dan ibuk dosen sebagai staf pengajar di jurusan PLS yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.
6. Ibu dan bapak staf tata usaha jurusan PLS yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu-ibu guru PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Buat teman-teman angkatan 2009 yang sama sama berjuang dan memberikan dukungan serta semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Buat orang tua dan saudara-saudara yang dengan sabar membantu dan mendampingi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teristimewa buat suamiku tercinta yang dengan sabar dan ikhlas serta dukungan materi dan spiritual dan mendampingi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran kepada pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Padang, Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumasan Masalah.....	6
E. Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB. II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
2. Hakekat Kecerdasan Visual Spasial.....	10
3. Hakikat Bermain.....	15
4. Alat Permainan.....	19
5. Permainan Tangram.....	25
B. Kerangka Berfikir.....	27
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Setting Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Defenisi Operasional	31

E. Prosedur Penelitian.....	32
F. Jenis dan Sumber Data	39
G. Teknik dan Alat Pengumpulan data.....	39
H. Instrumen Penelitian.....	40
I. Teknik Analisa Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil penelitian.....	41
1. Deskripsi Data Kondisi Awal.....	41
2. Deskripsi Data Siklus I.....	42
a. Rencana	43
b. Pelaksanaan	43
c. Observasi	44
d. Refleksi.....	59
3. Deskripsi Data Siklus II	60
a. Perencanaan	60
b. Pelaksanaan	61
c. Observasi	61
d. Refleksi.....	68
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Implikasi	72
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Pada Kondisi Awal	43
2 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Mengenal Warna Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 1.....	47
3 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Mengenal Warna Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 2.....	48
4 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Mengenal Warna Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 3.....	49
5 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Mengenal Bentuk Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 1.....	50
6 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Mengenal Bentuk Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 2.....	51
7 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Mengenal Bentuk Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 3.....	52
8 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Menyusun Kepingan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 1.....	53
9 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Menyusun Kepingan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 2.....	54
10 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Tentang Menyusun Kepingan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 3.....	55
11 Rekapitulasi Data Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Siklus I Pertemuan 1,2,3.....	58
12 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 1.....	62
13 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 2.....	63
14 Hasil Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Pada Siklus I Pertemuan 3.....	65
15 Rekapitulasi Data Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Siklus II Pertemuan 1,2,3.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen.....	i
2. Format Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Pada Aspek Mengenal Warna	iii
3. Format Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Pada Aspek Mengenal Bentuk.....	iv
4. Format Observasi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram Pada Aspek Mengenal Kepingan.....	v
5. Satuan Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus I.....	vi
6. Satuan Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus I.....	vii
7. Satuan Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus I.....	viii
8. Satuan Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus II.....	ix
9. Satuan Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus II.....	x
10. Satuan Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus II.....	Xi
11. Peningatan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangam Pada Kondisi Awal.....	xii
12. Peningatan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangam Pada Siklus I Pertemuan 1.....	xiii
13. Peningatan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangam Pada Siklus I Pertemuan 2.....	ix
14. Peningatan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangam Pada Siklus I Pertemuan 3.....	xx
15. Peningatan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangam Pada Siklus II Pertemuan 1.....	xxi
16. Peningatan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangam Pada Siklus II Pertemuan 2.....	xxii
17. Peningatan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangam Pada Siklus II Pertemuan 3.....	xxiii
18. Dokumentasi Penelitian.....	xxiv

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program dini bagi anak usia 0-6 tahun. Anak Usia dini adalah seorang anak yang mencontoh atau meniru sikap orang dewasa. Lingkungan mempunyai peran yang sangat besar dalam membentuk kepribadian anak. Lingkungan yang sehat dan baik akan membuat anak tumbuh secara optimal. Pendidikan di PAUD merupakan program yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena hal ini akan menentukan arah pendidikan anak selanjutnya.

Kegiatan di PAUD pada prinsipnya dilakukan dengan cara “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain” Oleh sebab itu guru PAUD harus mampu menciptakan suatu alat permainan yang dapat mengembangkan semua aspek yang terdapat dalam diri anak.

Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Depdiknas, (2004) menyatakan PAUD merupakan salah satu bentuk lembaga non formal yang melayani anak usia 0-6 tahun. PAUD bertujuan

membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik, moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan kemandirian maupun seni.

Kegiatan yang paling digemari anak PAUD adalah kegiatan bermain, walaupun kegiatan ini dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan justru menggunakan alat permainan, sebab dengan menggunakan alat permainan anak dapat memanipulasi benda yang dimainkan dan mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, sosial, emosional dan aspek lain yang ada dalam diri anak.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan diperlukan untuk proses berpikir yang akan menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang akan memperkaya cara berpikir anak-anak. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan sulit untuk diatur tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ia sudah banyak belajar.

Pembelajaran untuk anak usia dini harus disampaikan dengan bermain, menyanyi dan menggambar, karena berkaitan dengan tingkat perkembangan otak anak. Paul Maclean dalam Tadkiroatu (2005:54) berpendapat.

