

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Letak Geografis PAUD ‘Aisyiyah Kelurahan Kutabanjarnegara yang beralamat di tengah kota, yaitu :

1. KB ‘Aisyiyah Tunas Mentari di kanan jalan Jendral Sudirman No. 02 Rt. 01/06 Kutabanjarnegara 53415 Banjarnegara, dengan letak gedung yang berdekatan dengan Rumah Sakit Umum Daerah Hj. Anna Lasmanah Banjarnegara (sisi kiri – atau sebelah selatannya)
2. BA ‘Aisyiyah 1 Banjarnegara di kiri jalan Jendral Sudirman No 17 Rt. 01/04 Kutabanjarnegara 53415 Banjarnegara, berseberangan dengan lokasi KB ‘Aisyiyah Tunas Mentari.

Letak geografis 2 lembaga tersebut ada di pusat kota jadi sangat mudah diakses dengan kendaraan umum, karena berada di jalan Protokol Provinsi, sementara untuk pencarian melalui dunia maya atau akses melalui internet pada *googlemaps* bisa diakses melalui

<https://www.google.co.id/maps/place/KB+'Aisyiyah+Tunas+Mentari/@>

dan

<https://www.google.co.id/maps/place/BA+AISYIYAH+1+BANJARNEGARA>

[/@](#)

B. Gambaran Umum Responden

1. Lembaga PAUD KB ‘Aisyiyah Tunas Mentari

a. Sejarah singkat

KB ‘Aisyiyah Tunas Mentari berdiri sejak tahun 2002 merupakan PAUD yang dikelola langsung oleh Pimpinan Daerah ‘Aisyiyah Banjarnegara Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah. Dengan mengutamakan konsep belajar seraya bermain, KB ‘Aisyiyah Tunas Mentari senantiasa mempunyai program kegiatan yang melibatkan banyak elemen masyarakat dan lingkungan sekitar lembaga. Karena sangat disadari bahwa ketika anak semakin banyak diberi kesempatan, pengalaman dan eksplorasi dengan lingkungan akan sangat berguna bagi kecerdasan, kreatifitas dan keberanian berekspresi dengan leluasa. Hal itu dilakukan sebagai perwujudan dukungan atas harapan pemerintah agar pendidikan anak usia dini bisa diselenggarakan secara holistik integratif.

b. Program dan Sarana

Dengan menggunakan metode belajar pada konsep BCCT (*Beyond Centre and Circle Times*) berupa pembelajaran tematik pada sentra-sentra yang diterapkan, tentu kegiatan anak setiap hari berganti muatan tema inti sebagai bahan

diskusi dan pijakan dalam berkegiatan atau bermain. Dalam satu bulan ada waktu sebagai puncak tema yang kadang dilakukan dengan kunjungan ke suatu tempat sebagai penunjang tema ataupun praktik langsung sesuai tema. Contoh kegiatan/Sentra yang diterapkan, tahun pembelajaran 2018 – 2019 KB Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara menggunakan atau menyelenggarakan kegiatan pembelajaran melalui sentra Ibadah, sentra persiapan, sentra pembangunan, sentra bahan alam, sentra main peran, sentra olah raga, seni kreasi, sentra music dan sentra tari, dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) pada masing-masing sentra berupa alat permainan dari kayu, plastic, kain (boneka) dan serta poster-poster bertema juga media elektronik.

c. Data murid dan guru

Dengan jumlah murid 27 anak terdiri dari anak usia 3 sampai dengan 5 tahun, untuk keperluan penelitian diambil data dari 5 anak usia 4 – 5 tahun disertai data pencapaian perkembangan kemampuan yang dimiliki dari lembaga, berupa Rapot, hasil praktik pembelajaran dan porto folio anak. Untuk guru ada 5 orang tenaga pendidik dan 1 orang Kepala/Pengelola juga merangkap guru.

Dan berikut table data anak dan guru yang diperoleh untuk sumber penelitian :

Tabel 4.

Daftar Anak KB Aisyiyah Tunas Mentari

No	Nama Anak	Tgl Lahir - Usia	L/P
1.	Zhi	15-08-2014 (4,9)	L
2.	Bis	20-09-2014 (4,8)	L
3.	Ja	11-12-2014 (4,5)	L
4.	Ce	26-02-2015 (4,3)	P
5.	Dhi	22-06-2015 (3,11)	P

Tabel 5.

Data Guru dan Pengelola KB 'Aisyiyah Tunas Mentari

No	Nama	Jabatan/Tugas	Pddkn
1	Ni	Kepala	S1
2	Ti	Guru Bidang	D2
3	Ma	Guru Bidang	D2
4	An	Guru Bidang	SMA
5	La	Guru Muda	SMA
6	Sw	Guru Pendamping	SMA

2. Lembaga PAUD BA 'Aisyiyah 1 Banjarnegara

a. Sejarah

BA 'Aisyiyah 1 Banjarnegara berdiri sejak tahun 1954 sampai tahun 1999 dengan alamat di Jl. Jend. Sudirman No. 27 Banjarnegara, kemudian pada tahun 2000 lokasi berpindah (berjarak antara 100 meter dari alamat sebelumnya) ke sisi utaranya yaitu di Jl. Jend. Sudirman No 17 sesuai alamat sekarang. BA 'Aisyiyah 1 Banjarnegara juga merupakan binaan langsung dari Pimpinan Daerah 'Aisyiyah

Banjarnegara Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam kurun waktu 10 tahun ini jumlah murid tak kurang dari 200-an siswanya, sementara untuk jumlah guru ada 10 sampai 12 orang.

b. Program dan Sarana

BA 'Aisyiyah 1 Banjarnegara menyelenggarakan proses pembelajarannya dengan sistem semi kelompok, beberapa program kegiatan anak antara lain : program kegiatan hafalan pagi, sholat berjamaah dan pembelajaran tematik namun belum sepenuhnya dibarengi praktik penunjang tema. Dengan fasilitas 12 ruang kegiatan anak terdiri dari 6 ruang kelas B dan 4 ruang kelas A, kemudian 1 ruang untuk program kegiatan drumband bagi anak yang sudah di kelas B dan 1 ruang untuk latihan tari serta sebuah musholla untuk kegiatan keagamaan.

