



Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B Melalui Bermain Playdough di RA Al-Islamiyah Al-Khalidiyah Samarinda

Nur Rahmah Abdullah^{1*}, Assyaifa A'yuna Putri², Karina Meylida³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Received: July 1st, 2023; Revised: July 8th, 2023; Accepted: July 16th, 2023; Published: July 20th, 2023

Abstrak

Penelitian ini dibuat untuk mendapatkan pemahaman tentang cara menerapkan pembelajaran dengan media playdough yang menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini dengan rentang usia 5 sampai dengan 6 tahun. Metode yang peneliti gunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan proses data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi serta wawancara. Penelitian ini menggunakan subyek anak-anak dari kelompok B di RA Al-Islamiyah Al-Khalidiyah Samarinda yang berjumlah 23 siswa/siswi yang terdiri dari 11 siswi perempuan dan 12 siswa laki-laki. Hasil penelitian yang ditunjukkan bahwa adanya peningkatan yang terjadi dalam kecerdasan visual-spasial siswa/siswi dengan menggunakan media playdough pada siklus I menunjukkan angka keberhasilan sebanyak 67% dan pada siklus II sebanyak 81% yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Peneliti menyimpulkan bahwa media playdough dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak.

Kata kunci: anak usia dini, kecerdasan visual-spasial, playdough

Abstract

The aim of this research was to find out how play dough learning can help youngsters, ages five to six, develop their visual-spatial intelligence. The Classroom Behavioural Research (CLR) approach was employed by the researchers, and methods for gathering data included documenting, interviewing, and observation. There were 23 students in the Samarinda B RA Al-Islamiya Al-Khalidiya Samarinda group who served as the study's subjects—11 girls and 12 boys. With a success rate of 67% in the first cycle and 81% in the second, the study's findings demonstrated that students who used the play dough holder improved to a level that can be categorized as a very good developmental category (VGD). The play dough prop can raise kids' visual-spatial intelligence, the researchers concluded.

Keywords: early childhood, visual-spatial intelligence, playdough

A. Pendahuluan

Perkembangan anak usia dini termasuk dalam masa perkembangan yang optimal. Pada masa ini kemampuan otak anak berkembang pesat, hal ini mejadi pokok utama mengapa anak usia dini menerima pendidikan pada masa optimal itu. Belajar pada anak dalam prosesnya tidak sama dengan proses belajar orang dewasa, jadi dalam proses belajar harus menyenangkan dan merangsang berbagai aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan.

Pemahaman tentang kecerdasan visual-spasial sangat penting bagi anak-anak dalam pembelajaran di kelas. Anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan visual mereka melalui kegiatan seperti menggambar, bermain dengan mainan konstruksi, dan membaca cerita yang menyenangkan. Mengembangkan pemahaman tentang kecerdasan visual-spasial juga dapat meningkatkan kreativitas mereka. Upaya meningkatkan kreativitas anak-anak di usia prasekolah atau taman kanak-kanak, banyak sekolah menggunakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kecerdasan visual.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas B di RA Al-Islamiyah Al-Khalidiyah Samarinda terdapat 15 anak yang kecerdasan visual-spasialnya perlu dikembangkan, hal tersebut terlihat saat proses observasi, anak masih tidak dapat menunjukkan kemampuan yang merujuk pada kecerdasan visual-spasial. Pemahaman dan kemampuan anak untuk memvisualisasikan sesuatu terhadap bentuk tiga dimensi di kelas masih rendah. Anak masih kesulitan dan meminta bantuan saat diminta untuk memvisualisasikan suatu bentuk dengan media tiga dimensi.

Beberapa kemungkinan penyebab terhambatnya perkembangan kecerdasan visual-spasial pada anak adalah kurangnya stimulasi visual yang diberikan pada proses kegiatan belajar berlangsung. Kurangnya pengasahan serta pengulangan pada keterampilan kecerdasan visual-spasial ini juga akan menyebabkan perkembangannya terhambat.

