

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) secara umum adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan kepada anak dari sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun. PAUD bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1 tentang lingkup perkembangan anak usia dini yang sesuai dengan tahapan dan tingkat usia anak dapat dikembangkan melalui 6 aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik- motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Prinsip pendidikan anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Dimana kita telah mengetahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain pada anak merupakan sarana yang sangat menyenangkan, sebab bagi anak bermain dan belajar merupakan suatu kesatuan dan suatu proses terus menerus yang terjadi dalam kehidupannya.

Bermain mempunyai manfaat besar salah satunya adalah meningkatkan kecerdasan anak. Dalam hal ini yang peneliti bahas tentang kecerdasan anak

dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk – bentuk geometri yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Karena dalam bermain anak usia dini dapat mengembangkan ketrampilan berpikir dan mengingat, meningkatkan logis, mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuannya dalam mengelompokkan.

Usia pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak – anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan ular tangga geometri. Permainan ini di harapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Banyak anak yang kecerdasannya tidak diasah dengan baik dan belum bisa menerima pengarahan dengan baik, oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian tentang meningkatkan kecerdasan mengenal bentuk geometri melalui permainan ular tangga geometri.

Dengan kata lain, permainan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematik lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep warna, bentuk, ukuran, ruang, dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan ini juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

Untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran anak usia dini

membutuhkan yang namanya APE (Alat Permainan Edukatif). Alat Permainan Edukatif adalah sebuah sarana yang dapat merangsang aktivitas seorang anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak tersebut menyadarinya, baik menggunakan teknologi yang modern maupun teknologi sederhana bahkan yang bersifat tradisional. Alat Permainan Edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman seorang anak untuk memahami sesuatu.

Pada zaman sekarang ini Alat Permainan Edukatif sangat beragam, ada yang bersifat tradisional, modern dan berbasis digital. Banyak sekolah-sekolah yang menggunakan Alat Permainan Edukatif yang beragam, mulai dari bentuk, warna hingga fungsinya. Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah ada sejak dahulu, namun oleh orang-orang sekarang dimodifikasi dari isi dan ukurannya.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat populer di masyarakat, biasanya ular tangga itu berukuran kecil yang dimainkan di meja, akan tetapi ada juga ular tangga yang berukuran besar, dan yang menjadi bidak/pion dalam permainan ular tangga besar tersebut adalah siswa itu sendiri. Peraturan secara umum dalam permainan ular tangga besar ini adalah setiap siswa akan berjalan didalam setiap kotak yang sudah disediakan. Saat siswa berhenti di kotak yang bergambar tangga, maka siswa tersebut akan langsung naik ke kotak selanjutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Akan tetapi, saat siswa berhenti di kotak yang bergambar ular, maka siswa akan merosot turun ke kotak dimana gambar ekor ular tersebut ada. Jumlah langkah siswa ditentukan dengan dadu

yang berukuran besar. Tidak hanya itu, disetiap kotak akan berisikan bentuk geometri, contohnya, siswa disuruh menebak bentuk yang ada di kotak (Prihatini & Mursid, 2022). Hal ini dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa, karena siswa dapat mengamati dan berpikir dengan melihat secara langsung berbagai macam bentuk geometri, dan tentunya permainan ini sangat menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi perkembangan kecerdasan visual spasial anak di TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan masih kurang berkembang. Khususnya dalam mengenal bentuk geometri. Dari 10 anak di kelompok usia 4-5 tahun ada 2 anak yang belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, 2 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 anak berkembang sangat baik. Dengan jumlah presentase BB 20%, MB 30%, BSH 20%, BSB 30%. Hal ini membutuhkan perhatian khusus untuk memberikan stimulasi perkembangan kecerdasan kepada anak-anak di TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan agar perkembangan kecerdasannya berkembang dengan baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Geometri TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan kecerdasan bentuk geometri pada anak TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan masih rendah.
2. Kurangnya pengetahuan guru untuk menciptakan metode belajar sambil bermain yang menyenangkan.
3. Dengan permainan ular tangga geometri diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan

C. Rumusan Masalah dan Rencana Pemecahan Masalah

Rumusan masalah adalah persoalan atau masalah yang harus dipecahkan sehingga persoalan menjadi jelas. Adapun permasalahan yang timbul adalah :