Salah satu kegiatan rutin di BA 'Aisyiyah 1 adalah mengadakan kegiatan menggambar bersama baik yang diadakan secara berkala di lingkungan sekolah juga yang diadakan oleh fihak luar sekolah (swasta maupun pemerintah).

c. Data Guru dan Murid

Dengan jumlah murid 199 anak dari usia 4 sampai dengan 6 tahun, untuk keperluan penelitian diambil data dari 10 anak usia 5 – 6 tahun yang sebelumnya mempunyai latar belakang pernah mengikuti pembelajaran di Kelompok Bermain. Jumlah guru ada 10 orang termasuk kepala sekolah merangkap menjadi guru kelas, mereka mempunyai latar belakang pendidikan S1 Kependidikan 7 orang, Diploma 1 orang dan SMA 2 orang. Beberapa data pencapaian perkembangan kemampuan yang dimiliki dari lembaga, berupa Rapot, hasil pengamatan saat pembelajaran dan portofolio anak, menjadi sumber data dalam penelitian pada tesis ini. Berikut tabel data anak dan guru yang menjadi sumber penelitian :

Tabel 6.

Daftar Anak BA ‘Aisyiyah 1 Banjarnegara

No	Nama Anak	Tgl Lahir / Usia	L/P
1.	El	17-05-2013 (6)	L
2.	Ad	18-05-2013 (6)	L
3.	Za	29-07-2013 (5,10)	L
4.	Di	201-08-2013 (5,9)	L
5.	As	04-08-2013 (5,9)	L
6.	Am	18-08-2013 (5,9)	P
7.	Yu	28-10-2013 (5,8)	P

8.	Fe	29-11-2013 (5,7)	P
9.	Ax	02-11-2013 (5,7)	P
10.	Ri	13-12-2013 (5,5)	P

Tabel 7.
Data Guru BA 'Aisyiyah 1 Banjarnegara

No	Nama	Jabatan	Pddkn
1	Su	Kepala /Guru Kelas	S1
2	Ba	Guru Kelas	SMA
3	Sm	Guru Kelas	SPG
4	Tu	Guru Kelas	D1
5	Am	Guru Kelas	S1
6	Nu	Guru Kelas	S1
7	An	Guru Bidang	S1
8	Sr	Guru Bidang	S1
9	Ad	Guru Pendamping	S1
10	Ar	Guru Pendamping	S1

C. Hasil Penelitian

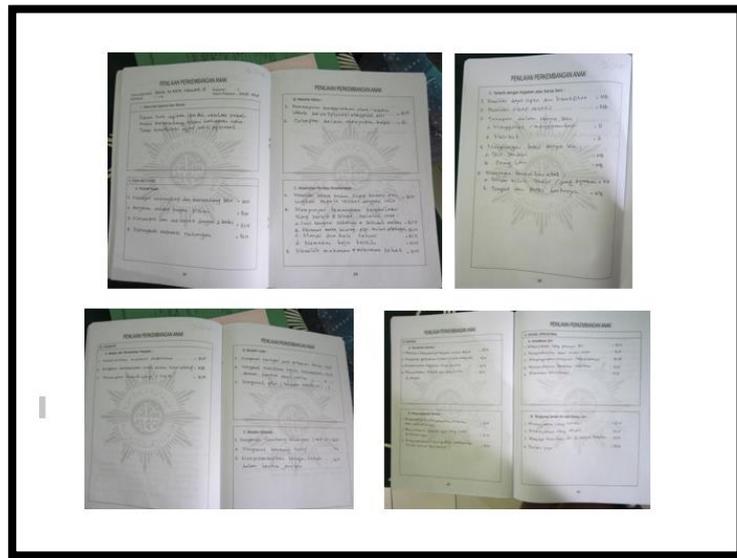
1. Hasil Data Stimulasi Visual

a. Data yang diperoleh

Saat pelaksanaan awal penelitian diperoleh data pencapaian tahapan perkembangan anak dalam kemampuan spasial sesuai tingkat usia anak tampak pada proses kegiatan anak sehari-hari. Ada beberapa hasil kegiatan anak yang dilakukan saat penelitian berlangsung dan hasil karya anak berupa porto folio serta hasil penilaian yang terangkum dan tercatat dalam

Buku Laporan Perkembangan Kemampuan Anak (Buku Rapot)

1). Foto muatan materi buku rapot anak PAUD



Gb. 1
Rapot Perkembangan Kemampuan AUD

Dalam rapot berisi penjabaran enam aspek yang meliputi Nilai Agama Moral, Motorik Halus dan Kasar, Kognisi, Bahasa, Sosial Emosi dan Seni. Pada masing-masing aspek ada indikator-indikator yang menunjukkan kompetensi dasar yang menjadi landasan bentuk-bentuk kegiatan anak. Pendidik dalam memberikan stimulasi dan mengoptimalkan potensi dan kemampuan anak senantiasa mengacu pada kompetensi dasar yang berupa indikator-indikator tersebut, sehingga pengamatan dan penilaian atas kemampuan yang dicapai anak akan bisa terukur dan terstruktur melalui titik ketercapaian dari masing-masing anak.

2). Ringkasan indikator 6 aspek kemampuan anak

Tabel 8.

Ringkasan Indikator Dari 6 Aspek Kemampuan Anak usia 4-6 tahun

Aspek Kemampuan secara umum yang dikembangkan pada anak					
Moral Agama	Motorik Halus & Kasar	Sosial Emosi	Kognitif	Bahasa	Seni
Mengenal Tuhan, ciptaanNya	Menggenggam, meremas, memilin dll	Mandiri, berani mencoba dan	Mengenal pola, konsep bentuk, waran dll	Mengerti dongeng/cerita, memahami perintah	Bertepuk dengan pola, bernyanyi sesuai irama
Mengenal Etika, jujur, tanggung jawab dan tertib aturan	Merobek, menggunting, menggambar dll	Bermain dengan teman, membantu dan kerjasama	Membedingkan, menakar dan mengukur	Mengulang kata dan kalimat, menjawab sesuai pertanyaan	Bergerak mengikuti irama, memainkan alat berirama
Praktik Ibadah tertib doa, wudhu, sholat	Melompat, menggantung, berlari dll	Simpati dan empati	Menghubungkan, menalar dan usul	Menyatakan pendapat dan ide gagasan	Menirukan gerak dengan leluasa

Ringkasan indikator pada tabel diatas merupakan salah satu contoh konsep rencana penilaian tahapan pencapaian perkembangan kemampuan anak.

