

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Permainan Sentra Balok

a. Pengertian Sentra

Sentra dalam pendidikan anak usia dini adalah area bermain yang dirancang dengan tema tertentu untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Moeslichatoen (2020), pembelajaran berbasis sentra merangsang anak untuk belajar melalui pengalaman secara langsung (*learning by going*) sehingga diharapkan dapat memahami pengetahuan secara mudah dan gampang diingat oleh anak tersebut.

Sentra dalam pembelajaran anak usia dini adalah area atau sudut bermain yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar terarah melalui aktivitas tertentu. Menurut Rahayu (2020), pendekatan sentra memungkinkan anak belajar secara aktif, mandiri dan terintegrasi karena setiap sentra dirancang sesuai dengan bidang perkembangan tertentu, misalnya sentra balok, sentra seni, sentra persiapan dan lain-lain. Di setiap sentra, anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah dan berinteraksi sosial. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan media bermain, mengamati dan membimbing sesuai dengan kebutuhan anak tersebut.

b. Pengertian Permainan Sentra Balok

Sentra adalah kegiatan yang memfokuskan pada tema, keahlian, atau subjek tertentu. Kebanyakan sentra ini dikelola sendiri oleh anak, yang melakukan kegiatan secara mandiri.

Suatu sentra memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain sambil belajar. Sentra ini juga akan memberikan sarana yang luar biasa untuk menemukan tingkat kemampuan berbeda yang di miliki anak-anak di kelas.

Sentra balok adalah media berbentuk bangun ruang tiga dimensi yang memiliki enam sisi, dua belas rusuk dan delapan titik sudut. Balok disebut kubus juga dibentuk oleh enam persegi yang sama dan sebangun. Bermain sentra balok merupakan contoh jenis bermain bebas (*open ended play*), yaitu permainan yang memberikan ruang kepada anak untuk berkreasi secara bebas sesuai dengan imajinasinya dan tidak terpaku pada aturan yang kaku dalam membuat bangunan tertentu (Hasbi, 2021). Bermain sentra balok merupakan kegiatan yang menantang dimana anak dapat membangun berbagai bentuk benda, menumpuk balok sseperti menara atau membongkar pasang balok menjadi bentuk lainnya.

Permainan sentra balok merupakan salah satu sarana bermain yang dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Bermain balok merupakan kegiatan yang bersifat edukatif dan konstruktif, dan dapat memberikan banyak manfaat bagi perkembangan dan belajar anak. Contoh manfaat bermain balok antara lain memberikan kesempatan pada anak untuk belajar mengendalikan permainan, melatih kosentrasi, mengembangkan rasa percaya diri, kesabaran, mengasah kecerdasan dan meningkatkan keterampilan. Selain itu, bermain sentra balok dapat memfasilitasi anak untuk berpikir kritis, berkomunikasi dan bekerja sama.

Sentra balok dapat membuat anak mengenal bentuk-bentuk dan penataan di lingkungan sekitarnya. Saat anak bermain dengan balok, cat lukis, menggambar, menggantung bentuk-bentuk geometri dan mengembalikan balok ke rak. Dengan secara tidak sadar anak sedang belajar tentang bangun datar dan bangun ruang serta kegunaannya. Pertama, anak belajar mengenal bentuk-bentuk sederhana, seperti bentuk segitiga, lingkaran dan segi empat. Kedua, anak belajar karakteristik dari setiap bentuk geometri tersebut. Selanjutnya, anak belajar menerapkan pengentuannya untuk berkreasi membangun menggunakan bentuk-bentuk geometri yang sudah disediakan.

Beberapa contoh kegiatan yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang pada anak adalah sebagai berikut (Habibu, 2019:51);

1) Mengajak anak bermain dengan meniup busa sabun menggunakan sedotan plastik yang ditekuk pada bagian ujungnya sehingga membentuk lingkaran lalu diikatkan ke batang sedotan. Ajak anak untuk mengamati bentuk gelembung-gelembung sabun yang membentuk lingkaran saat ditiupkan oleh anak.

