



**PEMANFAATAN BAHAN BEKAS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN *VISUAL SPASIAL***

**(Penelitian Tindakan Kelas di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom
Kelompok B1 Kota Bengkulu)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Bidang Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Oleh :

**Hidayatul Laili
A11010007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PELAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hidayatul Laili
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Nomor Pokok Mahasiswa : A11010007
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : FKIP UNTR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah hasil karya saya sendiri dan bebas dari segala bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmuan.

Demikian, jika kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar semua akibat yang ditimbulkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bengkulu, 3 Juni 2014
Yang Membuat Pernyataan

METERAI
TEMPER



KEJAGAKAN

6000



Hidayatul Laili
NPM A11010007

MOTTO

- ❖ *Selama mimpi belum di genggam, selama itu pula perjuangan ini tidak akan sirna.*
- ❖ *Ketika baterai ini selalu terisi maka semangat ini tidakan mati.*
- ❖ *Jadikan suatu perkataan buruk sebagai motivasi untuk kedepan.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ilmu adalah arah perjalanan menuju kesuksesan, seorang hamba mempersembahkan cinta teragung untuknya, atas segala syukur dan nikmat yang telah diberikan dalam kehidupan. Dari mulai terdengar suara adzan hingga dapat melantunkan syair suci sebagai petunjuk jalan kehidupan. Dengan semangat, ketulusan, do'a, tawakal, dan dukungan. Akhirnya ALLAH SWT, dengan rahmatnya memberikan keberhasilan dan kesuksesan. Dan ini, kupersembahkan kepada:

- *Ayah dan Ibuku (Sarmidi dan Karyani) yang selalu mendukung, memberi semangat, tidak pernah lelah tanpa mengharapkan pamrih memberikan seluruh kasih sayangnya, cinta, selalu mendo'akan, tak menghiraukan hujan panas, siang malam untuk menjadikanku seorang yang sukses, semua kebahagiaan ini ku persembahkan untuk mu ayah dan ibu.*
- *Tersayang adik-adiku Roin'nal Adli dan Rahmat Tiara Dika yang selalu memberi motivasi dan dukungan. Terima kasih telah memberikan beribu tawa, kebahagiaan, canda dalam kehidupanku.*
- *Seseorang yang ku sayang Rosihan Anwar S,T. yang telah memberikanku semangat,selalu sabar, selalu memberi kemudahan dalam kesulitanku, motivasi, kepercayaan diri, dan setia menemaniku dalam hari-hariku dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- *Rekan-rekan Paud seperjuanganku yang telah memberikan pengalaman hidup di bangku kuliah, semoga kita semua sukses dan mencapai cita-cita.*
- *Seluruh Sanak Famili dan Keluarga Besar ku.*
- *Almamaterku*

Using Reusable Rubbish as Media To Improve Visual Spatial Intelligence For Children

**By:
Hidayatul Laili
A11010007**

Abstract

This classroom action research focus on the problem of reusable rubbish use as media to plan or design a creation can improve visual spatial intelligence for children in Group B1 in TK Shandy Putra Telkom Bengkulu. The purpose of the research is to improve visual spatial intelligence through reusable rubbish use as media. The subject of the research is 12 children in group B1, 7 boys and 5 girls. The data collected by observation and interview. The data analyzed by percentage formula. This classroom action research was done in 2 cycles with three times meeting in each cycle. The result show that using reusable rubbish (ice cream stick, botheneck, and cardboard box) as learning media to introduce colours, shapes, size, shaping with pattern and designing a work can improve visual spatial intelligence, it is proved by observation which reach 75% success indicator. By the research, teachers are recommended to using reusable rubbish to improve visual spatial intelligence for children.

Keyword : visual spatial intelligence, Using reusable rubbish as media to improving.

**PEMANFAATAN BAHAN BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
VISUAL SPASIAL ANAK**

**Oleh
Hidayatul Laili
A11010007**

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini mengangkat masalah tentang pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran dalam merancang/mendesain sebuah karya dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini melalui pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran. Subjek penelitian ini yaitu kelompok B1 berjumlah 12 orang anak dengan rincian 7 siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara, sedangkan analisis data menggunakan dengan persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus dan setiap siklusnya dilakukan tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan bahan bekas (stik es krim, tutup botol dan kardus) sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan warna, bentuk, ukuran, membentuk sesuai pola dan mendesain/merancang sebuah karya dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial*, terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan 75%. Dari hasil penelitian ini disarankan kepada guru bahwa dengan pemanfaatan bahan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.

Kata Kunci: Kecerdasan *Visual Spasial*, Pemanfaatan Bahan Bekas sebagai Media Pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Judul proposal skripsi ini adalah “Pemanfaatan Bahan Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasaan *Visual Spasial*”.Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bengkulu.

Penulisan skripsi ini tidk terlepas dari bantuan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rambat Nursasongko, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu dan pembimbing akademik yang telah membimbing dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Manap Soemantri, M.Pd. selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberi petunjuk-petunjuk kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Drs. H. M. Nasirun, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan GuruPendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu dan penguji pertama yang telah memberikan kritik dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Dra. Sri Saparahayuningsih, M. Pd. selaku sekretaris prodi dan penguji kedua yang telah memberikan kritik dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Dr. Nina Kurniah, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang telah membimbing, memotivasi, dan memberi petunjuk-petunjuk kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik
6. Dr. Sumarsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memotivasi, membimbing, dan memberikan petunjuk-petunjuk sehingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak, ibu dosen Pendidikan Anak Usia Dini serta staf Fkip Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.
8. Nurchalish, M.Pd. selaku kepala sekolah Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom kota Bengkulu.
9. Keluarga besar Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom kota Bengkulu yang telah membantu sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik dan lancar.
10. Noviarti, S.Pd. selaku teman sejawat dalam pelaksanaan penelitian
11. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam proses pembuatan skripsi.

Penulis sadar skripsi ini pastilah memiliki kelemahan-kelemahan baik segi isi maupun bahasa. Untuk itu kritik dan saran pembaca diharapkan. Akhirnya penulis memohon kepada Allah SWT, semoga amal baik yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang mendapat ganjaran yang setimpal, Amin.