Hal demikian jika terus dibiarkan dan jika tidak mendapatkan penanganan selanjutnya maka akan berdampak buruk terhadap proses serta kualitas pembelajaran dan kreativitas anak di kelas B tersebut khususnya dan di RA Al-Islamiyah Al-Khalidiyah Samarinda. Padahal umumnya mereka yang memiliki kecerdasan spasial memiliki pengaruh pada proses belajar dan cara belajar yang erat kaitannya dengan cara seseorang memusatkan perhatian, mengembangkan pikiran, mengingat serta memahami suatu obyek yang telah dilihat sebelumnya. Anak-anak dapat melatih kemampuan visual-spasial mereka, seperti pemahaman tentang proporsi, simetri, dan hubungan antara objek. Mereka juga dapat belajar tentang penggunaan warna dan pola dalam membuat desain yang menarik. Selain itu kecerdasan visual-spasial anak mempunyai urgensi tinggi pada kehidupan sehari-hari, seperti mengatur barang-barang di dalam tas, merakit perabotan, atau membayangkan lokasi objek.

Salah satu alternatif dari pemecahan yang ada pada masalah di atas yang memungkinkan untuk dilaksanakan adalah menggunakan media Playdough. Menurut Feni Puspita dengan memanfaatkan media playdough sebagai media pembelajaran, anak-anak tidak akan bosan karena mereka dapat terus menggunakan imajinasi untuk membentuk sesuatu yang baru dan unik. Pembelajaran melalui media playdough juga mampu mengajak anak untuk memvisualisasikan bentuk benda yang akan mereka buat, selain itu kecerdasan visual-spasial anak dapat ditingkatkan oleh konsep nyata bentuk tiga dimensi. (Feni Puspita, 2023)

Lembaga National Association for the Education of Young Children (NAEYC) berpendapat bahwa anak usia dini atau "early childhood" adalah sekumpulan anak dengan rentang usia 0 sampai dengan 8 tahun. Dalam rentang usia ini termasuk dalam proses pertumbuhan serta perkembangan dalam bermacam-macam aspek yang ada di dalam

kehidupan manusia. Proses belajar anak harus mempertimbangkan ciri khusus yang dimiliki pada tahap perkembangan anak. (Susanto, 2021)

Pendapat lain mengatakan anak usia dini adalah sekelompok anak yang menjalani proses perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda. Pola perkembangan dan pertumbuhan (motorik halus serta motorik kasar), kognitif (kemampuan berpikir, kecerdasan emosional dan kerohanian), sosial-emosional (sikap, jati diri, serta kepercayaan), linguistik, serta cara berinteraksi tertentu sesuai dengan tahapan berkembang dan pertumbuhan anak. (Maghfiroh & Suryana, 2021)

Arifudin dkk, juga menyebut anak usia dini adalah masa antara usia 0 dan 6 tahun, saat pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan cepat dan sangat penting untuk perkembangan mereka di masa depan.. Usia dini juga dikenal sebagai masa emas, karena masa ini sangat menentukan bagaimana kehidupan anak selanjutnya.(Arifudin dkk., 2021)

Menurut Minasadiyah dkk, kecerdasan didefinisikan sebagai suatu kemampuan seorang anak dalam berpikir secara kritis dan cara anak dalam menyelesaikan suatu masalah. Kemampuan ini bervariasi di berbagai bidang berdasarkan keahlian yang dimiliki oleh anak-anak di bidang mereka. (Minasadiyah dkk., 2023). Kecerdasan yang dikembangkan sedari dini menjadi sangat penting karena pada masa ini merupakan usia emas (golden age). Disebut sebagai usia emas karena ini adalah waktu di mana otak manusia sangat mampu menyerap informasi, sehingga apa pun yang diberikan kepada anak akan berdampak besar pada kehidupan mereka di kemudian hari. (Tanfidiyah & Utama, 2019). Otak anak akan mengembangkan potensi-potensi kecerdasannya secara optimal serta masa ini tumbuh kembang anak sangat menentukan bagi masa depan anak guna menciptakan sumber daya yang berkualitas. (Kertamuda, 2015)

Kecerdasan bersifat jamak, terdiri dari. Kecerdasan verbal, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan interpersonal-intrapersonal, kecerdasan naturalistik, kecerdasan musikal, kecerdasan spiritual

Bermain dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak karena dunia anak merupakan dunia bermain, di mana dengan bermain anak dapat belajar dengan caranya (belajar melalui bermain). Karena bermain dianggap dapat meningkatkan kecerdasan anak, bermain juga menjadi karakteristik anak usia sekolah. Untuk mengukur kecerdasan intelektual anak, ada banyak parameter tambahan yang harus dipertimbangkan. (Zulkifli, 2020)

Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan yang anak miliki serta mencakup kemampuan untuk memecahkan masalah dan menemukan jawaban dengan menggunakan gambar dan visualisasi. Gambar, video, model, dan diagram adalah macam-macam cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan kecerdasan ini. Playdough merupakan permainan yang bertujuan guna meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. (Dini, 2022) Perkembangan visual-spasial dapat dibantu dengan berimajinasi, menggambar, membuat, mengatur, membangun, memodelkan, dan mengkonstruksi, mencontoh gambar objek, bermain dengan boneka bermain dengan playdough atau figur plastisin (Maisarah dkk, 2020), bermain peran, mengatur mainan, membaca, dan menonton video. (Widiastita & Anhusadar, 2020)

Selain itu menurut Shiddiq, ketika seseorang memiliki kecerdasan visual-spasial, mereka mampu merekam dan memvisualisasikan imajinasi mereka dalam bentuk gambar, desain, atau grafis dua dimensi atau tiga dimensi. Orang-orang dengan kecerdasan visual spasial biasanya lebih mampu paham akan konsep seperti komposisi warna, seni, desain, dan semua aspek yang terkait dengannya. Ketika anak-anak bermain, mereka tanpa disadari sedang berimajinasi.(Huda & Hariati, 2020) (Shiddiq, 2021)

Tujuan bermain adalah untuk mengetahui bagaimana bermain mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Untuk membuat anak tertarik untuk berpartisipasi dalam

kegiatan, dalam menyiapkan permainan guru mempersiapkan permainan yang akan dimainkan serta alat permainan edukatif untuk anak. (Anggraini, 2021)

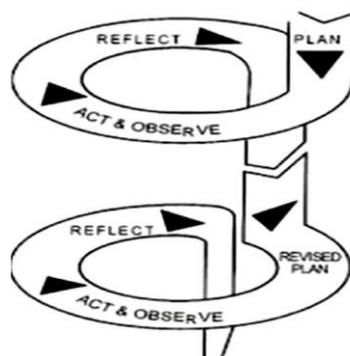
Playdough, alat bantu pembelajaran yang terbuat dari adonan mainan dari tepung sehingga mudah dibentuk oleh anak, membantu mereka mempelajari koordinasi motorik halus dan mata. Media playdough merupakan kegiatan yang dapat membuat anak senang. Playdough adalah bahan alternatif yang anak gunakan di rumah dan di sekolah untuk seni serta proyek kerajinan. Playdough merupakan jenis permainan di mana anda dapat menggunakan tepung yang di adon dan di beri pewarna yang berwarna-warni untuk membentuknya menjadi bentuk yang diimajinasikan menggunakan tangan. (Rahmadani & Salwiah, 2019) Menggambar juga dapat membantu anak meningkatkan kecerdasan visual-spasial mereka. (Sriwahyuni & Nasriah, 2021)

Salah satu kegiatan bermain sangat digemari adalah bermain playdough. Ini dapat membuat mereka merasa lebih baik tentang indera perabanya, kemampuan motorik halus, pemikiran logis dan sistematis, dan imajinasi mereka. Bermain playdough juga menyenangkan bagi anak-anak. Ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga anak tidak tertekan. Bermain playdough adalah aktifitas yang bagus untuk anak-anak karena terbuat dari bahan lembut dan dapat dibentuk sesuai imajinasi. Permainan ini juga tidak berbahaya untuk mereka. Media playdough, menjadi alat anak dalam berimajinasi dan membuat menjadi suatu hasil karya sesuai keinginan mereka. Teksturnya yang lembut membuat anak senang berkreasi dengannya. (Debeturu & Wijayaningsih, 2019)

Dengan menggunakan playdough untuk membuat gerakan seperti memilin, memeras, membentuk, dan mencetak. Otot-otot halus dan kemampuan anak di usia dini dapat dilatih secara baik. Anak-anak tidak hanya menikmati bermain playdough, tetapi juga meningkatkan perkembangan otak mereka karena anak-anak dapat membuat bentuk cetakan dengan kreativitasnya masing-masing. Playdough merupakan salah satu media edukatif untuk belajar yang memenuhi standar dan sangat fleksibel untuk membuat pola yang sesuai dengan kemampuan imajinasi anak. (Tue dkk., 2021)

B. Metode

Penelitian dilakukan di RA Al-Islamiyah Al-Khalidiyah yang berjumlah 23 orang anak dengan rentan usia 5 sampai 6 tahun di RA Al-Islamiyah Al-Khalidiyah, Jl. Cipto Mangunkusumo Gang Batu Simpang Tiga Loa Janan Ilir Kota Samarinda. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2023. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah checklist, wawancara, dan observasi. Data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam pendekatan analisis data.



