

BERMAIN IMAJINASI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SPASIAL ANAK USIA DINI

Lestari Sri Wahyuni Panjaitan , Julita Herawati P

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
lestariswpjtn@gmail.com, herawatijulita2@gmail.com

Abstrak

Anak usia dini adalah suatu individu yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang unik, dalam aspek kognitif, sosialemosional, kreativitas, fisik, bahasa, dan komunikasi yang tepat dan sesuai untuk tahapan yang sedang dilalui seorang anak. Secara umum anak usia dini merupakan anak-anak yang dibawah 6 tahun. Pemerintah sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak yang rentang usia 0-6 tahun. Bermain imajinasi merupakan suatu metode untuk meningkatkan kecerdasan spasial anak usia dini. Bermain imajinasi tersebut dapat dilakukan seperti bermain peran, dimana seorang anak bermain dengan temannya ataupun berdrama, bermain Menyusun balok, yang mana lewat permainan ini anak bisa membentuk apa saja yang mereka inginkan, dan dengan membacakan buku cerita anak dapat berimajinasi ataupun membayangkan sebuah cerita yang sedang dibacakan seseorang kepadanya, seperti membayangkan seekor katak, cicak, ular, dan lain-lain. Adapun kecerdasan spasial adalah kecerdasan ganda, dimana seperti yang dikemukakan ahli psikologi ternama Howard Garden. Kecerdasan spasial merupakan suatu kemampuan dalam hal memahami, mengingat, membayangkan, ataupun dapat berpikir dalam bentuk visual.

Kata kunci: bermain imajinasi, anak usia dini, kecerdasan spasial.

Abstract

Early childhood is an individual who has a unique pattern of growth and development, in cognitive, social-emotional, creative, physical, language, and communication aspects that are appropriate and appropriate for the stages a child is going through. In general, early childhood are children under 6 years of age. The national education system government defines early childhood as children aged 0-6 years. Playing imagination is a method to improve the spatial intelligence of early childhood. Playing the imagination can be done like role playing, where a child plays with his friends or drama, playing assembling block, through this game children can shape whatever they want, and by reading story books children can imagine a story that is being told. Meanwhile, spatial intelligence is multiple intelligences, which as stated by the famous psychologist howard gardner. Spatial intelligence is an ability in terms of understanding, remembering, imagining, or being able to think in visual form.

Keyword: imagination play, early childhood, spatial intelligence.

PENDAHULUAN

Secara umum seorang anak usia dini merupakan anak dibawah usia 6 tahun. Melalui pemerintah UU sisdiknas mendefinisikan anak-anak usia dini dengan usia 0-6 tahun. Menurut biecheler dan snowman, tentang anak usia dini yaitu yang dimaksud dengan anak prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun, pernyataan tersebut dikutip oleh soemiarti patmonodewo. Adapun aspek pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek kognitif, sosialemosional, fisik, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang tepat yang sesuai untuk tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Adapun salah satu kecerdasan anak adalah kecerdasan spasial yang dimana ini termasuk dalam salah satu kecerdasan ganda, dikemukakan oleh ahli psikologi ternama yaitu Howard Gardner. Kecerdasan ini merupakan suatu kemampuan dalam memahami, mengingat, membayangkan, dan berpikir dalam bentuk visual. Kecerdasan ini dapat memungkinkan seorang anak untuk merubah suatu ruang dan tempat. Kemampuan ini dapat memudahkan dalam mengingat lukisan, jalan, wajah, dan segala yang berkaitan dengan visual. Aspek-aspek yang mendukung kecerdasan spasial adalah arah, ruang, bentuk, warna, dan suatu objek berbentuk tiga dimensi lainnya.

Meskipun tidak ada konsensus terkait definisi bermain dalam pendidikan anak usia dini, dalam pandangan Vygotsky: 'Tindakan dalam lingkup imajinasi, dalam situasi imajiner semua terlihat dalam bermain dan membuatnya menjadi level tertinggi pada perkembangan prasekolah' (1978: 102). Kata 'imajinasi' berasal dari bahasa Latin imago, yang berarti 'membentuk imaji' atau 'menampilkan' dan 'ada di akar pemikiran manusia' (Van Oers, 2005: 5). Van Oers menyatakan bahwa imajinasi adalah elemen dasar untuk pemberdayaan individu dalam bermain dan untuk pengembangan kemampuan budaya kritis yang mendorong perkembangan (2005: 7-8).

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan merupakan jenis studi dengan pendekatan kepustakaan yaitu dengan mengkaji berbagai sumber baik dari buku, jurnal ilmiah juga artikel ilmiah yang diambil dari situs internet. Dalam penulisan ini melakukan pembaharuan ulang pemahaman juga pengertian serta merumuskan pokok-pokok pikiran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KECERDASAN SPASIAL

Kecerdasan spasial merupakan suatu kemampuan anak untuk memvisualkan suatu gambar pikiran yang dapat memecahkan permasalahan dan dapat menemukan jawaban. Kecerdasan spasial termasuk dalam kemampuan membayangkan, mengingat, memahami, dan berpikir.