2) Sediakan kardus-kardus bekas seperti kardus obat atau kardus susu, botol-botol plastik, sedotan plastik, kertas berwarna dan lain-lainnya. Ajak anak untuk membangun sebuah halaman impiannya untuk tempat bermain menggunakan barang-barang bekas tersebut.

c. Tujuan Permainan Sentra Balok

Tujuan utama permainan sentra balok adalah mendukung perkembangan menyerluruh anak melalui media. Beberapa tujuan spesifiknya antara lain (Masitoh & Tjandras, 2021):

- 1) Mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak untuk dapat menciptakan berbagai bentuk bangunan, kendaraan atau objek lain sesuai ide mereka
 - 2) Melatih koordinasi motorik halus dan kasar menyusun dan menyeimbangkan balok melibatkan gerakan tangan, mata dan tubuh.
 - 3) Meningkatkan pemahaman konsep spasial, anak belajar mengenali arah jarak, ukuran dan posisi melalui penataan balok.
 - 4) Menumbuhkan keterampilan sosial saat bermain bersama, anak belajar berbagi, bergiliran, bekerja sama dan berkomunikasi.
 - 5) Mengenalkan konsep sains dan matematika sederhana agar anak dapat belajar tentang berat, tinggi, panjang, bentuk, serta prinsip keseimbangan.
- d. Manfaat Permainan Sentra Balok

Permainan sentra balok memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia dini, diantara lainnya (Mulyasa, 2021):

- 1) Perkembangan kognitif. Anak dapat belajar memecahkan masalah, merencanakan dan berani mengambil keputusan.
- 2) Perkembangan bahasa. Anak dapat menggunakan kosakata batu saat menjelaskan bangunan atau berkomunikasi dengan teman sebayanya.

- 3) Perkembangan emosional. Anak dapat belajar mengendalikan emosi saat bangunan runtuh atau saat harus berbagi balok dengan temannya.
 - 4) Perkembangan sosial. Anak dapat memahami aturan yang ada, belajar bekerja sama dan membangun rasa percaya diri.
 - 5) Perkembangan fisik. Aktivitas mengangkat, memindahkan dan menyusun balok untuk memperkuat otot tangan dan mengkoordinasi gerakan.
- e. Impelementasi Metode Sentra

Kegiatan belajar yang dilakukan dengan bermain memberikan ruang yang luas kepada anak untuk bereksplorasi dan menemukan pengalaman yang bermakna. Jean Piaget mengatakan, anak-anak mampu melakukan percobaan dengan mandiri. Guru, tentu saja dapat menuntun anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang tepat. Tetapi, agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri (Akbar, 2020:167).

Dalam proses pembelajaran sentra ini dibutuhkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Penataan lingkungan bermain
- 2) Kegiatan sebelum masuk kelas dan penyambutan anak
- 3) Pembukaan atau pengalaman gerakan dasar
- 4) Transisi
- 5) Kegiatan Inti
- 6) Makan bersama
- 7) Kegiatan penutup

f. Metode Permainan Sentra Balok

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau prosedur yang ditempuh pendidik dalam mengelolah pembelajaran yang efektif dan efisien. Disesuaikan dengan tuntutan dan karakteristik yang berbeda antara anak dengan orang dewasa. Untuk itu, guru perlu menyiapkan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak secara optimal. Sehingga tumbuhnya sikap dan kebiasaan berperilaku positif yang mendukung pengembangan berbagai potensi dan kemampuan anak.

Menurut Mayesky (2021), Permainan konstruktif seperti balok tidak hanya membantu anak mengenal bentuk, ukuran dan pola. Tetapi juga menumbuhkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan cara berpikir logis. Pada anak usia 5-6 tahun, permainan ini menjadi sarana penting untuk mengembangkan keterampilan membangun hubungan spasial, memahami konsep keseimbangan dan mengasah koordinasi mata hingga tangan.

g. Prinsip-Prinsip Metode Permainan Sentra Balok

Penerapan Metode Permainan Sentra Balok, berlandaskan pada beberapa prinsip utama yaitu (Isjoni, 2021):

- 1) Berpusat pada anak. Anak akan diberikan kebebasan dalam memilih kegiatan yang sesuai dengan minatnya, sehingga pembelajaran tersebut lebih bermakna.
- 2) Belajar melalui bermain. Aktivitas dirancang dalam bentuk permainan yang lebih terarah untuk mencapai tujuan yang tertentu.