Selanjutnya, data-data yang menjadi dasar penilaian capaian kemampuan anak antara lain adalah hasil karya anak berupa gambar karya anak dan beberapa foto saat anak berkegiatan. Pada masing-masing data ada beberapa materi yang terangkum didalamnya, melalui suatu hasil karya dan atau dokumentasi kegiatan kita sudah mulai melihat tahap dan pencapaian kemampuan dari anak.

3). Foto Menggambar dari hasil karya anak



Gb. 2

Foto Contoh Hasil karya anak 5 tahun

Dari data gambar 2 diatas bisa dicatatkan sebagai narasi dalam penilaian, bahwa gambar hasil karya diatas menunjukkan tahap kemampuan menggambar anak sudah mencapai tingkatan yang bermakna anak sudah mengenal perspektif, bagaimana menempatkan obyek secara semestinya walau masih belum sempurna (tahap 9 atau 10 : red) untuk memastikan bisa dikaitkan dengan hasil kegiatan atau data lainnya dari anak tersebut.

4). Acuan Tahapan Kemampuan Menggambar dan Melukis

Sumber dalam melihat dan menilai tingkat pencapaian perkembangan anak dalam menggambar adalah dari buku *Children as Illustration, Making Meaning Through Art and*

*Language*⁷³ yaitu Tahap-tahap Perkembangan Karya Seni Anak yang sudah dijadikan acuan dalam menilai atau mengevaluasi secara umum karya gambar/goresan dari anak. 12 tahapan dalam aktifitas menggambar, masing-masing anak memiliki ketercapaian yang beragam.

- a) Coretan acak, coretan seolah selalu terhubung, seakan krayon (media tulis) tidak lepas dari kertas. Hal ini terjadi diawal interaksi anak dengan media gambar
- b) Coretan mulai berupa bentuk tertentu atau garis atau titik yang berulang-ulang, biasanya lonjong/oval. Pada media cair (lukis) lebih nampak pemisahan warna tapi berdekatan
- c) Penambahan pada bentuk lonjong dengan garis-garis atau titik-titik menyebar dalam bentuk lonjong pula
- d) Mulai muncul sebetulnya kepala besar, ada titik dan garis bentuk lonjong didalamnya, menyerupai wajah dan mengambang diatas kertas
- e) Goresan kepala besar dengan kaki, masih mengambang diatas kertas

⁷³ Khadijah, dkk. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD – Sentra Seni*. Jakarta : Pustaka Al Falah, h. 75

- f) Gambar kepala besar dengan kaki dan bagian badan lainnya, terutama tangan. Mulai muncul awal tulisan, semua masih mengambang diatas kertas
- g) Gambar mulai beragam, namun tetap dengan obyek utama bentuk besar dan mulai dengan bagian-bagian atau anggota badan lainnya, gambar masih mengambang diatas kertas
- h) Gambar kepala besar, bentuk batang tertutup atau bentuk segitiga/bentuk lain dengan bagian-bagian lainnya lebih lengkapm tetapi gambar masih mengambang diatas kertas
- i) Gambar rumah sederhana menyerupai wajah, obyek sederhana lainnya masih mengambang diatas kertas, huruf dan simbol lainnya semakin banyak
- j) Bagian bawah kertas sudah dijadikan garis dasar gambar dan gambar obyek yang bisa dikenali ditempatkan disitu, ditempatkan secara tepat, dilangit, disamping, dibagian paling bawah dan seterusnya
- k) Sebuah garis dasar menopang rumah dan atau obyek lainnya

1) Garis dasar mulai muncul sebagai garis batas langit, menunjukkan anak mulai sadar ruang dua dimensi, obyek-obyek diletakkan secara tepat.

5) Foto Kegiatan anak saat menyusun balok



Gb. 3

Kegiatan Menyusun Balok Bangunan – Anak 5 tahun

Pada foto diatas (Gb.3) menggambarkan 2 anak yang sedang menyusun balok secara bersama dan kemampuan pencapaian menyusun balok adalah antara tahapan ke 10 atau 11, hal itu ditunjukkan dari balok yang disusun terdiri dari beberapa macam garis yang dibentuk dan ada ruang-ruang yang dibangun, ada nama-nama yang mewakili balok atau ruang yang tersusun.

6) Acuan yang digunakan dalam menilai dan mengukur pencapaian kemampuan menyusun balok adalah dari

buku Tahapan pada Main Balok yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia bersama *Creative Center for Childhood and Training* (CCCRT) pada tahun 2004⁷⁴. Berikut 19 tahapan dalam menyusun balok yang dilalui anak dan sudah menjadi acuan di seluruh dunia :

- a) Tanpa Bangunan : anak mengamati ciri balok dengan membuat suara, memindah, menggerakkan, mencoba dan memanipulasi balok dengan badannya serta main mengisi dan mengosongkan
- b) Susunan Garis Lurus Ke Atas : anak menumpuk atau menyusun balok-balok
- c) Susunan Garis Lurus Ke Samping : anak menempatkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu baris
- d) Susunan Daerah Lurus Ke Atas (Mulai Bangunan Dua Dimensi) : anak membangun dengan menggabungkan tumpukan balok dan atau menumpuk garis demi garis (semua sisi menumpuk)

⁷⁴ Dit.PADU, Ditjend PLSP, Depdiknas. 2004. *Buku Bahan Pelatihan BCCT Jilid 4 Main Pembangunan*. Jakarta & CCCRT. h. 10

- e) Susunan Daerah Mendatar : anak mengkombinasikan barisan balok dalam daerah mendatar
- f) Ruang Tertutup Ke Atas : anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan diantara dua balok dengan balok di atasnya, membentuk lengkungan atau jembatan
- g) Ruang Tertutup Mendatar : anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok-balok
- h) Menggunakan Balok Untuk Membangun Bangunan (Tiga Dimensi Padat) : anak membuat daerah mendatar dari balok dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari balok, menyusun bangunan tiga dimensi padat/penuh tidak berongga.
- i) Ruang Tertutup Tiga Dimensi : anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka, menjadi ruang tertutup tiga dimensi
- j) Menggabungkan/Mengkombinasikan Beberapa Bentuk Bangunan : anak menggunakan bermacam kombinasi dari bangunan garis lurus, daerah dua dimensi dan tiga dimensi, namun belum diberi nama

