



SKRIPSI

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN *VISUAL SPASIAL* MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING* KELOMPOK B DI TKIT LUKMANUL HAKIM SURABAYA BENGKULU

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan
PAUD FKIP Universitas Bengkulu

OLEH
SITRA APRIANI
NPM : A111112104

**PROGRAM SARJANA (S1) KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM
JABATAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013**



SKRIPSI

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN *VISUAL SPASIAL* MELALUI
KEGIATAN *FINGER PAINTING* KELOMPOK B
DI TKIT LUKMANUL HAKIM SURABAYA BENGKULU**

OLEH
SITRA APRIANI
NPM : A111112104

**PROGRAM SARJANA (S1) KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM
JABATAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sitra Apriani

NPM : A I 1112104

Jenis kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswi

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya Skripsi yang saya tulis adalah **Karya saya sendiri** dan bebas dari segala macam Plagiat atau tindakan yang melanggar keilmiahan.

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

Bengkulu Januari 2014

Yang membuat pernyataan



Sitra Apriani
Sitra Apriani
A1112104

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN *VISUAL SPASIAL* MELALUI KEGIATAN MEMBENTUK *FINGER PAINTING* KELOMPOK B DI TKIT LUQMANUL HAKIM

Oleh
SITRA APRIANI
A1III2104

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan *Visual Spasial* melalui *Finger Painting*, permasalahannya apakah *Visual Spasial* dapat mengembangkan melalui *Finger Painting*. jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah kelompok B4 berjumlah 10 orang anak, yaitu 5 orang anak laki-laki dan lima orang anak perempuan di TKIT Luqmanul Hakim Surabaya Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan Data yang digunakan adalah Observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan kegiatan *Finger Painting* dapat mengembangkan kemampuan *Visual Spasial* dibuktikan dengan hasil kemampuan membentuk, mencurahkan suatu objek dan mengenal bermacam-macam warna pada siklus 1 mencapai rata-rata 60% kemudian siklus II meningkat menjadi 90% dari hasil penelitian ini dapat direkomendasikan kepada guru PAUD, Bahwa terbukti dengan kegiatan *Finger Painting* dapat mengembangkan kemampuan *Visual Spasial*

Kata Kunci : *Visual Spasial, Finger Painting*

**DEVELOPING VISUAL SPASIAL ABILITY WITH PROGRAM MAKE
FINGER PAINTING OF B GROUP AT TKIT LUQMANUL HAKIM**

BY
SITRA APRIANI
A1III2104

ABSTRACT

The purpose of this research is to carry up visual spasial with finger painting . the problem is what the visual spasial can carry up wiyh finger painting. Kind of research is used action observation in the class doing by two cycle and each cycle consist of three meetings. The subject this research were B4 group totaled 10 children , which is 5 male and 5 female a in TKIT Luqmanul Hakm Surabaya, Bengkulu city. The technic collect the data that used is observation and documentation , while technic analyzing with descriptive quantitative . The result of this research is show with finger painting activity can developed visual spasial ability evidenced by result of ability in made, take and object and knows the kinds of colour in cycle 1 achieving average 60 % , then cycle 2 increase be 90 % from result this research can be recommended to PAUD teachers , that provided with finger painting activity cand develoved visual spasial ability.

Keywords : visual spasial, finger painting

MOTTO

1. Jangan biarkan hidupmu penuh dengan sedih, marah, dan benci.
Bebaskan diri dari rasa sakit masa lalu, lalu mulai hidupmu lagi
2. Orang Pesimis selalu melihat kemungkinan akan Gagal. Orang Optimis selalu melihat kemungkinan akan Berhasil
3. Bila kegagalan itu bagai hujan, dan keberhasilan bagaikan matahari, maka butuh keduanya untuk melihat pelangi
4. Hidup ini keras tapi aku dilahirkan untuk menantang keras nya dunia
5. Bila anda hidup ditakdirkan untuk sebagai korban, kenapa harus ada tantangan ? segala hal harus dicoba karena tidak ada kekelahan yang abadi di dunia ini-
6. Mulailah dari hal kecil, karena dari hal kecil tersebut akan menjadi sesuatu yang besar
7. Dalam menjalani sesuatu, kita akan dihadapkan dengan dua pilihan yaitu sukses atau gagal,kemudian fokuslah dengan hal sukses, lalu lihat apa yang terjadi....!!

