

HUBUNGAN KEMAMPUAN BERMAIN BALOK DENGAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT RABBANI

CORRELATION OF BLOCK BUILDING PLAY WITH VISUAL-SPATIAL INTELLIGENCE OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN TKIT RABBANI

Oleh: Marsella Wahyu Suzanti, pgpaud/paud fip uny
mw.susanti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani. Jenis penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasi. Subjek penelitian sebanyak 50 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengambilan data menggunakan teknik observasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan Teknik Analisis Deskriptif dan Teknik Korelasi Kendal Tau. Hasil penelitian yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani. Hal ini dikarenakan faktor stimulus kegiatan bermain balok di TKIT Rabbani yang tidak sesuai, seperti durasi waktu bermain, apersepsi dalam pijakan sebelum bermain yang tidak konkret, ketersediaan peralatan sentra balok yang menyebabkan anak berebut ketika bermain balok, serta kurangnya penguatan dari guru sehingga anak tidak termotivasi untuk membuat bangunan balok yang lebih kompleks.

Kata kunci: *bermain balok, kecerdasan visual-spasial, anak usia 5-6 tahun*

Abstract

This study aims to determine the correlation between the ability of playing blocks with visual-spatial intelligence of children aged 5-6 years in TKIT Rabbani. This type of research used quantitative research approaches to research methods of correlation. The study subject of 50 children aged 5-6 years. Data collection techniques using observation. The instruments used in the form of observation sheet. Data analyzed used descriptive analysis techniques and Kendal Tau Correlation Technique. There was no significant relationship between the ability to play beams with visual-spatial intelligence of children 5-6 years old in TKIT Rabbani, because the stimulus activity playing blocks in TKIT Rabbani was not appropriate, such as duration of playing time, apperception in footing before playing that are not concrete, the availability of equipment centers beams that cause children to scramble when playing blocks, as well as the lack of reinforcement of teachers so that children are not motivated to make the building blocks of more complex.

Keywords: playing blocks, visual-spatial intelligence, children aged 5-6 years.

PENDAHULUAN

Pendidikan perlu dilakukan sejak usia dini karena pada usia tersebut anak berada pada masa *golden age* atau *magic years* yang tidak akan terulang pada masa selanjutnya (Sofia Hartati, 2005: 11), sehingga berbagai jenis kecerdasan anak perlu di stimulasi dengan baik. Stimulasi yang diberikan harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu melalui proses bermain (Sofia Hartati, 2005: 31). Dua jenis kegiatan bermain menurut Diana Mutiah (2012: 115-118), yaitu main peran dan main pembangunan.

Terdapat dua jenis main pembangunan, yaitu main pembangunan terstruktur dan main pembangunan sifat cair. Salah satu kegiatan dalam main pembangunan terstruktur adalah kegiatan bermain balok.

Bermain balok merupakan salah satu ciri anak yang mempunyai kecerdasan visual-spasial (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 62). Hal ini didukung dengan pendapat dari Suyadi (2009: 209), Yudhistira dan Siska (2012: 141) bahwa ketika anak bermain balok, anak menuangkan ide konsep keruangan (kecerdasan visual-spasial)

dalam pikirannya berupa bangunan balok yang dibangun anak. Armstrong (2000: 3) berpendapat bahwa kecerdasan visual-spasial meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, visual, dan hubungan antar unsur tersebut, serta mampu mengungkapkan ide dan imajinasi dalam bentuk yang lain.

Melihat pentingnya kecerdasan visual-spasial pada anak, TKIT Rabbani memasukkan kegiatan bermain balok dalam pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial. Namun, pihak sekolah belum pernah mengukur kecerdasan visual-spasial yang dimiliki anak. Selain itu, pihak sekolah belum pernah mengadakan tindak lanjut berupa kajian kebermanfaatan kegiatan bermain balok terhadap kecerdasan visual-spasial pada anak usia 5-6 tahun. Padahal kegiatan bermain balok diperuntukkan bagi anak yang berusia 3 tahun, artinya anak usia 5- tahun sudah bermain balok selama 3 tahun. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menindaklanjuti program pembelajaran bermain balok untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial melalui penelitian yang berjudul “hubungan kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif (Emzir, 2013: 28) dan menggunakan metode penelitian korelasi (Sukardi, 2013: 166).