Bengkulu, 06 Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vii
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area Dan Fokus Penelitian	5
C. Pembatasan Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	8
G. Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	10
1. Kecerdasan Majemuk	10
a. Pengertian Kecerdasan Majemuk.....	10
b. Macam-Macam Kecerdasan Majemuk	11
2. Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	12
a. Pengertian Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	12
b. Karakteristik Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	14
c. Cara Mengembangkan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	16
d. Aspek Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	19
3. Media Pembelajaran.....	22
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	23
c. Macam-Macam Media Pembelajaran Anak Usia Dini	25
4. Media Bahan Bekas.....	27

5. Pemanfaatan Bahan Bekas Dalam Meningkatkan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	29
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	29
C. Paradigma Penelitian	31
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III. METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
1. Tempat dan Pelaksanaan Penelitian	33
2. Waktu Pelaksanaan	34
C. Subjek Penelitian	35
D. Rancangan Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	46
G. Indikator Keberhasilan.....	48
H. Peran Peneliti	48
I. Pertanggung jawaban Penelitian Tindakan Kelas.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian	104
BAB V SIMPULAN	
A. Simpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.2.1 Aspek Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Yang Di Amati	21
Tabel 3.1.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	34
Tabel 3.1.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	35
Tabel 3.1.3 Kriteria Skor Hasil Observasi Aktivitas Anak.....	48
Tabel 4.1.1 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan I.....	53
Tabel 4.1.2 Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Siklus I Pertemuan I Ketuntasan Individual	54
Tabel 4.1.3 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan II	60
Tabel 4.1.4 Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Siklus I Pertemuan II Ketuntasan Individual.....	61
Tabel 4.1.5 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan III	66
Tabel 4.1.6 Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Siklus I Pertemuan III Ketuntasan Individual	67
Tabel 4.1.7 Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Melalui Pemanfaatan Bahan Bekas Sebagai Media Pembelajaran Pada Siklus I	70
Tabel 4.1.8 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Anak Secara Individu Pada Siklus I.....	72
Tabel 4.2.1 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan I.....	78
Tabel 4.2.2 Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Siklus II Pertemuan I Ketuntasan Individual	79
Tabel 4.2.3 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan II.....	85
Tabel 4.2.4 Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Siklus II Pertemuan I Ketuntasan Individual	86
Tabel 4.2.5 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan III.....	91
Tabel 4.2.6 Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Siklus II Pertemuan I Ketuntasan Individual	92
Tabel 4.2.7 Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Melalui Pemanfaatan Bahan Bekas Sebagai Media Pembelajaran Pada Siklus II.....	95
Tabel 4.2.8 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Anak Secara Individu Pada Siklus I	97
Tabel 4.2.9 Hasil Penelitian Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Pada Siklus I dan Siklus II	99
Tabel 4.2.10 Hasil Penelitian Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Secara Individu Pada Siklus I dan Siklus II.....	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Bagan 3.1.1 Alur dalam Penelitian Tindakan Kelas.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.	Jadwal Pelaksanaan Penelitian 108
Lampiran 2.	Daftar Nama Anak Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu 111
Lampiran 3.	Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) 113
Lampiran 4.	Rencana Kegiatan Harian (RKH) 116
Lampiran 5.	Panduan Lembar Observasi 129
Lampiran 6.	Lembar Hasil Observasi Dan Kegiatan Anak Dalam Proses Pembelajaran 132
Lampiran 7.	Lembar Hasil Perhitungan Terhadap Perbandingan Tingkat Keberhasilan Siklus I dan Siklus II 145
Lampiran 8.	Dokumentasi kegiatan pembelajaran siklus I dan II 147
Lampiran 9.	Pernyataan Kesediaan Menjadi Teman Sejawat 154
Lampiran 10.	Surat Keterangan Selesai Penelitian 155
Lampiran 11.	Surat Izin Penelitian Dari Fakultas 156
Lampiran 12.	Surat Izin Penelitian Dari Pemerintah Provinsi Bengkulu 157

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 11, Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan anak berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategi dalam perkembangan sumber daya manusia. Rentan anak usia dini dari lahir sampai usia anak enam tahun merupakan usia kritis sekaligus strategi dalam proses pendidikan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada proses ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh aspek perkembangan anak, lima aspek perkembangan anak yaitu: nilai-nilai agama dan moral, perkembangan aspek motorik, aspek

perkembangan bahasa, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Lima aspek perkembangan ini harus dikembangkan secara optimal dan sesuai dengan perkembangan usianya.

Lima aspek perkembangan tersebut mencakup pada kecerdasan jamak. Kecerdasan jamak menurut Gardner dalam Musfiroh (2009:1-5) adalah kemampuan yang mempunyai tiga kompetensi yakni kemampuan menyelesaikan masalah, menghasilkan masalah baru dan menciptakan sesuatu.

Menurut Gardner dalam Sujiono (2012:185) pada mulanya memaparkan 7 aspek kecerdasan jamak yang menunjukkan kompetensi intelektual yang berbeda, kemudian menambahkannya menjadi 8 aspek kecerdasan yaitu kecerdasan *linguistik*, logika matematika, kecerdasan fisik/*kinestetik*, kecerdasan *visual spasial*, kecerdasan musikal, kecerdasan *intrapersonal*, kecerdasan *interpersonal*, kecerdasan naturalis, tetapi dalam penerapan di Indonesia di tambahkan menjadi 9 kecerdasan, yaitu kecerdasan spiritual.

Salah satu potensi yang harus dikembangkan pada anak yaitu kecerdasan *visual spasial*. Kecerdasan *visual spasial* yaitu salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang atau untuk anak di mana dia berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban. Kecerdasan ini melibatkan

kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, mendesain/merancang dan hubungan-hubungan yang ada pada unsur itu (Sujiono, 2012:189).

Saat ini pendidikan yang ada hanya masih mengembangkan kelebihan dan minat peserta didik di satu bidang dan mengabaikan bidang yang lain. Hingga saat ini, kita banyak menyaksikan anak-anak yang hanya mempunyai kelebihan dalam hal tertentu saja, tapi kebanyakan anak buta dalam hal yang lainnya. Hal ini mengakibatkan ia sangat sulit menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan anak menjadi kurang kreatif.

Apabila hal ini terus dibiarkan maka akan menimbulkan ketidakpahaman yang berkelanjutan kepada anak dan tidak dapat membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan anak secara optimal, sedangkan kecerdasan anak berkembang sangat pesat pada usia 0-8 tahun. Khususnya pada kecerdasan *visual spasial* anak usia dini dalam mengenal warna, bentuk dan ukuran yang ada di sekitar lingkungan anak.

Kecerdasan yang terdapat dalam diri anak harus di kembangkan secara optimal untuk membantu anak dalam masa depan anak di kemudian hari. Pendidik pun bertugas untuk mengembangkan kecerdasan yang ada pada anak dan membantu mengembangkan otak anak secara maksimal. Termasuk juga bagi anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* yang ada pada diri anak itu sendiri, baik kecerdasan *visual* anak mengenal salah satunya mengenal warna, bentuk, ukuran.

Seorang guru PAUD pun harus mampu untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak melalui berbagai media pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak terutama mengenal warna, bentuk dan ukuran paling awal untuk anak. Guru harus pandai menggunakan berbagai benda atau bahan untuk media pembelajaran bagi anak.

Hasil observasi di TK Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 pada kelompok B1 rata-rata memiliki kecerdasan *visual spasial* rendah, dari jumlah 12 orang anak yaitu 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan saat di amati di peroleh gambaran bahwa ada 7 anak dalam mengenal warna belum berkembang secara optimal, 9 orang anak mengenal ukuran belum berkembang secara optimal, 8 orang anak belum dapat mengenal bentuk dan 10 orang anak dalam mendesain/merancang sebuah karya sesuai pola belum berkembang secara optimal. Hal ini di karenakan kurang diperhatikan, dikenalkan tentang warna di lingkungan anak, bentuk, ukuran dan anak tidak di ikut sertakan dalam mendekorasi kelas atau dilatih untuk merancang/mendesain sebuah karya yang ada dalam pikiran anak, media pembelajaran yang kurang memadai, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan alat permainan yang tidak mendukung perkembangan kecerdasan *visual spasial*. Di sebabkan kecerdasan *visual spasial* anak terhadap kepekaan terhadap warna, bentuk, ukuran dan kemampuan anak untuk merancang/mendesain rendah.