1. Apakah melalui permainan ular tangga geometri dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan?
2. Bagaimanakah permainan ular tangga geometri dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka rencana pemecahan masalah dan penelitian skripsi ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui beberapa siklus dalam peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga geometri.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya yang tepat digunakan dan meningkatkan hasil belajar anak secara khusus, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun di TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan. visual spasial dalam meningkatkan kecerdasan anak usia 4-5 tahun di TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan serta pengetahuan bagi peneliti, yang di dapatkan dari berbagai kajian disiplin ilmu mengenai kecerdasan anak usia dini dengan menggunakan metode permainan ular tangga geometri diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peneliti, sehingga dapat di terapkan baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Secara praktis

- a. Manfaat bagi anak didik

1. Anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda – benda konkrit, gambar – gambar atau bentuk–bentuk di sekitar kita.
2. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan ketrampilan mengenal bentuk.
3. Anak dapat memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.

b. Manfaat bagi guru

1. Guru mendapatkan pengetahuan baru maupun ide–ide tentang pelaksanaan pembelajaran.
2. Guru dapat meningkatkan ketrampilan dan memilih alat peraga ataupun metode yang tepat yang tepat dalam pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kualitas profesional guru dalam melakukan pembelajaran.

c. Manfaat bagi orang tua

Di harapkan dapat menjadi wawasan dalam memberikan stimulasi pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak untuk merangsang kecerdasan anak.

d. Manfaat bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya.

e. Manfaat bagi Peneliti

1. Dapat menambah pengalaman dalam bidang penelitian yang dilakukan.
2. Dapat mengembangkan pengetahuan khususnya dalam proses meneliti tentang peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga geometri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

1. KAJIAN PUSTAKA

a. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini sebagai pembanding dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 1. Penelitian yang relevan

NO	Nama/Tahun/Judul	Jenis	Hasil Penelitian
1	Pa'indu S, Sinaga R, Keriapy F . (2021). Studi kecerdasan visual spasial pada anak usia 5 – 6 tahun melalui sentra balok	Penelitian kepustakaan	Anak yang cerdas secara visual-spasial memiliki kelebihan seperti: anak cepat memahami penjelasan dari guru yang berhubungan dengan bangunan yang akan dibuat, anak dapat melakukan lebih dari perintah guru, anak dapat memadukan warna dengan baik, anak membangun dengan indah, rapi dan bervariasi dan anak senang melakukan serta menikmati bermain balok. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial pada anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui sentra balok.

2	Feby Atika Setiawati dan Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular	Metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan strategi permainan ular tangga tantangan dalam mengembangkan kognitif pada
	Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini		anak usia dini bahwa dalam penerapan permainan ular tangga tantangan yang dilakukan cukup guru sudah efektif namun masih ada kendalanya yaitu dalam permainan ular tangga tantangan ini anak dituntut melakukan tantangan yang ada dalam kotak terakhir anak berhenti dan masih banyak anak yang belum memahani tantangan yang dimaksud oleh gurunya.
3	Safira dan Fidesrinur. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun	PTK	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Melur. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan dalam mengenalkan bentuk geometri dilakukan dengan media maze geometri yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak.

4	Winda widyaningyas (2021) Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Bahan Alam Batu Pelangi	PTK	Berdasarkan hasil penelitian dan dipembahasan (data masuk), pada bab IV dapat disimpulkan bahwa melalui media alam batu pelangi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak B Usia 4-5tahun di PPT Tunas Bangsa Kota Surabaya. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan di setiap pertemuan di setiap siklusnya.
5	Anti Marifah (2018) Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam mengenal Bentuk Geometri melalui permainan konstruktif pada kelompok A di TK Hikari	PTK	Berdasarkan hasil penelitian dan dipembahasan yang telah dilakukan bahwa melalui penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Hikari.

Dari penelitian relevan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian berbeda dengan yang peneliti lakukan yaitu: “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Geometri di TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan”.

