

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF “RUMAH PINTAR”
PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
ISLAM NURUL HIDAYAH DELTASARI SIDOARJO
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Oleh
GITA SEPTIANI
NIM T20185015

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JULI 2023**

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF “RUMAH PINTAR”
PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
ISLAM NURUL HIDAYAH DELTASARI SIDOARJO
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

GITA SEPTIANI
NIM. T20185015

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Yuli Indarti, S.KM. M.Kes.,
NIP. 196907101993032006

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF “RUMAH PINTAR”
PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
ISLAM NURUL HIDAYAH DELTASARI SIDOARJO
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

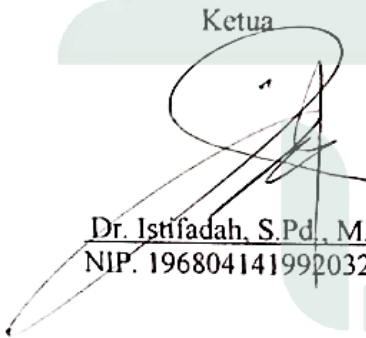
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

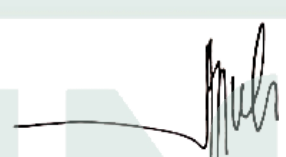
Hari : Senin
Tanggal : 03 Juli 2023

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris


Dr. Istifadah, S.Pd., M.Pd.I
NIP. 196804141992032001


Yanti Nurhayati, S.Kep.Ns., MMRS
NIP. 197606112003122006

Anggota :


1. Dr. Mashudi, M.Pd.

2. Yuli Indarti, S.KM. M.Kes

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I
NIP. 1964051119990322001

MOTTO

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya: "Barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia, maka hendaknya dengan ilmu. Dan barangsiapa menginginkan (kebahagiaan) akhirat, maka hendaknya dengan ilmu. Dan barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia akhirat, maka hendaknya dengan ilmu," (HR Ahmad).¹



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ Hazhira Qudsyi, S.Psi, M.A, *Menghormati Ilmu dan Ahli Ilmu*, Blog- latest news fakultas psikologi & Ilmu Sosial Budaya 2019.

PERSEMBAHAN

Rasa syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT sebanyak-banyaknya atas segala Rahmat hidayahnya-Nya sehingga terselesaikannya tugas akhir dengan lancar. Sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan sepanjang masa. Terima kasih kepada engkau yang telah memberikan jalan dan kekuatan serta yang telah menghadirkan mereka memberikan motivasi, semangat, dan do'a kepada saya sesungguhnya karena-Mu lah mereka ada Karena-Mu lah tugas akhir penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan, serta hanya kepada-Mu lah saya bersyukur dan berdo'a. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untuk masa depan dalam meraih cita-cita. Dengan penuh syukur dan iringan do'a skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Teruntuk kedua orang tua saya yaitu Bapak Margito Setyo Irianto, Almh Ibu Yadani Umi Rahayu, Ibu Tutik, Ibu Diah Indin Pangestuti, dan Ayah Margiharjo tersayang yang selalu mendidik, memberikan kasih sayang jiwa raga, serta do'a yang selalu dipanjatkan setiap waktu yang menghantarkan menuju pendidikan yang lebih tinggi.
2. Teruntuk kakak ku dan adik-adikku yaitu Annisa Rahmawati dan Adellia Rachma Hardini, dek Sasa, dek Faris dan dek Abyan yang membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah robbil alamin puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala Rahmat, Taufiq, dan Hidayahnya Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif ‘Rumah Pintar’ Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari, Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023.” Sholawat serta salam tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. karena melalui beliau umat manusia dapat manampaki hidup menuju keselamatan yaitu agama Islam. Dalam penyelesaian skripsi ini diperoleh dukungan banyak pihak atas kesuksesan penulisannya. Oleh karena itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE. MM. selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di IAIN Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di UIN KHAS Jember.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS JEMBER
4. Ibu Dr. Istifadah, M.Pd.I., selaku Kepala Jurusan dan Koordinasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN KHAS Jember yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

5. Ibu Yuli Indarti,S.KM. M.Kes., selaku dosen pembimbing yang telah mendampingi dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Alfi Salmiyah selaku kepala sekolah TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Guru TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo yang membantu penulis dalam melakukan penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis semenjak berada dibangku kuliah.
9. Teman-teman seperjuangan prodi PIAUD angkatan 2018 di UIN KHAS Jember.
10. Almamater UIN KHAS Jember tercinta.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada mereka atas segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis. Hanya ucapan terima kasih dan do'a tulus yang dapat penulis berikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca Amin Yaa Robbal Alamin.

Jember, 15 Maret 2023

Penulis

ABSTRAK

Gita Septiani,2023: *Pengembangan Kemampuan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar” Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari, Sidoarjo Tahun Pelajaran 2022-2023.*

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar,Kemampuan Visual Spasial

Kemampuan visual spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan individu untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikirannya. Kecerdasan spasial merupakan kemampuan sistem mata atau tubuh untuk benar-benar memahami dan berhasil menegosiasikan lingkungan dalam 3 dimensi dan dunia disekitarnya.

Fokus Penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan kemampuan visual spasial melalui Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar” pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari, Sidoarjo Tahun Pelajaran 2022-2023; (2) Bagaimana hasil kemampuan visual spasial setelah digunakan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari,Kabupaten Sidoarjo Tahun Pelajaran 2022-2023.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di *TK Islam Nurul Hidayah Sidoarjo*. Subjek penelitian adalah siswa kelas B-1 yang terdiri atas 31 siswa. Objek penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi test dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah LKPD dan lembar observasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penggunaan media Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar” diikuti dengan kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan ini melibatkan pengenalan materi, pemahaman melalui permainan dan dilanjut dengan LKPD, serta evaluasi pemahaman melalui tanya jawab. Selain itu, kegiatan juga melibatkan refleksi, umpan balik, dan penyampaian rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. (2). Pada hasil perkembangan kemampuan visual spasial setelah digunakannya Alat Permainan Edukatif ‘Rumah Pintar’ sebagai berikut: pada kategori menangkap warna beserta fungsinya melalui rambu lalu lintas 65% berkembang sesuai harapan, kemudian pada kategori memahami arah denah 90% siswa berkembang sesuai harapan, kategori memahami melalui ragam bentuk bangun geometri 70% siswa mulai berkembang, kategori mengenal hewan 61% siswa berkembang sangat baik, kategori mengenal angka melalui jarum jam sebanyak 83% siswa dari total keseluruhan sudah berkembang baik dan pengembangan aspek kemampuan visual spasial anak sudah mulai berkembang dengan sangat baik, tetapi dalam mengenal geometri dan arah denah masih perlu ditingkatkan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Istilah	12
F. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	31

BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	54
B. Lokasi Penelitian	55
C. Subjek Penelitian	55
D. Teknik Pengumpulan Data	56
E. Teknik Analisis Data	58
F. Tahap -Tahap Penelitian	60
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	63
A. Gambaran Obyek Penelitian	63
B. Penyajian Data dan Analisis	66
C. Pembahasan Temuan	82
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang	26
2.2 Indikator Perkembangan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun	30
2.3 Standar Tentang Tingkat Pencapaian Anak	37
4.1 Daftar Guru TK Islam Nurul Hidayah	65
4.2 Jumlah Peserta Didik TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo Tahun Ajaran 2022-2023	66
4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana di TK Islam Nurul Hidayah, tahun 2023	66
4.4 Observasi I Penilaian Kemampuan Visual Spasial Pra Implementasi Media APE Rumah Pintar.....	75
4.5 Observasi II Penilaian Kemampuan Visual Spasial Pasca Implementasi Media APE Rumah Pintar.....	77

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

4.1 Saat Kegiatan Implementasi “Rumah Pintar”	73
4.2 Saat Siswa Bermain Menggunakan APE “Rumah Pintar”	73
4.3 Dokumentasi Saat Penilaian Menggunakan APE “Rumah Pintar”	79
4.4 Saat Guru Menjelaskan Materi di Kelas	80



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar yang mengutamakan pengembangan potensi diri. Pada usia ini, mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar dan banyak bertanya tentang hal-hal yang mereka lihat dan di dengar. Anak usia dini memiliki keterbatasan usia, memiliki ciri khas tersendiri, dan sedang menjalani proses perkembangan yang cepat dan krusial untuk kehidupan selanjutnya. Kini, orang dewasa telah memandang anak usia dini sebagai miniatur orang dewasa yang masih muda dan hanya memiliki pemikiran sangat sederhana. Sudut pandang tersebut berimplikasi pada proses pembentukan dan perlakuan kepada anak-anak. Akan tetapi, seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan lebih banyak penelitian yang dilakukan pada anak usia dini, orang dewasa menjadi lebih sadar akan tantangan unik yang harus dihadapi anak kecil. Definisi ini menyatakan bahwa anak usia dini masuk ke dalam kategori sekelompok orang yang masih tumbuh dan berkembang.²

Terdapat lima aspek perkembangan anak, yaitu nilai-nilai agama dan moral, perkembangan aspek motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional dan kemandirian. Lima aspek tersebut tergolong pada kecerdasan jamak. Kecerdasan jamak merupakan kemampuan yang memiliki

² Dr. Dada Suryana, M.Pd.” Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran”. (Penerbit: UNP PRESS 2013).

tiga kompetensi, yakni kemampuan menyelesaikan masalah, menghasilkan masalah baru, dan menciptakan sesuatu. Dengan begitu, perlu adanya pengembangan pada anak sesuai dengan usianya agar seluruh kemampuan terbentuk secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Gardner yang menyatakan bahwa terdapat 8 aspek kecerdasan manusia, yaitu kecerdasan Bahasa (*Linguistik Intelligence*), Logika-Matematika (*Logika-Matematical Intelligence*), Spasial (*Spatial Intelligence*), Kinestetik-Tubuh (*Bodily-Kinesthetic Intelligence*), Musik (*Musical Intelligence*), Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*), Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*), dan Spiritual (*Existensial Intelligence*).³

Melihat berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa usia lahir sampai dengan delapan tahun adalah usia yang sangat penting bagi pembentukan formasi kemampuan dasar anak, membuat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) saat ini menjadi alternatif yang membantu peserta didik dalam mengembangkan berbagai kemampuan baik dalam psikis maupun fisik atau biasa disebut "*Multiple Intelegenes*". Kecerdasan yang sering disoroti adalah kecerdasan visual spasial, yang berkaitan erat dengan pemahaman anak terhadap apa yang terlihat di depan mata dan kemudian merealisasikannya ke dalam karya nyata.

Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi cenderung berpikir secara visual. Mereka kaya dengan khayalan internal, sehingga cenderung imajinatif dan kreatif. Dalam islam terdapat ayat Al-Qur'an yang

³ Howard Gardner, "Multiple Intelligences, Kecerdasan Majemuk Teori Dalam Praktik ".Alih Bahasa oleh Dr. Lyndon Saputra.(Pamulang Tangerang Selatan: Interaksara. 1983). Hal 38-51

menjelaskan kecerdasan visual spasial, yaitu Allah mengisyaratkan potensi kecerdasan visual spasial manusia dalam Q.S Hud ayat : 37. Berikut sajian ayat tersebut.

وَأَصْنَعِ الْفُلَّكَ بِأَعْيُنِنَا وَلَا تُخَاطِبْنِي فِي الَّذِينَ ظَلَمُوا إِنَّهُمْ مُغْرَقُونَ ﴿٣٧﴾

Artinya:”Dan buatlah kapal itu dengan pengawasan dan petunjuk wahyu Kami, dan janganlah engkau bicarakan dengan Aku tentang orang-orang yang zhalim. Sesungguhnya mereka itu akan ditenggelamkan.”(QS.Hud:37). Nabi Nuh As diberikan kecerdasan visual-spasial berupa kemampuannya menerjemahkan wahyu yang diperolehnya untuk membuat bahtera (perahu) menyerupai dada burung.⁴

Menurut riwayat Ibnu Abbas, panjang kapal itu seribu dua ratus hasta.

Pada ayat ini diterangkan bahwa Allah memerintahkan kepada Nuh a.s. supaya membuat kapal yang akan dipergunakan untuk menyelamatkan Nabi Nuh dan pengikutnya yang beriman dari topan (air bah) yang akan melanda dan menenggelamkan permukaan bumi sebagai azab di dunia ini kepada orang-orang kafir dari kaumnya yang selalu membangkang dan durhaka. Nabi Nuh diperintahkan membuat kapal penyelamat itu dengan petunjuk-petunjuk dan pengawasan dari Allah. Selanjutnya pada ayat ini Allah memperingatkan Nuh a.s. agar tidak lagi berbicara dengan kaumnya yang zalim (kafir) dan tidak lagi memohon supaya dosa mereka diampuni atau dihindarkan dari azab-Nya, karena sudah menjadi ketetapan Allah bahwa mereka akan ditenggelamkan.

Larangan serupa ini telah diberikan pula kepada Nabi Ibrahim a.s. sewaktu dia memohonkan kepada Allah agar azab-Nya tidak ditimpakan kepada kaum Luth, sebagaimana disebut dalam firman-Nya: Wahai Ibrahim! Tinggalkanlah

⁴ Q.S Hud, 11 : 37

(perbincangan) ini. Sungguh, ketetapan Tuhanmu telah datang, dan mereka itu akan ditimpa azab yang tidak dapat ditolak. (Hud/11: 76)

Berdasarkan ayat tersebut dapat diartikan bahwa kecerdasan manusia khususnya pada kemampuan visual spasial ini sudah diwujudkan dalam pemikiran sejak zaman Nabi Nuh A.S. Hal ini dibuktikan saat Nabi Nuh A.S menerjemahkan firman/perintah Allah SWT untuk membuat kapal lantaran akan ditenggelamkannya orang-orang yang kafir dan menyekutukan kebesaran Allah SWT. Hal ini dikarenakan di dalam Surah Hud ayat 76 tersebut menunjukkan bahwa Allah SWT telah memberikan banyak karunia bagi hambanya yang beriman dan bertakwa kepadaNya, termasuk kecerdasan yang beragam. Akan tetapi, karena kaum Luth merasa angkuh dan sombong akan kecerdasan yang dimiliki membuat Allah SWT murka dan menurunkan azab pada mereka yang tidak meyakini adanya kebesaran Allah SWT.

Melihat kisah yang dialami oleh Nabi Nuh A.S membuktikan bahwa kecerdasan visual yang dimiliki dapat diimplemetasikan secara luas. Salah satunya adalah menggambar. Anak dengan kecerdasan visual spasial ini kegiatan keseharian yang biasa dilakukan, yakni dapat menceritakan gambar dengan jelas, kemudian lebih senang membaca peta atau diagram sederhana, lebih menyukai gambar daripada teks, menyukai kegiatan seni, hingga lebih suka membuat coretan-coretan yang bermakna dibuku kerja atau kertas.⁵ Kecerdasan visual spasial ini penting untuk diasah dan dikembangkan kepada anak usia dini karena dapat menjadi bekal bagi kehidupannya kelak, seperti

⁵Lidiya Karolina, "Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Di TK Sepakat Kecamatan Talo Bengkulu". (Skripsi:Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2018).

memiliki kreativitas dari hasil imajinasinya, mampu menyelesaikan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari, mampu mendorong mereka menjadi pribadi yang tenang dan luwes dalam memandang berbagai hal, dsb.

Akan tetapi faktanya, telah ditemukan hampir sebagian anak yang memiliki kecerdasan visual spasial dalam fase berkembang ini masih mengalami kesulitan di sekolah-sekolah, hal tersebut terlihat pada kegiatan pembelajaran yang lebih memfokuskan pada peningkatan membaca, menulis, dan berhitung sehingga peningkatan kecerdasan yang lain masih kurang tercover, kemudian adanya tuntutan orang tua agar anaknya dapat lancar atau Calistung sebagai bekal masuk sekolah dasar. Tak hanya itu, saat anak diberikan bahan limbah anorganik seperti botol bekas air mineral untuk dijadikan hasil kreasi, anak hanya mampu menggunting dan menghasilkan bentuk tidak beraturan. Ketika diajak menggambar dengan objek “manusia” sebagian besar anak hanya mampu membuat coretan sederhana berupa garis, lingkaran, dan titik saja. Mayoritas anak masih bingung menentukan ide dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Padahal, sekolah sendiri menginginkan anak memiliki kecerdasan visual-spasial, seperti mampu mengenal jenis arah, mampu menentukan sendiri objek yang akan digambar, memilih dan membedakan warna sesuai imajinasinya, serta mampu membuat kerajinan dari sumber di sekitar contohnya limbah anorganik.⁶ Akan tetapi, implementasi atau penyediaan media yang mendukung terciptanya pembelajaran visual spasial masih kurang tersedia.

⁶ Haslinda.”Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Bekas (Anorganik) Pada Anak TK Kelompok B”.(Jurnal FKIP Universitas Halu Oleo. Jurusan PG-PAUD,2018.)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti menemukan satu solusi untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial anak yaitu, dengan memanfaatkan bahan bekas (anorganik) menjadi sumber belajar di kelas. Sampah anorganik adalah sampah yang tidak mudah diuraikan oleh mikroorganisme tanah dan memiliki sifat tahan lama juga sukar membusuk. Contoh sampah anorganik adalah bekas kaleng, bekas botol plastik, kaca, maupun karet. Pemanfaatan bahan bekas (anorganik) yang dimaksud adalah kegiatan pengelolaan dan pemanfaatan bahan bekas anorganik yang terdapat di lingkungan sekitar anak dengan tujuan meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dalam kegiatan belajar sambil bermain di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.

Rendahnya kemampuan siswa menjadi petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar yang dalam hal ini berarti ada kelemahan dan kesulitan belajar memahami konsep dasar bermain. Dengan aktivitas dan permainan yang monoton berakibat kecerdasan visual spasial anak rendah. Hal itulah yang membuat anak kurang dalam pengembangan kecerdasan visual spasial. Sementara itu selama ini alat permainan yang dimiliki oleh guru sangat minim. Supaya materi pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa lebih mudah diterima maka guru perlu melakukan tindakan-tindakan tertentu yang dirasa perlu untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial.