Berdasarkan pengamatan peneliti maka, peneliti akan meneliti tentang kecerdasan *visual spasial* anak terhadap kepekaan warna, bentuk, ukuran dan mendesain/merancang menggunakan bahan bekas sebagai media pembelajaran. Agar anak tidak merasa bosan dan menarik untuk anak dalam proses belajar pembelajaran dapat berhasil dan kecerdasan *visual spasial* dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Pemanfaatan Bahan Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan *Visual Spasial*” di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu kelompok B1.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengidentifikasi masalah yang dihadapi: (1) Media pembelajaran dalam perkembangan kecerdasan *visual spasial* yang kurang memadai dan alat permainan yang tidak mendukung. (2) Guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga anak menjadi bosan, tidak melatih anak berimajinasi dalam membuat sebuah karya dan anak tidak pernah di ikut sertakan dalam mendekorasi kelas. (3) Kemampuan anak dalam mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal ukuran dan mendesain/merancang sebuah karya sesuai dengan pola belum meningkat secara optimal.

Berdasarkan identifikasi, maka fokus penelitian adalah untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* dengan menggunakan bahan bekas (stik es krim, tutup botol dan kardus) sebagai media pembelajaran anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial*. Kemampuan yang harus ditingkatkan dalam kecerdasan *visual spasial* meliputi kemampuan dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran. Kemampuan anak dalam mendesain/merancang sebuah karya sesuai pola dengan menggunakan bahan bekas sebagai media pembelajaran di kelompok B1 Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah secara umum pada Penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* pada anak Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu, di Kelas B1 pada tema Lingkungan?”

Adapun lebih khusus rumusan masalah yang akan diteliti ini adalah :

1. Bagaimanakah pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran dalam merancang/mendesain sebuah karya sesuai pola?

2. Apakah dengan memanfaatkan bahan bekas sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kecedasan *visual spasial* anak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* melalui pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran dalam merancang/mendesain sebuah karya sesuai pola.
2. Untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak dengan pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru
 - a. Memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran di taman kanak-kanak.
 - b. Menambah pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan pengembangan kecerdasan *visual spasial*.
 - c. Guru menjadi kreatif dalam meningkatkan motivasi anak.

2. 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 pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.
- c. Sebagai sarana untuk mempraktekkan pengetahuan mengenai pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajara dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.

3. Bagi sekolah

- a. Melalui penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran di taman kanak-kanak dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.
- b. Meningkatkan mutu lulusan anak-anak yang cerdas dan kreatif.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada kecerdasan *visual spasial* melalui pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran pada TK Sandy Putra Telkom Kota Bengkulu. Dalam penelitian ini, penulis memilih kelas B1 sebagai sampel. Penulis mengambil kelas B1 Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu, karena setelah melakukan observasi mendapati

sebagian anak di Kelompok B1 memiliki kecerdasan *visual spasial* dalam kemampuan warna, ukuran, bentuk, merancang/mendesain sebuah karya sesuai pola yang rendah, ini disebabkan kurang kondusifnya proses belajar mengajar. Maka, penulis memilih kelompok B1 karena merasa perlu meningkatkan semangat belajar anak khususnya pada pengetahuan warna, ukuran dan bentuk anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kecerdasan Majemuk

a. Pengertian Kecerdasan Majemuk

Gardner dalam Sujiono (2012:176) kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Secara lebih terperinci Gardner menyatakan kecerdasan merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya, perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang yang memecahkan permasalahan dalam kehidupannya, Potensi untuk menemukan jalan keluar dalam masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Menurut Bandler dan Grinder dalam Sujiono (2012:176) kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar, hampir semua orang cenderung pada sesuatu modalitas belajar yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan dan komunikasi.

Menurut Sefrina (2013:33) kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan suatu produk yang berguna bagi dirinya dan orang lain. Kecerdasan senantiasa berkembang seiring dengan berjalannya kehidupan seseorang.

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat menyelesaikan masalah yang di hadapinya dengan menghasilkan sesuatu yang berharga baik di dalam dirinya sendiri maupun dilingkungan sekitarnya.

b. Macam-Macam Kecerdasan

Menurut Gardner (1983) dalam Suyadi (2009:151) pada awal penelitian Gardner mengemukakan kecerdasan majemuk terdiri atas tujuh kecerdasan. Kemudian, penelitian dilanjutkan dan ditemukan dua jenis kecerdasan lagi, sehingga kecerdasan jumlahnya menjadi sembilan. Adapun kesembilan kecerdasan yang dimaksud adalah (1) kecerdasan *linguistik* adalah menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata, seperti berbicara, menulis. (2) logika matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika, (3) *visual spasial* adalah memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang atau untuk anak di mana dia berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau jawaban, (4) *kinestetik* adalah keseluruhan potensi tubuh untuk

mengekspresikan ide-ide dan perasaan, (5) musikal adalah mempersepsikan, membedakan dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik, (6) *interpersonal* adalah berfikir lewat berkomunikasi dengan orang lain, (7) *intrapersonal* adalah mengaju kepada kesadaran reflektif perasaan dan proses pemikiran diri sendiri, (8) *naturalis* adalah keahlian mengenali dan mengategorikan spesies (flora, fauna) di lingkungan sekitar dan (9) *spiritual* adalah sebuah kecerdasan mengenai kepercayaan, agama, atau keyakinan tertentu.

Berdasarkan uraian pengertian kecerdasan jamak di atas, setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda. Ada salah satu dari kecerdasan yang menonjol dan dapat di kembangkan. Penelitian ini berfokus pada kecerdasan *visual spasial*.

2. Kecerdasan *Visual Spasial*

a. Pengertian Kecerdasan *Visual Spasial*

Menurut Gardner (1993) kecerdasan *visual spasial* merupakan kemampuan untuk memahami dunia *visual-spasial* secara akurat (misalnya, sebagai pemburu, pramuka, atau pemandu) dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut (misalnya, sebagai dekorator interior, arsitek, seniman, atau penemu). Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap garis, bentuk, ruang, mendesain/merancang dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur ini (Amrstrong, 2013:7).

Menurut Sujiono (2012:189) kecerdasan *visual spasial* merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau untuk anak di mana dia berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawaban.

Menurut Suyadi (2009:158) kecerdasan *visual spasial* adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam objek yang di lihat dan di dengar serta pengalaman-pengalaman lain dalam memori otak dalam jangka waktu yang sangat lama. Lebih dari itu, jika suatu saat ia ingin menjelaskan apa yang direkamnya tersebut kepada orang lain, ia mampu melukiskannya dalam lembaran kertas dengan sangat sempurna. Biasanya, kecerdasan ini dimiliki oleh para arsitek, fotografer, seniman, pilot, pemahat patung, dan para penemu teknologi

Menurut Nurihsan, dkk (2013:109). Kecerdasan *visual spasial* adalah kemampuan untuk memersepsikan dunian visual spasial secara tepat dan kemampuan mentransformasikan pada persepsi-persepsi demikian. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas dan hubungan-hubungan yang ada pada unsur itu.