Belahan otak kiri dan kanan pada anak selalu berkembang. Pada rentang usia 1-6 tahun perkembangan otak yang paling pesat adalah pada bagian otak kanan, sedangkan perkembangan otak kiri secara pesat adalah usia 6 tahun keatas. Potensi otak sebelah kanan adalah seni, mengenal diri, sosial, apresiasi pada alam, gerak dan lagu, ingatan tanpa sadar dan spiritualitas. Dalam artian segala kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Sedangkan potensi otak sebelah kiri

adalah bahasa, matematika, visual-spasial, baca, tulis, hitung. Dalam artian disini pusat saraf kognitif.

Jadi untuk memberikan sesuatu yang bernilai pembelajaran pada anak yang dimaksudkan untuk mengembangkan kognitifnya yang berada pada potensi otak kiri, harus diberikan melalui fungsi otak kanannya. Anak perlu sarana untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan mengoptimalkan kemampuan bermainnya.

Melihat perkembangan zaman serta teknologi yang semakin canggih diharapkan anak-anak dapat berkembang dan mengikuti perkembangan zaman kearah yang positif sesuai dengan usianya. Maka tahap awal kita harus membekali anak dengan pemahaman tentang konsep bilangan, konsep huruf, lambang bilangan dan konsep bentuk bangun agar anak mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Setelah menamatkan di PAUD anak akan melanjutkan pendidikan ketingkat yang lebih tinggi dan tentunya dengan tantangan yang lebih besar pula.

Armstrog dalam Tadqiroatun (2005:62) menyatakan, "Anak yang cerdas visual spasialnya memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang dan bangunan."

Montolalu (2005:6.5) menyatakan, "Anak pada usia 4-5 tahun untuk kecerdasan visual spasial khususnya pada mengenal bentuk sudah bisa menyebutkan tujuh bentuk bangun, seperti bujur sangkar, lingkaran, segi empat, segi tiga, jajaran genjang, trapesium dan belah ketupat."

Kurikulum PAUD 2009 menu pembelajaran generik anak usia dini anak pada usia 4-5 tahun untuk visual spasial dapat menyebutkan 11 warna.

Pada kurilulum 2007 untuk menyusun kepingan pada usia anak 4-5 tahun sudah bisa menyusun 4-6 kepingan.

Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek pada tanggal 25 November 2012 anak usia 4-5 tahun yang jumlahnya 18 orang ditemukan anak yang belum mengenal konsep warna 12 orang, konsep bentuk-bentuk sederhana 10 orang, dan menyusun kepingan tangram untuk menciptakan suatu bentuk 15 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 kondisi awal sebelum tindakan. Hal ini disebabkan karena guru kurang dalam menggunakan media yang dapat menarik perhatian anak dan hanya menggunakan media yang sama setiap pembelajaran mengenal warna, menggambar bentuk bentuk, dan menyusun kepingan dan guru kurang tepat dalam memilih metode yang digunakan sehingga penulis mencoba membuat sesuatu alat permainan yang berbeda agar anak lebih bersemangat dan lebih bisa memahami konsep warna, bentuk bentuk dan menyusun kepingan yang sesuai dengan perkembangan anak, adapun karya yang penulis buat berjudul “Pengembangan kecerdasan visual spasial melalui permainan tangram di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek Kabupaten Padang Pariaman”.

Permainan tangram menggunakan kertas beraneka warna yang dipecah menjadi beberapa kepingan yang berbentuk segitiga besar dan kecil, persegi empat serta jajaran genjang. Kepingan-kepingan itu bisa disusun untuk menciptakan berbagai bentuk seperti bentuk rumah, pohon, perahu, gunung dan binatang sesuai imajinasi anak. Jadi dengan bermain tangram anak bisa menyebutkan nama warna, nama bentuk dan kreatif dalam menyusun kepingan

tangram menciptakan suatu bentuk sehingga kecerdasan visual spasial anak berkembang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang kreatif dalam membuat media yang digunakan dalam pengenalan konsep warna.
2. Anak belum mengenal konsep bentuk-bentuk sederhana seperti segitiga, segi empat, lingkaran, belah ketupat, lingkaran, jajaran genjang dan trapesium.
3. Anak belum mampu menyusun beberapa kepingan tangram untuk menciptakan suatu bentuk yang diinginkan anak.
4. Metode yang digunakan guru kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti dan mengingat luasnya permasalahan serta waktu yang tersedia, permasalahan yang akan diteliti yaitu kurang bervariasinya metode yang digunakan guru. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode tangram dalam upaya pengembangan kecerdasan visual spasial tentang pengenalan warna, pengenalan bentuk dan menyusun kepingan tangram menjadi suatu bentuk yang diinginkan anak melalui permainan tangram di PAUD Simping Tigo Toboh Ketek.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan, Apakah melalui permainan tangram dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak dalam mengenal warna, bentuk dan menyusun kepingan tangram di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek ?