Bentuk-bentuk kesulitan yang dialami sebagian besar siswa di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo inilah harus segera ditangani. Sejalan dengan pendapat Kusmayadi yang menyatakan bahwa jika

kesulitan tidak segera ditangani dan difasilitasi, maka anak akan mengalami kesulitan berkelanjutan.⁷ Pengadaan kegiatan pembelajaran yang dikemas menarik, seperti mengenalkan contoh bangun ruang, mengenalkan arah denah dan beragam warna yang dikemas ke dalam suatu media efektif seyogyanya perlu dirumuskan oleh guru. Guru harus terus kreatif serta inovatif dalam membuat media pembelajaran yang mampu memacu anak untuk mencapai kecerdasan visual spasial. Salah satu hal yang melekat pada dunia anak adalah belajar sambil bermain karena bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan, kreativitas dan perkembangan anak. Menurut Fadhillah, pembelajaran yang bersifat kreatif adalah sebuah pembelajaran bagi anak usia dini yang ditawarkan melalui metode, strategi, dan berbagai kegiatan yang menyenangkan juga berkesan bagi anak. Artinya, hal tersebut akan berpengaruh pada emosional anak. Anak akan tertarik, tidak mudah bosan dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran.⁸

Berkaitan dengan hal tersebut membuat peneliti berinisiatif mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan bahan sisa limbah anorganik, seperti sisa kardus bekas. Nantinya, bahan-bahan tersebut akan dikemas menjadi media permainan edukatif. Permainan ini dinamakan Alat Permainan Edukatif 'Rumah Pintar' yang di dalamnya akan ada berbagai menu tantangan yang harus diikuti oleh peserta didik. Kegiatan seperti ini tentunya akan mengurangi kesulitan dan dapat menstimulasi

⁷ Kusmayadi, I."Membongkar Kecerdasan Anak (Mendeteksi Bakat & Potensi Anak Sejak Dini)".(Jakarta: Gudang Ilmu. 2011).

⁸ Fadlillah, "Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan (Pertama)".(Kencana Prenamedia Group, 2014).

kemampuan, keterampilan atau kreativitas, serta mampu meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia dini. Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat mengasah kreativitas atau keterampilan dan imajinasi pada anak, melatih kesabaran dan ketekunan,⁹serta turut mengurangi limbah plastik di sekitar kita. Dengan begitu, guru perlu berinovasi dalam mendesain pembelajaran yang bermakna, efektif, dan menyenangkan agar anak senantiasa tertarik dan fokus pada kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Pemanfaatan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat menggunakan teknik *Ecobricks*. Menurut Yusiyaka *Ecobricks* adalah salah satu upaya kreatif yang mengelola sampah berbasis plastik dan mendaur ulangnya agar menjadi produk yang lebih bermanfaat.¹⁰ *Ecobricks* dapat dimanfaatkan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mendukung jalannya pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat main yang dirancang untuk anak- anak dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, baik dilaksanakan di rumah maupun di sekolah.¹¹ Guru dapat mengembangkan Alat Permainan Edukatif dengan menggunakan teknik *ecobricks* sesuai tema pembelajaran. Banyak produk yang bisa dihasilkan, misalnya pada tema hewan, guru bersama siswa membuat *ecobricks* berbentuk kupu-kupu, ulat, dan lain-lain. Pada tema

⁹Dini N. Rizeki,"8 Kerajian Dari Botol Bekas : Cara Membuat dan Contohnya". <https://majoo.id/solusi/detail/kerajinan-dari-botol-bekas> di akses tanggal 8 desember 2022.

¹⁰ Rahmi Alendra Yusiyaka dan Ana Dwi Yanti."Ecobrick Solusi Cerdas dan Praktis Untuk Pengelolaan Sampah Plastik". (Jurnal : Pendidikan Luar Sekolah,2021).

¹¹ Mareta Wahyuni, Euis Kurniati dkk, "Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri."(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.,2021-2022)

transportasi *ecobricks* dibuat dalam bentuk pesawat terbang, kapal, dan bentuk lainnya. Penggunaan sebagai media pembelajaran juga dapat dikombinasikan dengan bahan lain, seperti daun kering, kertas bekas, batu, kacang, dan bahan lainnya.¹²

Melihat Fenomena yang terjadi di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo di sana, Untuk itu kecerdasan visual spasial dengan menggunakan media kardus bekas perlu ditingkatkan dengan membuat alat peraga “Rumah Pintar” yakni sebuah media pembelajaran yang menyajikan beragam permainan mulai tebak gambar, mengenal bangun ruang, denah atau arah. Permainan ini yang akan membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar lagi, sehingga peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai implementasi media tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo, peneliti akan menerapkan media “Rumah Pintar” berbahan dasar kardus untuk pengembangan kemampuan visual spasial anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “*Pengembangan Kemampuan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif ‘Rumah Pintar’ Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023*”.

¹² Waraningstyas Palupi, dkk.”Pemanfaatan Ecobricks Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini’ (Universitas Sebelas Maret:DEDIKASI:Community Service Report. 2019). Hal :30-32.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengimplementasikan Pengembangan Kemampuan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif ‘Rumah Pintar’ Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana hasil perkembangan kemampuan visual spasial menggunakan Alat Permainan Edukatif ‘Rumah Pintar’ Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023 ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat ada dua tujuan yang dilakukan oleh penelitian, adapun tujuan penelitian tersebut adalah :

1. Mendeskripsikan cara mengimplementasikan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar mengembangkan kemampuan visual spasial anak pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Memaparkan perkembangan kemampuan visual spasial melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar sebagai media pembelajaran pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023.

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Melalui penelitian studi kasus ini dapat meningkatkan kemampuan visual spasial anak.
 - b. Agar memiliki pola pikir, daya nalar dan pola berimajinasi secara kompleks, motivasi positif, respon, aktif, kreatif dan meningkatkan interaksi positif antar mereka atau anak.
2. Bagi guru
 - a. Memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran di taman kanak-kanak.
 - b. Menambah pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan visual spasial.
 - c. Guru menjadi kreatif dalam meningkatkan motivasi anak.
3. Bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan tentang pendidikan anak usia dini dan upaya peningkatan potensi dan bakat dalam diri anak serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran sebagai calon pendidik anak usia dini.
 - b. Menambah pengalaman tentang bagaimana cara menerapkan pengembangan kemampuan visual spasial melalui Alat Permainan Edukatif ‘Rumah Pintar’ menggunakan bahan bekas sebagai media pembelajaran.

- c. Sebagai sarana untuk mempraktekkan pengetahuan mengenai pengembangan Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar” sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan visual spasial anak.

E. DEFINISI ISTILAH

1. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar melalui Media Kardus Bekas

Pemanfaatan sampah anorganik berupa limbah kardus bekas menjadi salah satu cara inovatif untuk mengurangi sampah di sekitar kita. Pengubahan limbah menjadi produk bernilai ini juga dapat dimanfaatkan menjadi sumber belajar bagi siswa-siswi di sekolah, khususnya pada jenjang PAUD. Pemanfaatan kardus bekas ini nantinya akan dibuat menjadi Alat Peraga Edukatif (APE) “Rumah Pintar” bagi kelompok Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah yang tujuannya menjadi media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan visual spasial anak PAUD.

2. Kemampuan Visual Spasial & Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif berkaitan dengan proses mengetahui dimana seorang anak mencerna informasi dan stimulasi yang diterima oleh panca indera kemudian mengolahnya dan kemudian menggunakan informasi dan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah atau untuk bereaksi dan merespon atas segala sesuatu yang dihadapi anak.¹³

¹³ Wulan Fauzia, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, CV. Feniks Muda Sejahtera Cetakan Pertama, Desember 2022 hal 2.

Sedangkan Kemampuan Visual-spasial adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam objek yang dilihat dan didengar serta pengalaman-pengalaman yang lain di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama. Kemampuan visual spasial yang akan diteliti pada penelitian ini adalah anak diberikan media permainan untuk mengenal bentuk geometri, mengenal arah, mengenal warna, mengenal angka melalui jam, mengenal nama hewan, dan bentuk pohon. Penyajian Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar” ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak, sehingga nantinya anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang kreatif, logis, dan pandai berinteraksi dengan lingkungan. Salah satunya anak dapat memiliki kemampuan dalam menangkap warna serta mampu memadukan warna-warna saat mewarnai, dan mendekorasi, Anak memiliki kesenangan mereka mencoret-coret, menggambar, berkhayal, membuat desain sederhana, Anak memiliki kemampuan dalam memahami arah dan bentuk, Dan anak memiliki kemampuan dalam menciptakan suatu bentuk, seperti bentuk pesawat terbang, rumah, mobil, burung, atau bentuk lain yang mengesankan adanya unsur transformasi bentuk yang rumit.

3. Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar”

Permainan ini menggunakan media kardus dan di dalam permainan Rumah Pintar terdapat permainan menebak warna melalui rambu lalu lintas dan menyebutkan kegunaannya berdasarkan warnanya, menebak arah denah, menebak bangun geometri, menyebutkan angka melalui jam dan

mencocokkan hewan di setiap sisi dari Rumah Pintar dan di sana anak dapat melatih daya ingat yang telah di ajarkan oleh guru pembimbing dengan begitu harapannya anak akan termotivasi untuk semangat belajar sehingga guru pun dapat mengetahui seberapa pemahaman materi sampai mana sehingga guru pun tahu anak yang belum memahami materi tersebut pengulangan materi hingga anak tersebut paham dengan apa yang telah di ajarkan.

Berdasarkan definisi di atas yang dimaksud dengan pemanfaatan kardus bekas untuk mengembangkan kemampuan visual spasial pada kelompok B adalah dengan memanfaatkan sampah anorganik berupa limbah kardus bekas menjadi salah satu cara inovatif untuk mengurangi sampah di sekitar kita yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar utama siswa di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari. Salah satu cara mengembangkan kemampuan itu dengan memahami ruang, bentuk dan gambar pada kelompok B menggunakan media pembelajaran seperti Rumah Pintar yang di dalamnya terdapat alat permainan dan dapat mengembangkan kemampuan visual spasial maupun kognitif pada anak di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari.

Berdasarkan definisi di atas yang dimaksud dengan pemanfaatan kardus bekas untuk mengembangkan kemampuan visual spasial pada kelompok B adalah dengan memanfaatkan sampah anorganik berupa limbah kardus bekas menjadi salah satu cara inovatif untuk mengurangi sampah di sekitar kita yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar

utama siswa di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari. Salah satu cara mengembangkan kemampuan itu dengan memahami ruang, bentuk dan gambar pada kelompok B menggunakan media pembelajaran seperti Rumah Pintar yang di dalamnya terdapat alat permainan dan dapat mengembangkan kemampuan visual spasial maupun kognitif pada anak di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Adapun penjelasan masing-masing bab adalah berikut.

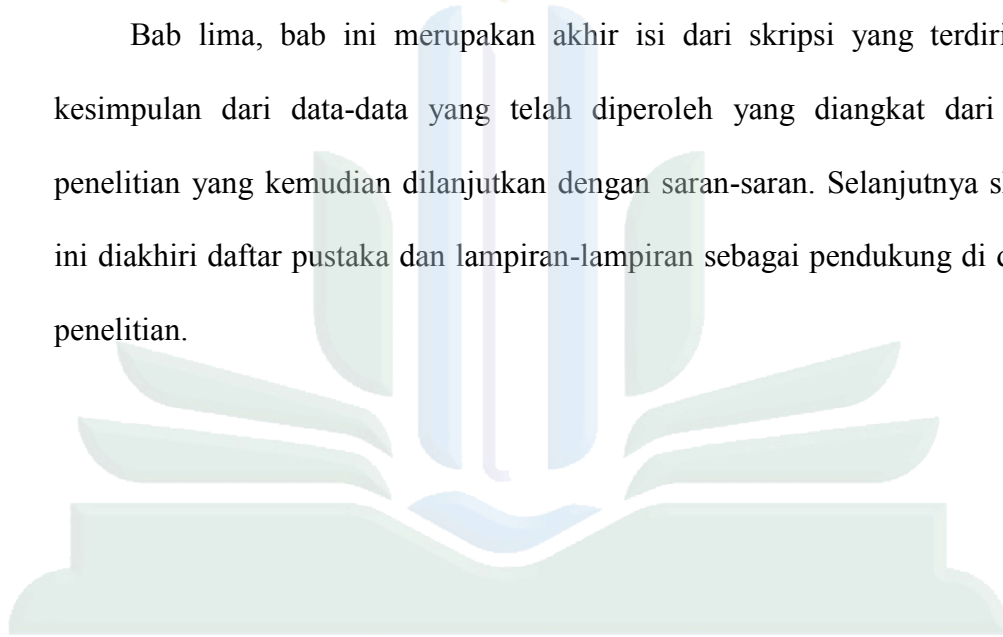
Pada bab satu, bagian ini berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab dua, merupakan kajian kepustakaan yang meliputi kajian kepustakaan terkait dengan penelitian terdahulu dan kajian teori yang berhubungan dengan penelitian atau skripsi, yang dimaksud agar mendapatkan gambaran secara umum mengenai pembahasan dalam skripsi.

Bab tiga, merupakan bab yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. Di dalamnya berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan terakhir adalah tahap-tahap penelitian.

Bab empat, berisi tentang penyajian data dan analisis data. Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis data serta membahas temuan dari penelitian lapangan.

Bab lima, bab ini merupakan akhir isi dari skripsi yang terdiri dari kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh yang diangkat dari hasil penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan saran-saran. Selanjutnya skripsi ini diakhiri daftar pustaka dan lampiran-lampiran sebagai pendukung di dalam penelitian.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada Bab ini berisi kajian pustaka yang membahas mengenai kajian teori dan keterkaitannya dengan judul dan masalah penelitian. Adapun kajian pustaka dalam penelitian ini dibagi menjadi dua sub bab, yakni: (1) penelitian terdahulu dan (2) kajian teori, meliputi: definisi kecerdasan, macam-macam kecerdasan, kecerdasan visual spasial, karakteristik kecerdasan visual spasial, jenis-jenis visual spasial, cara mengembangkan kecerdasan visual spasial, manfaat kecerdasan visual spasial, media pembelajaran meliputi dari pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran dan pengertian barang bekas. Dengan menggunakan tahapan ini, maka dapat dilihat sejauh mana bukti akurat dalam penelitian yang telah diteliti.¹⁴

A. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini :

1. Ririn Wahyuni, 2019. Mahasiswi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Judul Skripsi: Penerapan Permainan Balok Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Cinta Rakyat Kecamatan III Cinta Rakyat Kecamatan Percutseji Tuan Medan Tahun Ajaran 2018-2019.

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45

Fokus penelitian tersebut adalah (1) Kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan permainan balok di RA Al Barkah Tahun Ajaran 2018/2019 ; (2) Proses menggunakan permainan balok di RA Al Barkah; (3) Respon anak dan guru setelah menggunakan permainan balok di RA Al Barkah. Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dan observasi. Kesimpulan penelitian ini adalah bermain balok pada siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun menjadi meningkat setelah menggunakan media bermain balok di RA Al – Barkah Ajaran 2018/2019. Di buktikan dengan adanya peningkatan dari Hasil penelitian yang diperoleh selama Pra tindakan sebanyak 1,95, siklus 1 sebanyak 20% dan siklus 2 sebanyak 95%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu membahas tentang kecerdasan visual spasial anak. Perbedaannya adalah pada peneliti terdahulu memfokuskan kegiatan bermain balok.¹⁵ Sedangkan peneliti memfokuskan pada kegiatan membuat media pembelajaran yang menggunakan alat peraga edukatif dengan memanfaatkan kardus bekas menjadi permainan APE “Rumah Pintar”. Dan peneliti terdahulu memakai penelitian tindakan kelas atau (PTK) sedangkan peneliti menggunakan studi kasus. Peneliti ini memfokuskan pada kegiatan membuat media pembelajaran yang menggunakan alat

¹⁵ Ririn Wahyuni, “Penerapan Permainan Balok dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Barkah Kota Medan”, (Skripsi, UIN Sumatera Utara, 2019) 40.

peraga dengan memanfaatkan kardus bekas menjadi APE “Rumah Pintar”.

2. Eva Yulianti, (2021). Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Judul Skripsi: Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan *Finger Painting* di Raudhatul Athfal (Ra) Nurul Yaqin Sungai Duren Kabupaten Muaro Jambi.

Adapun fokus penelitian tersebut adalah 1) Penerapan Kegiatan *Finger Painting* dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (Ra) Nurul Yaqin Sungai Duren Kabupaten Muaro Jambi.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif karena data disajikan dalam bentuk kata-kata. Pengumpulan datanya menggunakan tahap observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data peneliti tersebut menggunakan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif dimaksudkan dengan memaparkan hasil penelitian tentang peningkatan kecerdasan visual spasial dalam kegiatan penerapan permainan balok. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan balok oleh guru dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan tahun ajaran 2017/2018. Dapat dibuktikan Pada tindakan pra siklus sebesar 39,88%, meningkat pada siklus I menjadi 56,34% dan pada siklus II meningkat menjadi 79,76%. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui

kegiatan finger painting dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Yaqin Sungai Duren Kabupaten Muaro Jambi.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu cara meningkatkan kecerdasan visual spasial anak khususnya di TK B. Perbedaannya adalah pada peneliti terdahulu memfokuskan kegiatan bermain balok. Sedangkan peneliti memfokuskan pada kegiatan membuat media pembelajaran yang menggunakan alat peraga edukatif dengan memanfaatkan kardus bekas menjadi permainan “Rumah Pintar”. Selain itu, peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti memakai penelitian studi kasus.¹⁶

3. Qorisa Ringga Rydhanti,(2021). Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Agama Islam Negeri Ponorogo. Judul Skripsi:Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di TK Muslimat NU 001 Ponorogo.

Adapun fokus penelitian tersebut adalah 1) Profil Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo; 2) Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Menggambar Anak Usia Dini di TK Muslimat nu 001 Ponorogo; 3) Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Mewarnai Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo.

¹⁶ Nur Amini,”*Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Al- Azhar 14 Lampung Selatan*”(Skripsi:Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mendeskripsikan keadaan sebenarnya di lapangan dengan spesifik, transparan, dan mendalam yang dapat dijabarkan dengan menggunakan sebuah rangkaian kalimat-kalimat. Pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data yang peneliti lakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan peneliti tentang kecerdasan visual spasial yang sangat perlu ditingkatkan sebagai bentuk dukungan kegiatan seperti menggambar, mewarnai, mencoret-coret, bernyanyi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan mencoret-coret dan menggambar karena kegiatan tersebut dapat menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. Kegiatan mewarnai perlu difasilitasi, misalnya dengan mendatangkan guru khusus mewarnai atau melukis, memberikan pengetahuan tentang teknik dasar, memberikan pengetahuan tentang warna, dan perpaduan warna atau gradasi. Selain itu, adapula bentuk kegiatan menyanyi, mengenal membayangkan guru memutar video gambar beserta lagunya, guru menggunakan alat peraga yang sesuai dengan tema dan lagu.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama membahas tentang kecerdasan visual spasial pada anak khususnya di rentang umur 5-6 tahun. Perbedaannya

adalah pada peneliti terdahulu memfokuskan kegiatan mewarnai, mencoret-coret, bernyanyi, menggambar dan mewarnai sedangkan peneliti lebih kepada penerapan media “Rumah Pintar” yang dibuat dari hasil limbah kardus. Kemudian untuk jenis penelitian pada peneliti menggunakan penelitian studi kasus.¹⁷

- d. Nabila (2022). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Din. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Judul Skripsi : Bentuk Stimulasi Perkembangan Kemampuan Visual Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pandemi Covid-19.