PERSEMBAHAN

1. Ayahku Irto,dan Ibuku Susmawati yang telah memberikan motivasi, inspirasi serta do'a.
2. Adikku tercinta Nilson Abadi, Ana Fitriani dan Tomi Fitrawansa yang telah memberikan dorongan, do'a dan semangat.
3. Suamiku Dwi Marianto Dan Anak – Anak Ku Andika Saputra & Bella yang selalu menyemangati terus menerus saat aku lagi mumet, serta memberi motivasi do'a serta perhatian.
4. Almamater Serta
5. Teman-teman ku, yang telah banyak membantu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Syukur alhamdulillah, penulis mengucapkan atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladanku dan AL-qur'an penjawab semua misteri, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **"Mengembangkan kemampuan *visual-spasial* melalui kegiatan pembentuk *Finger Painting* kelompok B di TKIT Lukmanul Hakim Surabaya Bengkulu"**.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Universitas Bengkulu.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan, kerja sama dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan kepada :

1. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi, selaku ketua program SKGJ FKIP Universitas Bengkulu.
2. Drs. Norman syam M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, masukan dan kesabarannya dalam membimbing penulis dari awal penyusunan Skripsi hingga dapat menyelesaikan dengan baik.

3. Dra. Yulidesni, M.Ag selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi kepada penulis dalam menyusun Skripsi ini hingga terselesai dengan baik
4. Kedua Orang Tua saya, suami saya, kedua anak saya, serta ketiga adik saya yang telah memberikan dorongan dan do'a yang tulus dalam pembuatan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Skripsi ini masih banyak kekurangan untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca sangat penulis harapkan. Harapan penulis semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb.

Bengkulu, Desember 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATAR PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 9
A. Acuan Teori Area dan Fokus Yang di Teliti	9
1. Konsep Kemampuan	9
2. konsep visual spasial.....	10
3. konsep finger painting	16
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau desain intervensi Tindakan Yang Dipilih	29
C. Bahasan Hasil penelitian Yang relevan	30
D. Pengembangan Konseptual perancangan tindakan	30
 BAB III METODELOGI PENELITIAN	 31
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek atau Partisipan Dalam Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian	33

E. Instrumen – instrumen Pengumpulan Data yang di Gunakan	37
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	42
H. Indikator keberhasilan	43
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi siklus 1	44
2. Deskripsi siklus II	60
B. Pembahasan penelitian	63
 BAB V KESEMPULAN DAN SARAN	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

Daftar bagan

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan	32
Tabel 3.2 Lembar Observasi anak	38
Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru	41
Tabel 3.3 Kategori Skor Hasil Observasi.....	42
Tabel 4.1 Pengamatan Anak Siklus 1 Pertemuan 1	47
Tabel 4.2 Pengamatan Anak siklus 1 Pertemuan II.....	52
Tabel 4.3 Pengamatan Anak siklus 1 Pertemuan III.....	57
Tabel 4.4 Pengamatan Anak siklus II Pertemuan 1.....	62
Tabel 4.5 Pengamatan Anak siklus II Pertemuan II.....	66
Tabel 4.6 Pengamatan Anak siklus II Pertemuan III.....	71
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Silus 1 dan II	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
01. Surat Izin Penilaian dari Fakultas.....	83
02. Daftar nama anak kelompok B4.....	84
03. Pedoman Kriteria Penilaian Hasil Anak.....	85
04. Rancangan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 1.....	86
05. Rancangan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan II.....	87
06. Rancangan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan III.....	88
07. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1.....	89
08. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan II.....	90
09. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan III.....	91
10. Lembar Observasi Perkembangan Anak Siklus 1 Pertemuan Ke 1	92
11. Lembar Observasi Perkembangan Anak Siklus 1 Pertemuan Ke II	93
12. Lembar Observasi Perkembangan Anak Siklus 1 Pertemuan Ke III	94
13. Lembar Observasi Perkembangan Anak Siklus II Pertemuan Ke 1	95
14. Lembar Observasi Perkembangan Anak Siklus II Pertemuan Ke II	96
15. Lembar Observasi Perkembangan Anak Siklus II Pertemuan Ke III	97
16. Lembar Aktivitas Guru.....	98
17. Lembar Aktivitas Anak.....	104
18. Lembar Dokumentasi.....	110
19. Surat Keterangan Selesai Peneliti dari sekolah.....	116
20. Surat kesediaan Menjadi Teman Sejawat.....	117
21. Riwayat Hidup.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dilaksanakannya pendidikan kepada seluruh rakyat Indonesia sejak usia dini, yakni sejak anak dilahirkan. Disebutkan secara tegas dalam Undang-Undang tersebut bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1 butir 14). Pendidikan bagi anak usia dini semakin populer.