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah melihat kurangnya kemampuan anak-anak dalam mengenal konsep warna, bentuk-bentuk dan menyusun kepingan. Untuk itu penulis mencoba dengan suatu permainan, maka diharapkan dengan permainan ini dapat mengembangkan kemampuan mengenal warna, bentuk-bentuk dan bangunan. Permainan yang akan penulis berikan adalah salah satu bentuk yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak dan memberikan rasa senang pada anak dalam kegiatannya yaitu melalui permainan tangram di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek Kabupaten Padang Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melihat gambaran pengembangan kecerdasan visual spasial anak dalam mengenal warna melalui permainan tangram di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek.

2. Melihat gambaran pengembangan kecerdasan visual spasial anak dalam mengenal bentuk kepingan tangram melalui permainan tangram di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek.
3. Melihat gambaran pengembangan kecerdasan visual spasial anak dalam menyusun beberapa kepingan tangram untuk menciptakan berbagai bentuk melalui permainan tangram di PAUD Simpang Tigo Toboh Ketek.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini dalam pembelajaran anak usia dini terutama dalam pengembangan kecerdasan visual spasial melalui permainan tangram

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi orang tua

Menambah variasi atau alat main anak untuk memahami dan memperkaya konsep warna, bentuk-bentuk, bangunan, daya pikir, emosi, keterampilan, kreatifitas dan motorik.

2. Bagi Guru

Guru lebih kreatif dalam menemukan cara pembelajaran anak untuk mengenalkan warna, bentuk-bentuk dan bangunan juga guru dapat mengembangkan kreatifitas anak dalam proses pembelajaran.

3. Lembaga PAUD

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan meningkatkan profesional /kinerja sekolah kearah yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Dirjen PNFI (2010) Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Dirjen PLS (2010) Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang amat mendasar dan strategis, karena masa usia dini merupakan masa emas dan peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa meskipun ketika anak dilahirkan sudah dibekali oleh Tuhan Yang Maha Kuasa dengan berbagai potensi bawaan (genetis), tetapi lingkungan memberikan peranan yang sangat besar dalam pembentukan sikap, kepribadian dan pengembangan kemampuan anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pedoman teknis penyelenggaraan Pos PAUD (2010) Memberikan layanan yang terkait dengan pemenuhan hak-hak anak untuk tumbuh dan berkembang, mendapatkan perlindungan dan kasih sayang serta hak untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosialnya. Agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

c. Fungsi Pendidikan Anak usia Dini

Pedoman penyelenggaraan Pos PAUD (2010) Memberikan rangsangan secara bertahap sesuai dengan perkembangan usia agar potensi yang ada dalam diri anak berkembang secara optimal, melalui pendekatan holistik integratif yaitu pendidikan anak usia dini yang tidak hanya menekankan aspek pendidikan semata, akan tetapi mencakup juga aspek pelayanan gizi, kesehatan, pengasuhan dan perlindungan anak.

2. Hakekat Kecerdasan Visual Spasial

a. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial

Trustone dalam Sujiono, dkk (2007) berpendapat, “Kognitif merupakan penjumlahan dari kemampuan primer yaitu : berbahasa, mengingat, nalar atau berfikir logis, pemahaman ruang, bilangan, menggunakan kata-kata, mengamati dengan cepat dan cermat.”

Teori J. P. Guilford dan Howard Gardner dalam Sujiono, dkk yang disediakan oleh indra (2007) Guilford berpendapat

Kognitif dilihat dari tiga kategori dasar yaitu operasional mental, *content* dan produk. Sedangkan Gardner membagi kognitif kedalam tujuh jenis, yaitu kecerdasan matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan antarpersonal kecerdasan ini dikenal dengan multiple intelegensi.

Armstrong dalam Tadkiroatun (2005:62) menyatakan, “Anak yang cerdas dalam visual–spasial memiliki kecerdasan terhadap warna, garis – garis, bentuk – bentuk, ruang dan bangunan. Mereka memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual–spasial (dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata).”

Howard Gardner (1993:15) berpendapat, “Kecerdasan Visual–Spasial yaitu kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, arsitektur, lukisan, patung.”

Montolalu, (2005:6.5) menyatakan, “Anak pada usia 4-5 tahun untuk kecerdasan visual spasial khususnya pada mengenal bentuk sudah bisa menyebutkan tujuh bentuk bangun, seperti bujur sangkar, lingkaran, segi empat, segi tiga, jajaran genjang, trapesium dan belah ketupat.”

Kecerdasan spasial merupakan kecerdasan gambar dan visualisasi. Kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam kepala seseorang atau menciptakannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Lihat saja kecerdasan spasial yang dimiliki oleh seorang seniman atau pemahat, bahkan seseorang yang memiliki kecerdasan visual dalam pemecahan suatu masalah dia berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar.

Dari Pendapat para ahli diatas, kecerdasan visual spasial yang saya maksud adalah mengenai bentuk-bentuk yang beragam dan warna yang beraneka pula disusun menjadi suatu bentuk.

b. Tujuan kecerdasan visual spasial

Dengan mengenal konsep bentuk-bentuk dan konsep warna yang bermacam –macam anak tertarik dan bisa menyusunnya dengan cara menggabungkan beberapa bentuk menjadi suatu bangunan. Anak mengenal warna, mengenal bentuk-bentuk dan bangunan.