Kecerdasan *Visual spasial* adalah kecerdasan gambar dan visualisasi, Kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam kepala seseorang atau

mencitrakannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi (dalam [http://www.Kecerdasan Visual spasial duniaanakcerdas.com.htm](http://www.KecerdasanVisualspasial.duniaanakcerdas.com.htm)).

Armstrong (1999) dalam Musfiroh (2008:4) Komponen inti dari kecerdasan *visual spasial* adalah kepekaan pada garis, warna, ruang, keseimbangan, banyangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *visual spasial* adalah kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang dan melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran dan lainnya.

b. Karakteristik Kecerdasan *Visual Spasial*

Menurut Nurihsan, dkk (2013:109) mengemukakan bahwa anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* yaitu (1) Kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan bangunan, (2) Kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara *visual* dan *spasial*, (3) kemampuan mengenali identitas objek ketika objek itu ada pada suatu padang yang berbeda, (4) memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dengan sebuah objek, (5) Suka mencoret-coret, membuat gambar, mewarnai dan menyusun unsur-unsur bangunan, (6) Dapat membantuk sesuatu yang memiliki makna bagi dirinya.

Adapun menurut Suyadi (2009: 161-162) secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan *visual* tinggi mempunyai ciri-ciri (1) lahir – 1 tahun : senang melihat gambar warna warni, sering asik bermain sendiri. (2) usia 1–2 tahun : menikmati barang mainannya sendiri, melihat setiap barang mainan atau sembarang objek dalam waktu yang agak lama, seolah-olah ia sangat memperhatikan apa yang dilihatnya, (3) usia 2–3 tahun: mampu menggambar, membuat sketsa, melukis, memahami teka teki. (4) usia 3–4 tahun : Mampu membuat kompetensi warna lukisannya sendiri, melihat gambar atau lukisan dengan ketajaman tertentu, berimajinasi kreatif. (5) usia 4–5 tahun : mampu memahami peta, gambar, skema, dan lain sebagainya, berfantasi dan berimajinasi lebih kreatif. (6) usia 5–6 tahun : mampu berhitung dengan cara mengawang atau mencongak, membuat benda seperti tergambar dalam pikirannya, mengarang cerita pendek.

Berdasarkan tahapan perkembangan kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan usia. Setiap usia mempunyai perkembangan dan kemampuan kecerdasan *visual spasial* yang berbeda. Penelitian ini berfokus kepada anak usia 5-6 tahun.

Pada usia 5–6 tahun tersebut peneliti berpendapat anak telah dapat merimajinasi dengan matang mengenai warna, ukuran dan bentuk, anak telah dapat berfikir bagaimana merancang atau mendesain sebuah karya sesuai pola.

c. Cara Mengembangkan Kecerdasan *Visual spasial*

Menurut Sujiono (2012:190-191) cara mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak adalah:

1) Menggambar dan menulis

Pada anak-anak, kegiatan menggambar dan menulis tampaknya yang paling sering dilakukan mengingat kegiatan ini dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan biaya yang relatif murah. Sediakan alat-alat yang diperlukan seperti kertas, pensil warna dan rayon. Biarkan anak menggambar atau melukis apa yang ia inginkan sesuai imajinasinya. Bila anak ingin melihat contoh pun tidak masalah. Berikannya berbagai gambar ilustrasi dan biarkan ia melakukan dengan bebas. Kegiatan ini dapat melatih dan merangsang kreativitas anak, imajinasinya. Selain itu, menggambar dan melukis juga merupakan ajang bagi anak untuk mengespresikan diri.

2) Mencoret – coret

Untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu. Mencoret yang biasanya dimulai sejak anak berusia sekitar 18 bulan ini, merupakan sarana anak yang mengespresikan diri. Meskipun apa yang digambarnya atau di coretnya belum tentu terlihat isi pikirannya. Selain itu, kegiatan ini juga menuntuk koordinasi tangan-mata anak. Coretan

yang merupakan tahapan dari menggambar merupakan sarana untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Suatu kemampuan yang mendukung kecerdasan visual spasial.

3) Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep.

Di dalam kegembiraan anak saat melakukan kegiatan ini, seni juga dapat anak membuat anak lebih cerdas. Melalui menyanyi, misalnya anak mengenal berbagai konsep. Lagu mengenal pemandangan, misalnya membuat anak mengenal konsep bukti, sungai, sawah, langit, dan gunung. Kemampuan visual spasial anak pun terasah. Bagaiman ia harus membayangkan nada saat akna menyanyikannya. Dan juga membayangkan objek-objek alam yang akan dinyanyikan, dan bagaimana hubungan objek tersebut satu sama lain. Referansi imajinasi anakpun kian bertambah.

4) Membuat prakarya

Bukan hanya menggambar, kegiatan membuat prakarya juga dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak. Kerajinan tangan yang paling mungkin dilakukan oleh anak adalah dengan menggunakan kertas.

Kerajinan tangan menuntut kemampuan anak memanipulasi bahan. Keaktifitas dan imajinasi anakpun terlatih karenanya. Selain itu, kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.

- 5) Mengunjungi berbagai tempat melakukan permainan konstruktif dan kreatif.

Sejumlah permainan seperti membangun konstruksi, dapat membantu meningkatkan perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok-balok, mazes (mencari jejak), puzzle (merangkai kepingan gambar), dan permainan rumah-rumahan.

- 6) Mengatur dan merancang

Kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

Berdasarkan berbagai cara mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak di atas, peneliti menggunakan cara mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak dengan membuat prakarya, mengatur dan merancang.

Kegiatan membuat prakarya, mengatur dan merancang membantu anak mengenal warna, ukuran dan bentuk agar anak dapat memanfaatkan bahan bekas yang disediakan oleh guru, imajinasi anakpun terlatih dan membangun percaya diri anak dalam memadukan warna, bentuk dan mengetahui perbedaan ukuran.

d. Aspek Kecerdasan *Visual Spasial*

Menurut Gardner dalam Nurihsan, dkk (2013:106) kecerdasan *visual spasial* melibatkan beberapa aspek kepekaan terhadap anak, yaitu: (1) warna adalah pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Menurut teori Brewster, ia mengelompokkan warna menjadi 4 kelompok yaitu : (a) Warna primer adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Warna yang tergolong warna primer adalah Merah (seperti darah), Biru (seperti langit atau laut), Kuning (seperti kuning telur). (b) warna sekunder adalah hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. (c) warna tersier adalah campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. (d) warna netral adalah campuran dari ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini

muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras alam (dalam [http://www. Belajar fotografi warna pada seni rupa.htm](http://www.Belajar.fotografi.warna.pada.seni.rupa.htm)), (2) Bentuk adalah wujud yang ditampilkan yang tidak dapat dibatasi oleh perbedaan-perbedaan dan tidak berubah saat parameter, lokasi, skala dan rotasinya berubah. Bentuk sendiri terdiri dari 3 bentuk dasar yaitu lingkaran, kotak, segitiga (dalam [http://www. Arti dan makna bentuk - sahabat indonesia berubah.htm](http://www.Arti.dan.makna.bentuk.sahabat.indonesia.berubah.htm)). (3) desain/merancang merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan. (4) ukuran adalah Bilangan yg menunjukkan besar atau kecil satuan ukuran suatu benda. Alat untuk mengukur, misalnya penggaris, meteran, jengkal. (5) garis adalah sebuah lengkungan lurus. Ketika geometri digunakan untuk memodel dunia nyata, garis digunakan untuk menggambarkan obyek lurus dengan lebar dan tinggi yang berbeda. Garis adalah idealisasi dari obyek semacam itu dan tidak punya lebar atau tinggi dan panjangnya dianggap tak hingga, (6) pola adalah bentuk atau model yang bisa dipakai untuk membuat atau untuk menghasilkan suatu untuk pola dasar yang dapat ditunjukkan atau terlihat. (7) ruang adalah yang berbatas atau terlingkung oleh bidang, (8) dan hubungan-hubungan pada unsur itu.