Menurut Yamin (2010:122) Pendidikan Raudatul Athfal/Taman Kanak-Kanak, pada dasarnya tujuan Pendidikan Raudatul Athfal/Taman Kanak-Kanak adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak baik psikis maupun fisik, yang biasa disebut "*Multiple Intelegences*".

Manurut Lwin dkk (2005:1.125) Kemampuan sebagai karakteristik individual seperti intelegensia, manual skill, traits yang merupakan kekuatan potensial seseorang anak dalam berfikir dan sifatnya stabil. Selain itu kemampuan dinyatakan sebagai seperangkat tindakan cerdas

yang dimiliki seseorang anak dalam melakukan suatu hal yang bermanfaat di dalam lingkungan sekolah taman kanak-kanak. Kemampuan pada individu tersebut paling tidak ditentukan oleh tiga aspek kondisi dasar yaitu; kondisi sensoris dan kognitif, pengetahuan tentang cara respon yang benar, dan kemampuan melaksanakan respon tersebut. Jadi kemampuan merupakan suatu potensi untuk melakukan sesuatu.

Menurut Dharmaperwira (2004:4.4) Sebagai makhluk *psikologikal* manusia ditandai dengan kemampuan dalam enam hal

1. Kemampuan berpikir persepsional-rasional.
2. Kemampuan berpikir kreatif
3. Kemampuan berpikir *kritikal-argumentatif*.
4. Kemampuan memilih sejumlah pilihan yang tersedia.
5. Kemampuan berkehendak secara bebas.
6. Kemampuan untuk merasakan.

Sedangkan kemampuan sejati adalah kekuatan yang dapat mendorong terwujudnya sinergi kemampuan *konstruktif* seluruh potensi yang ada dalam diri anak berupa kekuatan fisik, akal pikiran, dan etika sosial di lingkungannya untuk mewujudkan hasil karya terbaik dan bermanfaat.

Menurut Hawardi (2001:155) Kemampuan *visual-spasial* merupakan salah satu kemampuan majemuk. Anak yang memiliki kemampuan *visual-spasial* dapat dilihat dari kesehariannya misalnya anak

dapat menceritakan gambar dengan jelas, lebih senang membaca peta, diagram, lebih menyukai gambar daripada teks, menyukai kegiatan seni, pandai menggambar, yang terkadang mendekati atau persis aslinya, dapat membangun konstruksi tiga dimensi yang menarik, lebih mudah belajar dengan gambar daripada teks, dan membuat coretan-coretan yang bermakna dibuku kerja atau kertas.

Menurut Gardner (1993.4.4) Kemampuan *visual spasial* dapat dikembangkan melalui kegiatan mencurahkan, menggambar, membuat kerajinan, mengatur, dan merancang, membentuk dan bermain *konstruktif*, bermain sandiwara boneka, meniru gambar objek, bermain dengan lilin mainan, menyusun objek mainan, bermain peran, membaca buku, dan bermain video game. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang melibatkan semua indera anak terlibat dalam pembelajaran yang diawali dengan menampilkan model dan diakhiri dengan membuat atau menciptakan sesuatu klinik, kemampuan visual spasial melalui kegiatan *finger painting*.