2. KERANGKA TEORITIS

a. Pengertian Kecerdasan

Gardner (2018) Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Pada hakikatnya kecerdasan itu

tidaklah tunggal (IQ) saja tetapi kecerdasan itu bersifat majemuk, itu artinya setiap orang mempunyai kekuatan pemahaman berbeda dan berdiri sendiri dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan untuk menciptakan suatu produk atau karya.

Howard Gardner dengan teori *Multiple Intelegenes* (kecerdasan majemuk) memberikan dampak yang sangat besar pada pemikiran dan praktik di bidang pendidikan. Pada tahun 2018, Howard Gardner mengemukakan teori yang disebut dengan *Multiple Intelegenes* dalam Bukunya *Frame Of Mind*. Teori ini mengatakan, ada banyak cara dan anak-anak dapat menggunakan intelegensinya yang berbeda untuk mempelajari sebuah ketrampilan atau konsep. Secara lebih terperinci Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan:

1. Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.
2. Sebuah perangkat ketrampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya.
3. Potensi untuk menciptakan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Menurut Bandler dan Grinder dalam DePotter (2016) kecerdasan merupakan ungkapan daricara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan dan komunikasi; sedangkan Markova meyakini bahwa orang tidak hanya

cenderung pada satu modalitas, mereka juga memanfaatkan kombinasi modalitas tertentu yang memberi mereka bakat dan kekurangan alami tertentu. Adapun modalitas yang dimiliki oleh setiap individu dapat dibagi menjadi 3 yaitu modalitas visual, auditorial, dan kinestetikal.

Berikut akan dipaparkan tentang modalitas yang dimiliki setiap individu disertai dengan metode pembelajaran yang harus digunakan.

Visual, orang dengan modalitas visual belajar melalui apa yang mereka lihat. Modalitas ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat. Individu yang memiliki modalitas visual dicirikan dengan suka akan keteraturan, memperhatikan sesuatu secara detail, selalu menjaga penampilan, mengingat dengan gambar atau dari membaca dan mengingat apa yang dilihat. **Ciri Perilaku**, selalu meletakkan sesuatu secara rapi dan teratur, berbicara dengan cepat dan sering menjawab dengan singkat, pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka, biasanya tidak terganggu dengan keributan, serta lebih suka membaca dari pada dibacakan, lebih suka karya seni tiga dimensi dari pada musik.

Auditorial, orang dengan modalitas auditorial belajar melalui apa yang mereka dengar. Individu dengan modalitas auditorial biasanya memiliki perhatian yang mudah terpecah, berbicara dengan pola berirama, belajar dengan mendengarkan, menggerakkan bibir dan bersuara saat membaca, senang berdialog secara internal dan eksternal. **Ciri Pelaku**, mudah terganggu oleh keributan, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, berirama dan warna suara, mereka sulit untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita, lebih

pandai mengeja dengan keras dari pada menuliskannya, lebih suka gurauan dari pada membaca komik.

Kinestetika, orang dengan modalitas kinestetika belajar lewat gerakan dan sentuhan. Individu dengan modalitas kinestetik biasanya senang menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak bergerak, belajar dengan melakukan, menunjuk tulisan saat membaca, mengingat sambil berjalan dan melihat. **Ciri perilaku**, berbicara dengan perlahan, menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian, selalu berorientasi pada fisik dan banyak gerak, menghafal dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh.

b. Jenis – jenis Kecerdasan

Gardner dalam Sujiono (2018) merupakan definisi kecerdasan yang berbeda untuk mengukur cakupan yang lebih luas potensi manusia, baik anak-anak maupun dewasa. Gardner membaginya menjadi sembilan kecerdasan yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematika, kecerdasan fisik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan musikal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial.

c. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan

Setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda. Itu karena dipengaruhi oleh beberapa faktor (EVIANI, 2015). Tentang faktor itu mempengaruhi kecerdasan sebagai berikut:

- 1) Faktor keturunan jika faktor ini ditentukan oleh sifatnya dilahirkan
- 2) Faktor minat dan karakter pribadi, minat mengarah pada tindakan

menuju tujuan dan merupakan dorongan untuk tindakan ini.