Adapun fokus penelitian tersebut adalah 1. Untuk mengetahui bentuk stimulasi perkembangan kemampuan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun selama pandemi covid-19.; 2. Untuk mengetahui faktor pendukung dalam memberikan stimulasi perkembangan kemampuan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun selama pandemi covid-19.; 3. Untuk mengetahui faktor penghambat dalam memberikan stimulasi perkembangan kemampuan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun selama pandemi covid-19.

Jenis penelitian yang digunakan oleh Nabila (peneliti) yaitu penelitian kualitatif dengan metode kualitatif deskriptif. Artinya, hasil penelitian yang menjabarkan data berupa kalimat-kalimat. Lokasi penelitian berada di Desa Saptamarga, Kecamatan Sukamaju, Kabupaten Luwu Utara. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan

¹⁷ Qorisa Ringga Rydhanti, "Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo" (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

sekunder. Sumber data primer (3 orang tua) dan sumber data sekunder (3 anak usia dini) yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display data*), penarikan kesimpulan dan verifikasi (*concluding drawing/verification*).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ini menunjukkan: (1) Bentuk stimulasi perkembangan kemampuan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun selama pandemi covid-19 adalah mistar, pensil, tebak-tebakan, bernyanyi, meminta anak mengambil atau meletakkan sebuah barang, poster angka, gambar benda, buku bergambar, buku mewarnai, dan lain-lain; (2) Faktor pendukung dalam memberikan stimulasi perkembangan kemampuan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun selama pandemi covid-19 yaitu: a) lingkungan yang kondusif; b) pemberian motivasi; c) kebutuhan gizi dan; d) kreativitas orang tua; (3) Faktor penghambat dalam memberikan stimulasi perkembangan kemampuan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun selama pandemi covid-19 yaitu: a) penggunaan gadget yang membuat anak menjadi emosional dan memberontak; b) kurang terkontrol; c) kurangnya peran seorang ayah.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dilaksanakan yaitu memiliki kesamaan membahas tentang kecerdasan visual spasial pada anak khususnya di rentang umur 5-6 tahun.

Perbedaannya adalah pada peneliti terdahulu memfokuskan kegiatan tebak-tebakan, bernyanyi, poster angka, gambar benda, buku bergambar, buku mewarnai, mistar, pensil, meminta anak mengambil atau meletakkan sebuah barang. sedangkan peneliti lebih kepada penerapan media “Rumah Pintar” yang dibuat dari hasil limbah kardus. Kemudian untuk jenis penelitian pada peneliti menggunakan penelitian studi kasus.¹⁸

- e. Zahara Azhari (2022). Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Judul Skripsi: Penerapan Menggambar Dekoratif Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Nagari Koto Tangah Kecamatan Bukik Barisan Kabupaten 50 Kota.

Adapun fokus penelitian tersebut adalah 1. Untuk mengetahui apakah penerapan menggambar dekoratif dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Nagari Koto Tangah Kecamatan Bukik Barisan Kabupaten 50 Kota. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif yang berbentuk pre-eksperimental dengan tipe *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes wawancara tidak terstruktur melalui kegiatan menggambar dekoratif. Sampel dalam penelitian ini adalah anak TK Tunas Harapan Nagari Koto Tangah sebanyak 15 anak.

¹⁸ Nabila”Bentuk Stimulasi Perkembangan Kemampuan Visual Spasial pada Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pandemi Covid-19”. (Skripsi : Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai pretest dan posttest, adapun nilai pretest sebesar 21,3% sedangkan nilai posttest sebesar 39,3%. Adapun nilai N-Gain sebesar 0,67, sementara hasil uji t menunjukkan ($t_0 = 33,96$) dan besarnya “t” lebih besar dari tt yaitu $33,96 > 2,14$ karena t_0 lebih besar dari tt maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menunjukkan bahwa penerapan menggambar dekoratif dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak di TK Tunas Harapan Nagari Koto Tengah.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dilaksanakan yaitu memiliki kesamaan membahas tentang kecerdasan visual spasial pada anak. Perbedaannya adalah pada peneliti terdahulu memfokuskan menggambar dekoratif diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak. Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penerapan menggambar dekoratif dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini sedangkan peneliti lebih kepada penerapan media “Rumah Pintar” yang dibuat dari hasil limbah kardus. Kemudian untuk jenis penelitian pada peneliti menggunakan penelitian studi kasus.¹⁹

¹⁹ Zahara Azhari”Penerapan Menggambar Dekoratif Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Nagari Koto Tengah Kecamatan Bukik Barisan Kabupaten 50 Kota” (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2022).

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Terdahulu
dengan Penelitian Sekarang

NO	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ririn Wahyuni, 2019	Penerapan Permainan Balok Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Barkah Jalan Sudirman Dusun III Cinta Rakyat Kecamatan III Cinta Rakyat Kecamatan Percutsei Tuan Medan Tahun Ajaran 2018-2019.	a. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu membahas tentang kecerdasan visual spasial anak.	a. Peneliti terdahulu memfokuskan kegiatan bermain balok sedangkan peneliti memfokuskan pada kegiatan membuat pengembangan bahan ajar melalui APE "Rumah Pintar" dari bahan bekas kardus b. Tempat Penelitian c. Peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus
2.	Eva Yulianti, 2021	Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Finger Painting Di Raudhatul Athfal (Ra) Nurul Yaqin Sungai Duren Kabupaten Muaro Jambi	a. Membahas tentang peningkatan kecerdasan visual spasial b. Melakukan penelitian pada Kelompok TK B (5-6 tahun)	a. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian kualitatif, Sedangkan peneliti menggunakan jenis Studi Kasus. b. Peneliti terdahulu lebih memfokuskan pada kegiatan <i>finger painting</i> , sedangkan peneliti memfokuskan pada

				implementasi pengembangan bahan ajar melalui APE “Rumah Pintar” dari bahan bekas Kardus c. Tempat Penelitian
3.	Qorisa Ringga Rydhanti, 2021	Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo	a. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu membahas tentang kecerdasan visual spasial b. Melakukan penelitian pada kelompok B	a. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian kualitatif, Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus. b. Penelitian terdahulu lebih memfokuskan kegiatan mewarnai dan menggambar, Sedangkan peneliti Memfokuskan kegiatan pengembangan kemampuan menggunakan APE “Rumah Pintar” dari bahan bekas Kardus c. Tempat Penelitian TK Muslimat NU 001 Ponorogo
4.	Nabila, 2021	Bentuk Stimulasi Perkembangan Kemampuan Visual Spasial	a. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu	a. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan yaitu

		<p>pada Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pandemi Covid-19.</p>	<p>membahas tentang kecerdasan visual spasial</p> <p>b. Melakukan penelitian pada kelompok B</p>	<p>penelitian kualitatif dengan metode kualitatif deskriptif. Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus.</p> <p>b. Peneliti terdahulu memfokuskan kegiatan tebak-tebakan, bernyanyi, poster angka, gambar benda, buku bergambar, buku mewarnai, mistar, pensil, meminta anak mengambil atau meletakkan sebuah barang. Sedangkan peneliti Memfokuskan kegiatan pengembangan bahan ajar melalui APE “Rumah Pintar” dari bahan bekas kardus.</p> <p>c. Tempat Penelitian Desa Saptamarga, Kecamatan Sukamaju, Kabupaten Luwu Utara.</p>
5.	Zahara Azhari, 2022	<p>Penerapan Menggambar Dekoratif Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Nagari</p>	<p>a. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu membahas tentang kecerdasan visual spasial pada anak.</p>	<p>a. Perbedaannya adalah pada peneliti terdahulu memfokuskan menggambar dekoratif diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial pada</p>

		Koto Tengah Kecamatan Bukik Barisan Kabupaten 50 Kota		<p>anak. Sedangkan peneliti Memfokuskan kegiatan membuat pengembangan bahan ajar melalui APE “Rumah Pintar” dari bahan bekas Kardus.</p> <p>b. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif yang berbentuk pre-eksperimental dengan tipe one-group pretest-posttest design. Sedangkan peneliti Menggunakan jenis Penelitian Studi Kasus.</p> <p>c. Tempat Penelitian TK Tunas Harapan Nagari Koto Tengah Kecamatan Bukik Barisan Kabupaten 50 Kota</p>
--	--	---	--	---

Ulasan Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu Dengan Sekarang :

Dari penelitian terdahulu dengan sekarang dapat diambil kesimpulan bahwasanya memiliki kesamaan menggunakan kemampuan visual spasial pada anak tetapi fokus kegiatan dari penelitian terdahulu

maupun sekarang berbeda dapat dilihat bahwa peneliti terdahulu Ririn Wahyuni 2019 menggunakan media balok, pada penelitian terdahulu Eva Yulianti 2021 menggunakan kegiatan finger painting, pada penelitian terdahulu Qorisa Ringga Rydhanti 2021 dengan kegiatan mewarnai, menggambar, Penelitian terdahulu Nabila 2021 dengan kegiatan tebak-tebakan, bernyanyi, poster angka, gambar benda, buku bergambar, buku mewarnai, penelitian terdahulu Zahara Azhari 2022 dengan menggunakan kegiatan menggambar dekoratif pada penelitian terdahulu Zahara Azhari 2022, sedangkan peneliti sekarang menggunakan APE “Rumah Pintar” jenis penelitian yang digunakan terdahulu pre eksperimental dengan tipe one-group pretest-posttest design sedangkan peneliti sekarang menggunakan studi kasus.

Tabel 2.2
Indikator Perkembangan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek yang dicapai	Indikator
Kecerdasan Visual Spasial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memiliki kemampuan dalam menangkap warna serta mampu memadukan warna-warna saat mewarnai, dan mendekorasi; 2. Anak memiliki kesenangan mereka mencoret-coret, menggambar, berkhayal, membuat desain sederhana; 3. Anak memiliki kemampuan dalam memahami arah dan bentuk; 4. Anak memiliki kemampuan dalam menciptakan suatu bentuk, seperti bentuk pesawat terbang, rumah, mobil, burung, atau bentuk lain yang mengesankan adanya unsur transformasi bentuk yang rumit.²⁰

²⁰ Tadkiroatun Musfiroh, Pengembangan Kecerdasan Majemuk, 4.7.

B. KAJIAN TEORI

1. Kecerdasan

a. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan (*Intelligences*) adalah kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah atau menciptakan suatu produk yang berharga dalam suatu atau berbagai latar belakang budaya. Setiap hari, kerpa manusia menghadapi masalah, dan kehidupan akan berjalan dengan baik manakala manusia mampu menyelesaikan masalah, yang mudah ataupun yang kompleks penyelesaiannya.

Keberagaman kecerdasan yang dimiliki oleh individu, selain itu dapat dilihat dari klasifikasi tinggi maupun rendah, juga dari temuan yang mutakhir memandang bahwa semua individu memiliki kecerdasan, atau bahkan semua individu cerdas.²¹

Gardner mendefinisikan “kecerdasan” ke dalam tiga komponen, yaitu

- 1) Kemampuan menciptakan suatu produk yang efektif yang menawarkan layanan berharga dalam budaya seseorang.
- 2) Suatu rangkaian keterampilan yang memungkinkan seorang individu untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi dalam kehidupannya,

²¹ Leli Halimah, ”Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, (Bandung; PT Refika Aditama., 2016). Hal 110

- 3) Potensi untuk menemukan atau menciptakan suatu solusi untuk menyelesaikan masalah dan membuat berbagai hal.²²

b. Macam-Macam Kecerdasan

Terdapat 8 macam kecerdasan adalah :

1) Kecerdasan Liguistik

Kecerdasan liguistik adalah kemampuan individu dalam mengola kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis. Kemampuan untuk mengekspresikan apa yang ada di pikiran dan untuk memahami orang lain.

2) Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan individu dalam hal mengolah angka dan memiliki keahlian menggunakan logika atau akal sehatnya. Hal ini adalah kecerdasan para ilmuwan, akuntan, dan programmer.

3) Kecerdasan Fisik

Kecerdasan fisik berhubungan dengan kapasitas individu dalam meggunakan seluruh fisiknya untuk mengekspresikan ide-ide adapun contohnya antara lain:Sebagai aktor, aktris, atlet atau penari. Dan fasilitas dalam menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu.

²² Howard Gardner, *Multiple Intelligences, Kecerdasan Majemuk Teori Dalam Praktik*. Alih Bahasa oleh Dr. Lyndon Saputra.(Pamulang Tangerang Selatan : Interaksara. 1983)

4) Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan individu untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikirannya. Kecerdasan spasial merupakan kemampuan sistem mata atau tubuh untuk benar-benar memahami dan berhasil menegosiasikan lingkungan dalam 3 dimensi dan dunia disekitarnya.

5) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan individu dalam berfikir secara reflektif, serta berkaitan dengan perasaan dan kemampuannya.²³

6) Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan individu dalam menjalin komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Memiliki kepekaan yang tinggi terhadap orang lain.

7) Kecerdasan Musical

Kecerdasan musical adalah kemampuan individu dalam menangani bentuk-bentuk musical, dengan cara sebagai penikmat musik, membedakan musik, mengubah atau mengaransemen musik dan mengekspresikan musik.

²³ Leli Halimah, “ *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* “. (Bandung: PT Refika Aditama, 2016) hal 115

8) Kecerdasan Natural

Kecerdasan Natural adalah kemampuan individu dalam mengenali eksistensi suatu spesies, dan memetakan hubungan antara spesies.²⁴

c. Pengertian Kognitif dan Kecerdasan Visual Spasial

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting di stimulasi sejak dini pada anak. Jika tidak berkembang, aspek ini akan berpengaruh terhadap aspek perkembangan lain. Oleh karena itu, penting bagi pendidik yakni guru dan orang tua untuk menstimulasi aspek ini secara tepat.²⁵

Kecerdasan visual spasial (*visual spasial intelligences*) merupakan salah satu bagian dari multiple intelligences yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual dan pikiran serta kemampuan menstranformasikan persepsi visual spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, merancang bangunan dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan antara unsur-unsur tersebut.²⁶ Sejalan dengan pendapat Amstrong seseorang dengan kecerdasan visual spasial akan mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur kecerdasan visual spasial benar-benar

²⁴ Leli Halimah, “ Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini “ hal 113.

²⁵ Wanda Minggu Pangarti, Yaswinda, “Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini” Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 7 Issue 3 (2023).

²⁶ Martini Jamaris,. “Pengukuran Kecerdasan Jamak “(Bogor: Ghalia Indonesia , 2017) hal 5.

bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan. Sedangkan menurut Gamon dan Bragdon kecerdasan visual spasial memiliki jenis kemampuan yang banyak dan berbeda-beda, dari menangkap secara detail hingga memahami pengaturan menjadi berbagai pola, sampai mencocokkan pola-pola tersebut ke dalam suatu landasan pengetahuan sehingga tahu apa yang harus dilakukan dengannya.²⁷

Menurut Persepsi dunia spasial-visual tersebut misalnya, dekorator, interior, arsitek, seniman atau penemu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual atau spasial, dan mengorientasikan diri secara tepat. Kecerdasan visual spasial (*visual spasial intelligence*) yaitu kemampuan ruang yang dapat dirangsang melalui bermain balok-balok, bentuk-bentuk geometri, melengkapi puzzle, menggambar, melukis, menonton film maupun bermain dengan daya khayal atau imajinasi.²⁸

Perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia dini 4-6 tahun berkembang sejalan dengan kemampuan dalam kepekaan memadukan kegiatan persepsi visual atau apa yang dilihat dengan kemampuan kognitif atau kemampuan berfikir dan mentransformasikan kedua hal tersebut kedalam bentuk, warna, ukuran, dan hubungan yang mungkin ada diantara semua hal tersebut.

²⁷Laily Rosidah, "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze". (Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol 8 Edisi 2, November 2014) hal 284.

²⁸ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, "Panduan Pendidikan Anak Usia Dini", (Jakarta: Gaung Persada Press 2010) hal.286.

Di dalamnya termasuk kemampuan memvisualisasikan dan secara grafis menggambarkan ide-ide visual dan spasial, serta secara tepat mengorientasikan diri sendiri ke dalam matrik spasial. Menurut Gardner kecerdasan visual spasial pada anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya adalah mengatur dan merancang, kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah.²⁹

d. Karakteristik kecerdasan visual spasial

Bentuk kecerdasan visual-spasial ini umumnya menghasilkan imaji mental dan menciptakan representasikan grafik. Anak dengan kecerdasan ini sanggup berfikir tiga dimensi dan mampu mencipta ulang dunia visual. Kecerdasan visual spasial muncul ketika anak menunjukkan ketertarikannya terhadap sesuatu, mulai memperhatikan kesukannya pada dunia yang berhubungan dengan warna, bentuk, ruang dan benda atau mungkin ketika anak lebih mudah memahami sesuatu melalui gambar dan bukan kata-kata ketika membaca. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial tinggi memiliki ciri-ciri, antara lain :

- 1) Senang bermain dengan bentuk dan ruang atau rancang bangun
- 2) Hafal jalan yang pernah dilewati
- 3) Aktif mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan abstraksi ruang
- 4) Memiliki daya problem solving atau pemecahan masalah yang baik

²⁹ Cut Fazril Hanum dan Lidia Yeni Marlina, .”Efektivitas Permainan Building Block dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al- Washliyah Alue Naga Banda Aceh”, (Jurnal Buah Hati Volume 4, Nomor 2. September 2017.), hal.105.s

- 5) Senang mengukur mana yang lebih panjang dan pendek, besar kecil, jauh dan dekat
- 6) Mampu menangkap perkiraan atau jarak.
- 7) Memiliki perhatian tinggi terhadap detail.³⁰

Tabel 2.3
Standar Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Aspek	Usia 5-6 tahun
Kognitif a. Belajar dan Pemecahan Masalah	Menunjukkan aktivitas yang bersifat Eksploratif dan menyelidik contoh :Apa yang terjadi ketika air ditumpahkan. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, di luar kebiasaan)
b. Berpikir Logis	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran :”lebih dari” “kurang dari”: dan “Paling ter” Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan Mengenal sebab dan akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan Yang lebih dari 2 variasi Mengenal pola ABCD-ABCD

³⁰ Laily Rosidah, “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze” (Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol 8 Edisi 2,(November 2014) hal 285.