- k) Mulai Memerikan nama (Masuk Permainan Representasi) : anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai benda walaupun bukan seperti bentuk benda tersebut namun tetap mewakili fikiran anak
- l) Satu Bangunan Satu Nama : anak mulai memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu benda, satu bangunan merepresentasikan satu benda, pada tahapan sebelumnya sudah muncul lebih sederhana
- m) Bentuk-bentuk Balok Diberi Nama : anak memberi nama bentuk-bentuk balok dalam satu bangunan mewakili benda-benda, lebih dari satu balok untuk membentuk obyek
- n) Memberi Nama Obyek-obyek yang terpisah : anak membangun bangunan termasuk obyek-obyek yang terpisah, memberi nama pada masing-masing obyek tersebut
- o) Merepresentasikan Ruang Dalam : anak membangun bangunan tertutup, merepresentasikan ruang dalam, ruang belum sempurna

- p) Obyek-obyek Di Dalam Ditempatkan Di Luar :
anak membangun bangunan tertutup, merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar, obyek di dalam ditempatkan di luar
- q) Representasi Ruang Dalam & Luar Secara Tepat :
anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar, obyek-obyek di dalam dan di luar dipisahkan secara tepat
- r) Bangunan Dibangun Sesuai Skala : anak membangun bangunan dengan bentuk balok terpisah, beberapa pengertian tentang skala mulai terlihat dalam bangunan
- s) Bangunan Terdiri Dari Banyak Bagian : anak membangun secara rumit, terdiri dari ruang dalam, petunjuk jalan dengan pengertian skala.

7). Data hasil wawancara peneliti dengan guru yang mencakup pertanyaan tentang program kegiatan di sekolah yang diterapkan dalam rangka memberikan stimulasi pada anak yang mendukung kemampuan spasial agar berkembang dan lebih dioptimalkan.

Rekapan hasil wawancara tersebut dalam tabel sebagai

berikut :

Tabel 9.

Salinan Salah Satu Hasil Wawancara Pada Guru

No	Uraian Pertanyaan	Jawaban Responden
1	<i>Apakah anak diberi kesempatan menggambar dan berkreasi sendiri ?</i>	Ya, sesuai dengan imajinasi anak
2	<i>Berapa kali dalam satu minggu anak diberi kesempatan menggambar dalam kegiatan di sekolah ?</i>	1-2 kali dalam seminggu
3	<i>Media dan alat apa yang tersedia /digunakan anak dalam kegiatan menggambar ? (Sebutkan diantara Krayon, spidol, pensil warna, cat air atau lainnya) Sebutkan alasannya :</i>	Krayon, lebih mudah digunakan anak, mudah dibersihkan jika mengenai anak
4	<i>Adakah kegiatan menyusun / bermain konstruktif di sekolah bagi anak ?</i>	Ada, menyusun balok dan leggo
5	<i>Seberapa sering kegiatan menyusun / main konstruktif diselenggarakan pada anak ?</i>	Setiap hari saat istirahat
6	<i>Media apa yang dipakai dalam kegiatan menyusun / main konstruktif bagi anak saat kegiatan di sekolah ? (Sebutkan diantara : balok, leggo, lazie, hawkblock, Maze, Meronce, Tangram, Puzzle atau lainnya) dan sebut alasannya</i>	Balok dan Leggo Anak lebih bebas membentuk atau menyusun menjadisesuatu, sesuai imajinasinya, selain itu karena media tersebut sudah biasa dimainkan oleh anak di rumah
7	<i>Apa yang melatarbelakangi lembaga / sekolah menerapkan kegiatan / strategi pembelajaran dengan menggambar ?</i>	Untuk melatih motorik halus anak, mengembangkan imajinasi, mengenal media yang digunakan untuk menggambar (Buku gambar, pensil, penghapus dan lainnya
8	<i>Mengapa lembaga / sekolah menerapkan kegiatan / strategi pembelajaran dengan permainan konstruktif ?</i>	Agar anak mampu menyusun menjadi sebuah bangun atau bentuk, mengembangkan imajinasi dan dituangkan dengan menyusun sesuatu
9	<i>Bagaimana perkembangan kemampuan anak dalam kemampuan visual – spasial dengan menerapkan strategi menggambar dan main rancang bangun/konstruktif ?</i>	Anak mengenal lingkungan melalui penglihatannya, kemudian disalurkan melalui gambar, seperti anak mampu menggambar bentuk setelah

		melihat rumah tersebut.
10	<i>Apa harapan dan tujuan (khusus bila ada) pada penerapan strategi bermain yang sudah ada, atau ada keinginan menerapkan bentuk lainnya ?</i>	Harapannya strategi ini diterapkan sesuai dengan tahap usia anak

Tabel 10.

Rekap Hasil Wawancara Tentang Stimulasi Visual Untuk Pengembangan Kemampuan spasial pada anak di PAUD 'Aisyiyah Kelurahan Kutabanjarnegara

No	Uraian Pertanyaan	Jwb 1	Jwb 2	Jwb 3	Ket
1	Apakah anak diberi kesempatan menggambar dan berkreasi sendiri ?	Ya	Ya	Ya	
2	Berapa kali dalam satu minggu anak diberi kesempatan menggambar dalam kegiatan di sekolah ?	2	3	5	
3	Media apa yang tersedia/digunakan anak dalam kegiatan menggambar ?	1	2	3	
4	Adakah kegiatan menyusun/bermain konstruktif di sekolah bagi anak ?	Ya	Ya	Ya	
5	Seberapa sering kegiatan menyusun /main konstruktif diselenggarakan pada anak ?	1	1	2	
6	Media apa yang dipakai dalam kegiatan menyusun/main konstruktif bagi anak saat kegiatan di sekolah ?	1	1	3	
7	Apa yang melatar belakangi lembaga/sekolah menerapkan kegiatan/ strategi pembelajaran dengan menggambar ?	1	2	3	
8	Mengapa lembaga/sekolah menerpakan kegiatan/strategi pembelajaran dengan permainan konstruktif ?	1	1	3	
9	Bagaimana perkembangan kemampuan anak dalam kemampuan visual-spasial dengan menerapkan startegi menggambar dan main konstruktif ?	1	1	3	
10	Apa yang menjadi harapan dan tujuan (khusus bila ada)pada penerapan strategi bermain yang sudah ada, ataukah ada keinginan menerakan bentuk lain ?	2	2	5	