- 3) Lingkungan kaya stimulasi. Sentra dilengkapi dengan beberapa alat dan bahan yang bervariasi untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
- 4) Pengalaman yang nyata. Anak dapat mengalami, mempraktikkan dan mengulang kegiatan secara langsung sehingga konsepnya lebih mudah dipahami
- 5) Interaksi sosial positif. Anak dapat belajar berkolaborasi, bergiliran dan memecahkan masalah bersama dalam suasana yang menyenangkan.

h. Metode Permainan Sentra

1) Metode Bermain

Bermain adalah latihan untuk menghubungkan macam-macam pengetahuan dan keterampilan kecerdasan spasial yang baru dialami, sehingga bisa berfungsi secara teratur. Menurut Khajidah bermain merupakan wahana bagi anak untuk melakukan kegiatan bermacam-macam eksperimen tentang bermacam konsep yang sudah dikenal dan belum dikenal (Khajidah, 2021:27).

Aktivitas bermain dilakukan oleh anak dengan cara mendengar dan mengamati. Bermain memberikan pengaruh besar bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Salah satu prinsip dalam pembelajaran pada anak usia dini disebutkan bahwa pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pilihan metode dan alat bermain yang tepat dan bervariasi serta memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekitar lingkungan anak (Akbar, 2020:55).

2) Metode Demonstrasi

Demonstrasi berarti menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan. Dalam demonstrasi pendidikan mencontohkan dan menjelaskan cara mengerjakan sesuatu (Akbar, 2020:81). Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memperlihatkan kepada seluruh murid tentang cara melakukan sesuatu. Metode demonstrasi lebih meningkatkan pengertian pada anak sehingga anak dapat mengamati pelajaran dengan baik. Proses melihat akan mempermudah anak untuk merekam informasi atau pelajaran ke dalam memori mereka.

Halimah mengatakan bahwa metode demonstrasi merupakan suatu cara menyajikan pembelajaran melalui peragaan dan mempertunjukkan kepada anak-anak tentang suatu proses. Prosedur adalah pembuktian pada suatu materi pelajaran dengan cara menunjukan benda secara fisik ataupun benda duplikat sebagai bahan untuk meningkatkan pengertian dalam pembelajaran bagi anak (Khajidah, 2021:33).

2. Kecerdasan Spasial

a. Pengertian Kecerdasan Jamak

Kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) adalah teori yang dikembangkan oleh Howard Gardner pada tahun 1984 (2011:06), yang menyatakan bahwa setiap individu yang memiliki berbagai jenis kecerdasan yang dapat berkembang secara berbeda-beda sesuai dengan lingkungan, pengalaman dan proses pembelajaran yang dilaluinya. Gardner (2021) menegaskan bahwa kecerdasan tidak bersifat tunggal seperti

yang diukur melalui IQ, melainkan mencakup berbagai aspek kemampuan seperti:

- 1) Kecerdasan linguistik, yaitu kecerdasan yang menggunakan bahasa yang secara efektif.
- 2) Kecerdasan logis-matematis, yaitu kecerdasan yang memiliki penalaran dan perhitungan.
- 3) Kecerdasan spasial, yaitu kecerdasan yang memahami ruang dan bentuk.
- 4) Kecerdasan kinestetik-jasmani, yaitu kecerdasan yang mampu mengontrol gerakan tubuh.
- 5) Kecerdasan musikal, yaitu kecerdasan yang memiliki kemampuan kepekaan terhadap nada, irama dan melodi.
- 6) Kecerdasan interpersonal, yaitu kecerdasan yang mampu memahami orang lain.
- 7) Kecerdasan intrapersonal, yaitu kecerdasan yang mampu memahami diri sendiri.
- 8) Kecerdasan naturalis, yaitu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap alam dan lingkungan.

Teori ini dapat membantu guru melihat bahwa setiap anak memiliki keunggulan dan gaya belajar yang berbeda yang perlu difasilitasi dalam pembelajaran.

b. Pengertian Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial pada anak adalah kemampuan untuk berpikir, memahami dan memproses suatu dalam bentuk visual. Apa yang mereka lihat akan dipikirkan dalam beberapa tahapan secara baik dalam bentuk tiga dimensi. Mereka akan memahami beberapa tata letak, bentuk dan arah jalan yang pernah mereka lewati. Yang menjadi lebih mengejutkan lagi, sekali melewati

jalan tersebut mereka langsung bisa menunjukkan arah jalan yang harus dilalui (Willis, 2022:64). Anak yang memiliki kecerdasan spasial yang baik akan dengan mudah belajar ilmu mengukur ruang.