Finger painting adalah Melukis dengan jari, kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. lewat melukis, mereka bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Gambar – Gambar Anak yang mereka hasilkan menunjukkan tingkat kreativitas masing-masing serta tingkat emosional anak juga biasa kita lihat dari cara dan hasil gambar mereka, biasanya apa yang ada dalam bayangan mereka

menjadi titik fokus dalam menggerakkan jari dan tangan-tangan mungil mereka tanpa merasa ada kesalahan obyektif dalam bayangan pikiran mereka.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 oktober 2013 - Januari 2014 menunjukkan bahwa kemampuan *visual-spasial* melalui kegiatan membentuk *finger painting* di TKIT Lukmanul Hakim tidak begitu tampak. Ketika diberikan bahan untuk menggambar berupa kertas putih, adonan tepung, pewarna dan ditambahkan sabun air yang di buat adonan terlebih dahulu, anak hanya mampu menggunting kertas yang menghasilkan bentuk tidak beraturan, ketika kegiatan menggambar orang sebagian besar anak hanya mampu membuat coretan sederhana berupa garis, lingkaran dan titik, setelah mencuci tangan anak tidak langsung mengeringkannya padahal sudah disampaikan oleh ibu gurunya, dan ketika kegiatan menggambar bebas ada anak yang masih bingung gambar apa yang akan dibuat, sedangkan sekolah sendiri menginginkan anak memiliki kecerdasan *visual-spasial* diantaranya anak sudah mengenal spasial dua arah berpasangan seperti arah depan-belakang, atas-bawah, dan kanan-kiri, anak mampu menggambar figur orang, anak dapat membedakan beberapa warna dan anak dapat membuat bentuk dari bahan kertas putih, adonan tepung, pewarna dan ditambahkan sabun, air yang di buat adonan terlebih dahulu, yang diberikan oleh ibu gurunya. Kondisi di lapangan tidak sesuai dengan

apa yang menjadi tujuan sekolah, hal tersebut dipicu oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Metode ceramah merupakan metode yang mendominasi pembelajaran, khususnya pembelajaran di TKIT Lukmanul Hakim. Selain itu media yang digunakan juga kebanyakan berupa lembar kerja dalam bentuk buku yang berupa latihan-latihan yang lebih menekankan pada kemampuan akademik.

Minimnya pembelajaran yang bisa menggali kemampuan *visual-spasial* melalui kegiatan *finger painting*, anak serta kurangnya keterlibatan anak dalam mengeksplorasi media atau sumber belajar yang bisa mengasah kecerdasan mereka merupakan faktor utama yang menjadi masalah mengapa anak memiliki kecerdasan yang minim khususnya kemampuan visual-spasial melalui kegiatan *finger painting*. Meskipun demikian, berdasarkan pamatan penulis, potensi kemampuan visual-spasial masih memiliki peluang yang potensial untuk dikembangkan secara optimal, dengan catatan perlu melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dalam aktivitas belajar sambil bermain anak.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Mengembangkan Kemampuan *Visual-Spasial* melalui kegiatan membentuk *Finger Painting* kelompok B Di TKIT Lukmanul Hakim Surabaya Bengkulu”**.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah di uraikan di atas maka area dan focus penelitian yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut

1. ketika diberikan bahan untuk menggambar berupa kertas putih, adonan tepung, anak hanya mampu menggunting kertas yang tidak beraturan
2. ketika kegiatan menggambar anak hanya mampu membuat coretan sederhana
3. ketika diberikan Kegiatan menggambar masih banyak terdapat anak yang bingung gambar apa yang akan di buat
4. Minimnya media pembelajaran yang bisa menggali kemampuan *Visual Spasial* anak
5. Kurangnya keterlibatan anak dalam bereksplorasi
6. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi
7. Media yang digunakan kebanyakan berupa lembar kerja dalam bentuk buku

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan Identifikasi di atas penelitian ini di batasi pada upaya meningkatkan kemampuan *visual-spasial* melalui kegiatan membentuk *finger painting* pada taman kanak-kanak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan fokus penelitian ini maka dapat di rumuskan masalah yaitu “ Apakah melalui *Finger Painting* dapat mengembangkan Kemampuan *visual-spasial* pada anak di TKIT Luqmanul Hakim Surabaya Bengkulu.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan *visual spasial* anak kelompok B di TKIT Lukmanul Hakim, melalui *finger painting*