	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
c. Berpikir Simbolik	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). ³¹

Menurut Sujiono, pengembangan kognitif terdiri dari:

1) Logika matematika dan b) Visual spasial. Mengingat terlalu luas pembahasan tentang perkembangan kognitif pada tahap praoperasional pada usia 5-6 tahun, Maka penulis membatasi pada indikator:

- a) Mengenal warna, contoh warna merah, putih, biru, kuning dan warna yang lain
- b) Membedakan ukuran besar dan kecil atau objek, cth buku yang besar dan buku yang berukuran kecil
- c) Memasang benda sesuai dengan pasanganya,
- d) Mengenal konsep angka, dan Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat. Untuk meningkatkan perkembangan visual spasial ini dapat dilakukan dengan kegiatan salah

³¹ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. (Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak).

satunya adalah kegiatan menggunakan media Kardus yang di kemas menjadi Rumah Pintar.³²

e. Jenis-jenis Kecerdasan Visual Spasial

Menurut Abdurrahim dalam Indriyani mengemukakan bahwa terdapat lima jenis kemampuan visual-spasial, yaitu :

- 1) Hubungan keruangan (*spatial relation*), menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang.
- 2) Diskriminasi visual (*visual discrimination*), menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek yang lain.
- 3) Diskriminasi bentuk dan latar (*figure-ground discrimination*), menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari latar belakang yang mengelilinginya.
- 4) Visual Clouser, menunjuk pada kemampuan mengingat dan mengidentifikasi suatu objek tersebut tidak diperhatikan secara keseluruhan
- 5) Mengenal objek (*object recognition*), menunjuk pada kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat mereka memandang. Pengenalan tersebut mencakup berbagai bentuk geometri, hewan, huruf, angka, kata dan sebagainya.³³

³² Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. "Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak". (Jakarta: PT. indeks, 2010).

³³ Santi Putri Juli, "Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Buildin G-Block Pada Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu," (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu, Bengkulu, 2014), hal 18-19.

f. Cara mengembangkan kecerdasan visual spasial

Beberapa kegiatan yang bisa meningkatkan optimalisasi kecerdasan visual spasial adalah sebagian berikut:

1) Kenalkan arah

Saat anak memasuki usia 2 tahun, anda sudah bisa mengajarkannya mengenal arah dengan mulai membedakan tangan kanan dan kiri. Jika anak sudah mulai paham, saat jalan pulang ke rumah tanyakan “Jalan pulang belok kanan atau kiri ya?” kemudian minta anak menunjukkan arah tersebut contohnya kanan atau kiri. Anda pun bisa mengamati, benar atau tidaknya arah yang ditunjukkan si kecil.

2) Bermain *puzzle* dan balok

Sebaiknya jumlah *puzzle* disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Saat berusia 3 tahun, coba lima keping *puzzle* dulu. Semakin usia bertambah jumlah *puzzle* pun bertambah. Begitu pun dengan bermain balok, semakin bertambah usianya, lebih tinggi pula tingkat kesulitannya.

3) Belajar bentuk

Saat anda membaca buku bersamanya, minta anak memperhatikan bentuk-bentuk rumah, bola atau benda yang ada di buku. Sebutkan konsep garis seperti melengkung, lurus, zig-zag,

bentuk bulat, persegi atau kerucut. Deskripsikan suatu bentuk secara verbal, kemudian minta anak meng gambarkannya.³⁴

4) Membuat peta

Saat anak berusia 4-5 tahun, anda bisa mengajaknya membuat peta sederhana, misalnya membuat peta perjalanan dari rumah menuju sekolahnya. Untuk melatih daya visualisasi, minta anak membuat denah rumah. Dari kegiatan ini anak mampu memvisualisasikan tata letak dan ruang kedalam bentuk dua dimensi.

5) Bermain tangram

Tangram merupakan *puzzle* dengan kepingan tipis, bedanya kepingan dalam bentuk geometri seperti segitiga, persegi panjang, jajar genjang dan lain sebagainya. Anak akan tertarik melihat bentuk-bentuk geometri yang berbeda-beda.

6) Menggambar dan mewarnai

Anak berlatih membentuk berbagai gambar dari garis lurus atau lengkung. Sedangkan kegiatan mewarnai bisa melatih anak mengenal batasan posisi warna merah atau kuning supaya tidak melewati garis. Sesekali minta anak membuat gambar berdasarkan cerita dongeng yang anda bacakan.³⁵

³⁴ Muhammad Yaumi, “ Kecerdasan Jamak Multiple Intellegensi”, (Jakarta: Kencana, 2013) hal. 17.

³⁵ Sujiono, Yuliani N.”Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak”. (Jakarta: PT Indeks ,2010) hal. 46.

7) Utak-atik *playdough*

Ketika anak berusia kurang dari dua tahun, berikan permainan yang melatih ketrampilan tangna seperti *play dough*. Sehingga anak bisa membuat sekaligus mengenal beragam bentuk misal bulat, kerucut atau segiempat.

8) Belajar mengamati

Saat melihat suatu gambar, ajak anak melihat detail-detailnya. Kemudian tanyakan kembali detail tersebut, misalnya “Jendela berbentuk apa?” atau “Ceritakan apa saja sih yang ada di rumah.”³⁶

g. Manfaat Kecerdasan Visual Spasial

Adapun manfaat dari kecerdasan visual spasial ialah membantu anak menciptakan berbagai karya seni, berperan dalam memecahkan masalah dan menghasilkan gagasan, membantu anak dalam merancang dan membangun, mulai dari model sampai gedung, meningkatkan kreativitas, jadi ketika mengajarkan kepada anak harus benar-benar memperhatikan apa yang anak lihat di sekitarnya dan untuk menciptakan gambaran dalam pikiran anak dengan melalui imajinasinya. Kita dapat menemukan bahwa anak lebih kreatif. Hal ini imajinasinya dan visualisasi kreatif, dua aspek utama kecerdasan visual spasial, adalah pembelajaran dasar bagi anak untuk dapat meningkatkan kreativitasnya.

³⁶ Sujiono, Yuliana N. “Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak “ hal 46.

Ketika anak membayangkan dan menggunakan imajinasinya, maka bukan hanya melihat hal-hal yang dilihat orang lain saja, melainkan dapat maju satu langkah dan bermain dengan gambaran-gambaran ini, dengan membuat kaitan antara hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain, meningkatkan daya ingat untuk dapat mengingat sesuatu dengan baik, kita harus memperhatikan pernak-pernik yang lebih rinci yang umumnya diabaikan orang lain. Prinsip yang paling penting adalah visualisasi, imajinasi, berpikir dalam gambar dan membuat asosiasi antara gambar-gambar ini, mengembangkan pemikiran tingkat tinggi dan keterampilan memecahkan masalah: Berpikir dalam gambar bukan hanya merangsang kreativitas, melainkan juga memperkaya proses berpikir tingkat tinggi.

Visual spasial dianggap sebagai salah satu faktor kecerdasan yang penting karena akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Melalui visualisasinya, ia dapat menilai dan menggambarkan sebuah benda atau mungkin membantu seseorang yang kehilangan sehingga orang tersebut dapat mudah menemukan letak benda-benda yang hilang. Anak-anak dengan kecerdasan visual spasial yang tinggi cenderung berfikir secara visual. Mereka kaya dengan khayalan internal (*internal imagery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat kecerdasan visual spasial adalah membantu anak dalam menghasilkan suatu karya ataupun menciptakan karya dan membantu anak dalam mengekspresikan suatu imajinasinya dalam bentuk gambar ataupun benda-benda.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan. Menurut Azhar mengatakan bahwa media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.³⁷ Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media Pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima, di samping itu juga media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Sedangkan media pembelajaran ditinjau dari pengertian

³⁷ Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran", (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2013).

komunikasi maka proses pembelajaran sebenarnya juga proses komunikasi. Berdasarkan wawasan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, Maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen sebagai sistem pembelajaran, Tanpa media komunikasi proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Dengan media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari si pengirim kepada si penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Menurut Khadijah menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari si pengirim kepada si penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa dengan demikian sehingga terlaksananya proses mengajar dan belajar di dalam kelas. Pendapat lain dari Brings media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Contohnya buku, film, kaset, dan contoh lainnya. Artinya, media sebagai alat fisik atau alat yang dapat ditampilkan, dilihat, maupun didengar.³⁸ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala hal yang disampaikan melalui komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses

³⁸ Khadijah. "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini", (Medan: Perdana Publishing, 2016).

belajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar anak.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Akmad Sudrajat mengemukakan fungsi media di antaranya :

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- 3) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik
- 6) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- 7) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Fungsi media yang dipaparkan oleh Sudrajat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas.³⁹

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar,

³⁹ Akhmad Sudrajat.” Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran”. (Bandung : Sinar Baru Algensindo 2008).

dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁴⁰ Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Paparan fungsi media pengajaran Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.⁴¹

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media menurut Widyastuti dan Nurhidayati, mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu.

- 1) Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa.
- 2) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri
- 3) Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar
- 4) Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa suara

⁴⁰ Hamalik, Oemar. "Proses Belajar Mengajar". (Bandung: CV. Mandar Maju 2003).

⁴¹ Hamalik, Oemar. "Proses Belajar Mengajar".

- 5) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara
- 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara
- 7) Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.⁴²

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Media grafis disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.
- 2) Media tiga dimensi Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.
- 3) Media proyeksi Seperti slide, film strips, film
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dari pendapat para ahli di atas maka, secara umum dapat mengelompokkan media menjadi:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
- 2) Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya.

⁴² Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa." Tesis. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta 2010).

- 3) Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti , foto, lukisan dan sebagainya.
- 4) Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.⁴³

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rifai

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya akan lebih mudah dipahami oleh siswa
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.⁴⁴

Menurut Azar Arsyat

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi dan Meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- 3) Memberikan pengalaman terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.⁴⁵

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan beraneka ragam media maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

⁴³ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Media Pengajaran. (Bandung: Sinar Baru Algensindo), hal 7

⁴⁴ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. Media Pengajaran

⁴⁵ Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Oleh karena itu, ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain :

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus di perhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan materi yang di gunakan akan berdampak pada hasil belajar anak.
- 3) Kondisi anak didik dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak didik. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.
- 4) Karakteristik media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan di gunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.

- 5) Media yang di pilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang di sampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna mencapai pembelajaran yang optimal.⁴⁶

3. Pengertian Barang Bekas

Barang bekas adalah suatu bentuk barang yang memiliki nilai manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Apabila barang bekas digunakan kembali, Maka dapat menjadi barang yang bermanfaat. Barang bekas itu sendiri terdiri dari dua jenis, yaitu barang bekas organik dan anorganik. Barang bekas organik, adalah barang bekas yang dapat diurai oleh tanah, misalnya daun, kayu, dan kertas, sedangkan barang bekas anorganik adalah barang bekas yang tidak dapat diurai oleh tanah, misalnya plastik dan kaca.⁴⁷ Kardus Bekas merupakan limbah yang termasuk dalam kategori limbah anorganik mudah terurai.

Hal tersebut dikarenakan umumnya limbah kardus dibuat menggunakan bahan-bahan non-hayati atau kimia.⁴⁸ Menurut Endah bahwa sampah merupakan konsekuensi dari adanya aktivitas manusia yang begitu kompleks dari mulai bangun tidur hingga tidur lagi, manusia pasti menghasilkan buangan atau sampah. Penggunaan bahan baku atau barang-barang recycle, hampir di semua tempat terdapat peluang-peluang usaha yang cukup baik, dengan cara memanfaatkan barang bekas menjadi

⁴⁶ Rohani,S.Ag, M.Pd.”Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas” .(Jurnal Uin Sumatera Utara, 2017)

⁴⁷ Adnan Setyoko, “Barang Bekas Sebagai Bahan Berkarya Seni Kriya Di Komunitas Tuk Salatiga: Proses Dan Nilai Estetis”,(Jurnal : Universitas Negeri Semarang.2012).

⁴⁸ Univercal Eco, <https://www.universaleco.id/blog/detail/limbah-botol-pengertian-dampak-dan-pengelolaannya/23> diakses desember 5, 2022.

salah satu usaha bisnis yaitu dengan melakukan pengolahan sampah plastik menjadi kerajinan tangan, dimana menurut Nurheti mengatakan bahwa aneka kerajinan yang kreatif bernilai ekonomis tinggi. Kerajinan dari plastik bekas terbukti menguntungkan karena bahan-bahan yang digunakan mudah didapat, murah atau bahkan gratis, dan proses pembuatannya cukup sederhana.⁴⁹

4. Peran Guru Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak

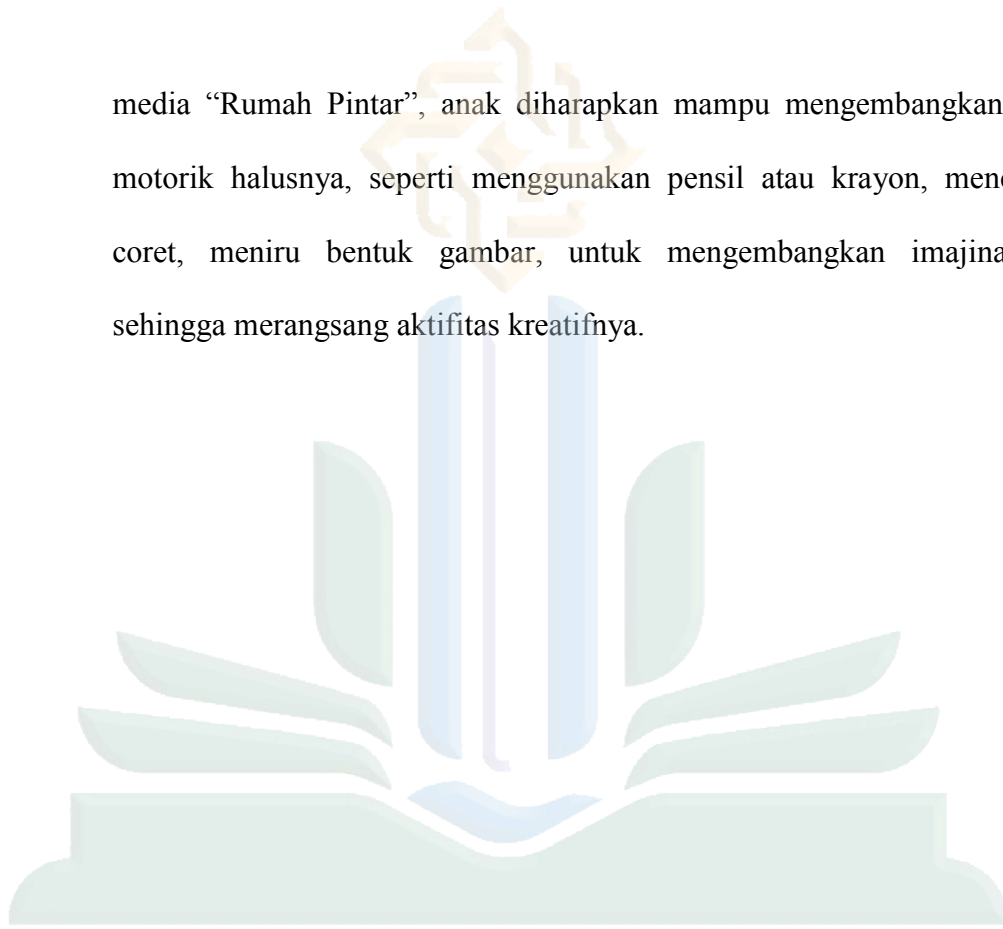
Guru adalah *figure* dari seorang pemimpin atau biasa dikatakan sebagai (*role model*). Guru mempunyai kekuasaan yang dapat membentuk dan membangun kepribadian anak didik menjadi seseorang yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa. Tugas guru untuk mengarahkan dan membimbing dalam proses pembelajaran di dalam kelas termasuk dengan menyediakan pembelajaran yang mengedukatif contohnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang kreatif. Rumah Pintar yang di dalam permainan tersebut terdapat permainan yang dapat mengembangkan kognitif dan visual spasial pada anak usia dini. Peran pendidik atau guru bertugas merangsang dan membina kecerdasan visual-spasial anak.

Menurut Musfiroh, Pentingnya pengembangan visual-spasial pada anak usia Raudatul Athfal/Taman Kanak-Kanak berdampak positif bagi perkembangan mental dan fisik. Perkembangan mental antara lain: emosi, intelektual, persepsi, sosial, estetik, dan kreatif.⁵⁰ Melalui penggunaan

⁴⁹ https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/705/jbptunikompp-gdl-febryfebri-35207-10-unikom_f-i.pdf diakses desember 5, 2022.

⁵⁰ Tadkiroatun Musfiroh, Pengembangan Kecerdasan Majemuk (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) hal 4.3- 4.9.

media “Rumah Pintar”, anak diharapkan mampu mengembangkan fisik motorik halusnya, seperti menggunakan pensil atau krayon, mencoret-coret, meniru bentuk gambar, untuk mengembangkan imajinasinya sehingga merangsang aktifitas kreatifnya.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁵¹ Salah satu komponen penting dalam penelitian adalah mengenai metode. Dengan menggunakan metode yang tepat, maka penelitian bisa dilakukan dengan mudah dan lebih terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus.

A. Pendekatan Penelitian & Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian dengan pemahaman kejadian mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁵² Penelitian ini dilakukan dalam rangka mendeskripsikan tentang berupa salah satu jenis media pembelajaran pemanfaatan kardus cerdas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo. Studi kasus yang akan dilakukan yakni mengetahui bagaimana cara mengimplementasikan kardus bekas dalam

⁵¹ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2016) hal 2.

⁵² Lexy J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif" (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2018), hal 6.

meningkatkan kecerdasan visual spasial pada peserta didik pada kelompok B DI TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo.

B. Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo. Alasan peneliti mengambil lokasi ini karena ketertarikan peneliti terhadap sekolah yang memanfaatkan barang yang ada disekitar sebagai sumber belajar utama. Yakni memanfaatkan kardus bekas guna meningkatkan kemampuan visual spasial pada ke TK B.

C. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah sumber informasi yang disebut dengan informan. Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang masalah penelitian.⁵³ Pemilihan subjek penelitian yang digunakan adalah purposive yaitu teknik penentuan informan yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.

Subjek penelitian atau informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala sekolah TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Indah, yaitu: Bu Alfi
2. Guru Kelompok B TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Indah, yaitu Bu As, Bu Lia dan Bu Ifa
3. Siswa-siswi Kelompok B TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Indah.

⁵³ Musfiqon, "Panduan Lengkap", hal 97.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data penelitian ini merupakan langkah yang paling strategis, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi (*Observing*)

Observasi adalah kegiatan mengumpulkan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.⁵⁴ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi berperan serta terlibat langsung di lapangan atau kelas (*participant observation*), dimana peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian.

Dengan (*participant observation*) ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.⁵⁵

- a. Teknik juga memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya.
- b. Pengamatan memungkinkan peneliti mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proposisional maupun pengetahuan yang langsung diperoleh dari data.