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk melihat secara detail dan bisa menggunakan kemampuan tersebut untuk melihat segala objek yang diamati (Akbar, 2020:139). Kecerdasan ini bisa merekam dan mampu menggambarkannya kembali. Kecerdasan ini merupakan kemampuan yang memberikan persepsi dunia spasial visual secara akurat dan mentransformasikan persepsi dunia spasial visual tersebut. Kecerdasan ini dimiliki oleh pilot, arsitek, penemu dan insinyur.

c. Ciri-Ciri Kecerdasan Spasial

Kemampuan mengekspresikan dunia spasial secara akurat tersebut sangat berguna dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, kecerdasan ini juga meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan antarunsur. Kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual atau spasial dan mengorientasikan diri secara tepat dalam matrik spasial. Adapun ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan ini sebagai berikut (Habibu, 2019:45);

- 1) Memberikan gambaran visual yang jelas ketika menjelaskan sesuatu.
- 2) Memudahkan untuk membaca peta, grafik dan diagram.
- 3) Menggambar sosok orang atau benda persisi aslinya.
- 4) Senang melihat film, slide, foto-foto dan karya seni lainnya

- 5) Sangat menikmati kegiatan visual, seperti teka-teki, *jigsaw*, *maze* atau sejenisnya.
 - 6) Suka melamun dan berfatasi.
 - 7) Mencoret-coret diatas kertas atau dibuku tugas sekolah.
 - 8) Lebih memahami informasi lewat gambar daripada kata-kata atau uraian.
 - 9) Menonjol dalam mata pelajaran seni.
- d. Faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Kecerdasan Spasial

Banyak faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kecerdasan spasial, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kecerdasan spasial dapat dijelaskan sebagai berikut (Daud, 2023:68):

- 1) Faktor hereditas atau keturunan, teori hereditas atau nativisme yang diperioleh oleh filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir yang sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
- 2) Faktor lingkungan, teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh Jonh Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun.
- 3) Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- 4) Faktor pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang akan memengaruhi perkembangan *intelengensi*.

- 5) Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.
 - 6) Faktor kebebasan, kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah tersebut dan juga dapat bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya.
- e. Tahapan Perkembangan Kecerdasan Spasial Anak Usia 5-6 Tahun

Anak Usia 5-6 tahun berada tahap pembangunan dengan perencanaan yang lebih matang. Pada saat ini, anak mulai memikirkan bentuk, ukuran dan fungsi dari bangunan sebelum menyusunnya. Aktivitas bermain balok dapat melatih anak untuk mengembangkan kemampuan melihat hubungan antara bentuk, ukuran, posisi dan arah.

Menurut *My Teaching Cupboard* (2024) dan *Empowered Parents* (2024), tahap ini dicirikan oleh bangunan yang kompleks, penggunaan simbol atau bentuk nyata, serta keterlibatan kerja sama dengan teman sebayanya.

Tabel 2.1 Tahapan Kecerdasan Spasial Anak Usia 5-6 Tahun

No	Ciri Perkembangan	Contoh dalam Permainan Balok	Kemampuan Spasial yang Dilatih
1.	Merencanakan bangunan sebelum membuat	Anak berkata, “Aku mau membuat rumah bertingkat.” Lalu menyusun balok	Perencanaan Spasial
2.	Bangunan lebih kompleks dan simetris	Membuat menara kembar dengan jembatan penghubung	Mengenali pola dan simetri
3.	Menggunakan simbol atau bentuk nyata	Membuat “bandara” lengkap dengan landasan	Representasi dunia nyata
4.	Bekerja sama dengan teman	Membagi tugas: satu membuat pagar, satu membuat gedung	Kerja sama dan koordinasi spasial
5.	Menggunakan bahasa spasial	Mengucapkan, “Balok ini di atas, yang panjang di bawah”	Pemahaman posisi dan arah

3. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini menurut Ahmad Susanto dalam buku Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini dari usia kosong sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Susanto, 2023:16). Melalui PAUD, diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik-motori, sosial-emosional, bahasa, seni, menguasai sejumlah

pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar untuk berkreasi. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat (1), menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah dan memberikan kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam tahun. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui dengan anak usia dini tersebut.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal. Pada jalur formal diantaranya Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Bustanul Aftal (BA) dan bentuk lain yang sederajat. Sebaliknya pada jalur informal diantaranya pendidikan keluarga, atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, masjid, kelompok pengajian, ibu-ibu PKK, dan lain-lain. Sementara itu, pada jalur non formal seperti posyandu, bina keluarga, balita, dan berbagai layanan anak usia dini lainnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Puskur Depdiknas dalam buku Teori Pembelajaran Anak Usia Dini (Suyadi, 2017: 24) adalah memberikan stimulasi atau rangsangan untuk perkembangan potensi anak agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam hal ini, posisi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan pembentukan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Untuk itu, dilihat secara teoritis dan filosofis yang memiliki tujuan pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada aspek karakteristik anak menjadi orang dewasa berdiri sendiri dan tidak selalu bergantung kepada orang lain. Dewasa dalam pengertian ini yang berarti dewasa dalam berpikir, perasaan, kemauan, umur, tingkah laku, sikap, dan kepribadian atau dengan istilah lain dewasa dalam cipta, rasa dan karsa.