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 9 November 2016 sampai dengan 5 Februari 2016 di TKIT Rabbani, Karanganom, Klaten.

Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian populasi yang menggunakan semua populasi sebagai subjek penelitian, yaitu sebanyak 50 anak pada usia 5-6 tahun.

Prosedur

Berikut adalah langkah-langkah observasi kemampuan bermain balok, yaitu:

- a) Peneliti membagi anak dalam tiga kelompok sesuai dengan jumlah observer sebanyak tiga orang (peneliti, teman sejawat dan guru kelas). Satu observer mengobservasi 7-8 anak.
- b) Observasi dilakukan ketika anak melakukan kegiatan bermain balok. Saat kegiatan bermain balok berlangsung, anak diberi kebebasan untuk berkreasi membangun bangunan balok. Setelah selesai membangun bangunan balok, peneliti dibantu oleh guru dan teman sejawat melakukan penilaiandengan bantuan lembar observasi kemampuan bermain balok. Setiap anak mendapat dua pertanyaan untuk menilai indikator “Bangunan Diberi Nama” pada instrumen lembar observasi kemampuan bermain balok pada anak, yaitu:
 - 1) *Bangunan ini judulnya apa?*
 - 2) *Nama-nama bagian bangunannya apa saja?*

- c) Peneliti merekap semua data observasi kemampuan bermain balok dan melakukan analisis data penelitian.

Berikut adalah langkah-langkah observasi kecerdasan visual-spasial, yaitu:

- a) Peneliti mendata nama-nama anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani yang menjadi subjek penelitian.
- b) Peneliti menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk pengambilan data kecerdasan visual-spasial, meliputi:
 - 1) Kegiatan observasi kecerdasan visual-spasial yang pertama dan keempat, peneliti menggunakan peralatan berupa batu dalam lima ukuran yang berbeda; enam gambar kelinci dan kotak dalam berbagai posisi; serta jepitan baju dalam enam warna. Namun dalam kegiatan observasi yang keempat, peneliti menggunakan tempelan kertas lipat untuk mengetahui mengobservasi anak tentang pemahaman warna.
 - 2) Kegiatan observasi kecerdasan visual-spasial yang kedua, peneliti menggunakan peralatan berupa kotak dalam lima ukuran yang berbeda; enam gambar kucing dan toples dalam berbagai posisi, crayon dalam enam warna, serta bola dengan berbagai warna.
 - 3) Kegiatan observasi kecerdasan visual-spasial yang ketiga, peneliti menggunakan peralatan berupa botol dalam lima ukuran yang berbeda; gambar doraemon dan meja dalam berbagai posisi; serta lego dalam enam warna.
 - 4) Kegiatan observasi kecerdasan visual-spasial yang kelima, peneliti menggunakan peralatan berupa mangkok dalam lima ukuran yang

berbeda, enam gambar kucing dan toples dalam berbagai posisi, serta crayon dalam enam warna.

- c) Peneliti dan teman sejawat memanggil anak satu-persatu untuk diobservasi kecerdasan visual-spasial yang dimiliki anak.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dicari dalam penelitian ini adalah data kemampuan bermain balok dan data kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani. Data tersebut diperoleh dengan teknik pengambilan data observasi yang dibantu dengan instrumen lembar observasi. Observasi dilakukan dengan mengamati sebanyak lima kali pada setiap anak.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif (M.Idrus, 2009: 167) dan teknik korelasi Kendal Tau (Sugiyono, 2013: 231). Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan bermain balok dan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun. Sedangkan teknik analisis korelasi Kendal Tau digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain balok dan kecerdasan visual-spasial pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TKIT Rabbani yang berlokasi di Karanglo, Kadirejo, Karangnom, Klaten. TKIT Rabbani merupakan

sekolah yang mencanangkan program bermain balok dengan tujuan utama untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial pada anak. Kegiatan bermain balok di TKIT Rabbani berbentuk pembelajaran sentra balok. Setiap anak mendapat kesempatan satu kali dalam seminggu untuk bermain balok di sentra balok.