Gambar 1. Desain Model Penelitian Tindakan, Model Kemmis dan Mc Taggart

Selanjutnya data dikumpulkan dan dijabarkan dengan teknik presentase meningkatkan kecerdasan visual-spasial melalui penerapan rumus presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

- Keterangan: P = Hasil dari jumlah keseluruhan
 F = Jumlah murid yang berhasil sesuai kriteria
 N = Jumlah banyaknya anak
 100% = Bilangan jumlah tetap

Hasil pengamatan dari kecerdasan visual-spasial anak dilihat dari presentase kegiatan anak-anak meningkat pada pengamatan berikutnya. Standar berikut ini digunakan untuk menentukan apakah aktivitas anak meningkat atau tidak:

Skor	Kategori
75% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
50% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
25% - 50%	Mulai Berkembang (MB)
0% - 25%	Belum Berkembang (BB)

Peneliti menggunakan instrumen ceklist, para peneliti mencatat adanya peningkatan kecerdasan visual-spasial. Berikut merupakan tabel dengan pedoman instrument penelitian kecerdasan visual-spasial untuk anak-anak berusia 5 sampai 6 tahun, menggunakan media playdough.

Tabel 1. Pedoman Instrument Penelitian Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Playdough

Variabel	Aspek	Indikator	Nama
			<i>Checklist</i>
Kecerdasan Visual-Spasial	Kognitif	1. Kestabilan persepsi dalam menggunakan <i>playdough</i> untuk aktivitas bermain	
		2. Keterampilan membedakan visual anak, selama kegiatan bermain	
		3. Mampu mengembangkan imajinasi	
	Motorik Halus	1. Koordinasi mata dan motorik anak	
		2. Mampu meniru bentuk	

	Seni	1. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan menggunakan media playdough	
		2. Mengekspresikan aktivitas seni sesuai imajinasi anak	

Alat yang peneliti buat adalah *checklist* dengan kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Pada saat data menggunakan *checklist*. Berikut ini tabel skala kemunculan kecerdasan visual spasial.

Tabel 2. Skala Kemunculan Kecerdasan Visual-Spasial

Checklist	Skor
Belum berkembang (BB)	1
Mulai berkembang (MB)	2
Berkembang sesuai harapan (BSH)	3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

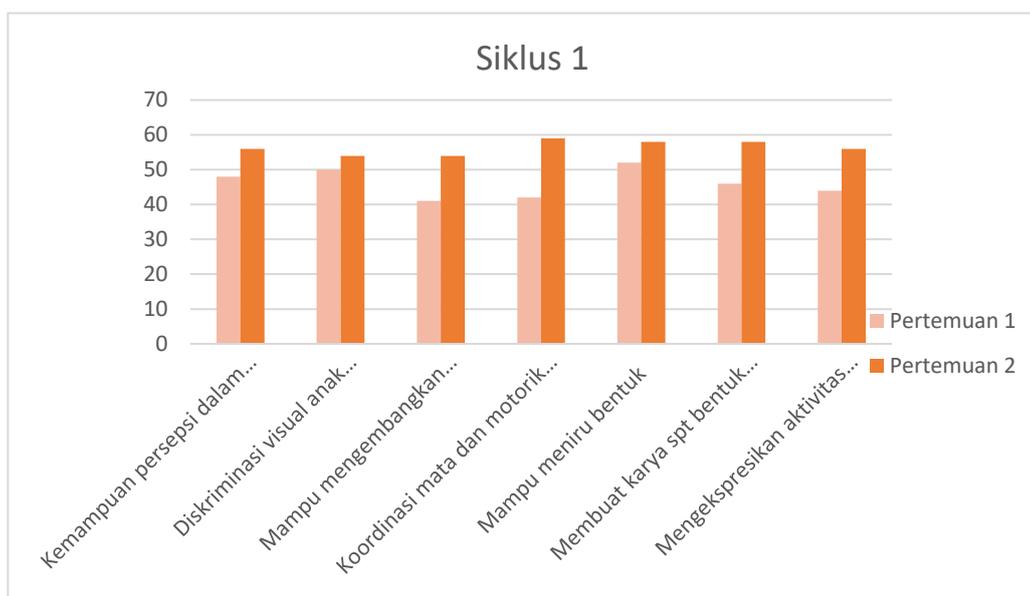
C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan temuan hasil peneliti yang dilakukan pada siswa/siswi kelas B RA Al-Islamiyah Al-Islamiyah Samarinda pada tahun ajaran 2023/2024, mendapatkan hasil bahwa melalui bermain playdough kecerdasan visual-spasial anak usia dini dengan presentase meningkat rata-rata tertinggi 81%. Hasil analisis data pada penelitian ini mempunyai tujuan dalam melihat playdough sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Tabel berikut menunjukkan bagaimana media playdough meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak pada siklus I dan II.:

Tabel 3. Rangkuman Penilaian Kecerdasan Visual Spasial Kelas B pada Siklus I

No	Aspek Penilaian	Siklus I		Kategori
		1	2	
1.	Kemantapan presepsi dalam melakukan kegiatan bermain	48%	66%	BSH
2.	Diskriminasi visual anak dalam melakukan kegiatan bermain	50%	65%	BSH
3.	Mampu mengembangkan imajinasi	41%	66%	BSH
4.	Koordinasi mata dan motorik halus	42%	67%	BSH
5.	Mampu meniru bentuk	52%	69%	BSH
6.	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya	46%	69%	BSH
7.	Mengekspresikan aktivitas seni sesuai imajinasi anak	44%	69%	BSH
Indikator Keberhasilan Kelas		46%	67%	BSH

Berdasarkan tabel pengamatan pada siklus 1 dapat diartikan bahwa kecerdasan visual-spasial anak sudah mulai berkembang. Dapat terlihat dari aspek “Kemantapan presepsi dalam melakukan kegiatan bermain” dengan hasil persentase 48% pada saat pertemuan ke-1 dan 66% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Diskriminasi visual anak dalam melakukan kegiatan bermain” dengan hasil persentase 50% pada saat pertemuan ke-1 dan 65% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Mampu mengembangkan imajinasi” dengan hasil persentase 41% pada saat pertemuan ke-1 dan 66% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Koordinasi mata dan motorik halus” dengan hasil persentase 42% pada saat pertemuan ke-1 dan 67% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Mampu meniru bentuk” dengan hasil persentase 52% pada saat pertemuan ke-1 dan 69% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya” dengan hasil persentase 46% pada saat pertemuan ke-1 dan 69% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Mengekspresikan aktivitas seni sesuai imajinasi anak” dengan hasil persentase 44% pada saat pertemuan ke-1 dan 69% pada saat pertemuan ke-2. Hasil tersebut sudah berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dari hasil data tabel berikut dapat dilihat jelas menggunakan grafik dibawah ini.



Gambar 1. Persentase Grafik Peningkatan Kecerdasan Visual-spasial

Siklus I

Bersumber melalui grafik peningkatan kecerdasan visual-spasial anak pada siklus I terlihat dari tujuh aspek penilaian mengalami peningkatan berada pada pertemuan ke dua. Namun pada beberapa aspek masih belum terlihat peningkatan yang signifikan sehingga diputuskan untuk dilanjutkan pada siklus II.

Pada sesi refleksi, peneliti mendapati bahwa pada kegiatan meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak ada beberapa hal yang perlu dikoreksi dari kegiatan siklus I yaitu, 1) Kegiatan menjadi sulit dikontrol karena peneliti kurang bisa mengkondisikan fokus anak di kelas, 2) Anak masih banyak yang kurang percaya diri sehingga anak kurang bisa mengekspresikan dan membuat bentuk playdough sesuai imajinasi anak.