Berdasarkan berbagai aspek kecerdasan *visual spasial* di atas. Peneliti berfokus untuk meningkatkan kepekaan anak terhadap bentuk, warna, ukuran dan mendesain atau merancang sebuah karya sesuai dengan pola. Dimana mendesain di sini anak membuat sebuah karya sesuai dengan pola. Mendesain/merancang membantu mengembangkan imajinasi anak dalam pikirannya dan menungkan imajinasi tersebut dalam sebuah karya. Aspek yang akan di amati dalam Penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.2.1 di bawah ini:

Tabel 2.2.1 Aspek Kecerdasan *Visual Spasial* yang di Amati

Aspek Yang Di Amati	Kriteria
Bentuk	Lingkaran, persegi, persegi panjang, persegi tiga, trapesium dan jajar genjang.
Warna	Biru, Kuning, Merah, Hijau, coklak, orange.
Ukuran	Besar, sedang, kecil.
Mendesain/merancang sebuah karya sesuai pola	Anak menciptakan suatu karya dengan bentuk pola gambar menggunakan stik es krim, tutup botol dan kardus dalam bentuk (lingkaran, persegi, persegi panjang, persegi tiga, trapesium dan jajar genjang).

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Menurut Fadillah (2012: 205-106) istilah media berasal dari kata jamak medium, yang memiliki arti perantara. Jadi, media adalah suatu perantara yang menghubungkan semua semua pihak yang terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Dalam konteks ini, media erat kaitanya dengan dunia komunikasi karena media memang merupakan salah satu bnetuk alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Oleh karena itu, dalam hal pembelajaran media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan kepada peserta didik.

Menurut Miarso dalam Fadillah (2012:206) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sengaja, bertujuan dan terkendali.

Menurut Munadi (2008:2) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

Menurut *Association For Education And Communication Technology* (AECT), media didefinisikan sebagai segala bentuk yang diperlukan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *education association* (NEA), mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang di pergunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dpat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Gerlach dan Ely menyebutkan bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat mekanik untuk menyajikan, memperoses, menjelaskan informasi lisan atau *visual* (Fadillah, 2012:206).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang di gunakan sebagai sarana prantara untuk menyampaikan sebuah pesan, agar pesan yang disampaikan dapat disampaikan dengan tepat dan mudah di terima oleh peserta didik dan dapat melakukan interaksi pembelajaran dengan baik.

b. Manfaat Media pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Fadillah (2012:207-208) manfaat media pembelajaran adalah :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif

- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pendapat lain menyebutkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.
- 4) Media menjadi keseragaman pengamatan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitas.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari satu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

Dari berbagai manfaat media pembelajaran tersebut akan dapat terwujud dan berjalan dengan baik, manakala penggunaan media sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karenanya dalam hal ini

diperlukan perencanaan yang matang dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Mudani (2008:55-57) Adapun macam-macam media pembelajaran untuk anak usia dini dapat digolongkan menjadi tiga:

1) Media audio

Media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan nonverbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi seperti gerutuan, gumam, music dan lain-lain.

Jenis-jenis media yan termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam, yang disalurkan melalui hardware seperti radio dan alat-alat perekam seperti disc recorder, audio tape yang menggunakan pita magnetik.

Media audio adalah sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk pendengaran, serta hanya mengandalkkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset. Melalui media ini anak dipintak menyimak, mendengarkan atau bahkan menirukan cerita atau lagu yang diputar. Manfaat media

audio untuk anak usia dini ialah dapat merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasanya.

2) Media *Visual*

Media *visual* adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Contohnya untuk media ini adalah media grafik dan media proyeksi. Yang dimaksud media grafik adalah media visual yang mengomunikasikan fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar seperti poster, kartun, dan komik. Sedang media proyeksi adalah yang mempunyai unsur cahaya dan lensa atau cermin, misalnya OHP, dan slide.

3) Media Audio visual

Media audio *visual* adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio diatas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audii visual seperti film dokumenter, film drama.

Media audio *visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini di bedakan menjadi dua, yaitu 1) audio *visual* diam yaitu media yang menampilkan suara

dan gambar diam seperti film bingkai, film rangkai suara, dan cetak suara. 2) audio *visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film dan video-cassette.

Berdasarkan berbagai jenis media pembelajaran anak usia dini, peneliti menggunakan media visual yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan anak.

Peneliti ingin meningkatkan kepekaan anak terhadap warna, bentuk, ukuran, mendesain/merancang untuk melatih imajinasi anak. Media *visual* di yakini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan sesuai bagi peneliti.

4. Media Bahan Bekas

Menurut Mudani (2008:6) media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang artinya pengantar atau perantara, sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia Media dapat diartikan sebagai bahan, sarana komunikasi. Jadi, dapat di simpulkan media adalah suatu alat atau perantara yang digunakan untuk berkomunikasi.

Menurut Anwar (2005), 'barang' dapat diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata 'bekas' adalah sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa dipakai. Jadi dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali maupun lebih dari satu kali pakai. (<http://: Bahan bekas pdf. Adobe reader. htm>).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan media bahan bekas adalah suatu alat atau perantara yang berasal dari benda yang pernah di pakai baik sekali ataupun berulang kali. Jenis bahan bekas yang digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini seperti kardus, stik es krim, tutup botol.

Tujuan untuk mengetahui tentang pemanfaatan bahan bekas, sebagai media pembelajaran dan pendidik bisa lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar dan hal-hal yang kecil menjadi suatu hal yang menarik, tidak hanya pemanfaatan benda-benda yang telah di kenal atau tersedia tapi memanfaatkan apa yang kita lihat dan apa yang ada disekitar yang dapat mengembangkan bahan bekas untuk menjadi sesuatu yang sederhana tetapi berguna bagi anak dan sebagai media belajar.

Selain itu pendidik dapat memberi kreativitas terhadap peserta didik, agar peserta didik lebih termotivasi untuk mengembangkan imajinasinya dengan pemanfatan bahan bekas dan sekalian mengurangi pencemaran lingkungan.

5. Pemanfaatan Bahan Bekas Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan *Visual Spasial*

Lingkungan kita memang kaya dengan bahan-bahan yang dapat digunakan/dimanfaatkan guru untuk membuat pembelajaran bagi anak, baik itu yang masih alami maupun yang sudah terbuang atau merupakan bahan sisa yang telah dibuang.