F. Manfaat penelitian

1. manfaat bagi siswa

- a. mangembangkan *visual spasial* anak melalui *Finger Painting*
- b. meningkatkan imajinasi anak
- c. mambuat anak bahagia dengan adanya kegiatan *finger painting*
- d. dapat meningkatkan pola pikir, daya nalar anak dan pola imajinasi anak secara konflek

2. Manfaat bagi guru

- a. meningkatkan pengetahuan guru
- b. guru dapat mengetahui di manaletak kekurangan atau kelemahan anak dalam kegiatan *finger painting*

- c. memperbaiki kualitas belajar mengajar

3. manfaat bagi sekolah

- a. dapat memperbaiki kualitas anak di TKIT Luqmanul Hakim
- b. meningkatkan mutu, kualitas dan kemajuan
- c. dapat menjadikan anak yang cerdas dan kreatif

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Konsep Kemampuan

Levina (2012:33) mengemukakan bahwa kemampuan adalah apa yang diharapkan di tempat kerja, dan merujuk pada pengetahuan, keahlian, dan sikap yang dalam penerapannya harus konsisten dan sesuai standar kinerja yang dipersyaratkan dalam pekerjaan. Ada tiga komponen penting yang tidak tampak dalam kemampuan diri manusia yaitu; keterampilannya, kemampuannya dan etos kerjanya. Kemampuan pada individu tersebut paling tidak ditentukan oleh tiga aspek kondisi dasar yaitu: kondisi sensoris dan *kognitif*, pengetahuan tentang cara respon yang benar, dan kemampuan melaksanakan respon tersebut. Jadi kemampuan merupakan suatu potensi untuk melakukan sesuatu. Kemampuan berpikir persepsional-rasional.

1. Kemampuan berpikir kreatif-imajinatif.
2. Kemampuan berpikir kritis-argumentatif.
3. Kemampuan memilih sejumlah pilihan yang tersedia.
4. Kemampuan berkehendak secara bebas.
5. Kemampuan untuk merasakan.

Sedangkan kemampuan sejati adalah kekuatan yang dapat mendorong terwujudnya sinergi kemampuan konstruktif seluruh potensi

yang ada dalam diri manusia berupa kekuatan fisik, akal pikiran, jiwa, hati nurani (spiritualitas) dan etika sosial di lingkungannya untuk mewujudkan hasil karya terbaik dan bermanfaat.

2. Konsep *visual-Spasial*

Yus (2011:71) mengemukakan bahwa Kecerdasan *Visual-Spasial* berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat, bahwa “anak yang cerdas dalam *visual-spasial* memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, dan bangunan-bangunan” anak yang memiliki kemampuan *visual-spasial* dapat mengenali identitas objek ketika objek tersebut ada dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu memperkirakan jarak dan kecerdasan darinya dengan sebuah objek.

Mengenai kecerdasan *Visual Spasial*. Ali (2002: 139) mengemukakan bahwa Kecerdasan *Visual-Spasial* memiliki manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Hampir semua pekerjaan yang menghasilkan karya nyata memerlukan sentuhan kecerdasan ini. Bangunan yang dirancang arsitektur, desain taman, lukisan, rancangan busana, pahatan, bahkan benda-benda sehari-hari yang dipakai manusia pun adalah hasil buah kecerdasan *visual-spasial* yang tinggi mengesankan kreativitas. Kemampuan mencipta satu bentuk, seperti bentuk pesawat terbang, rumah, mobil, burung, mengesankan adanya unsur transformasi bentuk yang rumit,

Menurut Musfiroh (2009:44-49) 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.