BERMAIN MENURUT PARA AHLI

Meskipun tidak ada kesepakatan tentang definisi bermain dalam pendidikan anak usia dini, dalam pandangan Vygotsky: "Tindakan dalam lingkup imajinasi, dalam situasi imajiner semua terlihat dalam bermain dan membuatnya menjadi level tertinggi pada perkembangan prasekolah (1978: 102). Kata 'imajinasi berasal dari bahasa Latin imago, yang berarti membentuk imaji' atau 'menampilkan' dan 'ada di akar pemikiran manusia (Van Oers, 2005: 5). Van Oers menyatakan bahwa majinasi adalah elemen dasar untuk pemberdayaan individu dalam bermain dan untuk pengembangan kemampuan budaya kritis yang mendorong perkembangan (2005: 7-8).

Peran bermain dilihat oleh Vygotsky 'sebagai faktor utama pada perkembangan: dia menekankan hubungan di antara perilaku dalam bermain yang dipenuhi oleh gerakan di bidang makna yang merupakan bawahan dari semua objek nyata dan tindakan itu sendiri. Perilaku Mak lekat oleh bidang persepsi langsung. Gerakan di bidang makna mendominasi bermain. (1978:349). Vygotsky berpendapat bahwa di setiap langkah mendukung peran imajinasi pada kognisi. Karena anak-anak secara kontinu bermain keluar masuk 'mereka mentransfer pengetahuan, skill, dan pemahaman 'dunia nyata' dari bidang lain ke kehidupan mereka. Bermain juga kaya dengan makna yang diciptakan nak-anak bagi diri mereka' (Wood dan Attfield, 2005:7)

Memahami Bermain Imajinasi

Van Oers menyatakan bahwa bermain adalah 'proses rekontekstualisasi yang berkelanjutan' melaluinya anak-anak berkembang menuju bentuk aktivitas yang lebih abstrak (1998: 141). Selama program riset yang menginvestigasi bermain anak-anak, dia mengakui bahwa refleksi dan diskusi data mereka menunjukkan bahwa gagasan imajinasi lebih kompleks daripada yang terlihat pada mulanya'. Para peneliti 'menemukan banyak produksi baru dan tak diharapkan dari anak-anak yang dapat dihubungkan dengan kreativitas', dengan mengidentifikasi 'kualitas yang muncul dari fenomena imajinasi pada

aktivitas bermain anak-anak' (Van Oers, 2005: 8/5): ini membawa para peneliti mengidentifikasi dua kategori fungsi imajinasi yang berdasar pada riset empiris mereka. Van Oers menyatakan bahwa 'potensi imajinasi' adalah kemunculan dari pemikiran yang abstrak dan divergen.

Manfaat Imajinasi

Bermain imajinasi bermanfaat untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak meski terlihat sepele, bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang membuat otak berpikir ataupun bekerja lebih keras. Bermain imajinasi ini penting untuk tumbuh kembang seorang anak. Anak-anak adalah individu yang memiliki imajinasi yang tidak terbatas dibandingkan dengan orang dewasa. Bermain imajinasi tidak hanya sekedar permainan, akan tetapi ada juga hubungannya dengan kemampuan bocara seorang anak tersebut.

Manfaat permainan imajinasi untuk perkembangan anak:

1. untuk mengasah kreativitas anak

permainan imajinasi berperan penting dalam mengasah kreativitas seorang anak. Berimajinasi atau membayangkan, seorang anak hanya membutuhkan ruang, waktu dan media sederhana agar dapat mempermudah anak berpikir dan bisa membayangkan dengan sesuai. Contoh, seorang anak mmemegang selembar kertas, dia bisa saja membayangkan kertas tersebut sebagai pesawat yang terbang melintasi langit.

2. Meningkatkan kemampuan bahasa

Anak-anak dapat meniru orangtunya disaat sedang bertelepon dengan teman nya melalui ponsel atau handphone. Saat itu juga anak itu mulai mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan bahasanya. Sikecil dapat menyimpan boneka disebelahnya, setelah itu dia memegang remote dan dia menganggap remote itu adalah ponsel. Lalu, anak tersebut berceloteh sama seperti yang ia dengar waktu orangtua nya bertelepon.

3. belajar memecahkan masalah ringan

Permainan yang mengasah imajinasi anak dapat membuat anak belajar tentang sebab dan akibat. Contoh, seorang anak sedang bermain dokter-dokteran dan dia berperan sebagai seorang dokter. Melalui permainan ini, anak bisa belajar bahwa badan sakit harus berobat kepada dokter adar sembuh. Permainan imajinasi dapat memacu kemampuan kognitif seorang anak untuk berkembang. Otak akan bekerja

untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat. Tidak perlu masalah yang rumit, misalnya anak memecahkan masalah sebuah boneka yang berperan menjadi pasien dan memilih sebotol sirup untuk pengobatannya. Sikecil akan berpikir bahwa sirup lebih sering daripada tablet karena dia pernah meminum suplemen dalam bentuk cair.