⁵⁴ Musfiqon, Panduan Lengkap, hal 120.

⁵⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, hal 145

- c. Jalan yang terbaik untuk mengecek kepercayaan data ialah dengan jalan memanfaatkan pengamatan
- d. Teknik pengamatan memungkinkan peneliti mampu memahami situasi-situasi yang rumit.
- e. Dalam kasus-kasus tertentu dimana teknik komunikasi lainnya tidak dimungkinkan, pengamatan dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat.⁵⁶

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai, tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk di jawab pada kesempatan lain. Wawancara merupakan alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.⁵⁷ Dalam penelitian ini wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara bebas yaitu: dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga harus mengingat akan data yang akan dikumpulkan atau data yang dibutuhkan.⁵⁸

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara dengan guru dan dengan kepala sekolah untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Adapun yang dilakukan peneliti di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo dalam wawancara bebas ini adalah

⁵⁶ Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, hal 174.

⁵⁷ Rudy Sumiharsono, Metodologi Penelitian (Jember:Pustaka,2017), hal 89

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis (Jakarta: Rineka Cipta,2010), hal 123

berbincang-bincang santai tetapi tidak jauh dari prosedur penelitian yang telah dipersiapkan untuk memperoleh data yang diinginkan.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data ini diperoleh dari dokumentasi dan arsip yang dikumpulkan oleh peneliti, Dokumentasi itu berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁵⁹ Metode ini digunakan untuk untuk mempelajari data-data yang sudah di dokumentasikan baik secara resmi maupun tidak resmi, asalkan data tersebut tidak palsu. Adapun data observasi dan wawancara dapat diperoleh melalui dokumentasi yaitu:

- a. Sejarah TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo
- b. Profil Lembaga TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo
- c. Visi Misi TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo
- d. Struktur organisasi sekolah
- e. Aktivitas belajar anak
- f. RPPH
- g. Checklist Perkembangan Kecerdasan

E. Teknik Analisis Data

Analisis data memiliki beragam model analisis, Hal tersebut harus sesuai dengan ketepatan masalah yang akan diteliti dilapangan agar memperoleh hasil lebih maksimal dan valid, Penelitian ini menggunakan

⁵⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian", hal 240

analisis data model interaksi Milles, Hubberman and Saldana yaitu : proses aktivitas dalam analisis data dengan tiga tahap.⁶⁰

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan. Dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi merupakan melakukan pemilihan atau memilih data pokok sesuai fokus yang diteliti. Kegiatan mereduksi adalah kegiatan merangkum, mengambil data pokok dan penting, mengelompokkan data berdasarkan kategori atau fokus yang diteliti. Proses pengumpulan data di lapangan, data yang di peroleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sangat banyak dan belum tersusun berdasarkan domain atau fokus. Data ini masih berupa catatan lapangan. Kondisi data yang demikian, perlu di lakukan reduksi untuk memberi gambaran lebih jelas dalam mencari jawaban pertanyaan penelitian. Kegiatan reduksi di lakukan pula pengumpulan data selanjutnya untuk mempertajam dan memperkuat data yang ada. Oleh karena itu, tidak semua catatan lapangan dapat di sajikan sebagai jawaban pertanyaan penelitian, melainkan ada yang di buang atau tidak di pakai.

2. Penyajian Data / Data *Display*

Penyajian data adalah penguangan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif ini di tuangkan dalam bentuk *teks naratif*.

⁶⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian", hal 91

Penyajian data merupakan kegiatan setelah catatan-catatan lapangan terkumpul dari susunan yang di persiapkan dalam kegiatan reduksi. Kegiatan penyajian data merupakan penyederhanaan informasi yang kegiatan penyajian data merupakan penyederhanaan informasi yang kompleks ke dalam kesatuan bentuk yang mudah di pahami. Penyajian data ini dapat pula di tuangkan dalam bentuk matriks, grafik, dan bagan.

3. Penarikan kesimpulan / *Verification*

Penarikan kesimpulan ini setelah data di sajikan tersusun dalam satu kesatuan utuh yang mudah di pahami. Oleh sebab itu, kegiatan menyimpulkan di lakukan pula verifikasi terhadap temuan-temuan yang di peroleh dari observasi, wawancara, dan dokumen yang tersedia. Menurut Jamil kegiatan verifikasi di perlukan untuk membuat kesimpulan menjadi kredibel, artinya terpercaya yang dapat teruji dengan bukti dan catatan lapangan melalui metode pengumpulan data yang di gunakan. Dengan demikian, kesimpulan yang di kemukakan menjadi kuat dan valid dalam prosesnya. Data yang di peroleh selama penelitian yang berlangsung di analisa baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap tindakan kelas yang di lakukan.

F. Tahap-Tahap Penelitian

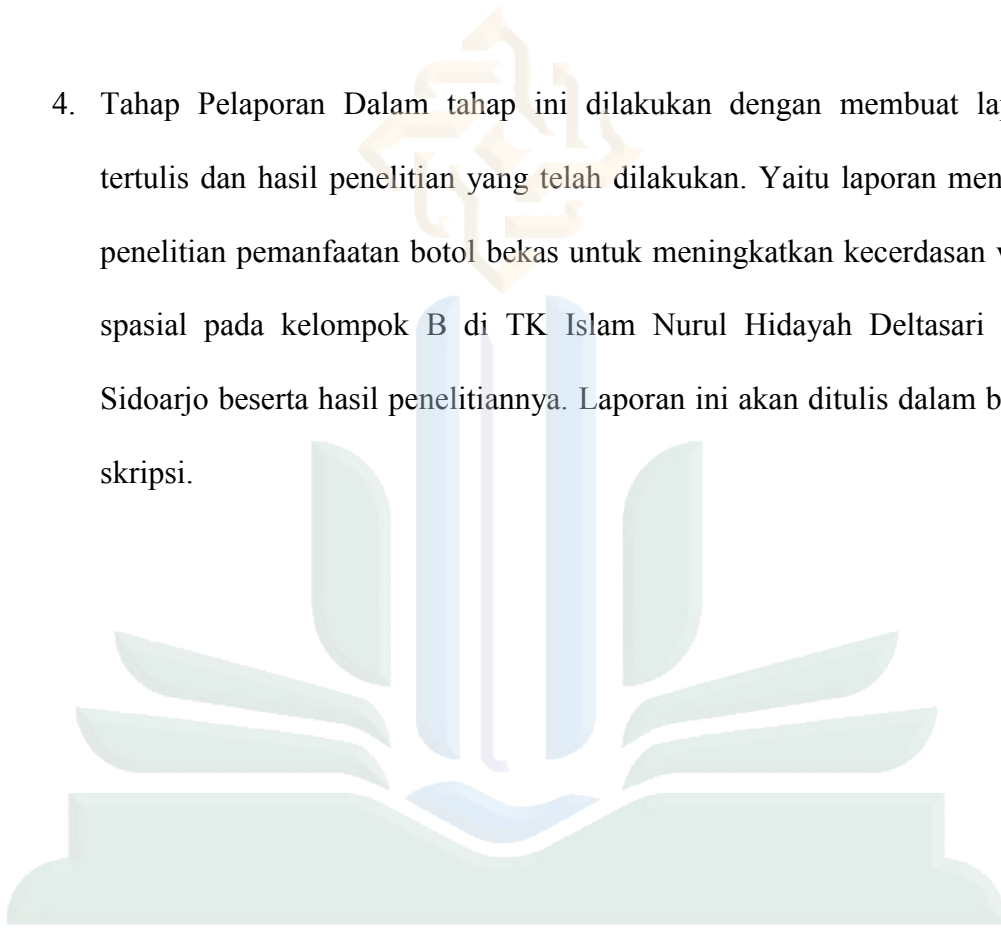
Tahapan dalam penelitian secara umum terdiri dari empat tahapan, yaitu pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data dan pelaporan.

1. Tahap pra lapangan Tahap pra lapangan merupakan tahapan yang dilakukan antara lain, menyusun rencana penelitian, merumuskan matrik,

menyusun proposal penelitian, mengurus surat izin, dan menyiapkan perlengkapan penelitian. Dalam tahapan ini peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada pihak sekolah yang dalam hal ini TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo.
 - b. Berkonsultasi dengan kepala sekolah, para guru-guru yang terkait dalam hal ini adalah guru TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo.
2. Tahap pekerjaan lapangan Tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan ketika peneliti melakukan penelitian dilapangan. Dalam tahap ini peneliti mulai memasuki lapangan, dan dengan sungguh-sungguh memulai melakukan pengamatan terhadap peristiwa yang terjadi di lapangan serta mengumpulkan data yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian dari lokasi penelitian dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan terhadap Kepala Sekolah TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo, guru Kelas B1 TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo dan sumber-sumber lain yang dimungkinkan dapat memberikan informasi.
3. Tahap analisis data Tahap ini merupakan tahap akhir dalam melakukan penelitian. Tahap ini dilakukan setelah data terkumpul untuk mendapatkan kesimpulan dari fokus penelitian. Pada tahap ini dilakukan sesuai dengan analisis data yang telah direncanakan sebelumnya.

4. Tahap Pelaporan Dalam tahap ini dilakukan dengan membuat laporan tertulis dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Yaitu laporan mengenai penelitian pemanfaatan botol bekas untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo beserta hasil penelitiannya. Laporan ini akan ditulis dalam bentuk skripsi.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat TK Islam Nurul Hidayah

Kelompok bermain Islam Nurul Hidayah berdiri sejak tahun 2000 yang didirikan oleh Ta'mir Masjid Nurul Hidayah dikarenakan pada saat itu di wilayah perumahan Deltasari belum ada sebuah Kelompok Bermain yang berbasis agama. Pendirian Kelompok Bermain tersebut yang diprakarsai oleh Bapak Syakir Ridlo yang pada awalnya mendapat murid 3 anak dengan 2 guru dan sudah menempati gedung sendiri di samping masjid Nurul Hidayah. PG Islam Nurul Hidayah berdiri di atas tanah fasilitas umum milik Masjid Nurul Hidayah dengan alamat di Deltasari Indah blok Q dan alhamdulillah sampai pada saat ini jumlah murid 75 anak serta 11 orang pendidik dan 1 tenaga kependidikan.⁶¹

2. Profil TK Islam Nurul Hidayah

- a. Nama : TK Islam Nurul Hidayah
- b. Alamat : Deltasari Indah Blok, Kel Kureksari, Kec Waru, Kab Sidoarjo Provinsi Jawa Timur Kode Pos 61256
- c. Status Sekolah : Swasta
- d. Gugus Sekolah : PG Imbas
- e. Tahun Pendirian : 2000

⁶¹ TK Islam Nurul Hidayah, “ Sejarah singkat TK Islam Nurul Hidayah”, 30 Januari 2023.

- f. Kategori Sekolah : PG Biasa
- g. Manajemen : Sendiri
- h. Kurikulum : Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
Mengacu pada Kurikulum 2018
Pendidikan Anak Usia Dini
- i. Kepala PG : Alfi Salmiyah, S.Pd
- j. Nama Yayasan : Yayasan Masjid Nurul Hidayah
- k. Alamat Yayasan : Deltasari Indah blok Q Waru Sidoarjo
- l. Akte Pendirian Yayasan : Nomor : 17 tanggal 24 Januari 1996
- m. Nama : Ny. ERNA ANGGRAINI, SH
- n. Nomor Statistik : 69816692

3. Visi dan Misi TK Islam Nurul Hidayah

Visi

- a. Terciptanya generasi islam yang bertaqwa, cerdas, mandiri, ceria dan ramah anak.

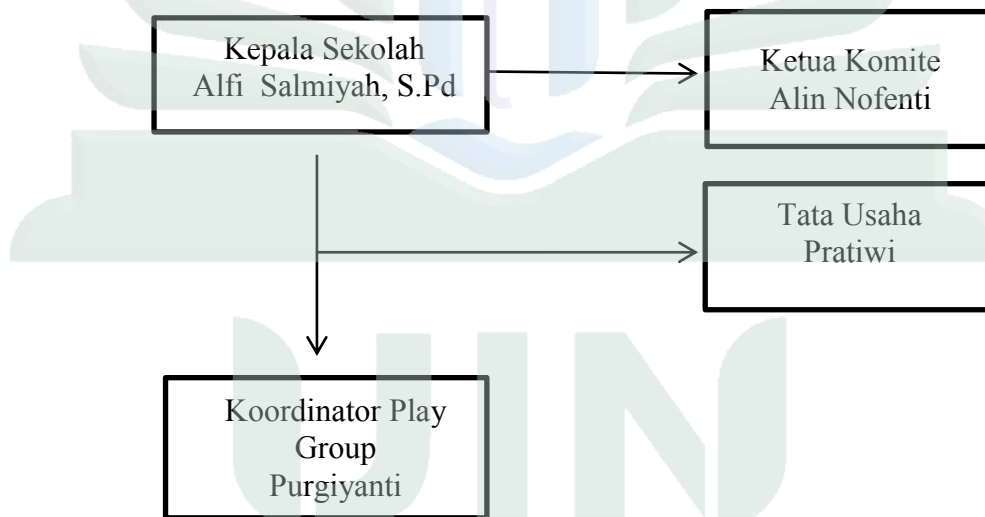
Misi

- a. Membekali anak dengan keimanan agar menjadi anak yang bertaqwa
- b. Menumbuhkembangkan potensi anak yang cerdas
- c. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- d. Melatih anak untuk terbiasa mandiri
- e. Menciptakan lingkungan sekolah yang ramah anak.

Tujuan

- Membekali anak dengan mengenal Allah melalui ciptaanNya dan sifat-sifatNya
- Membimbing anak untuk mengembangkan kecerdasannya
- Membimbing anak untuk terbiasa mandiri
- Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan
- Terciptanya lingkungan sekolah yang ramah terhadap anak.

Struktur Organisasi PG Islam Nurul Hidayah



Sumber : Dokumentasi TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo, Tahun 2022-2023

4. Data Guru dan Data Peserta Didik

Tabel 4.1
Daftar Guru TK Islam Nurul Hidayah

NO	NAMA	KETERANGAN
	Alfi Salmiyah	Kepala Sekolah
	Cholifatul Sa'diyah	Guru
	Dra Asmaniyah	Guru
	Nuril Wachiyah	Guru
	Maziatul Lailiyah	Guru
	Lilik Rochmatul L.	Guru
	Lailatul Hikmiyah	Guru
	Zulfah	Guru

	Khumaisaroh	
	Siti Izzah	Guru
	Hj. Ifitahatul Jannah	Guru
	Purgiyanti	Guru

Sumber : Dokumentasi TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo

Tabel 4.2

Jumlah Peserta Didik TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo Tahun Ajaran 2022-2023

NO	NAMA	JUMLAH SISWA
1	Kelompok A	39 Anak
2	Kelompok B	31 Anak

Sumber: Dokumentasi TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo

Tabel 4.3

Keadaan Sarana dan Prasarana di TK Islam Nurul Hidayah, tahun 2023

NO	Ruangan	Kondisi
1	Ruangan kepala Sekolah dan guru	Baik
2	Ruangan kelas	Baik
3	We murid	Baik
4	We guru	Baik
5	Rak buku	Baik
6	Perosotan	Baik
7	Ayunan	Baik
8	Jungkat jungkit	Baik

Sumber: Dokumentasi TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo

B. Penyajian dan Analisis Data

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya bahwa dalam penelitian ini menggunakan tiga metode yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai alat untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek secara terperinci, maka peneliti akan menyajikan data dari hasil di lapangan yang berkaitan dan mendukung penelitian dengan menggunakan metode tersebut.

Penelitian ini dilakukan pada 26 Januari 2023 s/d 20 Februari 2023.

Pada penelitian ini, peneliti mengolah dan menganalisis data menggunakan

metode dan instrumen yang telah peneliti tentukan di bab sebelumnya. Adapun data-data yang didapat melalui proses wawancara sebagai metode pokok dan observasi sebagai pendukung dalam pengumpulan data. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskripsi dan mengambil kesimpulan dari hasil wawancara serta hasil observasi.

1. Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar dalam pengembangan Kemampuan Visual Spasial pada anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023

Implementasi Media Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar” dalam mengembangkan kemampuan visual spasial pada Anak B-1 di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yakni pada Kamis dan Jumat (26 & 27 Januari 2023) serta Senin dan Selasa (30 & 31 Januari 2023). Jumlah murid di kelas B sebanyak 31 anak diantaranya 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Wali Kelas B tersebut adalah Ibu Asmadiyah, S.Pd. Penyajian media Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar bertujuan untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan visual spasial, juga mengajak siswa untuk belajar dengan efektif, menyenangkan dan berkesan. Terlebih, saat melihat kondisi di lapangan yang mayoritas anak mengalami kesulitan dalam mengenal bangun geometri, arah denah, simbol angka, hingga warna dasar. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif membuat media pembelajaran tersebut.

Sebelum memulai pembelajaran, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan siswa, pembuatan Rencana Pembelajaran Harian dengan tema “Aku Cinta Bumi” sekaligus Lembar Kerja Peserta Didiknya. RPPH dengan tema “Aku Cinta Bumi” tersebut memiliki tujuan yang mengarahkan anak supaya mampu menyayangi pohon sebagai makhluk ciptaan Tuhan dan mengajak anak agar dapat berkreasi serta berimajinasi terhadap makhluk hidup yang tumbuh di sekitarnya (dalam hal ini anak diajak untuk menggambar, mewarnai, mengenal nama, dan manfaat dari pohon). Pelaksanaan pembelajaran melibatkan tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal atau pra tugas, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal atau persiapan, peneliti melakukan kegiatan pembukaan, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa, serta melakukan sedikit *ice breaking* untuk membangkitkan rasa semangatnya. Langkah selanjutnya adalah apersepsi, yakni mengajak siswa untuk mengaitkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. Berikutnya adalah kegiatan inti yang disampaikan oleh peneliti dengan memberikan materi “Aku Cinta Bumi” menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Proses implementasi Media Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar dimulai pasca, peneliti menjelaskan materi tentang bangun geometri kepada siswa. Peneliti mengajak siswa praktik satu persatu berdasarkan presensi untuk menggunakan media Alat Permainan Edukatif. Sebelum

mulai praktik, peneliti sudah memberikan instruksi cara bermain media Alat Permainan Edukatif tersebut.