Musfiroh(2004:69) mengemukakan bahwa Kemampuan *visual-spasial* mempunyai lokasi diotak bagian belakang hemisfer kanan. Kecerdasan ini berkaitan erat dengan kemampuan imajinasi anak. Pola pikir topologis (bersifat mengurai bagian-bagian dari suatu objek) pada awal masa kanak-kanak memungkinkan mereka menguasai kerangka pikir euclidean pada usia 9-10 tahun. Kepekaan artistik pada kecerdasan ini tetap bertahan hingga seseorang itu berusia tua. Anak usia 4 tahun, umumnya, sudah mengenal spasial dua arah biner (berpasangan) seperti arah depan-belakang, atas-bawah, sana-sini, meskipun adakalanya masih bingung dengan arah kanan dan kiri. Mereka belum dapat memahami arah mata angin, meskipun diantaranya dapat menyebutkan nama mata

angin. anak usia 4 tahun sudah dapat menata balok-balok menjadi bentuk yang tinggi dan agak kompleks.

Musfiroh (2004:137) mengemukakan bahwa Mereka yang menunjukkan kemampuan memperkirakan secara spasial yang masih terbatas, dan cenderung merusak posisi atau benda. Mereka cenderung mengubah mainan yang memiliki bagian-bagian yang masih bagus. untuk mengasah kecerdasan visual-spasial, anak-anak perlu dibelajarkan melalui gambar, metafora, visual dan warna. Cara terbaik untuk menstimulasi mereka adalah film, video, diagram, peta, dan grafik. Kemampuan visual-spasial adalah kemampuan memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk visual. Anak dengan kecakapan ini mampu menerjemahkan bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi.

Adapun cirri-ciri yang tampak pada aktifitas anak adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan bangunan.
- b. Memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara *visual* dan *spasial*.
- c. Memiliki kemampuan mengenai identitas objek ketika objek itu ada pada sudut pandang yang berbeda.
- d. Mampu memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dengan sebuah objek.

- e. suka mencoret-coret, membentuk gambar, mewarnai, dan menyusun unsur-unsur bangunan.

Menurut Musfiro (2009:4.3-4.9) Secara karier kecerdasan *Visual spasial* biasanya dimiliki oleh arsitek, insinyur mesin, seniman, fotografer, pilot, navigator, pemahat. Kemampuan spasial sebagai sekumpulan kemampuan-kemampuan yang berhubungan dengan pemilihan, pemahaman, proyeksi visual, imajinasi mental pemahaman ruang, manipulasi imajinasi, serta penggadaan imajinasi nyata maupun imajinasi dalam diri/abstrak. Dalam kaitannya dengan upaya membantu mengembangkan kecerdasan spasial anak. stimulasi-stimulasi berikut dapat digunakan guru untuk membantu mengembangkan kecerdasan spasial anak :

- a. menggambar dan melukis
- b. mencoret-coret
- c. membuat prakarya
- d. melakukan permainan konstruktif.

Kecerdasan ini melibatkan imajinasi aktif yang membuat seseorang mampu mempersiapkan warna, garis dan luas, serta menetapkan arah dengan tepat, Selain itu Andi Yudha mengemukakan mengenai bagaimana cara mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak, salah satunya adalah dengan belajar bentuk geometri, salah satu caranya yaitu dengan meminta anak memperhatikan bentuk-bentuk

rumah, bola, atau benda yang ada dalam buku, seperti menyebutkan konsep garis, lurus, zig-zag, bulat, persegi, atau kerucut.

Suyadi (2010: 160) kemampuan *visual-spasial* sangat dibutuhkan anak ketika belajar, terutama ketika anak diperkenalkan dengan huruf-huruf, angka, dan bentuk. Anak yang kurang memiliki kemampuan *visual-spasial* akan merasa kebingungan saat diperkenalkan dengan huruf sehingga terjadi penafsiran huruf yang terbalik seperti pada huruf b dan d, anak sering salah dalam membaca dan menuliskan huruf-huruf tersebut. Untuk itu kecerdasan visual-spasial sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan kemampuan visual-spasial yang dimilikinya, anak dengan mudah mempelajari materi ajar yang diberikan oleh guru khususnya menulis dan membaca. Selain itu, kemampuan *visual-spasial* juga dibutuhkan anak untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang membutuhkan manipulasi motorik halus misalnya menggambar, menyusun mainan bongkar pasang, melukis, dan lain-lain. ada lima jenis kecerdasan visual-spasial, yaitu:

1. Hubungan keruangan (*Spasial relation*)

Menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang. Dimensi fungsi visual ini mengimplikasikan persepsi tentang suatu objek atau symbol (gambar, huruf, dan angka) dan hubungan ruangan yang menyatu dengan sekitarnya.