Subjek dalam penelitian ini meliputi semua anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani yang berjumlah 76 anak. Sebanyak 26 anak tidak termasuk dalam populasi penelitian dikarenakan anak tersebut mengikuti pelatihan menari untuk pentas sekolah dan tidak mengikuti kegiatan bermain balok saat peneliti sedang mengobservasi, maka populasi penelitian yang peneliti gunakan sebanyak 50 anak.

b. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Bermain Balok di TKIT Rabbani

Setiap anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani mempunyai kesempatan bermain balok sebanyak satu kali setiap minggunya. Kegiatan bermain balok dilaksanakan selama empat hari setiap minggunya, yaitu Senin, Selasa, Kamis, dan Jum'at. Pembagian anak untuk bermain balok dibagi berdasarkan kelompok belajar. Satu kelompok belajar terdiri dari 10-12 anak

Berikut adalah pembagian jadwal kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani, yaitu:

Tabel 1. Tabel Jadwal Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Rabbani

Hari	Kelompok Belajar	Jumlah Anak
Senin	Id & Ln	23 anak
Selasa	Yn & Rn	22 anak
Kamis	Wl	10 anak
Jum'at	An & Rs	21 anak

Kegiatan bermain balok di TKIT Rabbani berlangsung dalam pembelajaran berbentuk sentra balok. Sentra balok berlangsung selama 60 menit. Berikut adalah pembagian waktu kegiatan bermain balok di sentra balok, yaitu:

Tabel 2. Pembagian Waktu Kegiatan Bermain Balok di Sentra Balok

Jam	Kegiatan
09.45-10.00	Pijakan Sebelum Main
10.00-10.30	Pijakan Selama Main
10.30-10.45	Pijakan Setelah Main

Terdapat tiga pijakan dalam pelaksanaan kegiatan bermain balok di sentra balok, yaitu:

1) Pijakan Sebelum Main

Pijakan sebelum main berlangsung dari jam 09.45 sampai dengan 10.00 WIB. Pijakan sebelum main meliputi:

- a) Kegiatan fisik dengan nyanyian.
- b) *Circle Time* atau duduk melingkar.

Anak dan guru duduk melingkar. Guru menjelaskan tema pembelajaran pada hari tersebut. Guru menjelaskan tema pembelajaran dengan bantuan gambar, seperti gambar sayur bayam, sayur kubis, dan sebagainya ketika tema sayuran. Selain itu guru menggunakan miniatur binatang mainan ketika tema binatang. Setelah guru memberi penjelasan awal, guru meminta anak membangun bangunan tertentu sesuai dengan tema, seperti membangun rumah binatang pada tema binatang.

c) Menjelaskan aturan main.

Guru menjelaskan aturan main yang harus ditaati ketika kegiatan bermain balok berlangsung, yaitu:

- (1) Mengambil balok secukupnya.
- (2) Tidak boleh bertengkar dan berebut balok.

- (3) Tidak boleh melempar dan memukul-mukul balok.
- (4) Membuat bangunan balok secara individu, tidak berkelompok.
- (5) Mengembalikan balok sesuai dengan bentuk dan nomornya.