Dalam penelitian ini akan memanfaatkan bahan bekas untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial*. Pemanfaatan bahan bekas seperti stik es krim dengan berbagai bentuk, ukuran, warna. Tutup botol berbentuk bulat untuk penghias sebuah karya yang di buat anak. Kardus yang digunakan sebagai pola dalam rancangan/desain anak.

Bahan bekas seperti stik es krim tersebut digunakan untuk membuat sebuah karya yang di buat oleh anak untuk melatih imajinasi anak dalam berfikir menciptakan sebuah bentuk nyata. Anak di tuntut untuk dapat memadukan berbagai bentuk, warna, ukuran dan mendesain sebuah karya guna melatih kecerdasan *visual spasial* anak dalam menciptakan sebuah prakarya.

Anak memang perlu terus dilatih untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial*. Dukungan, dorongan, dan penghargaan yang tulus atas hasil kerja anak akan membekas, membuat anak tambah semangat bekerja, dan lebih kreatif serta termotivasi mengembangkan

daya imajinasi dan fikiran anak untuk selalu ingin membuat hal-hal yang unik, original, baru, dan lebih menarik lagi.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat akan memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian adapun penelitian lain yang hampir sama yaitu: Penelitian Kambato (2013) Menyimpulkan bahwa pemanfaatan bahan limbah anorganik pada anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak, dengan adanya kemajuan dari tiap siklusnya. [http:// penelitian tindakan kelas paud.htm](http://penelitian.tindakan.kelas.paud.htm) di unduh pada tanggal 11 Oktober 2013.

Dalam penelitian Novrita (2013) menunjukkan kemampuan *Visual Spasial* anak mulai dari siklus, siklus I dan siklus II berkembang optimal. Kemampuan kecerdasan *visual spasial* anak di Paud Al-Khair sebelum di berikan tindakan menunjukan hasil yang rendah 25%, setelah melakukan siklus I dan siklus II dengan menggunakan media origami terdapat suatu peningkatan 75%. Berdasarkan penjabaran di atas dengan adanya kemajuan setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa dengan media origami dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial*.

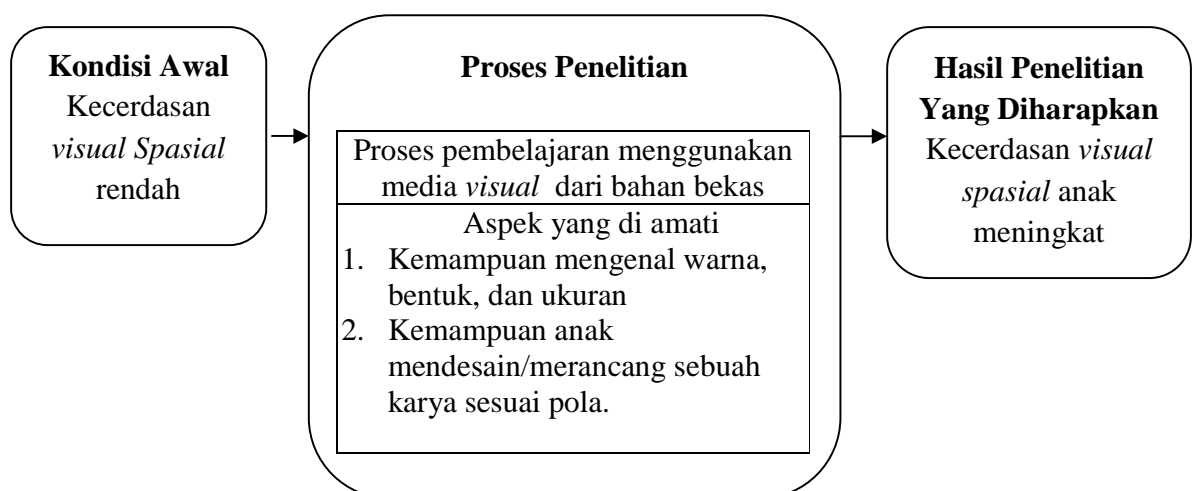
Dalam penelitian Kusdianti (2012) menunjukan kemampuan *visual spasial* anak mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan perkembangan yang optimal. Kemampuan *visual spasial* anak di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom sebelum diberikan tindakan (pra siklus)

menunjukkan hasil secara umum masih rendah yaitu 16%. Kemampuan *visual spasial* anak setelah melalui tindakan pada siklus 1 meningkat menjadi 70, kemudian pada siklus kedua juga mengalami peningkatan yaitu 86%.

C. Paradigma Penelitian

1. Kecerdasan *visual spasial* adalah kemampuan memahami, memproses, dan berfikir dalam bentuk *visual* yang melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, mendesain/merancang dan lainnya. Penelitian ini berfokus kepada kemampuan anak mengenal bentuk, ukuran dan warna serta mendesain/merancang sebuah karya sesuai pola.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan tepat dan mudah diterima oleh anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dalam penelitian yaitu memanfaatkan bahan bekas yang digunakan untuk membantu anak menuangkan ide/imajinasi anak dalam bentuk nyata.

Bagan 2.1.1 Alur Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori diatas maka dapat dirumuskan hipotesis pada penelitian tindakan kelas ini yaitu, jika media bahan bekas digunakan dalam mendesain/merancang sebuah karya sesuai pola, maka kecerdasan *visual spasial* anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom akan meningkat secara optimal.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2012:2) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dilakukan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Wardani, dkk (2008:10) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang digunakan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, hingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kelompok B1 Kota Bengkulu semester genap tahun ajaran 2013/2014.

2. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan pada bulan April semester genap tahun 2013/2014 di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu (Lampiran 1).

Tabel 3.1.1 Jadwal penelitian tindakan kelas di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu Kelompok B1.

No	Rencana Kegiatan	Bulan/Minggu ke-					
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1.	Persiapan						
	Menyusun konsep pelaksanaan / proposal penelitian						
	Seminar Peroposal						
2	Pelaksanaan						
	Menyiapkan kelas dan pralatan						
	Melakukan tindakan siklus I						
	Melakukan observasi dan penilaian setelah siklus I						
	Melakukan tindakan siklus II						
	Melakukan observasi dan penilaian setelah siklus II						
3.	Penyusunan laporan						
	menyusun konsep laporan / skripsi						
	Seminar hasil						
	Perbaikan Laporan / skripsi						
	Penggandaan dan pengiriman hasil						

Tabel 3.1.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

No	Hari/Tanggal	Tempat	Tema/Sub Tema	Kegiatan	Siklus	Ket
1	Kamis, 3-04-2014 Sabtu, 5-04-2014 Senin, 7-04-2014	TK Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu	Lingkunganku /Rumahku	B1	1	
2	Selasa, 08-04-2014 Kamis, 10-04-2014 Sabtu, 12-04-2014	TK Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu	Lingkunganku /sekolahku	B1	2	