Dari perolehan data-data yang telah disampaikan diatas, beberapa hal menjadi perhatian adalah dari konsep metode pembelajaran yang tidak sama antara KB dan BA Aisyiyah Kelurahan Kutabanjarnegara maka perolehan *output* dan pencapaian perkembangan kemampuan anak-anak pada masing-masing lembaga mempunyai kelebihan yang berbeda. Media dan teknik pemberian stimulasi yang diterapkan sedikit banyak memberi pengaruh dan kedalaman pengalaman pada masing-masing anak.

b. Upaya Guru dalam memberikan stimulasi visual

Langkah dan upaya guru dalam memberikan stimulasi visual pada anak secara garis besar atas kegiatan yang dipersiapkan /diprogramkan oleh guru dari KB dan BA 'Aisyiyah dan dilakukan oleh anak antara lain :

- 1). Kegiatan anak menggambar atau melukis (Gb.4) dan menyusun balok (Gb.5) kegiatan terjadwal rutin di KB 'Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara



Gb. 4
Kegiatan Anak melukis dengan cat air



Gb. 5
Kegiatan Anak Menyusun Balok

- 2). Kegiatan lain yang dilaksanakan anak agar terus terstimulasinya kemampuan visual spasial, seperti kegiatan yang menguatkan anak dalam mengenal dan memahami konsep bentuk, arah dan posisi suatu benda (Gb.6) dan kegiatan bebas menggores – menggambar sambil bercerita, untuk menunjukkan sejauh mana anak mampu menerjemahkan pengetahuannya melalui sebuah goresan atau gambar yang dibuatnya (Gb.7) :



Gb. 6

Kegiatan anak mencap huruf dan bentuk secara lurus



Gb. 7

Anak menggambar dengan sambil bercerita

- 3). Kegiatan/Program luar yang diikuti oleh anak yang berkaitan dengan stimulasi visual, bermanfaat untuk peningkatan dan kemampuan spasial anak misalnya kegiatan lomba menggambar/mewarnai/melukis. Bermanfaat melatih kemandirian, anak mengenal rasa tanggungjawab dan konsekuensi yang ada.



Gb. 8

Kegiatan Lomba Mengarsir/Mewarnai gambar



Gb. 9

Kegiatan Lomba Finger Painting

Manfaat lain saat lomba adalah untuk menanamkan sikap jujur, sportifitas sekaligus kompetitif. Kemampuan spasial yang nampak adalah melatih kemampuan mengatur strategi, membaca peluang dan kemampuan memecahkan problem yang ada dihadapannya secara konkret dan langsung.

2. Hasil Kemampuan Spasial

a. Data kemampuan spasial

Data yang kita peroleh ada pada uraian hasil penilaian pencapaian perkembangan kemampuan anak terdapat dalam rapot akan nampak pencapaian indikator kemampuan spasial yang memang telah dicapai anak. Secara garis besar ada 3

aspek dan kemampuan saling berkait yaitu kognitif, bahasa dan sosial emosi.

Pada tabel berikut ini kita lihat kemampuan spasial dengan 3 aspek yang saling berkaitan dan saling mendukung dalam perkembangannya.

Tabel 11.
Data Indikator kemampuan Spasial Anak

No	Kemampuan Spasial		
	Logika	Simbolik	Sikap
1.	Mengenal Klasifikasi	Mengenal konsep bentuk dan bilangan	Belajar mengenali masalah
2.	Mencoba berbagai kegiatan yang menggunakan pola-pola	Berfikir secara simbolik	Mau mencoba hal yang baru
3.	Mulai memahami Sebab Akibat	Menyebutkan konsep yang diketahui	Memastikan masalah yang dihadapi
4.	Mencoba membuat Rencana	Menggunakan benda, melambangkan	Berusaha memecahkan masalah
5.	Mampu mempresentasikan apa yang diketahuinya	Mempresentasikan ide dan imajinasi dengan gambar	Mampu menyelesaikan masalah sederhana

Penjelasan yang lebih lanjut adalah pada setiap saat anak berinteraksi dan berekspresi sehari-hari. Ketika kegiatan pembelajaran di kelas, main bersama, melibatkan cara mereka menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya, disitulah penilaian dan pencatatan yang dilakukan oleh guru. Solso (2008 : 434)⁷⁵ menyatakan bahwa pemecahan masalah

⁷⁵ Solso, Robert L, dkk. 2008. *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan*. Jakarta : Penerbit Erlangga. h.434

merupakan suatu fikiran terarah langsung dalam menemukan jalan keluar secara lebih spesifik.

Contoh materi atas penilaian dan pencapaian tersebut adalah :

- 1). Pada Rapot salah satu anak (Gb.1) menunjukkan pada 3 aspek yang terkait indikator kemampuan spasial yaitu yang mencakup aspek logika, simbolik dan sikap-perilaku.

Penulisan dalam rapot merupakan hasil akumulasi dari berbagai aspek dalam satu semester, diawali catatan harian, diakumulasi menjadi penilaian mingguan, lalu penilaian bulanan, selanjutnya penilaian tiap-tiap bulanan diakumulasi menjadi nilai dalam buku laporan perkembangan kemampuan anak atau buku rapot.

Tabel 12.
Rekap Penilaian Kemampuan Visual Spasial Anak PAUD

N0	Uraian Indikator	Nama Anak					Ket
		Zhi	Bis	Ja	Ce	Dhi	
	Aspek Logika						
1	Mengenal Klasifikasi	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
2	Mencoba Kegiatan Berpola	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
3	Mengerti Sebab Akibat	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
4	Mencoba Membuat Rencana	BSH	BSH	MB	MB	MB	
5	Mempresentasikan yang difahami	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
	Aspek Simbolik						
1	Mengenal konsep Bentuk dan bilangan	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
2	Berfikir secara simbolik	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	

3	Menyebutkan konsep yang diketahui	BSH	BSH	BSH	MB	MB	
4	Menggunakan benda, Melambangkan	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
5	Memprsentasikan ide- imajinasinya dalam gambar	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
Aspek Sikap-Perilaku							
1	Belajar mengenal masalah	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	
2	Mau mencoba hal baru	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
3	Memastikan masalah yang dihadapi	BSH	BSH	MB	BSH	MB	
4	Berusaha memahami masalah	BSH	BSH	BSH	MB	MB	
5	Mampu menyelesaikan masalah sederhana	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	

Pada masing-masing anak menunjukkan kemampuan dan perkembangan yang beragam. Hal itu tak lepas dari pola pembiasaan yang ada di lingkungan terdekatnya selama ini. Namun secara bertahap anak akan menyesuaikan atas konsep-konsep lain yang mendukungnya mendapatkan pengalaman dan kemampuan baru dan lebih memberikan tantangan pada kemampuan mereka sendiri.