Tahap pertama, siswa diajak untuk belajar mengenal hewan dan tempat hidupnya melalui permainan menempel gambar hewan pada dinding rumah. Setelah siswa berhasil menempel dan menjelaskannya dengan tepat, siswa diberi tantangan kembali untuk menyelesaikan permainan berikutnya, yakni mengenal angka melalui jarum jam. Pada tahap kedua ini, siswa diajak untuk memutar jarum jam ke angka yang diinstruksikan oleh peneliti, seperti saat peneliti menugaskan siswa untuk menunjukkan pukul 2, faktanya siswa tersebut dengan sigap langsung memutar jarum jam ke angka 2 begitupun seterusnya. Tahap ketiga adalah mengenalkan bangun geometri yang sudah terpajang di dinding 'Rumah Pintar'. Secara bergiliran, siswa diajak untuk menempelkan gambar. Bentuk kegiatannya, guru model menugaskan siswa untuk menempel gambar persegi panjang, lalu siswa tersebut langsung menempel gambar persegi panjang begitupun seterusnya. Tahap keempat adalah mengenal warna beserta fungsinya melalui rambu lalu lintas, yakni saat guru model menugaskan siswa untuk menunjuk warna merah, siswa dapat menyebutkan dengan tepat dilanjut dengan pertanyaan terkait fungsi warna pada rambu lalu lintas. Berikutnya ialah bermain mengenal arah mata angin. Tahap kelima ini guru memberikan intruksi arah mata angin dengan menunjuk arah mata angin mulai dari barat, timur, selatan, dan utara, serta tenggara. Satu tantangan yang diberikan oleh guru model

adalah menugaskan siswa untuk menunjukkan arah denah dari lokasi rumah menuju sekolah.

Pada kegiatan ini, beberapa siswa terlihat cukup menguasai materi yang telah disajikan oleh guru model. Bagi siswa yang berhasil menyelesaikan 4-5 permainan dianggap tuntas dan diberi *reward* berupa nilai dan hadiah. Sedangkan, bagi siswa yang hanya mampu menyelesaikan 2 permainan diberi *punishment* berupa mengajak siswa bernyanyi di depan kelas guna melatih rasa percaya diri anak dan guru model di akhir pembelajaran melakukan pendampingan secara mandiri. Pasca bermain, siswa mulai diberikan lembar asesmen berupa Lembar Kerja Peserta Didik. Bentuk Lembar Kerja Peserta Didik nya berupa soal-soal yang menyajikan gambar bangun geometri yang proses pengerjaannya dengan cara menggunting tempel dan dicocokkan pada bentuk yang sesuai. Hasilnya, siswa sudah mulai mampu menggunting mengikuti garis putus-putus secara mandiri kemudian menempelkan pada bentuk geometri. Kemudian, di halaman selanjutnya siswa diminta untuk menebak nama hewan “Siapakah Aku?”. Soal tersebut menyajikan 5 gambar bayangan hewan yang dipasangkan dengan cara menarik garis dan mencocokkan pada kolom nama hewan di sampingnya yang disajikan secara acak. Di akhir, siswa diajak untuk memberikan warna pada pelangi, serta siswa diminta untuk menebali angka sesuai dengan kotak yang sudah disediakan.

Sebelum menuju pada kegiatan akhir, peneliti meminta anak untuk mempresentasikan sederhana termasuk menunjukkan bagian mana saja yang termasuk bangun geometri. Kemudian, siswa yang sudah memahami materi diajak untuk mengamati benda-benda di sekitar yang berkaitan dengan bentuk-bentuk geometri dan menyebutkannya dengan tepat termasuk menjelaskan warnanya. Setelah materi selesai, peneliti melakukan refleksi untuk mereview kembali materi yang sudah dibahas bersama-sama. Hal ini bertujuan memantau tujuan pembelajaran yang telah tercapai dan secara tidak langsung peneliti turut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir lebih kritis dalam mengingat kembali aktivitas yang sudah dilaksanakan bersama-sama. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dan menanyakan kesan belajar pada masing-masing siswa dan ternyata mendapat respon yang positif karena para siswa begitu antusias dan ingin mencobanya kembali.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelompok B, bahwa perencanaan pembelajaran Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar berbahan dasar kardus juga mendapat respon baik karena dapat menjadi solusi bagi guru untuk mengajak siswa belajar sambil bermain yang mengasyikkan. Berikut adalah bukti wawancara dengan Ibu Asmaniyah selaku guru kelas B.

“Biasanya saya memberikan materi kepada siswa berulang kali dengan menggunakan media gambar atau benda saja ternyata tidak cukup. Oleh karena itu, dengan hadirnya media pembelajaran APE Rumah Pintar ini menurut saya semakin menambah kejelian dan pemahaman anak dalam menanamkan kognitifnya mengenai materi bangun geometri, arah denah, dan angka yang notabennya termasuk materi cukup sulit. Dengan begitu,

menggunakan media permainan yang pengemasannya menarik serta ada kegiatan belajar secara nyata ini dapat membantu anak belajar secara langsung. Artinya, anak turut memegang dan menghadapi tantangan sambil berimajinasi. Tidak hanya menghayal bagaimana bentuknya tanpa menyentuh bendanya. Kedepannya, saya akan berinovasi lagi untuk menyiapkan media stimulus menggunakan bahan murah dan mudah ditemukan. Permainan Alat Permainan Edukatif ini bisa digunakan untuk penugasan baik kelompok atau individu. Di akhir, saya biasanya selalu meminta anak untuk menceritakan apa yang telah dia pelajari atau apa yang telah dia lakukan untuk memantapkan pengetahuan yang sudah didapat dari aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Inilah yang semakin mempertajam ingatannya pula termasuk melatih kemampuan motoriknya agar berkembang seiring bertambahnya usia.”⁶²

Kemudian Ibu Alfi selaku kepala sekolah juga menambahkan bahwa :

“Ketertarikan anak pada media Alat Permainan Edukatif ini nyatanya mampu membantu anak memiliki imajinasi yang lebih tajam dan meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Media ini dapat dikaitkan dengan penugasan lanjutan, misalnya nanti siswa akan diarahkan untuk membuat prakarya berdasarkan bangun geometri atau kerajinan tangan berupa pohon hias dengan warna kesukaan juga bisa diaplikasikan. Rencananya saya ingin mengajak guru kelas bersama mereka membuat kerajinan tangan menggunakan botol bekas yang disulap menjadi tempat pensil berbentuk tabung. Jadi, selain anak kreatif siswa juga dapat belajar secara langsung mengenai bentuk geometri yang diciptakan walaupun tetap harus ada pendampingan dari guru agar anak bisa mengaplikasikannya.”⁶³

Berikut akan ditampilkan hasil dokumentasi aktivitas anak sedang bermain Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar yang peneliti dapat. Foto tersebut, menunjukkan kondisi anak yang terlihat senang dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar .

⁶² Wawancara, Ibu Asmaniyah (Wali kelas),TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo, Kamis Tanggal 9 Februari 2023.

⁶³ Wawancara, Ibu Asmaniyah(Wali kelas),TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo, Kamis Tanggal 9 Februari 2023.



Gambar 4.1 Saat kegiatan implementasi APE “Rumah Pintar”



Gambar 4.2 Saat Siswa Bermain menggunakan APE “Rumah Pintar”

2. Pengembangan Kemampuan visual spasial melalui Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar” pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023.

Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) dalam suatu kegiatan belajar anak dapat memberikan stimulus untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Satu diantara contohnya adalah saat guru ingin menjelaskan konsep bentuk dasar pada anak seperti kotak, bulat, segitiga, oval, besar, kecil dll, maka akan lebih terarah jika guru langsung menjelaskan sambil menunjukkan pembuktian melalui semacam praktik. Artinya, kelompok anak B TK Islam Nurul Hidayah Deltasari diajak untuk

melakukan proses mengamati, membandingkan, memasang, mencocokkan, menggabungkan, hingga membangun sendiri akan pengetahuannya berdasarkan beberapa proses tersebut. Hal ini dirasa efektif oleh guru dibandingkan hanya ceramah atau bercerita. Hal ini dapat dibuktikan saat peneliti melakukan observasi pertama yang menunjukkan bahwa mayoritas anak saat mendengarkan guru ceramah cenderung sulit untuk paham karena anak hanya menghayalkan bagaimana bentuknya dan meniru ucapan guru tanpa tahu bagaimana jenis-jenis bentuk yang dimaksudkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan tersebut maka dibuatlah Media Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar yang memanfaatkan barang bekas, yakni kardus untuk dijadikan sumber belajar yang asyik, menarik, dan berkesan bagi pengalaman anak belajar. Selain itu, pembelajaran akan lebih tepat sasaran pada tujuan yang diinginkan.

Mayoritas siswa dikelas B memiliki gaya belajar auditori-visual dan kinestetik karena siswa cenderung lebih suka mendengarkan sambil melihat langsung bukti di depannya karena secara tidak langsung dengan melihat dan mendengar mereka akan mudah merekam pengetahuannya di otak, serta anak-anak juga menyukai aktivitas belajar yang menggunakan olah tubuh salah satunya senam, jalan sehat.. Pada saat melakukan penelitian, anak-anak suka mendengarkan alat musik yang selalu dilantunkan di TK Islam Nurul Hidayah.

Berdasarkan hasil pengumpulan data observasi I dan observasi II yang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah

Deltasari Sidoarjo dengan jumlah 31 anak selama 4 hari, telah menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan visual spasial.

Berikut data yang disajikan.

Tabel 4.4
Observasi I Penilaian Kemampuan Visual Spasial Pra Implementasi Media Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar”

No	Kategori Penilaian	Nilai dan Indikator								Total Siswa	Persentase $\frac{\Sigma}{\Sigma I} \times 100\%$
		BB & Jumlah Siswa		MB & Jumlah Siswa		BSH & Jumlah Siswa		BSB & Jumlah Siswa			
1.	Kemampuan dalam menangkap warna beserta fungsinya melalui rambu lalu lintas	✓	20	✓	10	✓	1	-	-	31	65% (BB) 32% (MB) 3% (BSH)
2.	Kemampuan dalam memahami arah melalui arah denah	✓	29	✓	2	-	-	-	-	31	94% (BB) 6% (MB)
3.	Kemampuan dalam memahami bentuk melalui macam-macam bentuk geometri	✓	31	-	-	-	-	-	-	31	100% (BB)
4.	Kemampuan dalam mengenal hewan	✓	10	✓	21	-	-	-	-	31	32% (BB) 68% (MB)
5.	Kemampuan dalam mengenal angka melalui jarum jam	✓	15	✓	10	✓	6	-	-	31	49%(BB) 33%(MB) 18%(BSH)

Keterangan:

1. (BB) = dalam hasil nilai perkembangan anak dinyatakan **belum berkembang** karena harus dibimbing atau dicontohkan dulu oleh guru.
2. (MB) = dalam hasil nilai perkembangan anak dinyatakan **mulai berkembang** karena anak masih diingatkan atau dibantu oleh guru.
3. (BSH) = dalam hasil nilai perkembangan anak dinyatakan **berkembang sesuai harapan** karena anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
4. (BSB) = dalam hasil nilai perkembangan anak dinyatakan **berkembang sangat baik** karena anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Berdasarkan Tabel Observasi I di atas telah menunjukkan bahwa:

1) Kategori menangkap warna dan fungsinya melalui rambu lalu lintas telah menunjukkan sebanyak 20 siswa (65%) Belum Berkembang, 10 siswa (32%) Mulai Berkembang, dan 1 siswa (3%) Berkembang Sesuai Harapan. Artinya, sebanyak 65% siswa dari total keseluruhan ternyata masih banyak yang belum berkembang; 2) Kategori memahami arah melalui arah denah telah menunjukkan sebanyak 29 siswa (94%) masih Belum Berkembang, 2 siswa (6%) Mulai berkembang. Artinya, sebanyak 94% siswa dari total keseluruhan ternyata masih banyak yang belum berkembang,; 3) Kategori memahami melalui macam bentuk bangun geometri telah menunjukkan sebanyak 31 siswa (100%) Belum Berkembang Artinya, sebanyak 100% siswa dari total keseluruhan ternyata masih banyak yang belum berkembang,; 4) Kategori mengenal hewan beserta tempat tinggal maupun jenis makanannya telah menunjukkan sebanyak 10 siswa (32%) Belum Berkembang, 21 siswa (68%) Mulai Berkembang. Artinya, sebanyak 68% siswa dari total keseluruhan ternyata mulai berkembang,; 5) Kategori mengenal angka melalui jarum jam telah menunjukkan sebanyak 15 siswa (49%) Masih Belum Berkembang, 10 siswa (33%) Mulai Berkembang, dan 6 siswa (18%) Berkembang Sesuai Harapan. Artinya, sebanyak 49% siswa dari total keseluruhan ternyata masih banyak yang belum berkembang.

Tabel 4.5
Observasi II Penilaian Kemampuan Visual Spasial Pasca Implementasi Media Alat
Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar”

No	Kategori Penilaian	Nilai dan Indikator								Total Siswa	Persentase $\frac{\sum I}{\sum I} \times 100\%$
		BB & Jumlah Siswa		MB & Jumlah Siswa		BSH & Jumlah Siswa		BSB & Jumlah Siswa			
1.	Kemampuan dalam menangkap warna beserta fungsinya melalui rambu lalu lintas	-	-	-	-	✓	20	✓	11	31	65%(BSH) 35%(BSB)
2.	Kemampuan dalam memahami arah melalui arah denah	-	-	-	-	✓	28	✓	3	31	90%(BSH) 10%(BSB)
3.	Kemampuan dalam memahami bentuk melalui macam-macam bentuk geometri	-	-	✓	22	✓	9	-	-	31	70%(MB) 30%(BSH)
4.	Kemampuan dalam mengenal hewan	-	-	-	-	✓	12	✓	19	31	39%(BSH) 61%(BSB)
5.	Kemampuan dalam mengenal angka melalui jarum jam	-	-	✓	5	✓	16	✓	10	31	16%(MB) 51%(BSH) 33%(BSB)

Keterangan:

1. (BB) = anak dinyatakan **belum berkembang** karena harus dibimbing atau dicontohkan dulu oleh guru.
2. (MB) = anak dinyatakan **mulai berkembang** karena anak masih diingatkan atau dibantu oleh guru.
3. (BSH) = anak dinyatakan **berkembang sesuai harapan** karena anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
4. (BSB) = anak dinyatakan **berkembang sangat baik** karena anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Berdasarkan tabel observasi 2 di atas telah menunjukkan bahwa: 1)
 Kategori memahami melalui ragam bentuk bangun geometri telah menunjukkan sebanyak 22 siswa (70%) Mulai Berkembang dan 9 siswa

(30%) Berkembang Sangat Baik. Artinya, sebanyak 70% siswa dari total keseluruhan mulai adanya perkembangan.2) Kategori menangkap warna dan fungsinya melalui rambu lalu lintas didapat sebanyak 20 siswa (65%) yang sudah Berkembang Sesuai Harapan dan 11 siswa (35%) Berkembang Sangat Baik. Artinya, sebanyak 65% siswa dari total keseluruhan dapat berkembang sesuai harapan. 3) Kategori memahami arah melalui arah denah telah menunjukkan sebanyak 28 siswa (90%) Berkembang Sesuai Harapan dan 3 siswa (10%) Berkembang Sangat Baik. Artinya, sebanyak 90% siswa dari total keseluruhan dapat berkembang sesuai harapan. 4) Kategori mengenal hewan beserta tempat tinggal maupun jenis makanannya telah menunjukkan sebanyak 12 siswa (39%) Berkembang Sesuai Harapan, 19 siswa (61%) Berkembang Sangat Baik. Artinya, sebanyak 61% siswa dari total keseluruhan sudah berkembang sangat baik. 5) Kategori mengenal angka melalui jarum jam telah menunjukkan sebanyak 5 siswa (16%) Mulai Berkembang dan 16 siswa (51%) berkembang sesuai harapan, serta 10 siswa (33%) Berkembang Sangat Baik. Artinya sebanyak 83% siswa dari total keseluruhan sudah berkembang Baik.

Dengan demikian, hasil observasi 1 dan 2 yang dilakukan di TK Islam Nurul Hidayah menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan visual spasial pada 5 indikator, yakni : 1) Sebelumnya Pada kategori mengenal hewan didapat sebanyak 68% anak mulai berkembang (Pra observasi), 61% anak berkembang sesuai harapan (Pasca observasi), 2)

Kategori memahami arah melalui arah denah Sebelumnya 94% anak belum berkembang (Pra observasi), 90% anak berkembang sesuai harapan (Pasca observasi), 3) Kemudian pada ketegori menangkap warna beserta fungsinya melalui rambu lalu lintas Sebelumnya terdapat 65% anak belum berkembang (Pra observasi) sebanyak 65% anak sudah berkembang sesuai harapan (Pasca observasi), 4) Kategori memahami melalui ragam bentuk bangun geometri sebelumnya sebanyak 100% belum berkembang (Pra observasi), 70% anak mulai berkembang (Pasca observasi, 5) Kategori mengenal angka melalui jarum jam Sebelumnya sebanyak 49% anak belum berkembang (Pra observasi) sebanyak 83% berkembang sangat baik (Pasca observasi). Berdasarkan data diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan kemampuan visual spasial dari 5 indikator yang sudah ditentukan. Dengan begitu, keberlanjutannya guru pembimbing terus mengasah potensi ini sampai anak benar-benar sepenuhnya mandiri dan memahami pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru di kelas.



Gambar 4.3 Dokumentasi Saat Penilaian Menggunakan APE “Rumah Pintar”

Dalam implementasi media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar ini, Kepala TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo beserta guru-guru yang lain melakukan beberapa penilaian untuk melihat sejauh mana progres atau peningkatan kemampuan visual-spasial anak. Menurut Ibu Asmadiyah selaku guru kelas di kelas B TK Islam Nurul Hidayah telah diperoleh informasi berikut:

“Kecerdasan visual spasial pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah sesuai dengan harapan namun belum maksimal pembelajaran didalam kelas masih membutuhkan bimbingan arahan, maupun motivasi, contoh kegiatan-kegiatan yang dapat melatih anak agar perkembangan visual spasial dapat terbentuk adalah dengan kegiatan mewarnai, menggambar, mengajarkan macam-macam bangun ruang dan peka terhadap warna, Tidak adanya kemauan pada anak dalam melakukan kegiatan tersebut sehingga guru pun perlu membimbing dan memotivasi belajar anak secara terus-menerus agar anak mau berlatih dan belajar lebih giat lagi.”⁶⁴

Bukti ini juga diperkuat oleh Ibu Maziyatul Lailiyah, selaku guru kelas kelas B menyatakan bahwa:

“Di TK Islam Nurul Hidayah sendiri mempunyai cara tersendiri dalam menyikapi perkembangan visual spasial pada anak, seperti berusaha mengarahkan, membimbing anak, memberikan motivasi, dan mendatangkan guru khusus dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak seperti mewarnai dan memadukan warna yang cocok agar anak memiliki kemampuan visual spasialnya.



Gambar 4.4 Saat Guru Menjelaskan Materi di Kelas

⁶⁴ Wawancara, Ibu Asmadiyah (Wali kelas),TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo, Kamis Tanggal 9 Februari 2023.