Cabriel Rico dalam Linda Campbell (2006:122) menyimpulkan pendapatnya sebagai berikut.

Pengelompokan merupakan proses berakhir terbuka untuk memunculkan ide-ide kreatif. Melatih anak dalam mengelompokan bentuk-bentuk, seperti segita, segi empat, bujur sangkar, trapesium dan bentuk lingkaran . Mengelompokan warnanya seperti merah, kuning, hijau dan hitam. Mengelompokan ukurannya seperti besar, kecil, panjang, pendek. Selain itu juga melatih anak mengelompokan benda benda disekitarnya. Dengan mengurutkan pola tersebut, anak mengenal konsep matematika sederhana.

Yani Mulyani (2007:33) menyatakan “Dengan menyusun kepingan-kepingan bentuk-bentuk seperti puzzle anak dapat memecahkan masalah sederhana, juga melatih ketelitian dan kesabaran”.

Pada permainan tangram anak bisa mengenal bermacam warna, bentuk dan bisa berkreatifitas dengan menyusun kepingan tangram sehingga anak termotifasi untuk menciptakan suatu bentuk dan melahirkan ide-ide cemerlang. Jadi menstimulasi anak dengan

permainan tangram merupakan salah satu cara mencapai tujuan kecerdasan visual spasial.

c. Manfaat Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan Visual-Spasial memiliki manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Hampir semua pekerjaan yang menghasilkan karya nyata memerlukan sentuhan kecerdasan ini seperti bangun yang dirancang arsitektur, desain taman dan desain interior, lukisan, rancangan busana, pahatan, jahitan dokter bedah, riasan ahli kecantikan, mobil dan pesawat terbang bahkan benda – benda sehari – hari yang dipakai manusiapun adalah hasil dari kecerdasan visual – spasial.

Bagi anak – anak bahkan kecerdasan visual-spasialnya yang tinggi mengesankan kreativitas. Kemampuan mencipta suatu bentuk seperti, pesawat terbang, mobil, rumah, burung mengesankan unsur transformasi bentuk yang rumit.

Permainan tangram merupakan salah satu permainan yang memberikan manfaat untuk pengembangan kecerdasan visual spasial terutama dalam mengenal warna, bentuk dan dan menjadikan anak kreatif dalam menciptakan suatu bentuk.

d. Cara Untuk Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial

1. Mencoret coret, menggambar dan melukis

Mencoret coret merupakan awal dari anak-anak memulai kegiatan menggambar dan melukis tampaknya yang paling sering dilakukan

mengingat kegiatan ini dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan biayanya relatif murah. Sediakan alat yang diperlukan seperti kertas, cat air, pensil warna, krayon atau sejenisnya.

Bila anak ingin melihat contoh, berikan berbagai gambar ilustrasi dan biarkan dia melakukannya dengan bebas.

2. Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep

Dibalik kegembiraan anak saat melakukan kegembiraan melakukan kegiatan ini, seni juga dapat membuat anak lebih cerdas. Melalui menyanyi misalnya anak mengenal berbagai konsep. Mengenai pemandangan, misalnya mengenal anak mengenal konsep gunung, sungai, sawah, langit dan gunung. Kemampuan visual spasial anak terasah.

3. Membuat prakarya

Kerajinan tangan yang paling dimungkinkan adalah dengan menggunakan kertas. Kerajinan tangan menuntut kemampuan anak untuk memanipulasi bahan. Kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya.

4. Mengunjungi berbagai tempat

Anak dapat memperkaya pengalamannya dengan mengajaknya ke museum, kebun binatang, menempuh perjalanan alam lainnya dan memberinya buku ilustrasi.

5 Melakukan permainan konstruktif dan kreatif

Sejumlah permainan seperti membangun konstruksi, dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok-balok, maze, puzzle, permainan rumah-rumahan ataupun peralatan video, film, peta, kamera.

6. Mengatur dan merancang

Kejelian anak untuk mengatur dan merancang juga dapat diasah dengan mengajaknya dengan mengatur ruang dirumah, hal ini juga meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

7. Permainan tangram

Melalui permainan tangra anak dituntut kreatif dalam menyusun kepingan tangram untuk menciptakan suatu bentuk, dengan bahan yang terbatas. Hal ini juga melatih anak bisa memecahkan masalah.

3. Hakekat Bermain

a. Pengertian bermain

Hurlock dalam Tadkiroaton (2005:2) mengatakan, “Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang mana kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.”

Gardon dan Browne dalam Moeslichatoen (1999:32) mengemukakan, “Bermain adalah membawa harapan dan antisipasi

tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang dalam dunianya. Dalam bermain anak belajar mengenalkan diri sendiri, memahami kehidupan dan dunianya”.