- 3) Faktor pembentukan di mana pembentukan adalah semua kondisi di luar dirinya sendiri sesuatu yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan.
- 4) Faktor pematangan yang dialami oleh setiap organ tubuh manusia tumbuh kembang.
- 5) faktor kebebasan, artinya orang dapat memilih cara-cara tertentu untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

d. Kecerdasan Mengenal Bentuk Geometri

Mengenal bentuk geometri pada usia dini merupakan tahap perkembangan yang sangat penting karena pada tahap perkembangan ini anak sudah mampu mengidentifikasi, menunjuk dan menyebutkan bentuk geometri. Dengan membangun konsep berpikir anak tentang geometri, anak mendapatkan pemahaman mengenal banyak bentuk dan mengeksplorasi banyak konstruksi, kemudian anak dapat membedakan bentuk seperti segi empat, segitiga dan lingkaran. Pengenalan berbagai bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya anak diajak bermain dengan mengamati benda-benda yang ditemukan. Saat anak berhadapan dengan benda lain, anak belajar mengenal bentuk geometris. Misalnya, ketika seorang anak melihat bola, dia berpikir apakah bentuk bola itu lingkaran.

Cara meningkatkan kecerdasan mengenal bentuk:

- 1) Mengenal bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan

sederhana sejak bayi, misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri dan berbagai warna.

- 2) Mengenalkan bentuk melalui sajak berirama dan lagu.
- 3) Eksplorasi pikiran melalui diskusi dan olah pikir ringan.
- 4) Pengenalan pola.
- 5) Eksperimen, membawa anak berjalan-jalan ke luar rumah, biarkan anak bereksplorasi dengan lingkungan.
- 6) Memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika.

e. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial ini memungkinkan orang membayangkan bentuk-bentuk geometri atau tiga dimensi lebih mudah. Ini karena ia mampu mengamati dunia spasial secara akurat dan mentransformasi persepsi ini, termasuk didalamnya adalah kapasitas untuk memvisualisasikan, menghadirkan visual dengan grafik atau ide spasial dan untuk mengarahkan diri sendiri dalam ruang secara tepat.

Amstrong mengatakan bahwa setiap anak memiliki kapasitas untuk memiliki sembilan kecerdasan. Kecerdasan- kecerdasan tersebut ada yang dapat sangat berkembang, cukup berkembang, dan kurang berkembang. Tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya fokus untuk mengkaji lebih mendalam tentang kecerdasan visual-spasial anak. Kecerdasan visual-spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikirannya atau kemampuan anak

berpikir dalam bentuk visual untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban. Kecerdasan visual-spasial juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang berkaitan dengan memadukan ciri-ciri objek atau benda yang ada di lingkungan sekitar dalam bentuk gambar mental yang dapat diungkapkan kembali dalam bentuk informasi rinci, gambar, lukisan, pahatan dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas dan hubungan antara unsur-unsur tersebut. Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang atau kemampuan anak berpikir dalam bentuk visual untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

Sementara L. L. Thurstone, pelopor psikometri, seperti dikutip oleh Gardner dalam bukunya *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intellegences* dalam Ayahbunda (2021), membagi kemampuan visual spasial dalam tiga komponen:

1. Kemampuan untuk mengenali identitas sebuah objek ketika objek itu ada dari sudut pandang yang berbeda.
2. Kemampuan untuk membayangkan gerakan atau perpindahan tempat yang terjadi secara internal pada sebuah konfigurasi. Misalnya, saat bermain balok, si anak dapat membayangkan kalau sebuah balok dipindahkan nantinya akan terbentuk sebuah bangun seperti yang anak inginkan.
3. Kemampuan untuk memahami hubungan spasial antara

tubuhnya atau dirinya dengan benda lain. Misalnya, saat anak naik sepeda anak bisa memperkirakan jarak antara dirinya dengan sebuah pohon.

e. Manfaat Kecerdasan Visual Spasial

Dengan meningkatkan kecerdasan spasial visual anak, kita akan bisa:

1. Membantu anak menggunakan imajinasi dan kreativitasnya untuk memecahkan masalah sehari-hari.
2. Bantu mereka memunculkan ide-ide baru.
3. Dorong mereka untuk lebih fleksibel tentang berbagai hal.
4. Meningkatkan daya ingat anak.
5. Bantu mereka mengekspresikan perasaan dan emosi.