Judul : Pengembangan Kemampuan Visual Spasial Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar” pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Pada Tahun Pelajaran 2022/2023

Fokus	Temuan
<p>1. Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar dalam pengembangan Kemampuan Visual Spasial anak di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Pelajaran 2022/2023</p>	<p>1. Penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar” diikuti dengan kegiatan pembukaan, inti, dan penutup.</p> <p>2. Kegiatan ini melibatkan pengenalan materi, pemahaman melalui permainan dan dilanjutkan dengan LKPD, serta evaluasi pemahaman melalui tanya jawab.</p> <p>3. Selain itu, kegiatan juga melibatkan refleksi, umpan balik, dan penyampaian rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p>
<p>2. Hasil perkembangan kemampuan visual spasial Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar” pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Pelajaran 2022/2023</p>	<p>Pada Hasil Perkembangan Visual Spasial Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar” didapatkan persentase sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada kategori menangkap warna beserta fungsinya melalui rambu lalu lintas 65% berkembang sesuai harapan, 2. Kemudian pada kategori memahami arah denah 90% siswa berkembang sesuai harapan, 3. Kategori memahami melalui ragam bentuk bangun geometri 70% siswa mulai berkembang, 4. Kategori mengenal hewan 61% siswa berkembang sangat baik, 5. Kategori mengenal angka melalui jarum jam sebanyak 83% siswa dari total keseluruhan sudah berkembang baik. 6. Pengembangan aspek visual spasial anak sudah mulai berkembang dengan sangat baik, tetapi dalam mengenal geometri dan arah denah masih perlu ditingkatkan.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan penjelasan data yang telah disajikan dan dianalisis, maka dilakukan pembahasan terhadap hasil temuan dalam bentuk interpretasi dan sesuai teori-teori yang ada serta relevan dengan topik penelitian ini. Pembahasan penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi ini supaya mempermudah dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam fokus penelitian ini. Adapun rincian pembahasan ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Pengembangan Kemampuan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Pelajaran 2022/2023.

Dalam mengimplementasikan suatu kegiatan di dalam kelas, diperlukan adanya suatu konsep rancangan perencanaan yang matang agar dapat mencapai proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan dapat mencapai pula tujuan yang telah ditentukan. Hal tersebut juga dilakukan oleh TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, faktanya implementasi APE Rumah Pintar dalam mengembangkan kemampuan visual spasial pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo dapat dilakukan dengan berbagai strategi yang bersifat menyenangkan, efektif, dan berkesan mengingat anak usia dini merupakan pribadi yang unik,

memiliki rasa ingin tahu yang besar dan masih memasuki fase banyak belajar melalui kegiatan bermain.

Proses pembelajaran di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo dilakukan dengan pemberian tugas melalui lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi aktivitas menulis dan mewarnai. Pengembangan aspek kognitif di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo dalam lingkup berpikir logis, seperti mengenal beberapa konsep warna dinyatakan sudah berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan anak terlihat mampu melakukan aktivitas menggambar dan mewarnai, serta mencampur warna-warna dasar. Akan tetapi, jika ditelisik dalam lingkup mengenal geometri dan arah denah, peserta didik di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo khususnya pada kelompok B dengan jumlah siswa 31 anak nyatanya masih belum berkembang. Hal ini dibuktikan pada saat peneliti melakukan studi kasus di kelas, mayoritas anak tersebut masih merasa kesulitan dalam menyebutkan bangun geometri yang disajikan, seperti persegi, trapesium, maupun segitiga. Mereka juga hanya mampu mengucapkan angka namun belum mengetahui secara jelas mengenai bentuk-bentuk atau simbol-simbolnya. Artinya, ketika diminta untuk mencocokkan gambar bentuk bangun ruang, anak-anak masih sering terbalik ataupun belum sepenuhnya memahami sehingga para guru berulang kali menjelaskan dengan contoh bangun ruang yang disajikan. Oleh karena itu, strategi yang digunakan oleh guru di kelas hanya memberikan gambar bangun ruang secara langsung dan membantu

mengejakan nama-namanya, serta menyediakan permainan balok kayu dan balok susun untuk menstimulus perkembangan visual spasial pada siswa.

Berdasarkan kasus tersebut, peneliti membuat sebuah terobosan yang mampu memantik kemampuan visual spasial anak khususnya pada kompetensi mengenal bangun geometri, arah mata angin, dan angka melalui media permainan APE (Alat Peraga Edukatif) yang dibuat dari kardus. Media permainan ini dirancang dengan menyajikan beragam kompetensi tersebut yang dirasa sukar oleh anak-anak. Dengan demikian, media yang sejatinya berisi strategi untuk memahami anak terhadap kompetensi yang belum tercapai tersebut kemudian peneliti kemas menjadi sebuah permainan unik dan kreatif yang membuat anak tertarik untuk mengenalinya.

Pengimplementasian media APE ini dilakukan selama tujuh pertemuan dengan didampingi oleh guru kelas. Pada pertemuan pertama dan kedua pada tanggal kegiatan ini diikuti oleh 31 anak yang terdiri dari 17 laki-laki dan 14 anak perempuan mulai pukul 07.15-11.45 WIB. Peneliti melakukan rangkaian kegiatan berupa penggunaan media APE “Rumah Pintar”, peneliti menjelaskan terlebih dahulu terkait materi mengenal bangun geometri dan anak-anak di perkenalkan bangun – bangun yang ada disekitarnya, anak-anak di berikan lembar kerja siswa atau LKPD bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan materi sehingga membuat peneliti berisiatif membuat media pembelajaran yang berguna untuk mempermudah proses belajar dan mengajar di dalam kelas.

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti memberikan materi yang telah diajarkan didalam kelas supaya anak mengingat kembali materi geometri dan arah denah yang sudah didapatkan sebelumnya. Selain itu, peneliti memberikan stimulus berupa pembelajaran mengenai contoh-contoh bangun datar, macam-macam bentuk dari bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, dan jajar genjang dan bangun ruang contohnya seperti kubus, kerucut, balok, prisma segitiga, prisma segilima, tabung, limas, kerucut.

Pada kegiatan pembukaan meliputi memimpin anak-anak untuk baris di depan kelas, membaca doa masuk kelas, Pada hari-hari tertentu ada kegiatan awal yaitu membaca doa akan belajar, guru melakukan salam, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, guru melakukan presensi, membaca, menggambar, membaca doa sehari-hari, hafalan hadis, dan bernyanyi, namun tidak semua kegiatan hafalan tersebut dilakukan pada hari yang sama.

Kegiatan Inti Berdasarkan hasil dari penelitian guru dalam membuat kegiatan inti di Kelompok B-I pelaksanaannya sesuai dengan tema dan sub tema pada RPPH dilakukan berdasarkan model pembelajaran kelompok. Pada kegiatan inti peneliti mengumpulkan anak-anak di kelas dengan jumlah 10 anak untuk menguji media pembelajaran, peneliti memberikan intruksi cara bermain dan anak-anak bermain dengan maju bergantian pertama-tama anak menebak nama hewan, mengenal rambu lalu lintas berdasarkan kegunaan, mengenal bangun geometri, mengenal

arah denah dan mengenal angka melalui jarum jam. Sembari menunggu giliran anak dapat duduk dan memperhatikan temannya yang sedang bermain menggunakan media APE “Rumah Pintar”, ini juga berlaku kepada anak selanjutnya tetapi sebelumnya akan mendapatkan evaluasi dari peneliti untuk mendapatkan pemahaman materi dan ini di uji dalam dua kali observasi, peneliti menemukan berbagai macam anak ada yang cepat pemahamannya dan ada yang kesulitan sehingga peneliti memberikan pembelajaran yang ekstra kepada anak. Di akhir pembelajaran peneliti memberikan tanya jawab untuk bisa mengetahui pemahaman kepada anak. anak-anak sangat antusias terhadap permainan media ini terdapat anak yang berhasil menggunakan permainan ini sebanyak 6 anak dan 4 anak belum berhasil menggunakan media ini. setelah mendapat giliran anak tersebut maka anak yang sudah maju ke depan di persilahkan kembali ke kelas untuk mengikuti pembelajaran bersama guru kelasnya.

Kegiatan penutup berdasarkan data hasil penelitian dalam kegiatan penutup di Kelompok B TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo meliputi tanya jawab kegiatan apa saja yang telah mereka lakukan, pesan-pesan kepada anak, berdoa, bersalaman, menyanyi, dan salam. Hal tersebut dapat memberikan pesan moral yang ingin disampaikan, nasihat-nasihat yang mendukung pembiasaan yang baik, refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, membuat kegiatan penenang

seperti bernyanyi, bersyair, dan bercerita yang sifatnya menggembarakan, menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Dengan begitu, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak dalam mengenal bangun geometri di TK Islam Nurul Hidayah secara umum masih kurang, ini di faktori oleh pemahaman mengenai konsep dan sifat-sifat dari bangun ruang kurang, kurangnya keterampilan menggunakan ide-ide geometri dalam memecahkan masalah matematika yang berkaitan dengan bangun ruang, serta kondisi kelas yang kurang kondusif untuk belajar. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan APE Rumah Pintar ternyata telah menunjukkan bahwa kemampuan visual-spasial anak di TK B sudah dapat dikatakan berkembang pasca pengimplementasian Media APE “Rumah Pintar”. Sedangkan, pada penelitian milik Qorisa Ringga Rydhanti 2021 kegiatan penerapan mewarnai dan menggambar untuk meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak kelompok B kegiatan ini dilakukan guna membantu anak dalam mengembangkan kemampuan visual spasial.

2. Hasil Perkembangan Kemampuan Visual Spasial Melalui APE “Rumah Pintar” Pada Kelompok B Di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Kabupaten Sidoarjo Tahun Pelajaran 2022-2023.

Kemampuan visual spasial di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari menunjukkan ada sebagian anak yang belum memahami pembelajaran khususnya materi mengenai bangun ruang atau geometri dan mengenal arah denah sehingga diperlukan stimulus untuk meningkatkan kemampuan

visual spasial pada anak ketika belajar, terutama ketika anak diperkenalkan dengan huruf-huruf, angka, maupun bentuk. Anak yang kurang memiliki kemampuan visual spasial akan merasa kebingungan saat diperkenalkan dengan huruf, angka, dan bentuk sehingga terjadi penafsiran huruf yang terbalik seperti pada huruf b dan d juga akan muncul kemungkinan anak sering salah dalam membaca dan menuliskan huruf-huruf tersebut. Begitupun dengan penafsiran pada angka dan bentuk benda. Oleh karena itu, kemampuan visual spasial sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berdampak besar bagi pengetahuan anak. Selain itu, pengembangan imajinasi pada anak juga harus mulai dirangsang sejak dini mengingat implikasi dari berimajinasi juga berpengaruh pada tingkat kreatifitas dan kecerdasan anak. Melalui kegiatan melihat, menebak bayangan, mencocokkan, hingga membuat sebuah karya menjadi aktivitas yang urgen untuk dikenalkan pada anak TK B tetap dengan kontroling dari guru.

Kemampuan Visual Spasial dapat distimulasi melalui berbagai program seperti melukis, membentuk sesuatu dengan plastisin, mencecap, dan menyusun potongan gambar. Guru perlu menyediakan berbagai fasilitas yang memungkinkan anak mengembangkan daya imajinasi mereka, seperti alat-alat permainan konstruktif (Lego, puzzle, lasie), balok-balok bentuk geometri berbagai warna dan ukuran, peralatan menggambar, pewarna, alat-alat dekoratif (kertas warna-warni, gunting, lem, benang), dan berbagai buku bergambar. Akan lebih baik, jika

menyediakan beberapa miniatur benda-benda yang disukai anak, seperti mobil-mobilan, pesawat terbang, rumah-rumahan, hewan dan orang-orangan.⁶⁵ Sebagaimana yang dijelaskan oleh Muhammad Yaumi bahwa dalam kaitannya dengan upaya membantu mengembangkan kemampuan spasial anak, stimulasi-stimulasi berikut dapat digunakan guru untuk membantu mengembangkan kecerdasan spasial anak: (a) menggambar dan melukis; (b) mencoret-coret; (c) membuat prakarya; dan (d) melakukan permainan konstruktif.⁶⁶

Guslinda dan Kurnia berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Dimana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Tedjasaputra mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan penjelasan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat yang sengaja dibuat yang digunakan sebagai media

pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan

pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan serta dapat membantu peserta didik

⁶⁵ Yuliani Nurani Sujiono. & Bambang Sujiono. "Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak". h. 55

⁶⁶ Yaumi, Muhammad. "Pembelajaran Berbasis Jamak", Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013.

untuk mengembnagkan aspek perkembangan yang ada.⁶⁷ Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki manfaat yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan visual spasial pada anak. Kemampuan kognitif anak pada saat bermain dapat dilatih dengan memperkenalkan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam).⁶⁸ Kemampuan visual spasial yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual dan pikiran serta kemampuan menstranformasikan persepsi visual spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, merancang bangunan dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan antara unsur-unsur tersebut.⁶⁹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan telah didapat bahwa Media Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar” dapat mempermudah proses pemahaman materi pada anak karena anak-anak berhasil meningkatkan kemampuannya dalam memahami materi-materi geometri, mengenal warna, arah denah, dan angka. 1) Sebelumnya Pada kategori mengenal hewan didapat sebanyak 68% anak mulai berkembang (Pra observasi), 61% anak berkembang sesuai harapan (Pasca observasi), 2) Kategori memahami arah melalui arah denah sebanyak 94% anak belum berkembang (Pra observasi), 90% anak berkembang sesuai harapan

⁶⁷ Guslinda & Kurnia, R. Media pembelajaran anak usia dini. Surabaya: CV. Jakad Publishing 2018.

⁶⁸ Hijrati. “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. III No. 1 Januari-Juni.2017

⁶⁹ Martini Jamaris,. “Pengukuran Kecerdasan Jamak “(Bogor: Ghalia Indonesia , 2017) hal 5.

(Pasca observasi), 3) Kemudian pada kategori menangkap warna beserta fungsinya melalui rambu lalu lintas sebanyak 65% anak belum berkembang (Pra observasi), 65% anak sudah berkembang sesuai harapan (Pasca observasi), 4) Kategori memahami melalui ragam bentuk bangun geometri sebanyak 1% belum berkembang (Pra observasi) 70% anak mulai berkembang (Pasca observasi) 5) Kategori mengenal angka melalui jarum jam sebanyak 49% anak belum berkembang (Pra observasi) 83% berkembang sangat baik (Pasca observasi). Meskipun masih perlu dilatih dan diarahkan oleh guru pembimbing terus diasah potensi ini sampai anak sendiri benar-benar sepenuhnya memahami pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru didepan kelas. Sedangkan, pada penelitian milik Ririn Wahyuni 2019 kegiatan penerapan permainan balok untuk meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun adalah melalui kegiatan bermain balok. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan visual spasialnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait “Pengembangan Kemampuan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) ‘Rumah Pintar’ Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023”, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian implementasi pengembangan kemampuan visual spasial melalui Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar”. Penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar diikuti dengan kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan ini melibatkan pengenalan materi, pemahaman melalui permainan dan dilanjutkan dengan LKPD, serta evaluasi pemahaman melalui tanya jawab. Selain itu, kegiatan juga melibatkan refleksi, umpan balik, dan penyampaian rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
2. Hasil penelitian yang telah didapat bahwa media Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar” dapat mempermudah proses pemahaman materi pada anak karena anak-anak berhasil meningkatkan kemampuan visual spasial. Pada hasil perkembangan kemampuan visual spasial setelah digunakannya Alat Permainan Edukatif (APE) ‘Rumah Pintar’ sebagai berikut: pada kategori menangkap warna beserta fungsinya melalui rambu lalu lintas 65% berkembang sesuai harapan, kemudian pada kategori memahami arah denah 90% siswa berkembang sesuai harapan, kategori

memahami melalui ragam bentuk bangun geometri 70% siswa mulai berkembang, kategori mengenal hewan 61% siswa berkembang sangat baik, kategori mengenal angka melalui jarum jam sebanyak 83% siswa dari total keseluruhan sudah berkembang baik dan pengembangan aspek kemampuan visual spasial anak sudah mulai berkembang dengan sangat baik, tetapi dalam mengenal geometri dan arah denah masih perlu ditingkatkan. Meskipun masih perlu dilatih diarahkan oleh guru pembimbing dan terus diasah potensi ini sampai anak sendiri benar-benar sepenuhnya memahami pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru didepan kelas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka dapat dikemukakan saran sehingga dapat menjadi sebuah bahan masukan dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan perkembangan visual spasial anak di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo. Adapun saran-saran dari penulis antara lain:

1. Kepada Kepala TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo hendaknya guru lebih menambahkan lagi sarana dan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung proses kegiatan bermain sehingga dengan adanya sarana seperti media pembelajaran dapat mempermudah anak dalam memahami pelajaran.
2. Kepada guru-guru TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo hendaknya guru lebih memperhatikan lagi kegiatan-kegiatan apa saja yang

dapat mengembangkan visual spasial pada anak serta penyediaan alat permainan edukatif sesuai dengan jumlah pada anak didalam kelas dan sesuai dengan usia perkembangan anak.

3. Orang Tua Wali TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Waru Sidoarjo untuk lebih perhatian terhadap perkembangan anak, karena selain peran guru anak perlu peran orang tua dalam tumbuh kembang anak. Orang tua hendaknya dapat memberi motivasi serta membangun komunikasi yang nyaman dan menyenangkan dirumah. Sehingga pada saat anak berada dilingkungan sekolah membawa semangat, minat dan siap menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Alendra Rahmi Yusiyaka dan Dwi Ana Yanti. 2021."Ecobrick Solusi Cerdas dan Praktis Untuk Pengelolaan Sampah Plastik". (Jurnal : Pendidikan Luar Sekolah).
- Amini Nur, 2021."Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan" (Skripsi:Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)
- Azhar Arsyad. 2013."Media Pembelajaran", (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Cut, Fazril Hanum dan Yeni, Lidia Marlina,. 2017. "Efektivitas Permainan Building Block dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al- Washliyah Alue Naga Banda Aceh", (Jurnal Buah Hati Volume 4, Nomor 2. September).
- Dr. Suryana Dada, M.Pd. 2013." Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran". (Penerbit: UNP PRESS).
- Ermalinda, Paizaluddin. 2016 ."Penelitian Tindakan Kelas".(Bandung: Alfabeta).
- Fadlillah., 2014 ."Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan (Pertama)".(Kencana Prenamedia Group).
- Gardner Howard, 1983."Multiple Intelligences, Kecerdasan Majemuk Teori Dalam Praktik ".Alih Bahasa oleh Dr. Lyndon Saputra.(Pamulang Tangerang Selatan: Interaksara).
- Halimah Leli , 2016."Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, (Bandung; PT Refika Aditama).
- Haslinda. 2018."Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Bekas (Anorganik) Pada Anak TK Kelompok B".(Jurnal FKIP Universitas Halu Oleo. Jurusan PG-PAUD),
https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/705/jbptunikompp-gdl-febryfebri-35207-10-unikom_f-i.pdf (di akses desember 5, 2022).
- Jamaris Martini,. 2017."Pengukuran Kecerdasan Jamak "(Bogor: Ghalia Indonesia)
- Karolina Lidiya,2018"Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Di TK Sepakat Kecamatan Talo Bengkulu".(Skripsi:Institut Agama Islam Negeri Bengkulu,).