Sudono (1995:1) menyatakan, “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat menghasilkan pengertian atau informasi, memberikan kesenangan mampu mengembangkan imajinasi anak.”

Vigotsky dalam Mayke (1995:8) mengemukakan bahwa “Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan bahasa dan berfikirnya.”

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rangkaian kesatuan yang berujung pada main bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir dengan bermain dengan diasraahkan. Dalam bermain bebas dapat di definisikan sebagai kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat tersebut. Sedangkan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang terjadi secara alamiah pada anak yang membantu anak memahami dan

mengungkap dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang merupakan suatu kewajiban bagi anak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa terpaksa. Dalam kehidupan anak, ia kan menemukan hal yang secara tidak langsung berkaitan dengan bilangan, bentuk bangun maupun manfaat dari angka dan bentuk bangun geometri itu dalam kehidupannya nanti.Oleh sebab itu orang tua dan guru di sekolah perlu mengembangkan kemampuan mengenal bilangan dan bentuk bangun geometri sedini mungkin melalui bermacam-macam permainan sehingga anak benar-benar mengenal bentuk bangun geometri dan mampu menggunakannya.

Bermain yang peneliti maksud disini adalah memberikan kebebasan kepada anak bebas memilih warna dan bebas menyusun kepingan tangram untuk menciptakan suatu bentuk sesuai dengan keinginan masing-masing anak. Anak bebas mengembangkan idenya.

b. Ciri-ciri bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan yang lain. Kegiatan bermain pada anak-anak menurut beberapa ahli, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Bermain selalu menyenangkan (pleasurable) dan menikmati atau menggembirakan (enjoyable).

2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela.
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta.
5. Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura atau tidak senyatanya.
6. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya.
7. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain.
8. Bermain bersifat fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih kekegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

c. Tujuan bermain

Bermain mempunyai tujuan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, yaitu:

1. Memampukan anak menjelajah dunianya.
2. Mengembangkan pengertian sosial dan kultural.
3. Membantu anak-anak mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka.
4. Memberikan kesempatan mengalami serta memecahkan masalah.

5. Mengembangkan keterampilan berbahasa, huruf serta mengembangkan pengertian atau konsep (Bredekamp, 1987).

d. Manfaat bermain

Anak memerlukan waktu yang banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan. Manfaat bermain diantaranya:

1. Dapat menyeimbangkan motorik kasar dan motorik halus. Keseimbangan motorik kasar dan motorik halus sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak.
2. Bermain dapat mengoptimalkan kinerja otak kanan. Hal ini sangat berguna untuk menguji kemampuan diri anak dalam menghadapi teman sebaya, lingkungan serta dapat mengembangkan penilaian secara objektif dan subjektif atas dirinya.
3. Bermain dapat menjadi sarana untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial.
4. Bermain bersama teman bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini.
5. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain kemampuan berorganisasi dan memecahkan masalah.

6. Bermain dapat melatih perkembangan moral dan etika pada sikap anak.
7. Bermain dapat mengembangkan kreativitas karena dalam permainan, anak dapat menerapkan ide-ide mereka.
8. Bermain dapat mengembangkan komunikasi dan bahasa anak karena bermain merupakan salah satu alat komunikasi. Dengan bermain anak-anak mampu mengutarakan maksud dan pemikirannya terhadap tema-temannya.

4. Alat permainan.

a. Pengertian

Sudono (2005:12) mengatakan, “alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan. Oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuknya”.

Memilih suatu alat permainan hendaklah memperhatikan syarat-syarat permainan.

b. Syarat-syarat alat permainan

Menurut Montolalu (2008 : 7 . 4) ada 9 syarat alat permainan yang harus diperhatikan diantaranya :

- a) Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
- b) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
- c) Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- d) Menarik baik warna maupun bentuknya
- e) Awet tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya
- f) Murah dan mudah diperoleh
- g) Jumlahnya hendaklah mencukupi kebutuhan anak
- h) Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian bagian yang tajam yang bisa melukai anak
- i) Alat permainan anak harus bisa mendorong anak untuk melakukan penemuan penemuan baru dan melakukan eksperimen,

Jadi dalam pembuatan alat permainan kita harus memperhatikan syarat-syarat alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak agar anak dapat berkembang secara optimal dan alat permainan ini juga tidak membahayakan bagi anak, sehingga guru tidak perlu khawatir terhadap keselamatan anak saat bermain, dengan melakukan permainan ini akan dapat mengembangkan kreatifitas anak sehingga kemampuan anak akan semakin berkembang. Berdasarkan syarat-syarat alat permainan diatas maka peneliti mencoba mengenalkan permainan tangram kepada anak, agar anak dapat mengenal bentuk bangun.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka peneliti mencoba membuat suatu permainan yang dapat mengembangkan kreatifitas, kemandirian, sosial emosional seta rasa senang pada anak, yaitu permainan tangram yang mana anak diharapkan dapat mengena warna dan bentuk seperti segi empat, segi tiga, jajaran genjang, trapesium dan mendorong anak untuk menciptakan suatu dengan cara menyusun kepingan tangram.