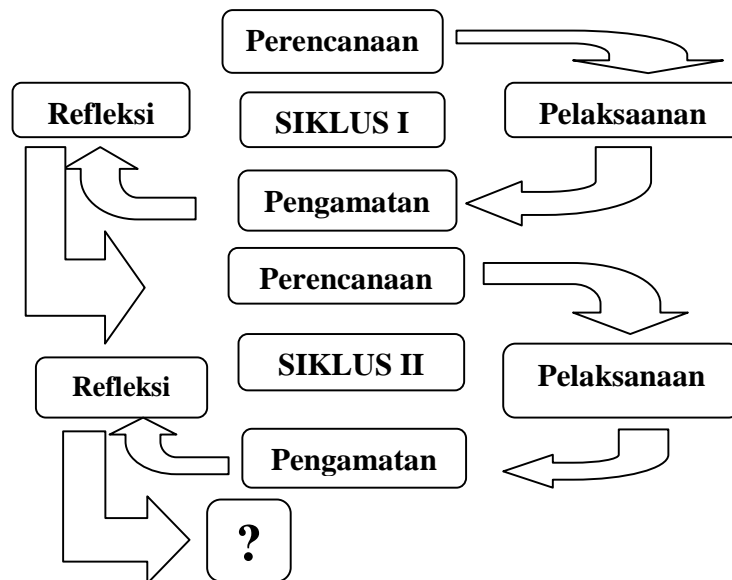
C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas B1 Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Bengkulu, berjumlah 12 orang anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui siklus. Menurut Arikunto (2012:16) setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu 1) perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Alur dalam penelitian tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

Bagan 3.1.1 Alur dalam Penelitian Tindakan Kelas



(Arikunto, 2012:16)

1. Perencanaan

Pada tahap ini merupakan langkah awal sebelum melaksanakan penelitian, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian harus di persiapkan, meliputi Rencana Kerja Mingguan (RKM) (lampiran 3), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) (lampiran 4) tema lingkunganku dan sub tema rumahku, menyediakan media dan alat peraga untuk pengajaran yang menggunakan bahan bekas (stik es krim, tutup botol dan kardus), dengan model pembelajaran klasikal.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari perencanaan yang dibuat, kemudian semua perencanaan tersebut dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang akan dilaksanakan di dalam kelas adalah melaksanakan teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah di persiapkan sebelumnya, yaitu dengan pemanfaatan bahan bekas (stik es krim, tutup botol dan kardus) sebagai media pembelajaran untuk kemampuan anak dalam merancang/mendesain sebuah karya sesuai pola dan hasilnya dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.

3. Pengamatan/Observasi

Tahap pengamatan/observasi yang efektif berdasarkan pada lima dasar yaitu: (a) harus ada perencanaan bersama antara guru dan pengamat, (b) fokus observasi harus ditetapkan bersama, (c) guru dan pengamat harus membangun kriteria observasi bersama-sama, (d) pengamat harus memiliki kemampuan observasi, (e) observasi akan bermanfaat jika umpan balik diberikan segera dan mengikuti berbagai aturan (Aqib, dkk, 2012:10).

Observasi dilakukan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran anak usia dini dalam merancang/mendesain sebuah karya sesuai pola dengan memanfaatkan bahan bekas seperti tutup botol, stik es krim, kardus, dll. Sebagai media pembelajaran anak.

4. Refleksi

Menurut Arikunto (2012:131) refleksi adalah proses mencermati apa yang telah terjadi. Melalui refleksi ini, peneliti dapat menetapkan apa yang telah tercapai, apa yang belum tercapai, melihat kekurangan dan kelebihan yang ada, mengapa terjadi demikian, dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya atau membuat rencana tindakan pada siklus lanjutan.

Proses refleksi dalam penelitian dibantu oleh teman sejawat, ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan penelitian tindakan kelas. Apabila hasil yang didapat belum mencapai kriteria keberhasilan, maka akan dilakukan siklus berikutnya.

Siklus Pertama

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah 1) Membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dengan tema lingkunganku (lampiran 3) dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk pertemuan hari pertama, kedua, dan ketiga dengan sub tema rumahku (lampiran 4) sesuai dengan model pembelajaran klasikal seperti rumahku, anak membuat sebuah lemari, meja, televisi. 2) Mempersiapkan media alat yang diperlukan dalam pembelajaran bahan bekas seperti tutup botol, stik es krim,

kardus. Pada observasi dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* antara lain: mengenal warna, bentuk dan ukuran. Membentuk sesuai dengan pola dan mendesain sebuah karya sesuai pola.

Pertemuan pertama tahap perencanaan peneliti menyusun langkah-langkah mencakup semua perencanaan tindakan secara rinci, untuk lebih lanjut dijelaskan pada tahap pelaksanaan tindakan pertama (halaman 51).

Pertemuan kedua peneliti lebih menekankan pada rekomendasi pertemuan pertama dengan memperkenalkan kerangka bingkai foto sebagai media pembelajaran terlebih dahulu untuk merangsang imajinasi anak, untuk lebih lanjut dijelaskan pada tahap pelaksanaan tindakan kedua (halaman 57).

Pertemuan ketiga peneliti lebih menekankan pada rekomendasi pertemuan kedua yaitu membuat kerangka dengan tingkat kesulitan yang lebih rumit untuk melatih imajinasi anak. Pada siklus berikutnya diharapkan anak dapat merancang/mendesain sebuah karya tanpa sebuah kerangka dan membuat karya secara langsung. Untuk lebih lanjut dijelaskan pada tahap pelaksanaan tindakan ketiga (halaman 64).

Pada siklus pertama, peneliti mengalokasikan waktu pertemuan sebanyak tiga kali pertemuan dalam 1 siklus, dimana pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga tersebut dilakukan antara hari senin hingga sabtu dalam satu minggu.

b. Tahap Pelaksanaan/Tindakan

Dalam siklus pertama ini, peneliti langsung menggunakan bahan bekas sebagai media pembelajaran. Langkah-Langkah sebagai berikut:

1) Pembukaan (± 30 Menit)

Dalam kegiatan pembukaan dilakukan guru yang menjadi pembimbing berbasis di depan kelas dan memeriksa kerapian anak dan kesehatan anak (kebersihan sepatu, kuku, baju). Setelah anak memasuki ruangan guru menyapa anak dan berdoa, absensi, pengenalan tanggal, bulan dan tahun. Setelah itu guru memperkenalkan tema lingkungan dan subtema rumahku yang berkaitan dengan lingkungan sekitar anak. Sehingga anak mengerti tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan inti (± 60 Menit)

Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama dengan tema lingkunganku subtema rumahku anak diharapkan mampu membuat sebuah karya dengan cara guru menyajikan alat (bentuk, warna dan berbagai

ukuran) yang terbuat dari bahan bekas (stik es krim dan tutup botol). Menyediakan berbagai gambar seperti gambar rumah, gambar alat yang ada di dalam rumah atau disekitar anak. Bertanya pada anak bagaimana membuat rumah, apa yang ada di dalam rumah, membantu anak berimajinasi dan berfikir secara *visual*. Mengelompokan berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dari bahan bekas.

Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dengan tema lingkunganku subtema rumahku anak diharapkan lebih meningkat untuk membuat sebuah karya dengan cara guru menyajikan alat (bentuk, warna dan berbagai ukuran) yang terbuat dari bahan bekas. Menyediakan berbagai gambar seperti gambar rumah, gambar benda yang ada di dalam rumah atau disekitar anak. Bertanya pada anak bagaimana membuat rumah, apa yang ada di dalam rumah, membantu anak berimajinasi dan berfikir secara *visual*. Menjelaskan media bahan bekas (stik es krim, tutup botol dan kardus) dan kerangka bingkai foto yang akan di rancang/desain anak. Anak diharapkan lebih mampu merancang dan kreatif memadukan warna, bentuk dan lebih mengerti perbedaan ukuran.

Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga dengan tema lingkunganku subtema rumahku anak diharapkan lebih meningkat dari pada pertemuan sebelumnya dalam membuat sebuah karya dengan cara guru menyajikan alat (bentuk, warna dan berbagai ukuran) yang terbuat dari bahan bekas. Menyediakan berbagai gambar seperti gambar rumah yang ada di sekolah (kotak pensil, meja, lemari) yang ada disekitar anak. Bertanya pada anak bagaimana membuat kotak pensil, meja, bagaimana warna yang bagus dan bentuknya seperti apa, membantu anak berimajinasi dan berfikir secara visual. Menjelaskan media bahan bekas (stik es krim, tutup botol dan kardus) dan kerangka tempat pensil untuk di desain/rancang oleh anak, anak di tuntut untuk dapat merancang dan kreatif dalam memadukan warna, bentuk dan lebih mengerti perbedaan ukuran.

3) Istirahat dan Makan (\pm 30 Menit)

Pada kegiatan ini anak bermain diluar kelas dan guru mengawasi anak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak di inginkan. Setelah istirahat selesai anak dibimbing oleh guru dalam membaca do'a sebelum makan, mencuci tangan, dan tata tertib makan, membaca doa setelah makan.

4) Kegiatan Akhir (± 30 Menit)

Dalam kegiatan ini guru menanyakan apa saja yang telah di pelajari oleh murid dan mengevaluasi kegiatan dan melakukan kegiatan tanya jawab kepada anak. Menyanyikan lagu sesuai tema, menyanyikan hari sudah siang, janji TK, membaca doa pulang.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Kegiatan pengamatan/observasi ini dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data. Data yang dikumpul pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, data yang akan dikumpulkan adalah data kegiatan aktivitas belajar anak, data dianalisis dengan menggunakan angka-angka serta persentasi. Dalam melakukan observasi dan evaluasi ini, guru dibantu oleh pengamat dari luar (teman sejawat).

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan proses mencermati sekaligus analisis terhadap data-data yang telah diperoleh selama pembelajaran dan observasi. Melalui refleksi ini, peneliti dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, melihat kekurangan-kekurangan yang ada, mengapa terjadi demikian, dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan. Hasil refleksi ini digunakan memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II tahap

yang digunakan sama seperti siklus I. Siklus II akan dilakukan setelah siklus I. Meliputi kegiatan membuat (1) Menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan (lampiran 3), (2) Menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (lampiran 4), (3) Menyusun indikator pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* melalui pemanfaatan bahan bekas, (4) Menyiapkan media pembelajaran, (5) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi, (6) Rencana pelaksanaan dapat dilihat pada tahap pelaksanaan siklus II.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada kelompok B1 Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu, dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data yaitu:

a) Observasi (Pengamatan)

Menurut Arikunto (2012:30) observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengandalkan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.

Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati proses dalam merancang/mendesain sebuah karya sesuai pola dengan menggunakan bahan bekas sebagai media pembelajaran anak dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasial*. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas anak, pelaksanaan dilakukan

terhadap siswa dalam proses pembelajaran pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran dalam mengenal warna, ukuran dan bentuk, membentuk sesuai dengan pola dan mendesain/merancang sebuah karya.

b) Wawancara

Menurut Daryanto (2011:81) Wawancara adalah kegiatan tanya jawab lisan antara pewawancara dan narasumber. Dalam kegiatan wawancara dimungkinkan bagi pewawancara untuk memperhatikan ekspresi wajah, gerak tubuh, dan intonasi suara dari narasumber yang diwawancarainya.

Wawancara dilakukan peneliti kepada anak untuk menanyakan kepada anak mengenai warna, bentuk, ukuran dan desain/rancangan anak. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data pada lembar observasi aktivitas anak, wawancara dilakukan terhadap siswa dalam proses pembelajaran pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran dalam mengenal warna, ukuran dan bentuk, membentuk sesuai dengan pola dan mendesain/merancang sebuah karya.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas anak dalam kemampuan meningkatkan kecerdasan *visual spasial*. Hal-hal yang perlu di observasi pada instrument pengumpulan

data dalam mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak yaitu kemampuan mengenal bentuk, warna, ukuran, kemampuan membentuk sesuai pola dan mendesain/merancang sebuah karya dengan menggunakan bahan bekas seperti tutup botol, stik es krim, kardus.

F. Teknik Analisi Data

Data hasil observasi bisa dilihat dari peningkatan hasil lembar observasi aktivitas anak secara klasikal dan perorangan. Data tersebut diolah dengan menggunakan nilai rata-rata dan persentasi untuk melihat ketuntasan anak, sedangkan untuk melihat peningkatan antar siklus dengan menggunakan t-tes dengan rumus:

a. Nilai Rata-rata

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah aspek yang diamati

(Aqib, dkk, 2009: 204).

b. Penilaian untuk ketuntasan belajar Klasikal

Keterangan:

$$P = -X \cdot 100\%$$

P = Tingkat kemampuan

F = Anak yang tuntas belajar

N = Jumlah anak

100% = Nilai konstan

(Aqib, dkk, 2009: 205).

c. Peningkatan Antar siklus

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Keterangan:

 t_o = Nilai T-Test M_D = Mean Difference, di mana rumusnya $M_D = \frac{\sum D}{N}$ SE_{M_D} = Standart Error (Standar kesesatan) dari mean difference,di mana rumusnya $SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N - 1}}$

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N}}$$

N = Number of cases

(Hariyadi, 2009:183)

Tabel 3.1.2 Kriteria Skor Hasil Observasi Aktivitas Anak

Kriteria	Skor nilai	Interval Persentase
Sangat Baik	5	80%-100%
Baik	4	60%-79%
Cukup	3	40%-59%
Kurang	2	20%-39%
Kurang Baik	1	Kurang dari 20%

G. Indikator Keberhasilan

1. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila secara klasikal kemampuan anak dalam mengenal warna, ukuran dan bentuk serta mendesain/merancang sebuah karya sesuai dengan pola mencapai 75%.
2. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila secara individu kemampuan anak dalam mengenal warna, ukuran dan bentuk serta mendesain/merancang sebuah karya sesuai dengan pola mencapai 75%.

H. Peran Peneliti

Pada penelitian ini peneliti berperan sebagai perancang, pelaksanaan dan sekaligus sebagai pengamat dalam pelaksanaan penelitian. Selama proses penelitian peneliti juga berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Pemilihan untuk teman sejawat yaitu guru Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom yang pernah melakukan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebelumnya dan berlatar belakang pendidikan setidaknya sarjana (S1).

I. Petanggung Jawaban Peneliti Tindakan Kelas

Penelitian tindakan ini berjudul “Pemanfaatan Bahan Bekas Sebagai Media Pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu”. Peneliti bertanggung jawab sepenuhnya atas data yang nantinya peneliti dapatkan dan peneliti siap menanggung konsekuensi apabila nantinya dalam penelitian ini terdapat data yang tidak sesuai dengan kenyataan yang didapatkan.