Kecerdasan visual-spasial sangat penting dalam pembelajaran untuk mengajar Kecerdasan visual-spasial dapat membantu siswa dalam banyak hal, seperti menemukan cara/ide dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

1. Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial

Ciri-ciri orang dengan kecerdasan visual spasial sebagai berikut:

1. Belajar dengan melihat dan mengamati objek. mengerti dengan dan wajah, objek, bentuk dan warna secara detail dan keseluruhan penglihatan target.

2. Mengemudikan diri dan memahami objek yang efisien di
 ,misalnya mengendarai mobil, mendayung perahu, memimpin perjalanan
 berupa celah atau mencari jalan di hutan tanpa jejak sampai sekarang.
3. Menerima membaca surat, peta dan grafik. Dia juga bisa membaca
 penyajian grafis dan media visual lainnya.
4. Senang membuat sketsa, menggambar, melukis, memahat dan bekerja
 yang lain mengacu pada bentuk visual.
5. Menyenangkan membuat mainan konstruksi 3D seperti origami Jembatan,
 rumah atau kontainer. Dia juga mampu berubah Objek dalam imajinasinya
 dan kemampuan membayangkan memindahkannya objek dalam
 pikirannya.
6. Mampu melihat sesuatu dari sudut pandang dan sudut pandang yang
 berbeda, atau Mendeteksi objek yang "tersembunyi" di bawah objek lain.
 Mampu mengidentifikasi pola bentuk nyata atau hampir tidak terlihat /halus.

3. PERMAINAN ULAR TANGGA GEOMETRI

a. Pengertian bermain

Bermain merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh

keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan seseorang. Parten, dalam Dockett dan Fler, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa, dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Menurut Battelheim, bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (Mujib, Rahmawati, 2016) Dalam pembelajaran tidak terlepas dari permainan karena dengan permainan bisa menambah kecerdasan anak. Permainan sudah lama digunakan dalam pembelajaran, selain menarik perhatian anak juga mudah dipahami oleh anak. Permainan akan memberi pengalaman belajar yang nyata dan mudah dipahami oleh anak. (Hakim, 2015 : 05), (Ardini & Lestarinigrum, 2018)

b. Jenis- jenis Bermain

Menurut Santrock 2019 mengemukakan bahwa Jenis bermain yang sesuai dengan anak usia sekolah adalah pola bermain kooperatif yaitu merupakan pola bermain paling sesuai untuk anak usia sekolah. Hal ini karena pada usia sekolah anak mengembangkan hubungan sosialnya dengan orang lain terutama dengan teman sebaya. Kooperatif merupakan jenis bermain yang sesuai dengan anak usia sekolah menunjukkan bahwa bermain aktiflah yang paling sesuai bagi mereka, sebab kooperatif hanya terwujud ketika anak bermain aktif. Akan tetapi bermain pasif juga penting untuk

penyesuaian pribadi dan sosial anak serta keseimbangan diantara keduanya patut dijaga. Diantara jenis bermain pasif seperti televisi, computer, gadget. Menurut rahmat dalam artikelnya, permainan itu dapat dibagi menjadi lima jenis, di antaranya: permainan fungsi (gerak), permainan membentuk, permainan ilusi, permainan menerima (reseptif), dan permainan sukses.

Adapun Hurlock dalam Fadillah, dkk, 2014:36-37 menggolongkan dua macam permainan yang ada, yaitu:

1. Bermain aktif, ialah bermain yang kesenangannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Bermain aktif banyak melakukan aktivitas dan banyak mengeluarkan energi pada tubuh. Pada bermain aktif anak memiliki inisiatif untuk secara aktif menghasilkan sesuatu dan tidak sekedar menerima. Beberapa yang termasuk bermain aktif yaitu sensoromotor (menjelajahi lingkungan), bermain drama, mengoleksi barang seperti kaleng atau stiker, petak umpet.
2. Bermain pasif, yaitu permainan yang bersifat hiburan semata, artinya anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan. Dalam hal ini kesenangan anak diperoleh dengan memerhatikan aktivitas orang lain. Seorang anak dikatakan bermain pasif ketika ia tidak secara aktif melakukan kegiatan tertentu. Dalam bermain pasif, anak lebih banyak menerima sesuatu seperti buku atau film. Bermain pasif membutuhkan relatif lebih sedikit energi dibandingkan bermain aktif, yang termasuk dalam bermain pasif

seperti membaca yang biasanya anak sudah lelah sedang sendiri atau sakit, menonton film maupun acara televise, mendengarkan radio, mendengarkan musik.