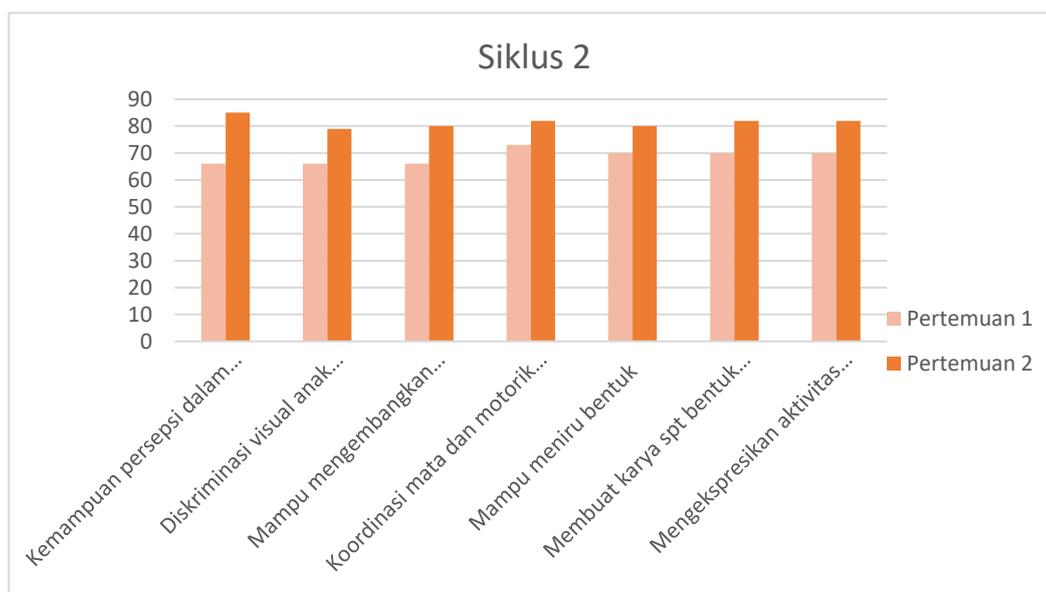
Pada kegiatan di siklus I (satu) masih terdapat beberapa kekurangan serta kelemahan yang menyebabkan peneliti sepakat siklus II (dua) perlu dilakukan. Berdasarkan hasil

temuan dari sesi refleksi terkait, peneliti akan melakukan beberapa perbaikan yaitu, 1) Peneliti akan mengkondisikan keadaan kelas sehingga anak bisa lebih fokus, 2) Peneliti akan memancing imajinasi anak sehingga anak bisa lebih mengembangkan imajinasi, 3) Peneliti harus lebih bisa memotivasi anak agar kreativitasnya lebih meningkat.

Tabel 4. Rekap Penilaian Kecerdasan Visual Spasial Kelas B Siklus II

No	Aspek Penilaian	Siklus II		Kategori
		1	2	
1.	Kemantapan presepsi dalam melakukan kegiatan bermain	66%	85%	BSB
2.	Diskriminasi visual anak dalam melakukan kegiatan bermain	66%	79%	BSh
3.	Mampu mengembangkan imajinasi	66%	80%	BSh
4.	Koordinasi mata dan motorik halus	73%	82%	BSB
5.	Mampu meniru bentuk	70%	80%	BSh
6.	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya	70%	82%	BSB
7.	Mengekspresikan aktivitas seni sesuai imajinasi anak	70%	82%	BSB
Indikator Keberhasilan Kelas		69%	81%	BSB

Berdasarkan tabel pengamatan siklus II menunjukkan perkembangan kecerdasan visual-spasial anak telah mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini bisa dilihat dari aspek penilaian “Kemantapan presepsi dalam melakukan kegiatan bermain” dengan hasil persentase 66 % pada saat pertemuan ke-1 dan 85% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Diskriminasi visual anak dalam melakukan kegiatan bermain” dengan hasil persentase 66% pada ke-1 dan 79% pada pertemuan ke-2, aspek “Mampu mengembangkan imajinasi” dengan hasil persentase 66% pada saat pertemuan ke-1 dan 80% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Koordinasi mata dan motorik halus” dengan hasil persentase 73% pada saat pertemuan ke-1 dan 82% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Mampu meniru bentuk” dengan hasil persentase 70% pada saat pertemuan ke-1 dan 80% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya” dengan hasil persentase 70% pada pada saat pertemuan ke-1 dan 82% pada saat pertemuan ke-2, aspek “Mengekspresikan aktivitas seni sesuai imajinasi anak” dengan hasil persentase 70% pada saat pertemuan ke-1 dan 82% pada saat pertemuan ke-2. Hasil tersebut bisa dilihat dari data tabel diatas dipahami dengan melihat grafik dibawah, yang menunjukan bahwa hasil tersebut sudah masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).



Gambar 2. Persentase Grafik Peningkatan Kecerdasan Visual-spasial Anak Siklus II

Data yang di tunjukan dalam table dan grafik di atas, menunjukkan peningkatan presentase dari segala aspek penilaian kecerdasan visual-spasial menggunakan media playdough pada saat siklus I (satu) dan pada saat siklus II (dua) meningkat secara signifikan. Dapat dideskripsikan bahwa kecerdasan visual-spasial ditingkatkan melalui penggunaan media playdough menunjukkan keberhasilan dari grafik siklus I dan grafik siklus II yang terus berkembang dan sudah mencapai indikator keberhasilan dalam kelas dengan presentase 81% klassifikasi berkembang sangat baik (BSB). Dengan data ini, peneliti bersepakat untuk tidak melakukan siklus berikutnya. Sesuai yang ditargetkan pada siklus I, kolaborator dan peneliti telah melacak presentase peningkatan yang sudah timbul pada setiap siklus sesuai dengan hasil yang diharapkan. Peningkatan presentase aspek penilaian yang terus meningkat dianggap signifikan. Pada saat siklus II dengan tingkat hasil penilaian 81% pada pertemuan kedua siklus II dengan kategori Berkembang sangat baik (BSB) dan rata-rata penilaian terendah sebesar 69% dengan katagori berkembang sesuai harapan (BSH) pada pertemuan pertama siklus ke II.