Tujuan dari pendidikan anak usia dini itu sendiri adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan yang ada anak usia dini. Dengan mengembangkan berbagai potensi anak sejak lahir (dini), sebagai persiapan untuk kehidupan dan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Artinya, membentuk anak Indonesia yang berkualitas, adalah anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga

memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar, serta mengarungi kehidupan selanjutnya. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari pendidikan anak usia dini ialah sebagai berikut (Susanto, 2023:23):

- 1) Mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam perkembangan fisiologis yang bersangkutan.
- 2) Memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang dilakukan untuk proses pengembangannya.
- 3) Memahami kecerdasan jamak dan berkaitan dengan perkembangan anak usai dini.
- 4) Memahami arti bermain untuk perkembangan anak usia dini.
- 5) Memahami pendekatan pembelajaran dan mengaplikasikan untuk pengembangan anak usia kanak-kanak.
- 6) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
- 7) Mengintervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi (*hidden potency*), yaitu dimensi perkembangan anak, yang meliputi bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat dan bakat.

8) Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.

c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Prinsip pendidikan anak usia dini menurut Eliyyil Akbar (2020:9).

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak.
- 2) Lingkungan yang kondusif.
- 3) Menggunakan pembelajaran terpadu.
- 4) Mengembangkan keterampilan hidup.
- 5) Menggunakan berbagai media dan sumber pembelajaran.
- 6) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Asniarti (2020), Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Dengan Kemampuan Mewarnai Melalui *Finger Painting* di TK IT Ummi Kota Bengkulu”. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwasannya ada kecerdasan visual spasial pada anak setelah diberikan eksperimen melalui kegiatan *finger painting* untuk melihat perbandingan kemampuan *finger painting* dengan beberapa kelas lainnya.

2. Penelitian oleh Lucy Ardiati (2021), Tesis dengan judul “Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam”. Hasil penelitian yang bertujuan untuk memahami perkembangan kognitif dari Jean Piaget dengan Lev Vygotsky dalam berkaitan dengan pendidikan Islam, beserta perbandingan, kesamaan dan perbedaan teori Jean piaget dan Lev Vygotsky terhadap pemikiran Islam.
3. Penelitian oleh Mefi Wulandari (2019), Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu”. Hasil penelitian yang bertujuan untuk melihat perbandingan pengaruhnya permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif, karena anak usia 5-6 tahun tersebut lebih menyukai permainan eksperimen dibandingkan kelas kontrol.
4. Penelitian oleh Nopriana (2021), Skripsi dengan judul “Pengembangan Lingkaran Mobil Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Di TK Dharma Wanita Kembang Mumpo Kabupaten Seluma”. Hasil penelitian yang bertujuan untuk melihat bagaimana perkembangan anak dalam melaksanakan proses belajar dan bermain lingkaran mobil angka untuk melihat perkembangan kognitif pada anak tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berangkat dari permasalahan bahwa masih banyak anak usia dini yang belum mendapatkan stimulasi optimal untuk mengembangkan kecerdasan spasial mereka. Kecerdasan spasial adalah kemampuan anak dalam mengenali bentuk, posisi dan hubungan antar objek di ruang sekitarnya. Salah satu metode yang diyakini efektif untuk menstimulasi kemampuan ini adalah permainan sentra balok, yaitu kegiatan bermain konstruktif dengan media balok yang dapat merangsang imajinasi, logika dan pemahaman ruang anak. Melalui implementasi permainan ini, guru dapat memberikan arahan, tantangan membangun bentuk, serta mengamati perkembangan anak selama kegiatan berlangsung.

Diharapkan dengan strategi ini, terjadi peningkatan dalam kemampuan spasial anak, seperti mengenal bentuk, arah dan menyusun objek dengan logis. Hasil akhir dari proses ini adalah meningkatnya kecerdasan anak usia dini melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan terarah.

KERANGKA BERPIKIR