Permainan Untuk Mengasah Imajinasi Seorang Anak

1. Bermain peran

Hurlock (1997) mengatakan bahwa bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tidak mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan ini dilakukan secara sukarela, tanpa adanya suatu paksaan atau tekanan dari pihak manapun. Adapun menurut Schaller & Lazarus (Kartono Kartini, 2007), menyatakan bahwa bermain adalah kesibukan rekreatif. Jadi, bermain adalah aktifitas bebas yang menyenangkan dilakukan manusia upaya memenuhi kebutuhan mendasar tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan tidak ada pertimbangan usia dan perbedaan waktu dan tempat, yang membedakan hanya jenis dan orientasinya.

Menurut ahli Rubin (Hirsh, 2005), menyatakan bahwa bermain memiliki unsur yaitu: bermain haruslah menyenangkan dan bisa dinikmati anak-anak, bermain seharusnya tidak boleh memiliki tujuan yang ekstrinsik, bermain haruslah spontan dan atas kehendak anak itu sendiri, bermain haruslah melibatkan keterlibatan aktif dari anak, dan bermain mengandung unsur kepura-puraan.

2. Permainan Menyusun balok

Permainan ini tidak hanya untuk mengasah imajinasi anak, namun juga dapat mengasah konsentrasinya. Dengan memainkan balok susun, si kecil bisa membentuk apa saja yang dia inginkan. Dia bisa saja membuat Gedung tinggi, rumah, sekolah, dan apa saja yang dia inginkan. Say dia Menyusun balok, dia belajar fokus agar bangunan nya tidak roboh. Terlebih balok susun memiliki berbagai warna yang sangat menarik perhatian anak-anak, warna tersebut juga dapat menjadi sarana untuk anak lebih mengenal beragam jenis corak dan juga motif.

3. Membacakan buku cerita

Lewat kegiatan membacakan buku cerita anak dapat mengasah otak, terlebih lagi pada penguasaan kosakata, keterampilan komunikasi menjadi lebih baik, dan pelafalan bahasa. Buku cerita juga mempunyai nilai-nilai yang positif. Dengan membacakan buku cerita pada seorang anak, orang tua dapat terbantu dalam menanamkan pelajaran pesan moral. Jadi, agar seorang anak dapat terus mengingat pesan tersebut dalam memorinya, bacakanlah buku cerita sesering mungkin.

cara membaca buku cerita untuk anak agar manfaatnya maksimal

1. memperhatikan artikulasi dan intonasi suara

Jadi, dengan memperhatikan artikulasi, pengucapan dan juga pelafalan kata agar dapat mempermudah anak memahami atau dimengerti seorang anak.

2. menyesuaikan intonasi

intonasi merupakan tinggi rendahnya suatu nada pada setiap kata yang diucapkan, dan membuat sipembaca cerita sedikit dramatis.

3. memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya

Dengan kita memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya agar si anak lebih mengerti akan rasa ingin tahunya.

4. bermain imajinasi benda khayal

anak-anak paling imajinatif bisa membuat lompatan bahkan lebih besar dalam penggantian objek. Mereka bisa berpura-pura tanpa objek konkret sama sekali.

KESIMPULAN

Permainan imajinasi atau permainan pura-pura sebagai kegiatan dari cerita yang melibatkan berbagai perspektif dan manipulative ide dan emosional yang menyenangkan bagi anak. Anak-anak bermain imajinasi karena dia rasa menyenangkan. Seperti bermain peran, Menyusun balok, mendengar seseorang membacakan buku cerita. Adapun manfaat bermain permainan imajinasi untuk kecerdasan spasial anak adalah

1. Mengembangkan kemampuan berbahasa anak dan mampu bersosialisasi
2. Memberi ruang kepada anak untuk berimajinasi
3. Mengekspresikan emosional positif dan negatif
4. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah ringan

DAFTAR PUSTAKA

- An-nur, Kober; Siliwangi, IKIP;. (2021). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok Kapla Anak Kelompok B Di Kober AN-NUR. *Jurnal Ceria*, 550.
- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Broadhead, Pat; Howard, Justine;. (2017). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks Jakarta Permata Puri Media Jl. Topaz Raya C2 No.16 Kembangan Utara.
- Herliafifah, R. (2021, Agustus 03). *3 Manfaat dan Jenis Permainan untuk Asah Imajinasi Anak*. Retrieved from hellosehat.com: <https://hellosehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/jenis-permainan-imajinasi-anak/>
- Natasya, Almira R; Anasta, Puteri C;. (2023, Januari 31). *Tips Membacakan Anak Buku Cerita agar Manfaatnya Lebih Maksimal*. Retrieved from gramedia.com: <https://www.gramedia.com/blog/perhatikan-cara-ini-agar-manfaat-membaca-buku-pada-anak-lebih-maksimal/amp/>
- Paradigma, Q. E. (2021, Maret 24). *Mengenal Lebih Dekat Tentang Kecerdasan Spasial-Visual*. Retrieved from qepindonesia.com: <https://qepindonesia.com/mengenal-lebih-dekat-tentang-kecerdasan-spasial-visual/>
- PAUD, M. T. (n.d.). *Pengertian Anak Usia Dini Menurut Beberapa Cendekiawan*. Retrieved from Silabus.web.id: <https://www.silabus.web.id/anak-usia-dini/>