- 2). Pada hasil karya dan data lainnya dalam portofolio bisa menunjukkan proses yang dilalui anak atas kemampuan-kemampuan logika dan penafsiran yang dicapainya, misalnya pada hasil kegiatan menggambar atau melukis akan nampak garis dasar pemahaman dan penalaran anak atas suatu konsep benda, perspektif ruang dan fenomena suatu peristiwa. Demikian juga

pada data foto hasil kegiatan menyusun balok, anak mempunyai ide dan gagasan yang mewakili pemahaman dan pengalamannya atas suatu benda, tempat dan keadaan yang diaplikasikan dalam hasil susunan balok yang mereka tunjukkan sebagai hasil kreasinya.

b. Upaya guru dalam pengembangan kemampuan spasial

Langkah untuk mengembangkan kemampuan spasial anak secara umum atau secara mendasar antara lain dengan :

- 1). Menyiapkan kegiatan dengan bertahap tingkat kesulitan dan tantangannya yang dikerjakan anak secara mandiri
- 2). Menyiapkan beragam bahan dasar atau media yang dipergunakan agar anak mengenal dan mencapai tahapan yang lebih tinggi atau tingkat kesulitan yang bertahap ataupun lebih baik.
- 3). Menyiapkan kegiatan yang memerlukan komunikasi dan kerjasama antar satu anak dengan anak lainnya untuk menunjukkan tahapan dan kemampuannya, main bersama, bekerjasama dan menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi.

Guru dalam upaya ini senantiasa berpedoman pada pemahaman bahwa dunia anak adalah bermain, aktifitas anak adalah bermain.

Artinya anak harus selalu dalam keadaan gembira, nyaman dan suasana yang menyenangkan, apapun kegiatan dan media yang digunakan saat bermain, kunci pokoknya adalah anak merasa bahagia, senang, tertarik dan aktif dalam berkegiatan. Kreatifitas anak akan muncul saat dia ada dalam kondisi rileks dan tenang, terutama jika sedang dalam suasana hati yang menyenangkan.

Sebuah analogi sederhana adalah semua panca indra kita merupakan hal yang penting dan tindakan yang dilakukan saling berkait satu dengan lainnya. Interpretasi kita terhadap dunia di sekitar kita ditentukan oleh interaksi dua hal, yang pertama adalah struktur biologis otak kita, yang kedua adalah pengalaman yang memodifikasi atas struktur yang telah ada tersebut, karena tujuan persepsi adalah menerima informasi dunia dan memahaminya. Pada gambar berikut ini (Gb. 10) merupakan konsep atau skema

Skema Pemberian Stimulasi Pada Anak



Gb. 10
Skema Pemberian Stimulasi Pada Anak

pemberian stimulasi pada anak. Apa yang menjadi potensi pada anak, diberikan stimulasi yang dibutuhkan sesuai kondisi masing-masing anak, selanjutnya dievaluasi dan dilakukan stimulasi selanjutnya dengan program-program atau kegiatan-kegiatan yang berkelanjutan dan berkesinambungan.

D. Pembahasan

Pembahasan atas hasil penelitian stimulasi visual untuk pengembangan kemampuan spasial anak usia dini akan kita uraikan dengan penjabaran yang memberikan gambaran lebih detil atau rinci bagaimana proses dan keadaan atas pemberian stimulasi visual tersebut. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran anak usia dini terutama di PAUD 'Aisyiyah Kelurahan Kutabnajrnegara, terutama yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan spasial pada anak-anak atau murid-murid..

1. Upaya Stimulasi Visual Oleh Guru

Sebelum lebih jauh kita menerapkan suatu konsep stimulasi ada langkah awal dalam mengenalkan dan memberikan dukungan dasar pada anak agar lebih kuat konsep dasarnya yaitu pertama dengan mengenalkan arah secara intens (kiri dan kanan), kedua belajar alur atau pola sederhana (lurus, lengkung, zigzag, naik-turun dll secara deskriptif), ketiga belajar mengamati obyek secara

detil dan meningkat misalnya membaca peta (didampingi main maze dengan cermat).

Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan dan perhatian dalam memberikan stimulasi tersebut mengingat persiapan kegiatan dan proses kegiatan tersebut tetap memerlukan pemahaman yang tidak serta merta dipahami juga oleh pendidik (baik guru maupun orang tua murid). Tentang apa yang menjadi alasan pemilihan bentuk strategi dan manfaat yang akan diperoleh ketika strategi atau metode tersebut diterapkan.

Upaya pemberian stimulasi visual oleh guru yang menjadi pokok pembahasan secara lebih lanjut adalah melalui kegiatan menggambar dan menyusun balok, sebagai berikut :

a. Menggambar

Pada pembahasan sebelumnya sudah dijelaskan akan tahap-tahap Perkembangan Karya Seni Anak yang diambil dari buku *Children as Illustration, Making Meaning Through Art and Language*⁷⁶ hal ini memang sudah menjadi kesepakatan internasional akan penggunaan acuan tersebut sebagai bekal penilaian dan panduan memberikan stimulasi pada anak, bahwa masing-masing anak akan berkembang sesuai latar belakang, minat dan lingkungan yang membentuknya.

⁷⁶ Khadijah, dkk. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD – Sentra Seni*. Jakarta : Pustaka Al Falah, h. 75

Penafsiran Solso (2008 : 309)⁷⁷ tentang hasil eksperimen Kosslyn dan Shepard menyatakan indikasi bayangan-citra visual merupakan cerminan representasi internal dengan cara kerjanya isomorfik (dua yang serupa) terhadap fungsi persepsi obyek fisik.

Dalam bahasa yang lebih sederhana bahwa anak yang mulai mampu menuangkan gambar-gambar mendekati serupa maka dia telah melewati proses internalisasi persepsi suatu obyek. Pamadhi dkk (2008 : 1.30)⁷⁸ menjelaskan ada beberapa periodisasi menggambar pada anak usia 3 sampai 6 tahun yang meliputi masa eksplorasi, penciptaan dan presentasi, dengan perkembangannya terbagi pada 4 tahapan yaitu :

1). Memisahkannya Garis Bersambung menjadi Garis dan Titik

Masa pertama kali menggores pada anak, umumnya dalam usia 1 sampai 2 tahun atau lebih, tergantung lingkungannya. Secara biologis saraf-saraf pada anak usia ini belum terbentuk secara utuh, kuat dan sempurna fungsinya, sehingga belum mampu menggerakkan dengan keseimbangan yang baik.