Refleksi (Reflecting). Dari data dan pengamatann, aktivitas anak dan bersama guru berjalan dengan sesuai rencana dan pemahaman anak. Seperti yang diharapkan, kecerdasan visual-spasial anak mengalami kemajuan yang stabil dari pertemuan pertama hingga keempat. Setiap anak mengalami perubahan dalam peningkatan pada saat siklus I dan pada saat siklus II. Setelah diberikan permainan playdough pada siswa/siswi kelas B RA Al-Islamiyah Al-Khalidiyah rata-rata peningkatan kecerdasan visual-spasial anak meningkat.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa metode bermain menggunakan playdough bisa meningkatkan kecerdasan visual-spasial. Hasil penelitian ini di dukung sebagai generasi penerus bangsa, anak perlu dipersiapkan menjadi pekerja berkualitas sejak dini. (Huda & Hariati, 2020) Peranan penting dalam hal ini dipegang oleh orang tua. Pemberian bekal pendidikan pada anak usia dini meningkatkan kemampuan intelektual anak serta perkembangan jiwa, sosial, emosional, dan keagamaannya. Menurut Susanto media playdough membuat anak merasa tidak bosan karena mereka dapat terus melatih kreativitasnya untuk menciptakan bentuk yang unik dan baru. (Susanto, 2021) Pembelajaran melalui alat berbahan lilin mampu mengajak anak untuk memvisualisasikan bentuk benda yang akan mereka buat secara nyata sehingga bisa menambah taraf kecerdasan visual-spasial anak.

Menurut Widiastita dan Anhusadar tes bermain ini dirancang untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak dengan rentang usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Baitul Qur'an, Kabupaten Konawe Selatan dan terdiri dari beberapa ukuran kecerdasan visual-spasial: yang pertama adalah kemampuan untuk membentuk bentuk yang berbeda dengan koordinasi tangan dan mata, yang kedua adalah stabilitas perseptual untuk mengenali warna dan bentuk yang berbeda, dan yang terakhir adalah diskriminasi visual untuk membedakan berbagai bentuk. (Widiastita & Anhusadar, 2020) Menurut Mila dan Hujjatusnaini, playdough adalah media permainan edukasi yang baik untuk anak dan mampu meningkatkan sudut pandang pertumbuhan anak. (Mila Agriana & Hujjatusnaini, 2022) Playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Menurut Purwanti dan Yus, kegiatan untuk mengajar pada anak harus menarik perhatian, menyenangkan, bermakna, dan harus menciptakan pengalaman nyata, yang berfokus pada kegiatan (membaca, menulis dan berhitung, atau mengerjakan ke lembar kerja LKA/LKPD). (Purwanti & Yus, 2023) Aktivitas yang membantu perkembangan otak anak adalah bermain playdough. Bermain playdough membuat anak senang dan meningkatkan perkembangan otak mereka. (Hidayati dkk., 2023)

Keterlibatan guru memberikan aktivitas menyenangkan agar anak mau mengembangkan potensi mereka. Anak-anak dapat mengembangkan koordinasi tangan-mata melalui permainan playdough, yaitu media terbuat dari adonan tepung yang diremas, digulung, ditekan, dan dipotong dengan jari untuk menghasilkan berbagai bentuk (Siyami dkk., 2023). Guru mampu meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa/siswi dengan cara bermain playdough dengan memberikan aktivitas yang melibatkan kepekaan yang dimiliki anak terhadap bentuk dan warna. Misalnya, mengajak anak membuat bentuk yang disesuaikan dengan tema besar dalam pembelajaran (Hewan dan tumbuhan). Hal ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial, imajinasi, dan kreativitas. Pembelajaran yang menyenangkan itu bukan berarti belajar yang mudah. Tetapi, anak akan belajar sesuai potensi dan kemampuannya sehingga mereka bisa berkembang optimal.