c. Permainan Ular Tangga Geometri

Biasanya ada permainan ular tangga khusus untuk taman kanak-kanak, tanda tampilan gambar papan lebih sempurna dibandingkan dengan ular tangga untuk anak sekolah dasar. Ular Tangga adalah sebuah permainan yang melibatkan anak-anak dalam permainan ini anak berperan aktif. Permainan ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kekuatan model interaktif anak dalam bermain, permainan ular tangga dalam pembelajaran menjadikan permainan ini disenangi anak (A. A. Dewi & Ratna, n.d.). Media dalam hal ini permainan ular tangga tujuannya adalah untuk meningkatkan prestasi siswa, semangat belajar dan kemauan belajar, keberanian mengemukakan pendapat yang mempengaruhi reproduksi hasil belajar siswa dan dapat memperlancar penyampaian bahan ajar bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran, dengan media pembelajaran

diharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada dasarnya, siswa melakukan aktivitas sehari-hari melalui belajar dan bermain (T. L. Dewi et al., 2017).

Tahapan permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Pahami tujuan permainan.
2. Putuskan siapa yang bermain lebih dulu.

3. Lempar dadu dan bergeraklah sesuai dengan angka yang muncul di dadu
4. a) naiklah melalui tangga
b) turun saat berada di kotak / kotak ular
5. Ambil giliran tambahan saat anda mendapatkan angka 6
6. Untuk memenangkan permainan, berhentilah di kotak terakhir. Dalam permainan ular tangga geometri ini kotaknya hanya 30 dan kotak tersebut bergambarkan bentuk-bentuk geometri. Setiap anak akan menyebutkan bentuk geometri jika berhenti.

Adapun manfaat dari permainan ular tangga adalah Permainan tradisional dapat digunakan untuk melatih aktivitas sosial dengan teman sebayanya, karena bermain ular tangga dapat membantu anak anda melatih komunikasi dan menjalin pertemanan. Dengan angka yang keluar dari dua dadu tersebut, anak anda dapat belajar angka sederhana dan matematika, yang secara tidak langsung melatih kemampuan berpikirnya. Segitiga digunakan sebagai orang dan kubus adalah kotak tempat anak anda akan mengenali bentuk dan warna, karena ular dan tangga didominasi oleh gambar.

Permainan ular tangga ini dapat mengajarkan anak pelajaran sederhana karena mereka perlu bersabar saat menunggu giliran saat bermain dengan lawan, pelajari fakta sederhana tentang kalah dan menang saat kalah, anda bisa mengajarkan kesabaran anak dan mengajak mereka lagi untuk bermain berlatih untuk. menang di masa depan, dan ketika mereka menang,

anda harus mengajarkan kerendahan hati dan rasa ingin mempertahankan diri dan berjuang untuk pertandingan berikutnya.



Gambar 3.1 media permainan ular tangga geometri

4. KERANGKA BERPIKIR

Siswa dengan potensi kecerdasan visual spasial yang rendah akan kesulitan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi dalam pemikiran atau kemampuan, khususnya dalam matematika materi geometri. Kecerdasan visual spasial mengacu pada kecerdasan kemampuan seseorang untuk secara akurat memahami dunia ruang visual dan mampu mengubah persepsi tersebut kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang menyediakan kebebasan anak untuk mengekspresikan diri melalui visualisasi menggambar sebuah objek.

Meningkatkan kecerdasan visual spasial dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan bermain yang menyenangkan yaitu dengan permainan ular tangga geometri.

Dari pemikiran ini dapat diduga bahwa dengan permainan ular

tangga geometri dapat meningkatkan dan mengoptimalkan kecerdasan anak pada lembaga TK Dharmawanita I Jumo Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan, yang dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Hal ini dapat dilihat melalui gambar berikut :