⁷⁷ Solso, Robert L, dkk. 2008. *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan*. Jakarta : Penerbit Erlangga. H. 309

⁷⁸ Pamadhi, Hajar dkk. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka. h. 1.30

2). Pembentukan Figur Manusia

Tahapan kedua ini anak sudah mulai membuat garis-garis atau titik-titik namun belum sepenuhnya terkontrol. Secara naratif anak akan menyebutkan kata yang bersifat personal (*Ostention*), susunan terdiri atas kemauan sendiri, spontan dan mulai ada penalaran yang lebih nyata.

3). Memberi Judul Gambar

Pada tahapan ini biasanya anak sudah mencapai penalaran dan mampu mengaplikasikan pengetahuannya dalam gambar walaupun masih secara sederhana dan anak berfikir secara simbolik, misalnya benda-benda tersenyum, sedih dan lain-lain.

4). Menggambar Bagan

Tahapan ini diawali dengan pra bagan lebih dahulu, kemudian akan lebih nyata dan menunjukkan perkembangan judul gambar yang lebih optimal dan mewakili pengalaman anak tentang lingkungan dan pengetahuannya.

Selain menggambar, melukis yang menjadi bagian dari kemampuan menggores mempunyai proses yang sedikit

berbeda dari menggambar. Hal ini mengingat media yang dipergunakan antara menggambar dan melukis adalah berbeda karakter dan sifat proses dan hasil goresannya. Dalam penjelasan selanjutnya Pamadhi (2008 :3.11)⁷⁹ lebih menitik beratkan pendalaman manfaat melukis bagi anak, yaitu meliputi : 1). Media mencurahkan perasaan, 2). Media bercerita anak, 3). Media bermain anak, 4). Media melatih ingatan, 5). Media berfikir komprehensif, 6). Media sublimasi perasaan, 7). Media melatih keseimbangan, 8). Media melatih kreatifitas anak, dan 9). Media mengembangkan rasa kesetiakawanan sosial yang tinggi.

b. Menyusun balok

Pada kegiatan main balok ada tahapan main yang telah menjadi panduan secara internasional dalam menyusun balok yang ada dalam buku Modul Pelatihan BCCT jilid 4 Main Pembangunan⁸⁰. Kemampuan anak dalam membangun atau menyusun balok menjadi bagian dari gambaran tahapan kemampuan cara berfikir yang telah dicapainya. Kemampuan yang ditunjukkan anak di sini lebih kompleks muatan maknanya, karena anak akan nampak sekaligus perkembangan aspek-aspek lainnya secara bersama ataupun

⁷⁹ Pamadhi, Hajar dkk. 2008. *Seni Ketrampilan* h. 1.30

⁸⁰ Dit.PADU, Ditjend PLSP, Depdiknas. 2004. *Buku Bahan Pelatihan BCCT Jilid 4 Main Pembangunan*. Jakarta & CCCRT. h. 10

beriringan yaitu mulai dari kemampuan logika, kemampuan bahasa, kemampuan sosial emosi serta nilai seni.

Dalam menyelesaikan masalah teori Hayes (1989)⁸¹ yang paling populer yaitu : mengidentifikasi masalah, representasi masalah, merencanakan sebuah solusi, merealisasi rencana, mengevaluasi rencana dan mengevaluasi solusi. Tentu hal ini akan teraplikasikan pada anak dengan tetap dengan tahapan kemampuan anak. Sebagai contoh penerapannya saat bermain balok, anak akan banyak mendapatkan pengalaman dan pemahaman atas konsep-konsep bentuk dan ruang secara bertahap. Melalui main balok konstruktif ini akan memperkuat keterampilan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, menambah pengalaman dan kekuatan gerakan dan koordinasi antara motorik halus kasar, memperkaya pemikiran simboliknya, menambah pengalaman dan pendalaman konsep matematika dan geometri, menambah dan menguatkan pengetahuan topologi serta melatih keterampilan membedakan penglihatan.

⁸¹ Solso, Robert L, dkk. 2008. *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan*. Jakarta : Penerbit Erlangga h.437

2. Upaya Pengembangan Kemampuan Spasial Oleh Guru

Upaya guru dalam pengembangan kemampuan spasial yang pada intinya adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan yang dirancang bertahap tingkat kesulitannya, baik dari media yang digunakan serta tantangan yang mungkin menjadikan anak lebih membutuhkan keberanian lebih, misalnya dari suasana dan tempat berkegiatan yang lebih terbuka atau melibatkan banyak orang maupun keragaman lingkup suasananya.
- b. Kegiatan yang beragam media dan suasana dengan tujuan untuk meningkatkan dan menguatkan kemampuan dan pemahaman konsep bentuk, arah dan persepsi obyek
- c. Kegiatan kolaboratif atau kemprehensif, yang memungkinkan anak aktif praktik dan anak aktif memberikan deskripsi atas proses dan dari hasil karyanya.
- d. Kegiatan yang bersifat kompetisi, untuk melatih sikap jujur, pantang menyerah dan menganal aturan atau disiplin.

Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial, mereka akan lebih mudah mengenali tempat-tempat yang ada disekitar jalan yang sering mereka lewati. Mereka minimal bisa mengenali beberapa bentuk bangunan atau tempat, beragam bentuk seperti kotak, lonjong maupun bundar. Selain itu anak yang memiliki

kecerdasan visual-spasial juga bisa mengenali warna dengan mudah dan bisa membedakan arah kanan maupun kiri. Banyak indikator yang bisa kita lihat dari anak yang memiliki kecerdasan visual tersebut.

Pemberian stimulasi yang tepat tentu akan mengoptimalkan dan memaksimalkan kemampuan yang ada pada diri anak. Ketika anak menggambar aspek logika bekerja memikirkan bagaimana mewujudkan konsep bentuk benda yang dimaksud agar bisa diterima orang lain. Ketika menyusun balok, bangunan yang dihasilkan akan mewakili gagasan atau pengalamannya dalam menerjemahkan suatu tempat, bangun ataupun keadaannya.