c.Fungsi alat bermain

Santoso dalam Tanjung (2005:62) fungsi alat bermain adalah :

- a) Melatih panca indra anak supaya peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungan.
- b) Melatih kecerdasan emosional, yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain dan kecakapan komunikasi.
- c) Menanamkan nilai, norma, moral, etika, budi pekerti.
- d) Melatih kecerdasan intelektual anak.
- e) Menanamkan nilai agama, anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan dan mengerti sesuai dengan tingkat perkembangan kematangannya.

d.Kriteria bermain

Dworetzky dalam Moeslichatoen (1999:8) mengemukakan kriteria bermain yakni :

- 1) Motivasi instrinsik, yaitu tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri, dilakukan sendiri atau bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- 2) Pengaruh positif yaitu tingkah laku yang menyenangkan untuk dilakukan.
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti aturan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura.
- 4) Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan karena anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri.
- 5) Kelenturan yaitu bermain itu perilaku yang lentur yang ditujukan baik dalam bentuk maupun hubungan serta berlaku setiap hari.

Kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain yang bisa mengembangkan semua dimensi yang dimiliki anak seperti kognitif, fisik motorik, serta sosial anak dari segi kognitif anak berfikir bagaimana cara menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat, dari segi fisik motorik anak menggunakan kecepatan kaki dan tangan serta otot lainnya agar ia mampu bekerja tepat waktu dan dari segi sosial dia akan berusaha menjadi orang yang baik diantara teman-temannya dan membantu temannya jika ada yang mengalami kesulitan.

Penggunaan alat permainan merupakan kegiatan pilihan bermain bagi anak dari yang paling mudah ke tingkat paling sulit, makanya seorang pendidik perlu mempersiapkan alat permainan yang bervariasi dan sesuai dengan kemampuan anak, karena kegiatan

bermain ini adalah kegiatan spontan yang dilakukan anak tanpa adanya paksaan dan anak melakukan dengan perasaan senang.

Melalui bermain anak tidak saja dapat tumbuh secara fisik tetapi dapat juga berkembang secara psikis, dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dari perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatif, bahasa, emosi, sosial dan sikap hidup. Dengan demikian fungsi bermain adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan.

e.Tahap-tahap bermain

Hurlock dalam sugianto (1995:20) bahwa perkembangan bermain melalui berbagai tahapan sebagai berikut:

1) Tahap penjelajahan (Eksploratory Stage)

Ciri khasnya adalah mengamati objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya.

2) Tahap mainan (Toy Stage)

Tahapan ini mencapai puncaknya 5-6 tahun antara usia 2-3 tahun anak biasanya mengamati alat mainannya. Mereka berfikir bahwa benda mainannya itu memiliki karakteristik atau kemampuan yang sama dengan benda hidup seperti dapat merasakan sakit atau sebagainya. Biasanya hal ini terjadi pada usia prasekolah anak-anak TK biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain layaknya teman sendiri.

3) Tahap bermain (Play stage)

Biasanya mulai terjadi ketika anak masuk sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah karena menggunakan alat permainan yang lama kelamaan menjadi games, olah raga, hobi dan bentuk permainan lain yang juga dimainkan oleh orang dewasa.

4) Tahap melamun (Daydream Stage)

Tahap ini diawali saat saat anak mengalami masa pubertas. Anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya bermain dan berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalan nya karena mendapat perlakuan yang kurang adil dari orang lain atau mereka tidak dipahami.

Suatu permainan memiliki aturan tertentu yang harus diikuti oleh anak dan dalam permainan anak membutuhkan melebihi satu orang sehingga permainan dapat meningkatkan rasa sosial.

5 . Permainan Tangram

a. Pengertian tangram

Tangram adalah permainan puzzle tertua yang tercatat dalam sejarah. Tangram berasal dari cina. Menurut salah satu cerita ada seorang tukang keramik yang diperintahkan oleh kaisar untuk membuat motif lantai istana kaisar. Karena pusing untuk menentukan motif yang

cocok, akhirnya dia membuat tangram tersebut. Dari tangram dia dapat membuat berbagai motif.

Permainan tangram hampir sama dengan permainan building blok, yaitu jenis mainan edukatif yang dirancang untuk anak-anak agar anak mampu merangkai balok-balok menjadi berbagai macam bentuk bangunan. Cuma saja pada permainan tangram yang disusun adalah guntingan kertas berwarna warna yang berbentuk kepingan geometri.

Tangram merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan-bahan yang sederhana. Permainan tangram yaitu suatu permainan puzzle persegi yang dipotong menjadi 7 bagian (2 bentuk segitiga besar, 1 bentuk persegi, 1 bentuk jajaran genjang, 1 bentuk segitiga sedang dan 2 bentuk segitiga kecil).