D. Simpulan

Bermain playdough membuat anak terlatih dalam daya imajinasinya untuk membentuk suatu pola dengan berbagai macam warna. Dari hasil pengamatan ada peningkatan di setiap pertemuan yang terjadi saat sebelum dan sesudah perencanaan dan pemahaman kepada anak. Presentase indikator keberhasilan kelas tertinggi mencapai 81% termasuk dalam kategori sangat baik (BSB). Peneliti menyimpulkan bahwa media bermain playdough efektif meningkatkan kecerdasan visual-spasial melalui stimulasi kreativitas, koordinasi tangan-mata, kepekaan terhadap bentuk dan warna, ketangkasan, dan kekuatan tangan. Terakhir, pentingnya memberikan apresiasi setiap hasil karya anak, agar anak merasa percaya diri dan yakin dengan hasil karya buatannya.

Referensi

- Arifudin, O., Setiawati, E., Chasanah, D. N., Jalal, N. M., Minhatul, Arif, Suwenti, R., Yenni, Y., Puspitasari, D., Aprina, A., Rahmawati, H. K., Rahmat, A., & Dewi, N. W. R. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Cv Widina Media Utama. <https://Repository.Penerbitwidina.Com/Ru/Publications/348343/>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>

- Dini, J. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3578–3589.
- Feni Puspita, S. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle Geometric Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun. [Http://Digilib.Unila.Ac.Id/Id/Eprint/75709](http://Digilib.Unila.Ac.Id/Id/Eprint/75709)
- Hidayati, N., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Flash Card Dan Permainan Playdough Terhadap Pengembangan Karakter Anak Usia Dini (Effects Of Using Flash Cards And Playdough Games On Early Childhood Character Development). *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), Article 2.
- Huda, K., & Hariati, H. (2020). Penggunaan Media Playdough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Hamzanwadi Pancor Tahun Ajaran 2019/2020. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1). <https://doi.org/10.33394/Realita.V5i1.2902>
- Kertamuda, M. A. (2015). *Golden Age-Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas Pada Anak*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Jk9jdwaaqbaj&oi=fnd&pg=pp1&dq=kecerdasan+anak+di+usia+golden+age&ots=sprnpecvie&sig=v29rcvmqtnvohc-rdkvhp9owibq>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini*. 5.
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal of Education Research*, 1(1), 1-8.
- Mila Agriana, B., & Hujjatusnaini, N. (2022). Pendampingan Permainan Playdough Dari Tepung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Habaring Hurung. *Abdimas Mandiri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.1/Jurnal%20dimaspendampingan%20playdof%20noor%20h.pdf>
- Minasadiyah, P., Widiastuti, R. Y., Tyas, M. R., Masruroh, J., & Maghfirah, V. T. (2023). Kegiatan-Kegiatan Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 40–52. <https://doi.org/10.46244/Buahhati.V10i1.2045>
- Purwanti, D., & Yus, A. (2023). The Influence Of Playdough Media On The Achievement Of Cognitive Development Of Children Aged 4-5 Years In Tk Negeri 2 Pembina Medan. *Asian Journal Of Applied Education (Ajae)*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.55927/Ajae.V2i3.5127>
- Rahmadani, M., & Salwiah, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Bentuk Geometri Melalui Media Play Dough. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 2(2), 159. <https://doi.org/10.36709/Jrga.V2i2.8366>
- Shiddiq, J. (2021). Kaligrafi Kufi Dan Strategi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial. *Qolamuna : Jurnal Studi Islam*, 6(2), Article 2.
- Siyami, K., Fadlilah, & Jamilah. (2023). Implementasi Play Dough Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Dzurriyat : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.61104/Jd.V1i1.25>
- Sriwahyuni, E., & Nasriah, N. (2021). Pengaruh Menggambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun” Di Tk Daruz Zikra Medan Tuntungan Ta 2019/2020. *Jurnal Usia Dini*, 7(1), 27–37.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara.

- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(3), 9–18.
- Tue, E., Asmah, A., & Haryono, S. E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Bermain Playdough Pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.56393/Lucerna.V1i2.561>
- Widiastita, N., & Anhusadar, L. (2020a). Bermain Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit Di Tengah Pandemi Covid-19. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 50–63. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V1i2.17>
- Widiastita, N., & Anhusadar, L. (2020b). Bermain Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit Di Tengah Pandemi Covid-19. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 50–63.
- Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Tk Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar. *Tematik*, 6(1), 1–7.

S