2) Pijakan Selama Main

Pijakan selama main berlangsung selama 30 menit. Pijakan selama main dimulai dengan meminta anak mengambil balok sendiri, namun dikarenakan tidak ada wadah untuk tempat balok, maka anak-anak harus mengambil balok dengan bolak balik. Pada pijakan selama main anak dibiarkan membangun bangunan balok sesuai imajinasi anak, namun tetap diarahkan sesuai dengan tema pembelajaran. Berikut adalah tema, sub tema dan tugas pada kegiatan bermain balok selama observasi berlangsung, yaitu:

Tabel 3. Tabel Kegiatan Pembelajaran Bermain Balok Selama Observasi

Observasi ke..	Tema	Sub Tema	Tugas
1	Binatang	Rumah binatang	Membangun Rumah Burung
2	Binatang	Kebun binatang	Membangun Kebun Binatang
3	Rekreasi	Peralatan yang perlu dibawa ketika rekreasi (Payung)	Membangun Pabrik Payung
4	Rekreasi	Alat transportasi untuk rekreasi (Becak)	Membangun Pangkalan Becak
5	Pekerjaan	Macam Pekerjaan (<i>Catering</i>)	Membangun Bangunan <i>Catering</i>

3) Pijakan Setelah Main

Pijakan setelah main berlangsung selama 15 menit, yaitu meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Guru bertanya kepada anak satu-per satu tentang bangunan balok yang dibuat anak.
- b) Memperkuat konsep anak mengenai tema pembelajaran.

- c) Guru menutup sentra balok dan anak kembali ke kelas masing-masing.

Namun, seringkali sebelum guru sampai pada pijakan setelah main, anak sudah main di luar dan tidak kembali ke sentra balok.

c. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian diperoleh berdasarkan observasi dengan bantuan lembar observasi pada kedua variabel. Observasi dilakukan sebanyak lima kali observasi, terhitung dari hari Senin, 9 November 2015 sampai dengan hari Jum'at, 5 Februari 2016. Masing-masing anak di observasi sebanyak lima kali untuk setiap variabel.

1) Deskripsi data kemampuan bermain balok anak usia 5-6 tahun

Data kemampuan bermain balok dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu kategori rendah, sedang dan tinggi.

Tabel 4. Kategori Kemampuan Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Kategori	Perhitungan	Skor
Rendah	$X < 5$	3-4
Sedang	$5 \leq X < 7$	5-6
Tinggi	$7 \leq X$	7-9

Berdasarkan perhitungan pada tabel 7, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a) Anak berada pada kategori rendah pada kemampuan bermain balok apabila mendapat skor 3-4. Pada kategori rendah, anak tidak bisa membangun bangunan balok (hanya bisa menumpuk, atau menyusun balok kesamping dan keatas), serta tidak mampu menjelaskan mengenai balok yang telah dibangun.
- b) Anak berada pada kategori sedang jika mendapat skor 5-6. Pada kategori sedang,

anak mampu membentuk bangunan balok tiga dimensi namun tidak menggambarkan benda aslinya, serta mampu menyebutkan nama bangunan balok yang dibentuk tapi tidak secara detail.

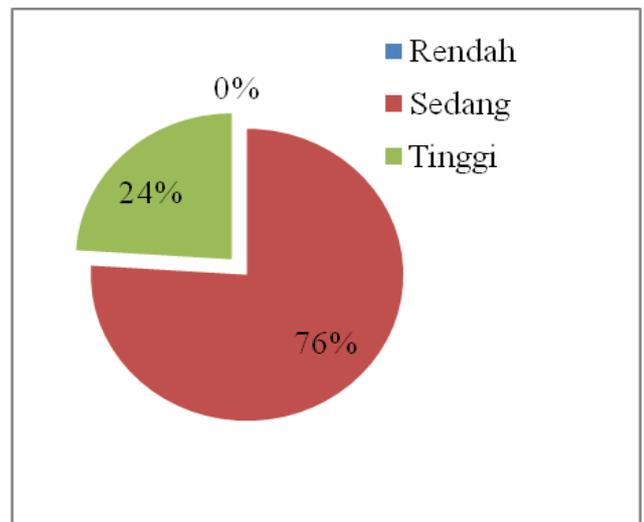
- c) Anak berada pada kategori tinggi jika mendapat skor 7-9. Pada kategori tinggi, anak mampu membangun balok secara kompleks yang menggambarkan benda aslinya serta mampu menyebutkan nama bangunan secara detail.