2. Diskriminasi Visual (*Visual discrimination*)

Menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari objek yang lain. Dalam tes kesiapan belajar misalnya anak diminta menemukan gambar kelinci yang bertelinga satu dari sederetan gambar kelinci yang bertelinga dua. Jika anak diminta untuk membedakan antara huruf m dan n, anak harus mengetahui jumlah bongkol pada tiap huruf tersebut.

3. Diskriminasi Bentuk dan latar belakang (*figure-ground discrimination*)

Menunjuk pada kemampuan membedakan suatu objek dari latar belakang yang mengelilinginya. Anak yang memiliki kekurangan dalam bidang ini tidak dapat memusatkan perhatian pada suatu objek karena sekeliling objek tersebut ikut mempengaruhi perhatiannya, akibatnya dari keadaan semacam itu anak menjadi terkecoh perhatiannya oleh berbagai rangsangan yang berada disekitar objek yang harus diperhatikan.

4. *Visual Clouser*

Menunjuk pada kemampuan mengingat dan mengidentifikasi suatu objek, meskipun 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.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan *visual-spasial* sangat penting. Dimana kemampuan tersebut dapat membantu anak dalam proses belajar mengajar serta mengenali lingkungan sekitarnya. Misalnya kemampuan hubungan keruangan merupakan bagian yang sangat penting dalam belajar matematika, demikian juga kemampuan membedakan huruf dan kata secara visual merupakan bagian yang esensial dalam belajar membaca.

3. Konsep *Finger Painting*

Menurut Syamsuri (2007: 35) *Finger painting* adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. lewat menggambar, mereka bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Gambar – Gambar Anak yang mereka hasilkan menunjukkan tingkat kreativitas masing-masing serta tingakat emosional anak juga biasa kita lihat dari cara dan hasil gambar mereka, biasanya apa yang ada dalam bayangan mereka menjadi titik fokus dalam menggerakkan jari dan tangan-tangan mungil mereka tanpa merasa ada kesalahan obyektif dalam bayangan pikiran mereka.

Upaya orang tua dalam hal ini sangatlah membantu perkembangan bakat dan kreatifitas anak dengan memberikan fasilitas dan support mental terhadap mereka, berawal dari sekedar corat-coret anak-anak di dinding berlanjut dengan mengarahkan mereka untuk

menggambar di media yang telah disediakan serta mendampingi juga memberikan penilaian pada hasil karya mereka akan sangat berpengaruh dalam perkembangan emosioanl dan kreatifitas anak. Penanaman kreatifitas dalam alam bawah sadar anak-anak diyakini mampu mengembangkan imagenasi dan cara berfikir logis yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan akademik anak-anak.

a. Pengertian Melukis

Para ahli memebrikan pengetian yang beragammengenai melukis. Pamadhi dan Sukardi (2008: 3.1) misalnya, mendifinisikan bahwa melukis adalah kegiatan belajar dengan bermain bentuk dan warna serta garis yang disusun dalam suatu media, baik itu kertas, kain, kanvas, maupun dinding yang luas. Melukis merupakan suatu media untuk mengutarakan pendapatnya, didalamnya terkandung seribu makna yang tidak dipunyai oleh orang tua. Lebih lanjut pamadhi (2009:3.8) dalam cetakan berikutnya mendefinisikan bahwa melukis sebagai kegiatan membayangkan. Objek yang ada di depan mata di bayangkan, dikaitkan, diasosiasikan, diimajinasikan dengan objek yang pernah masuk dalam ingatan. Melukis mempunyai sifat lebih bebas dari pada menggambar. Ketertarikan mencurahkan perasaan diperoleh sehingga objek yang dilihat seolah-olah sebagai dorongan untuk sebagai kareya seni.