Permainan tangram dapat disusun menjadi bentuk bangun datar. Permainan tangram cukup sederhana baik dalam pembuatannya maupun cara mainnya yaitu menyusun potongan-potongan puzzle agar menjadi suatu bentuk dan setiap potongan puzzle harus saling bersambung, tetapi tidak boleh saling bertindihan.

b. Alat dan bahan

Pada permainan tangram alat dan bahan yang dipergunakan adalah kertas karton, gunting, lem, kertas berwarna warna, penggaris dan pola bentuk bangun geometri serta pensil atau alat tulis lainnya.

c. Cara memainkan tangram yaitu sebagai berikut:

- 1) Tempelkan guntingan geometri pada karton sesuai dengan konstuksi yang diinginkan .
- 2) Sambil memasang kepingan geometri tersebut, kenalkan pada anak warna dan bentuk kepingan tangram tersebut.
- 3) Jika bentuk yang diinginkan sudah terbentuk, tanyakan pada anak bentuk apa bangunan yang terjadi.
- 4) Jika ingin membuat bentuk yang baru, maka ulangi lagi menempel geometri sesuai bentuk baru yang diinginkan.
- 5) Bisa juga dengan bergabung beberapa anak dan membentuk bangun yang diinginkannya dengan menyusun kepingan tangram dilantai, bisa juga memakai papan planel.

d. Manfaat bermain tangram yaitu sebagai berikut :

- 1) Kognitif, kemampuan mengetahui warana, bentuk dan mengingat.
- 2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan mata.
- 3) Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur dalam menyusun kepingan tangram untuk menciptakan suatu bentuk.
- 4) Emosional/ sosial kemampuan merasakan dan menjalin hubungan intrapersonal
- 5) Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide untuk menciptakan suatu bentuk sesuai dengan konteks.

- 6) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek dan mampu mengkombinasikan warna dalam menyusun bentuk sehingga menghasilkan bentuk yang indah.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak memperoleh pengetahuan baru dalam hidupnya dan menanamkan sikap dan perilaku yang baik terhadap anak didiknya. Dalam pembelajaran anak menjadi subjek dan pelaku kegiatan belajar. Agar anak berperan sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut anak banyak melakukan aktifitas belajar, anak jadi aktif, inovatif dan mandiri. Aktifitas anak hendaknya menarik dan bermanfaat bagi masa depan anak.

Armstrong dalam Tadkiroatun (2005:62) menyatakan “anak yang cerdas visual-spasialnya memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang dan bangunan”.

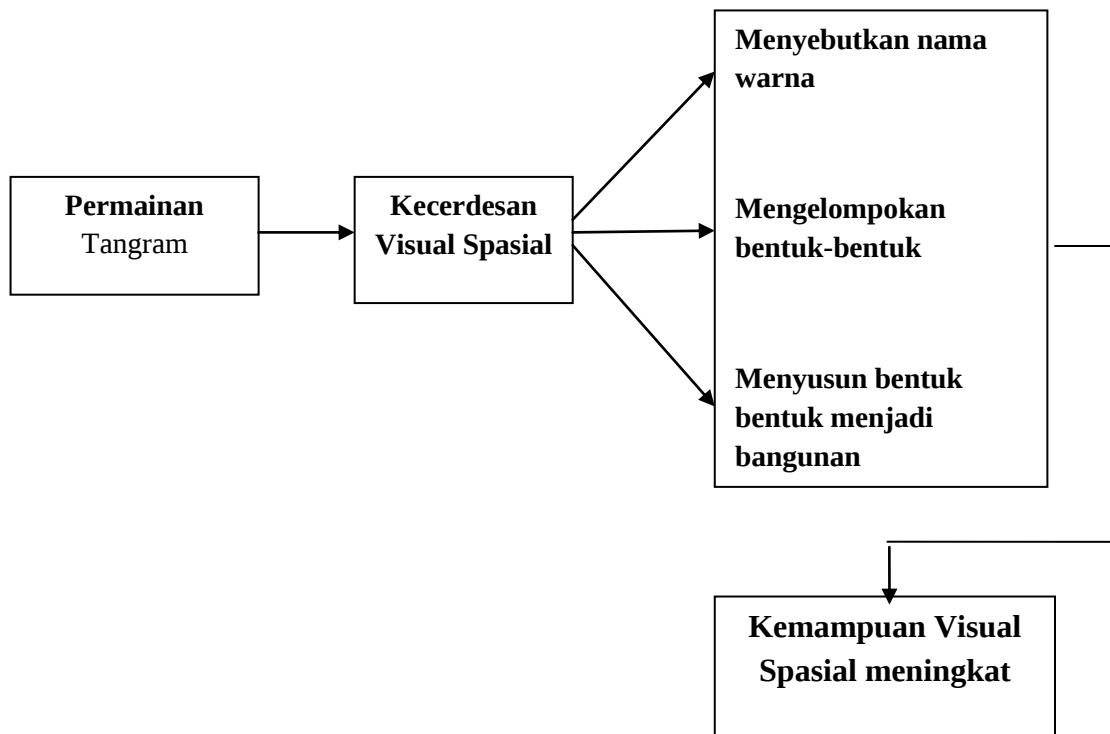
Pada dasarnya semua anak yang lahir sudah dibekali Allah kecerdasan. Kecerdasan yang sudah dimiliki anak usia dini bila tidak di stimulasi dengan tepat dan benar maka kecerdasan itu tidak berkembang secara optimal. Salah satu cara menstimulasi kecerdasan visual-spasial adalah melalui permainan tangram.