Kemudian data kemampuan bermain balok pada anak usia 5-6 tahun dikelompokkan berdasarkan perhitungan pada kategori rendah, sedang dan tinggi. Berikut adalah tabel kemampuan bermain balok anak usia 5-6 tahun dengan pengkategorian rendah, sedang dan tinggi, yaitu:

Tabel 5. Data Kemampuan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Rabbani

Kategori	Skor	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	2-4	0	0 %
Sedang	5-6	38	76 %
Tinggi	7-9	12	24 %

Berdasarkan tabel data kemampuan bermain balok tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain balok anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani yang berada pada kategori rendah sebanyak 0 % (tidak ada); kategori sedang sebanyak 76% atau sebanyak 38 anak; dan kategori tinggi sebanyak 23 % atau sebanyak 12 anak. Berikut adalah gambaran kemampuan bermain balok anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani dalam diagram lingkaran.



Gambar 1. Diagram Lingkaran Kemampuan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Rabbani

2) Deskripsi Data Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Rabbani

Data kecerdasan visual-spasial dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu kategori rendah, sedang dan tinggi. Skor pada kecerdasan visual-spasial terdiri atas skor 1, 2 dan 3. Ada enam indikator dalam kemampuan bermain balok, sehingga diperoleh nilai terendah (X_r) sebesar 6 dan nilai tertinggi (X_t) sebesar 18.

Tabel 6. Kategori Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Kategori	Penghitungan	Skor
Rendah	$X < 10$	6-9
Sedang	$10 \leq X < 14$	10-13
Tinggi	$14 \leq X$	14-18

Berdasarkan perhitungan pada tabel 10, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a) Anak berada pada kategori rendah dalam kecerdasan visual-spasial apabila mendapat skor 6-9. Kemampuan yang dimiliki anak dalam kategori rendah yaitu tidak mengetahui warna sama sekali, tidak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna,

tidak mampu mengurutkan benda, tidak memahami posisi benda, serta kesulitan dalam menggambar detail objek dan dalam penggunaan warna.

- b) Anak berada pada kategori sedang jika mendapat skor 10-13. Kemampuan yang dimiliki anak dalam kategori sedang, yaitu anak mampu mengetahui 4-5 warna, mampu mengelompokkan beberapa balok sesuai bentuknya, mampu mengurutkan benda, mengetahui 3 posisi benda, serta mampu menggambar objek dengan 2 bagian detail.
- c) Anak berada pada kategori tinggi jika mendapat skor 14-18. Kemampuan yang dimiliki anak dalam kategori tinggi yaitu anak mengetahui semua warna, mampu mengelompokkan balok sesuai bentuknya, mampu mengurutkan benda, mengetahui 4 posisi benda, mampu menggambar dengan lebih dari 3 bagian detail gambar.

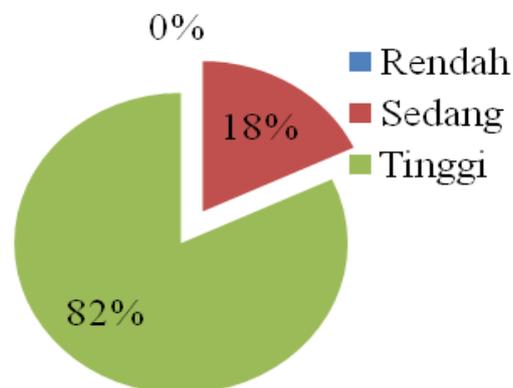
Kemudian data kecerdasan visual-spasial pada anak usia 5-6 tahun dikelompokkan berdasarkan perhitungan pada kategori rendah, sedang dan tinggi. Berikut adalah data kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun dengan pengkategorian rendah, sedang dan tinggi, yaitu:

- a) kategori sedang sebanyak 18 % atau sebanyak 9 anak
- b) kategori tinggi sebanyak 82 % atau sebanyak 41 anak.