- Khadijah. 2016 .“Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini”, (Medan: Perdana Publishing).
- Laily Rosidah,”2014.Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze”. (Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol 8 Edisi 2, November)
- Moleong Lexy J,2018.“Metodologi Penelitian Kualitatif “(Bandung: PT Remaja Rosdakrya)
- Musfiqon, 2016.”Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan”(Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya)
- N.Dini Rizeki,”8 Kerajinan Dari Botol Bekas : Cara Membuat dan Contohnya”. <https://majoo.id/solusi/detail/kerajinan-dari-botol-bekas> (di akses tanggal 8 desember 2022).
- Palupi Warananingstyas, dkk.2019.”Pemanfaatan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini’ (Universitas Sebelas Maret:DEDIKASI:Community ServiceReport).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. (Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak).
- Q.S Hud, 11 : 37
- Ringga Qorisa Rydhanti, 2021.”Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo”(Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo)
- Rohani,S.Ag, M.Pd. 2017.”Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas”. (Jurnal Uin Sumatera Utara,).
- Santi Putri Juli, 2014.“Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Buildin G-Block Pada Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu.”(Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu, Bengkulu),
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo)
- Sugiyono,2016.”MetodePenelitianPendidikanPendekatanKuantitatif,Kualitatif,dan R&D”
- Sumiharsono Rudy, 2017.Metodologi Penelitian (Jember:Pustaka)

UnivercalEco,<https://www.universaleco.id/blog/detail/limbah-botol-pengertian-dampak-dan-pengelolaannya/23> (di akses desember 5, 2022).

Wahyuni Mareta, Euis Kurniati dkk,2021-2022. "Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri."(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi)

Wahyuni Ririn, 2019. "Penerapan Permainan Balok dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Barkah Kota Medan", (Skripsi, UIN Sumatera Utara),

Wulan Fauzia, 2022. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, CV. Feniks Muda Sejahtera.

Yaumi Muhammad, 2013. " Kecerdasan Jamak Multiple Intellegensi ", (Jakarta: Kencana,)



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

LAMPIRAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gita Septiani
NIM : T20185015
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Jember, 27 Februari 2023

Saya yang menyatakan



GITA SEPTIANI
NIM T20185015

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
PENGEMBANGAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL MELALU ALAT PERMAINAN EDUKATIF ‘APE ‘RUMAH PINTAR’ PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL HIDAYAH DELTASARI SIDOARJO TAHUN PELAJARAN 2022/2023	1. Pengembangan Kemampuan Visual Spasial	1. Mampu memahami materi kemampuan visual spasial 2. Mampu menyimak penjelasan yang diberikan guru	a. Mampu mengenal warna beserta fungsi dari rambu lalu lintas b. Mampu mengenal arah denah c. Mampu mengenal berbagai macam hewan	1. Subjek Penelitian Anak Usia Dini Kelompok B 2. Informan: a. Kepala Sekolah b. Guru 3. Dokumentasi 4. Kepustakaan	1. Pendekatan: Penelitian Kualitatif 2. Penentuan Lokasi Penelitian: di TK Islam Nurul Hidayah 3. Penentuan Subjek Penelitian: Anak Usia Dini Kelompok B 4. Teknik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Teknik analisis Data: Deskriptif Kualitatif 6. Validitas data:	1. Bagaimana Cara pengembangan kemampuan visual spasial pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023 ? 2. Bagaimana Hasil perkembangan kemampuan visual spasial menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) ‘Rumah Pintar’ pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023?

	<p>2. ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) 'RUMAH PINTAR'</p>	<p>3. Kemampuan mengenal bangun ruang atau bentuk-bentuk 3 dimensi cth: kerucut, balok, kubus</p> <p>4. Kemampuan membayangkan suatu bentuk nyata dan kemudian memecahkan berbagai masalah cth: permainan jejak pada suatu kegiatan</p>	<p>a. Mampu mengenal bentuk-bentuk geometri</p> <p>b. Mampu memecahkan permasalahan dengan mencari jalan keluar dari permasalahan.</p>		<p>a. Triangulasi teknik b. Triangulasi sumber</p>	
--	--	---	--	--	--	--





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0300/In.20/3.a/PP.009/01/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo
Deltasari Indah Blok. Q, Kel Kureksari, Kec Waru, Kab. Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20185015
Nama : GITA SEPTIANI
Semester : Semester sepuluh
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pemanfaatan Kardus Bekas Dalam Mengembangkan Kemampuan Visual Spasial Anak Pada Kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah, Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Alfi Salmiyah

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Januari 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran Foto Dokumentasi

Wawancara dengan Wali Kelas Bu Asmadiyah



Wawancara Kepada Siswa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

**TAMAN KANAK KANAK
ISLAM NURUL HIDAYAH**
AKTE PENDIRIAN DIKNAS NOMOR : 0543/104.10/DS/98
NSS : 00.2.05.02.17.067
NPSN TK : 20563586
DELTA SARI INDAH BLOK Q TELP. (031) 8549283 WARU - SIDOARJO

SURAT KETERANGAN
No.219 /TKL.NH/I/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : ALFI SALMIYAH
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK Islam Nurul Hidayah
Alamat : Deltasari Indah Blok.Q Waru Sidoarjo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : GITA SEPTIANI

NIM : T20185015
Fakultas/Jurusan : Ftik/PAUD
Universitas : UIN KILAS JEMBER

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul
"PEMANFAATAN KARDUS BEKAS DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL ANAK PADA KELOMPOK B di TK ISLAM NURUL HIDAYAH, KECAMATAN WARU, KABUPATEN SIDOARJO Tahun Ajaran 2022-2023"
Sejak 26 Januari 2023 sampai dengan 13 February 2023, dan telah pula membahas hasil penelitiannya pada kami.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Sidoarjo, 14 February 2023
Kepala TK Islam Nurul Hidayah



ALFI SALMIYAH, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM NURUL HIDAYAH DELTASARI SIDOARJO

Semester / Bulan/ Minggu ke : 2 (Genap) /

Hari / Tanggal :

Kelompok Usia : B / 5-6 Tahun

Tema / Sub Tema : Diriku/Kesukaanku

Alokasi Waktu : 07.15- 09.30

Tujuan Pembelajaran :

Kd 3.1-4.1 Melalui kegiatan membaca doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan anak dapat membaca doa bersama

KD 3.15-4.15 Melalui kegiatan pemberian tugas anak dapat mewarnai gambar dengan rapi sesuai kreasi anak

KD 3.11-4.11 Melalui kegiatan mengamati gambar atau benda anak dapat menceritakan tentang makanan yang disukainya

KD 3.6-4.6 Melalui kegiatan mengamati gambar / benda anak dapat menyebutkan benda apa saja yang ada di sekitar yang berbentuk sesuai dengan gambar

KD 3.3-4.3 Melalui kegiatan pemberian tugas anak dapat menyusun dan menempel bentuk dengan benar

KD 3.3-4.3 Melalui kegiatan praktek langsung anak dapat bermain tapak gunung sesuai dengan aturan bermain

KD 2.9 Melalui kegiatan praktek langsung anak dapat bermain bersama dan terjalin kerja sama yang baik

Kegiatan Bermain :

1. Mengenal bentuk geometri
2. Menggunting gambar geometri
3. Menempel gambar untuk geometri
4. Bercerita
5. Bermain bersama
6. Mengamati cara bermain
7. Melingkari abjad yang tertera pada LKPD

Alat dan Bahan :

LKPD, pensil, gunting, lem potongan bentuk geometri

Proses Kegiatan

A.PEMBUKAAN

- Menyanyikan lagu anak-anak
- Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan
- Mendengarkan percakapan guru
- Mengamati cara bermain
- Berdiskusi kegiatan yang akan dimainkan
- Menggunakan kata tolong, maaf dan terima kasih setiap pada kesempatan
- Mengenalkan setiap kegiatan dan aturan yang digunakan

B.INTI

- 1.Menggambar
- 2.Menempel gambar bentuk geometri
- 3.Tanya jawab tentang kesukaanku
4. Melingkari abjad yang tertera pada LKPD

Recalling (mengingat)

- Merapikan mainan
- Diskusi kegiatan bermain hari ini, mainan apa saja yang disukai
- Berdoa setelah belajar, berdoa sebelum makan

C.PENUTUP

Kesimpulan :

Menanyakan kegiatan hari ini dan anak menceritakan kegiatan apa saja hari ini

Refleksi

-Bercerita bagaimana perasaan mengenai kegiatan hari ini

Tindak lanjut : bercerita tentang pesan moral

-Anak dapat bersikap mandiri

-Anak dapat berdoa sebelum belajar, berdoa setelah menyelesaikan kegiatan hari ini.

D. Kegiatan Penilaian

Sikap :

- anak dapat mandiri
- dapat berdoa sebelum belajar

Pengetahuan dan keterampilan :

- anak dapat menyebutkan macam-macam bentuk geometri
- anak dapat menyebutkan benda yang menyerupai bentuk geometri
- anak dapat mewarnai dengan rapi
- anak dapat menempel dengan rapi sesuai kreasinya
- anak dapat melatih motorik kasar, dengan berjingkat satu kaki.

Mengetahui

Kepala TK Islam Nurul Hidayah

Sidoarjo, 4 Mei 2023

Mahasiswa Praktikkan

Alfi Salmiyah , S.Pd.

Gita Septiani









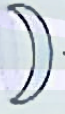






NIM T20185015

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PENILAIAN HASIL KARYA
















LKS II
MENCOCOKKAN GAMBAR
SELAMAT MENERJAKAN

BAGIAN BENTUK

		
Persegi	Persegi panjang	Jajar genjang
		
Belah ketupat	Trapezium	Layang-layang
		
Segitiga	Lingaran	Bulat
		
Bintang	Sabit	Manis
		
Segi empat/persegi panjang	Segi empat/kelakapan	Segi delapan/oktagon

Copyright © LenteraKerajaan.com <http://lenterakerajaan.com/>

JAGAM BENTUK

		
Persegi	Persegi panjang	Jajar genjang
		
Persegi	Persegi panjang	Jajar genjang
		
Segitiga	Lingaran	Bulak
		
Bulak	Persegi panjang	Persegi panjang
		
Segi empat/kelakapan	Segi empat/kelakapan	Segi empat/kelakapan

Copyright © LenteraKerajaan.com <http://lenterakerajaan.com/>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

NAMA : GITA SEPTIANI

NIM : T20185015

Judul : Pemanfaatan Kardus Bekas Dalam Mengembangkan Kemampuan Visual Spasial Anak Pada Kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023

Lokasi : TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo.

NO	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Kamis 26 Januari 2023	Permohonan dan Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada Kepala TK Islam Nurul Hidayah, Bu Alfi Salmiyah, S.Pd.	
2.	Jum'at 27 Januari 2023	Observasi dan Wawancara kepada Kepala Sekolah TK Islam Nurul Hidayah, Bu Alfi Salmiyah, S.Pd.	
3.	Senin - Selasa 30-31 Januari 2023	Observasi dan Wawancara kepada Wali Kelas Cholifatus Sa'diyah	
4.	Rabu - Kamis 8-9 Februari 2023	Observasi dan Wawancara kepada Wali Kelas Dra. Asmaniyah	
5.	Rabu - Kamis 8-9 Februari 2023	Observasi dan Wawancara kepada Wali Kelas Maziyatul Lailiyah	
6.	Jum'at 10 Februari 2023	Observasi dan Wawancara kepada Siswa Daniyal	
7.	Senin 13 Februari 2023	Permohonan surat keterangan telah selesai melakukan penelitian di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo.	

Sidoarjo, 14 Februari 2023

Kepala TK Islam Nurul Hidayah

ALFI SALMIYAH, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Dokumentasi

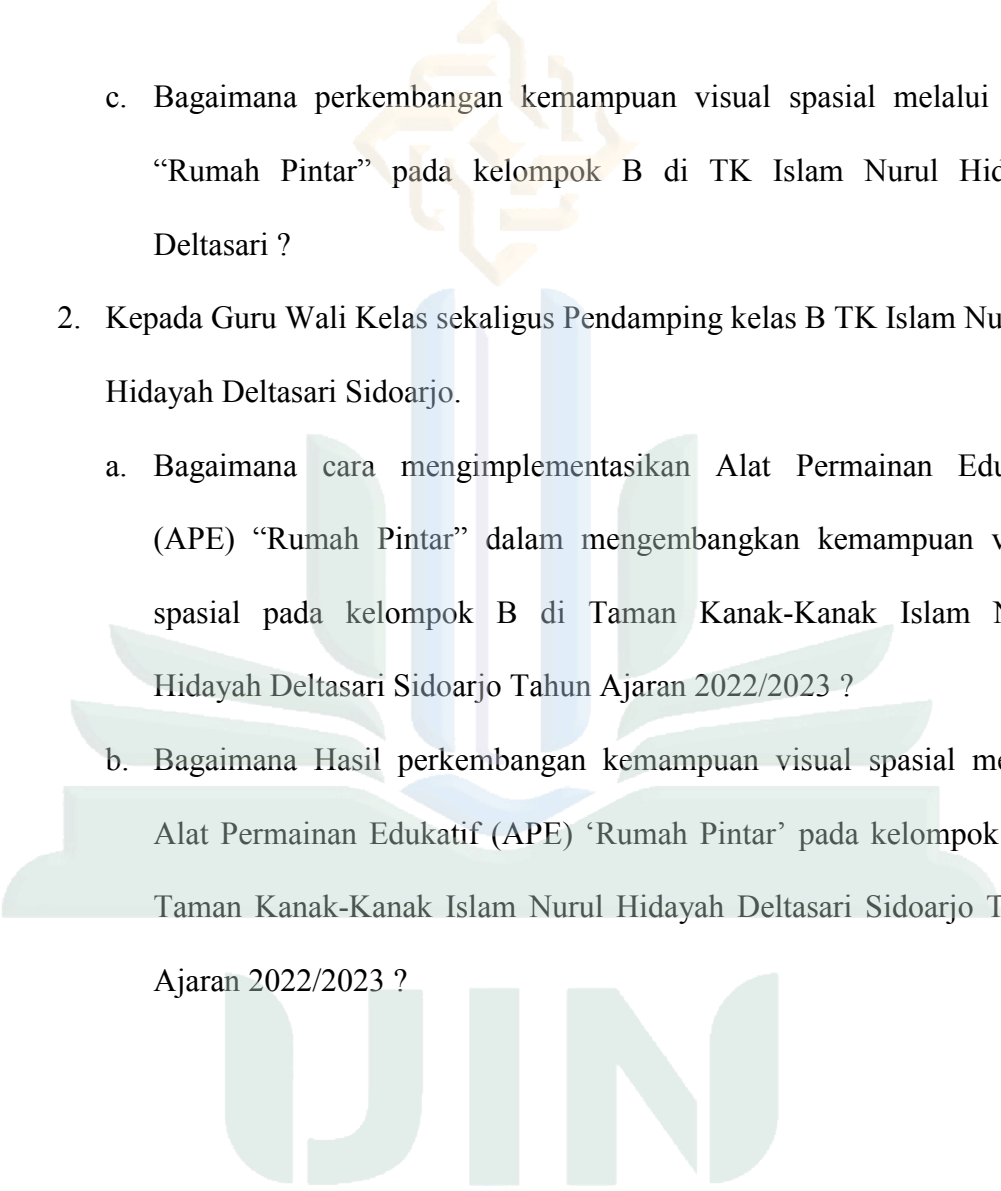
1. Visi dan Misi TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.
2. Profil TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.
3. Data pendidik TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.
4. Data peserta didik TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.
5. Proses Pembelajaran TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.

B. Pedoman Observasi

1. Letak geografis TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.
2. Situasi dan kondisi TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.
3. Ketersediaan sarana dan prasarana di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.
4. Perkembangan kemampuan visual spasial melalui APE menggunakan media “Kardus Bekas” sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan visual spasial anak pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari ?

C. Pedoman Wawancara

1. Kepada Kepala Sekolah TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo ?
 - a. Apa visi dan misi TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo ?
 - b. Bagaimana sejarah berdirinya TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo ?

- 
- c. Bagaimana perkembangan kemampuan visual spasial melalui APE “Rumah Pintar” pada kelompok B di TK Islam Nurul Hidayah Deltasari ?
2. Kepada Guru Wali Kelas sekaligus Pendamping kelas B TK Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo.
 - a. Bagaimana cara mengimplementasikan Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Pintar” dalam mengembangkan kemampuan visual spasial pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023 ?
 - b. Bagaimana Hasil perkembangan kemampuan visual spasial melalui Alat Permainan Edukatif (APE) ‘Rumah Pintar’ pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hidayah Deltasari Sidoarjo Tahun Ajaran 2022/2023 ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar observasi kemampuan visual spasial anak kelompok B melalui media Alat Permainan Edukatif “Rumah Pintar”

No	Nama	INDIKATOR MEDIA APE RUMAH PINTAR																			
		Kemampuan menangkap warna beserta fungsinya				Kemampuan dalam memahami arah				Kemampuan dalam memahami bentuk				Kemampuan dalam mengenal hewan				Kemampuan dalam mengenal angka			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Abbas			✓				✓			✓					✓				✓	
2	Shyla		✓				✓				✓					✓			✓		
3	Althaf			✓				✓			✓					✓		✓			
4	Arsa				✓			✓			✓					✓			✓		
5	Jihan			✓			✓				✓					✓				✓	
6	Jasmine				✓			✓			✓					✓			✓		
7	Zizi			✓			✓				✓					✓		✓			
8	Nayya				✓		✓				✓					✓				✓	
9	Retta		✓					✓			✓					✓			✓		
10	Niyal		✓					✓			✓					✓		✓			

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

WALAU AGAMA SIBIRIO

BIODATA PENULIS



Nama : Gita Septiani
Tempat, Tanggal lahir : Surabaya, 24 September 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
NIM : T20185015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : JL Bogowonto EL 09, RT 51 RW 06, Wisma Kelurahan
Tropodo, Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo
Riwayat Pendidikan : 1. TK Boteng Menganti
2. SDN Tropodo II
3. SMP Zainuddin
4. SMA 1 Waru