Pada permainan tangram kertas yang digunakan adalah kertas yang bermacam-macam warnanya, sehingga anak jadi mengenal konsep warna. Permainan tangram terdiri dari potongan-potongan yang berbentuk kepingan

geometri seperti segi tiga, persegi, jajaran genjang dengan ukuran yang berbeda. Jadi dengan bermain tangram anak mengenal bentuk. Dari warna yang beraneka dan bentuk yang bervariasi membuat anak tertarik untuk memainkannya. Ketertarikannya itu membuat anak jadi merasa senang. Perasaan yang senang akan melahirkan ide-ide yang cemerlang untuk anak berimajinasi sehingga anak bisa menciptakan suatu bentuk lain dengan cara menggabungkan kepingan-kepingan tangram tadi, bisa menjadi bentuk rumah, kapal, pohon atau bentuk lain yang sesuai dengan imajinasinya.

Melalui permainan tangram anak memiliki kepekaan terhadap warna, bentuk-bentuk dan kreatif dalam menciptakan suatu bentuk, sehingga kecerdasan visual spasial anak berkembang.

Kerangka Koseptual



Bagan I : Kerangka berfikir upaya pengembangan kecerdasan visual-spasial melalui permainan tangram.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian, upaya pengembangan kecerdasan visual spasial melalui permainan tangram maka dapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui permainan tangram anak dapat mengenal konsep warna. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya anak sudah bisa menyebutkan nama warna, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, dapat menunjukan warna yang diminta, dapat mengikuti pola warna dan dapat mencocokkan warna dengan benda disekitarnya.
2. Melalui permainan tangram anak dapat mengenal konsep bentuk. Hal ini dibuktikan dengan ditemikannya anak sudah bisa menyebutkan nama bentuk, anak dapat menunjukan bentuk yang diminta, dapat mengklasifikasika benda berdasarkan bentuk, dapat memadankan bentuk dengan objek nyata atau gambar serta dapat mengikuti dua pola atau lebi.
3. Melalui permainan tangram anak dapat meningkatkan kreatifitasnya dengan cara menyusun kepingan tangram mulai dari 2 kepingan sampai 7 kepingan dengan hasil yang bervariasi pula, seperti: rumah, perahu, pohon, pesawat serta binatang sesuai imajinasi anak.

B. Implikasi

Implikasi dari media permainan tangram diharapkan anak mampu mengenal warna, bentuk dan menyusun kepingan membentuk sesuatu yang diinginkan. Jadi permainan tangram ini dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, karena permainan tangram menuntut anak untuk menciptakan bentuk bentuk baru, dengan kombinasi warna yang disukai anak.

C. Saran

Dari kerimpulan diatas penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang adalah:

1. Dalam penggunaan media untuk mengenalkan warna, diperlukan bahan-bahan yang bewana-warni sehingga menarik minat anak terhadap pengembangan kecerdasan visual spasial.
2. Untuk mengenalkan bentuk kepada anak salah satunya adalah melalui permainan tangram, karena permainan tangram terdiri dari kepingan yang bentuknya berbeda-beda.
3. Guru harus memahami anak dan memberi kesempatan pada anak untuk menyusun kepingan tangram agar anak berkembang kecerdasan visual spasialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas. 2003. *Setiap Anak Cerdas Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligencenya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2004. *PAUD Investasi Masa Depan*. Jakarta.
- Gardner, Howard. 2003. *Multiple Intelligences*. Batam: Interaksara
- Hadi, Sutrisno. 1988. *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Herawati, Neti. 2005. *Buku Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru.
- Hurlock, 1994. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Juwita, Kenny Dewi. 2000. *Penciptaan Kelas yang Berpusat pada Anak*. Jakarta: CRI Indonesia.
- Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. 2007. Kulon Progo: Depdiknas
- Kurikulum PAUD. 2009. Direktorat PAUD
- Linda, Campbell. 2006. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Depok: Intuisi Press.
- Mayke, Sugianto. 1995. *Bermain, Main dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud. Dirjen Dikti Proyek Pendidik dan Tenaga Akademik.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Yani dan Juliska Gracinia. 2007. *Kemampuan Berbahasa, Sains dan Matematika*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pembelajaran Di TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Nirwana, Herman. dkk. 2006. *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. 2010. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

- Putra, Yovan P. 2008. *Memori Dan Pembelajaran Efektif*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat a permainan Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Tadqiroatun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengsah Kecerdasan*. Jakarta: DIKTI.
- Tim UNP. 2008. *Petunjuk Penelitian Tindakan Kelas*. Padang
- Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta
- Yulianti, Rani. 2010. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta :Laskar