Berikut adalah data kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani dalam bentuk tabel, yaitu:

Tabel 7. Data Kecerdasan Visual- Spasial Anak Usia 5 Tahun di TKIT Rabbani

Kategori	Skor	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	6-9	0	0 %
Sedang	10-13	9	18 %
Tinggi	14-18	41	82 %



Gambar 2. Diagram Lingkaran Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Rabbani

3) Analisis Data dengan Teknik Korelasi Kendal Tau

Sebelum melakukan analisis data dengan Teknik Korelasi Kendal Tau, peneliti melakukan uji normalitas data. Dari hasil uji normalitas data dan diperoleh bahwa data kedua variabel tidak berdistribusi normal. Maka dari itu peneliti menggunakan Uji Korelasi Kendal Tau. Berdasarkan perhitungan dengan rumus korelasi Kendal Tau diperoleh harga τ sebesar -0,24. Tanda negatif menunjukkan bahwa korelasi antara kedua variabel bersifat negatif. Artinya, hubungan antara kedua variabel kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial berbanding terbalik. Jika nilai kemampuan bermain balok tinggi, nilai kecerdasan visual-spasial rendah, begitu sebaliknya. Sedangkan koefisien korelasi sebesar 0,24 dapat diartikan

bahwa hubungan antara kedua variabel tergolong rendah.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji signifikansi z dan diperoleh harga uji z sebesar -0,8. Sedangkan harga z tabel sebesar 2,58. Jika harga z hitung dibandingkan dengan harga z tabel, diperoleh bahwa harga z hitung lebih kecil dari pada harga z tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa korelasi antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial sebesar -0,24 adalah tidak signifikan. Dengan kata lain, berdasarkan perhitungan uji korelasi Kendall Tau dan uji signifikansi z , dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan analisis deskriptif, diperoleh hasil kemampuan bermain balok pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani yaitu sebanyak 76 % anak berada pada kategori sedang dan sebanyak 24 % anak berada pada kategori tinggi; serta kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani yaitu sebanyak 18 % anak berada pada kategori sedang dan sebanyak 82 % anak berada pada kategori tinggi. Kemudian berdasarkan uji korelasi τ dan uji signifikansi z , diperoleh hasil bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani. Hasil penelitian tersebut bertentangan dengan hipotesis penelitian dan disebabkan oleh faktor berikut:

1. Durasi Waktu kegiatan bermain balok

Kegiatan sentra balok di TKIT Rabbani dilakukan dalam waktu 60 menit, dengan alokasi waktu 15 menit untuk pijakan sebelum bermain, 30 menit untuk pijakan selama main, dan 15 menit untuk pijakan setelah bermain. Durasi waktu bermain pada saat pijakan selama main tidak sesuai dengan aturan pelaksanaan sentra balok menurut Depdiknas (2006: 12-15) dan Diana Mutiah (2012: 136-137), bahwa kegiatan sentra balok berlangsung melalui tiga pijakan, yaitu pijakan sebelum bermain selama 15 menit, pijakan selama main selama 60 menit, dan pijakan setelah main selama 15 menit. Durasi 30 menit dalam pijakan selama main tersebut sudah tersita dengan kegiatan anak mengangkat balok dari lemari balok ke tempat anak membangun balok. Durasi waktu tersebut membuat anak tergesa-gesa dalam kegiatan bermain balok, sehingga mempengaruhi hasil penelitian.