Kemampuan dalam menjelaskan, menjawab dan mempresentasikan pada orang lain juga menjadi rangkaian kecerdasan yang saling menguatkan satu sama lainnya. Bagaimana anak mampu berinteraksi dengan temannya dalam proses menyusun suatu bangunan, bagaimana dia menerima orang lain dan berbagi ide gagasan agar tujuan bisa terwujud. Jadi akan sangat banyak aspek yang bisa terstimulasi dan dikembangkan sebagai upaya optimalisasi kemampuan dan potensi mereka. Ling, Jonathan dkk (2012 : 221)⁸² menjelaskan satu dari sekian pendekatan inteigensi adalah teori analisis faktor tentang inteligensi. Umumnya

⁸² Ling, Jonathan, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Penerbit Erlangga. h. 221

akan ditinjau dari aspek mengukur bagaimana skor dari butir uji/tes atau kegiatan individual (dalam hal ini anak usia dini bukan dites tapi dilihat ketercapaiannya) apakah slaing berkolerasi, apakah beberapa lebih dominan dalam kolerasi dari nyang lain, seperti apa korelasi itu berproses.

Untuk mengasah kemampuan anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial tersebut, kita bisa menstimulasinya sejak dini. Berikut beberapa cara untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial pada anak usia dini :

- a. Kenalkan mereka pada beberapa nama bangunan dan warna. Anak yang cerdas dan memiliki visual-spasial, mereka harus diasah kemampuannya dengan berbagai cara. Salah satu cara yang bisa anda lakukan adalah dengan mengenalkan beberapa warna dan bentuk bangunan yang sering mereka lihat. Anda bisa mengajak mereka jalan-jalan dan mengenalkan nama bangunan sekaligus warnanya. Secara perlahan anak akan mudah menghafal beberapa jenis bangunan sekaligus mampu membedakan warna satu dengan warna lainnya.
- b. Bantu anak merakit sesuatu
Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial, mereka akan senang bila membangun atau merakit sesuatu. Anda bisa

memberikan mereka mainan dan biarkan mereka merakit sendiri, ketika mereka benar-benar kesulitan dalam merakitnya barulah anda membantu dan mengarahkannya.

c. Pengenalan arah pada anak

Anak yang mudah menghafal jalan, lama kelamaan mereka akan mudah menghafal arah, kiri dan kanan, depan dan belakang. Kenalkan arah dengan cara mengajak anak jalan-jalan bersepeda. Lama kelamaan mereka akan mudah untuk menghafal mana sisi kanan, sisi kiri, depan dan belakang.

d. Berikan media eksplorasi gambar

Anak suka mencoret atau menggores, dengan goresan – goresan yang mereka tuangkan dalam lembaran kertas, kain, papan atau lainnya yang memungkinkan mereka mencoba menggambar atau melukis.

e. Berikan permainan yang menantang

Buat anak anda semakin terasah kecerdasan visual-spasialnya dengan cara memberikan permainan yang menantang seperti permainan harta karun. Jenis permainan ini cukup baik untuk stimulasi kemampuan mereka dengan cepat, anak akan mencermati petunjuk berupa benda, tanda – tanda arah

maupun bentuk – bentuk yang serupa maupun sejenis dengan benda – benda yang menjadi obyek.

3. Analisis dan Pendapat Peneliti

Mengulas dari sejumlah hasil dan pembahasan tentang kemampuan visual spasial pada anak usia dini yang ada di PAUD ‘Aisyiyah Kelurahan Kutabanjarnegara, peneliti berpendapat bahwa pada masing-masing kemampuan anak senantiasa diawali dari pengalaman dan lingkungan yang membentuk mereka sampai saat ini. Minat dan bakat merupakan kondisi yang saling menguatkan setelah anak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan secara berkelanjutan. Kecerdasan majemuk pada hakikatnya adalah kemampuan dalam menyelesaikan masalah, setidaknya pendapat Gardner (2003 : 34)⁸³ menyebutkan bahwa ketrampilan memecahkan masalah menjadikan seseorang mengarah pada situasi dengan tujuan yang harus dicapai dengan melalui rute atau peta peristiwa menuju pada sasaran tersebut.

Pada kemampuan visual spasial ini lebih menekankan pemrosesannya pada otak kanan. Melalui upaya meningkatkan , latihan dan kualitas pemahaman yang menajamkan logika dan bahasa akan memudahkan juga meningkatkan pencapaian kemampuan pada tahap yang lebih baik. Penerapan pada anak usia

⁸³ Gardner, Howard. 2008. *Multiple Intelligent Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*. Batam : Interaksara. h.34

dini yang cukup mudah dilakukan dengan media yang sangat terjangkau pertama adalah dengan menggambar atau menggores. Dari kegiatan ini anak akan terstimulasi logikanya (nalar), kosa kata dan kemampuan mempresentasikan dalam suatu bentuk ataupun karya. Kedua melalui kegiatan menyusun balok, anak dilatih bisa memperhitungkan kebutuhannya akan media yang akan dipakainya, bagaimana memperhitungkan tujuannya untuk mewujudkan suatu bentuk, runtut dan cara kerjanya memerlukan pengalamandan praktik dengan media yang memadahi.

Jadi secara garis besar bahwa melalui kegiatan menggambar ada unsur penyaluran emosi anak berupa perasaan, ide dan tenaga dengan cara yang bermanfaat, kemudain melalui main balok atau konstruksi membuat anak aktif berfikir, melatih konsentrasi, melatih dalam pengambilan sikap keputusan, menemukan masalah serta memecahkan jalan keluarnya dan kemampuan memperkirakan kebutuhan dalam mewujudkan suatu rencana.

Mengenali karakter anak secara individu akan lebih memungkinkan para pendidik dalam memberikan stimulasi secara tepat, sekalipun dalam satu kegiatan yang sama, antara satu anak dengan lainnya memiliki kebiasaan, kemampuan dan sifat yang berbeda-beda. Misalnya cara memberikan pertanyaan saat anak sedang aktif berkegiatan ada yang lebih faham dengan pertanyaan

langsung, tapi ada anak yang akan nyaman dengan pertanyaan perumpamaan atau pertanyaan tidak langsung.

Secara umum kepada anak usia dini maka pendidik lebih banyak berbicara dan mendiskripsikan tentang suatu obyek atau sebuah fenomena. Pendidik senantiasa dituntut bersikap optimis, positif serta solutif saat berkegiatan dengan anak, agar anak senantiasa mendapatkan pengalaman dan pemahaman baru, lebih kuat dan lebih baik.