2. Peralatan bermain di sentra balok

TKIT Rabbani sudah menyediakan balok kayu mainan sebanyak 21 bentuk balok, sedangkan balok kayu mainan untuk anak usia 5-6 tahun yang sudah disesuaikan dengan Depdiknas sebanyak 26 bentuk balok kayu mainan (Asakaprimacorp, 2015). Selain itu, jumlah balok kayu mainan yang tersedia di TKIT Rabbani minim. Hal ini terlihat dari anak berebut balok kayu mainan saat kegiatan sentra balok berlangsung. Kurangnya jumlah balok kayu mainan di sentra balok mempengaruhi kemampuan bermain balok yang dimiliki anak, seperti pendapat dari Hurlock (1995: 327), bahwa ketersediaan alat permainan turut mempengaruhi kemampuan bermain pada anak.

3. Kegiatan apersepsi pada pijakan sebelum main yang tidak konkret.

Pada saat pijakan selama main di sentra balok berlangsung, tidak semua anak menggunakan waktu tersebut untuk bermain balok. Hal ini dikarenakan anak tidak mempunyai gambaran tentang objek bangunan yang hendak dibangun dengan balok kayu mainan. Kebingungan tersebut dikarenakan kegiatan *circle time* pada pijakan sebelum main yang dilakukan guru hanya memberikan gambaran secara verbal, tidak menggunakan benda konkret. Padahal tidak semua anak mempunyai pengalaman terhadap bangunan yang digambarkan oleh guru secara verbal, sehingga anak mengalami kebingungan ketika membangun balok mainan. Misalnya, pada kegiatan observasi tanggal 18 Januari 2016 dengan tema rekreasi, sub tema peralatan yang perlu dibawa ketika rekreasi, dengan tugas membangun pabrik payung. Tidak semua anak mengerti gambaran pabrik payung, sehingga anak mengalami kebingungan dalam membangun bangunan pabrik payung. Hal ini terlihat dari anak tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti tentang judul bangunan yang dibangun oleh anak, sehingga mempengaruhi kemampuan bermain balok yang dimiliki anak, seperti pendapat dari Santrock (2007: 50), bahwa pengalaman yang dimiliki anak mempengaruhi kemampuan bermain pada anak.

4. Stimulasi berupa penguatan dari guru kepada anak

Pada saat pijakan selama main dalam 5 menit terakhir, guru berkeliling untuk menilai bangunan balok mainan yang sudah dibuat oleh

anak. Penilaian dilakukan berdasarkan bangunan balok yang dibuat anak, namun hanya dari segi bangunan balok saja, tanpa bertanya kepada anak maksud dari bangunan tersebut. Selain itu, guru memberikan penguatan berupa pujian verbal kepada anak yang mampu membangun bangunan balok secara kompleks, namun tidak kepada anak yang sembarangan dalam membangun bangunan balok. Hal ini menyebabkan anak-anak yang sembarangan dalam membangun balok tidak termotivasi untuk membangun balok lebih kompleks. Anak-anak yang bermain balok secara sembarangan dan tidak mendapatkan penguatan tersebut hanya sekedar bermain balok bukan bermain sambil belajar. Padahal salah satu karakteristik anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Berdasarkan pendapat dari Cucu Eliyawati (2005: 2-8); Slamet Suyanto, (2005: 6-8); dan Suyadi (2014: 28-29), bahwa salah satu karakteristik anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, karena anak mendapatkan pengalaman belajar melalui bermain.

Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian, yaitu:

1. Instrumen kecerdasan visual-spasial dalam penelitian belum disesuaikan dengan kemampuan bermain balok yang menggambarkan kecerdasan visual-spasial pada anak usia 5-6 tahun.
2. Peralatan yang digunakan dalam kegiatan observasi kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani belum divalidasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di ambil beberapa kesimpulan, yaitu:

- a. Kemampuan bermain balok anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani yaitu sebanyak 76 % anak berada pada kategori sedang, yaitu mampu membentuk bangunan balok tiga dimensi namun tidak menggambarkan benda aslinya, serta mampu menyebutkan nama bangunan balok yang dibentuk tapi tidak secara detail; dan sebanyak 24 % anak berada pada kategori tinggi, yaitu anak mampu membangun balok secara kompleks yang menggambarkan benda aslinya serta mampu menyebutkan nama bangunan secara detail.
- b. Kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani yaitu sebanyak 18 % anak berada pada kategori sedang, yaitu anak mampu mengetahui 4-5 warna, mampu mengelompokkan beberapa balok sesuai bentuknya, mampu mengurutkan benda, mengetahui tiga posisi benda, serta mampu menggambar objek dengan dua bagian detail; dan sebanyak 82 % anak berada pada kategori tinggi, yaitu anak mengetahui semua warna, mampu mengelompokkan balok sesuai bentuknya, mampu mengurutkan benda, mengetahui empat posisi benda, mampu menggambar dengan lebih dari tiga bagian detail gambar.
- a. Berdasarkan uji korelasi dengan Teknik Kendal Tau menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain balok dengan

kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di TKIT Rabbani. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan perhitungan dari Uji Korelasi Kendal Tau, diperoleh harga τ sebesar -0,24 dengan tanda negatif dan mendekati nol, serta harga uji signifikansi z sebesar -0,8 yang lebih kecil dari pada harga z tabel. Hal ini terjadi karena terdapat faktor lain yang mempengaruhi kemampuan bermain balok, yaitu durasi waktu bermain, apersepsi dalam pijakan sebelum bermain yang tidak konkret, ketersediaan peralatan sentra balok yang minim dan kurang variatif, serta kurangnya penguatan dari guru sehingga anak tidak termotivasi untuk membuat bangunan balok yang lebih kompleks.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan beberapa saran dari peneliti, yaitu:

- a. Bagi sekolah, proses pembelajaran sentra balok hendaknya mengikuti aturan dari Depdiknas, dilihat dari segi durasi waktu pembelajaran, ketersediaan alat permainan berupa balok kayu mainan yang lebih variatif, serta pelaksanaan pijakan-pijakan dalam sentra balok.
- b. Bagi guru, hendaknya memberikan apersepsi pada pijakan sebelum bermain dengan menggunakan benda-benda konkret, sehingga anak mempunyai pengalaman tersendiri serta dapat menuangkan pengalaman tersebut dalam kegiatan bermain balok. Selain apersepsi, hendaknya guru memberikan

penguatan berupa pujian dan himbauan kepada anak-anak agar termotivasi dalam kegiatan bermain balok.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya instrumen kecerdasan visual-spasial disesuaikan dengan kecerdasan visual-spasial yang diterapkan saat kegiatan bermain balok.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, T. (2000). *Sekolah para juara*. (Terjemahan Yudhi Murtanto). Bandung: Kaifa.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini*. Depdiknas: Jakarta.
- Diana Mutiah. (2012). *Psikologi bermain anak usia dini*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Ditjen PAUD, PLS & DEPDIKNAS. (2006). *Pedoman penerapan pendekatan "beyond centered and circles time (BCCT)" (pendekatan sentra & lingkaran) dalam PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif & kualitatif*. Rajawali Pers: Jakarta.
- M. Idrus. (2009). *Metode penelitian ilmu sosial*. Erlangga: Jakarta.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 146 Tahun 2014 tentang *kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini*. Diakses tanggal 18 Juni 2016 jam 12.00 WIB dari https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwiG2KK707TNAhUETI8KHRkmDEcQFggbMAA&url=http%3A%2F%2Fstaff.unila.ac.id%2Fngadimunhd%2Ffiles%2F2012%2F03%2FPermenidikbud-No-146-2014.pdf&usg=AFQjCNEVFDKI-GSEQ0qGZdh4u1jLG6u_QA&sig2=vCILJqLPuAFgbUCs0Sp-2g&bvm=bv.124817099,d.c2I&cad=rja
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan belajar anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyadi. (2010). *Psikologi belajar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan (stimulasi multiple intelligences anak usia taman kanak-kanak)*. Jakarta: Depdiknas.