Menurut Sumanto dalam Levina (2012: 33) melukis adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan atau melumurkan bahan

warna seperti cat pada bidang datar (misalnya kanvas dan papan). Hasil dari proses melukis ini lebih mengutamakan komposisi unsur warna.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa melukis adalah kegiatan membentuk bayangan di dalam pikiran yang kemudian menyatakan bayangan tersebut kedalam bentuk lukisan, dan merupakan kegiatan bermain warna, bentuk dan garis yang disusun dalam suatu media baik itu kertas maupun media yang lain.

b. Tahap – tahap melukis

Menurut Firman (2010), terhadap 11 tahap dalam melukis. Tahap tersebut antara lain:

1. Bercak warna warni secara acak seperti mencoret atau menyikat.
2. Pemisahan warna, sikatan-sikatan tertentu diulang secara terarah, sikatan-sikatan tersebut belum terulang.
3. Bercak-berca warna bergabung satu dengan yang lainnya pada peinggiran bercak-bercak warna itu.
4. Warna ditumpuk diatas warna, daerah diwarnai secara hati-hati.
5. Gambar kepala besar dengan kaki mengembang di atas kertas
6. Gambar kepala besar dengan kaki dan bagian-bagian tubuh yang lain, khususnya tangan dan mengembang keatas kertas, secara muncul awal tulisan. Hurup mengembang seperti garis-garis.
7. Kepalah besar dengan bentuk batang sebagai badan dan anggota-anggota tubuh lainnya, mengembang keatas kertas

8. Kepalah besar dengan bentuk batang tertutup sebagai badan, bentuk batng tersisi sebagai badan, atau bentuk batang segi tiga sebagai badan dan anggota-anggota tubuh lainnya, mengembang keatas kertas.
 9. Gambar rumah sederhana yang menyerupai wajah, obyek-obyek sederhana lainnya (seperti kupu-kupu atau bunga), mengembang keatas kertas.
 10. Bagian atas kertas digunakan sebagai garis dasar dan gambar-gambar obyek yang bisa dikenali ditepatkan disitu, obyek-obyek ditepatkan secara tepat di langit, disamping rumah dibagian paling bawah kertas.
 11. Sebuah garis besar menopang rumah dan obyek – obyek lain.
- diunduh pada 22 Desember 2013. Firman (2010:08)
- c. Pembelajaran Seni Lukis Menggunakan Teknik *Finger Painting*

Teknik melukis *Finger Painting* sudah sering kita dengar teknik ini menggambar menggunakan jari dan tangan yang sering dipergunakan oleh seniman untuk melukis jenis lukisan abstrak, *Finger Painting* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa *menggunakan* kuas. Disekolah TK teknik ini diterapkan dengan menggunakan alat berbagai macam pewarna untuk menggambar namun kita harus jeli dengan anak-anak kita supaya menggunakan pewarna tersebut dengan benar agar tidak beresiko. Menurut Bustomi (2012: 145)

Teknik *Finger Painting* yang dikembangkan oleh “Sanggar Pusara” berbeda dengan cara menggambar yang biasa digunakan, teknik ini menggunakan krayon kering dimana bahan krayon tersebut dibuat dari cat air yang sudah di keringkan mudah digunakan dan hemat karena krayon ini sangat sederhana dan cara penggunaannya cukup digoreskan di media gambar kemudian di arsir menggunakan jari dan tangan untuk meratakan warna, yang sangat menarik cara ini bisa digunakan mewarnai sekaligus melukis.

Untuk mengarahkan imajinasi anak-anak agar lebih sesuai dengan obyek gambar krayon kering ini juga dilengkapi dengan pola gambar yang sudah berbentuk obyek gambar. Cara ini memudahkan anak-anak menggambar dengan harapan mereka mampu menuangkan imajinasi mereka tentang obyek-obyek gambar disekitar mereka . Alat lukis juga bisa dihapus jika terjadi kesalahan dalam menggambar serta finishing dalam menggambar dimana kertas gambar yang sudah ada lukisannya bisa dicelupkan ke air dan warnanya tidak akan luntur terkena air. Haarapan kita dengan menggunakan teknik ini anak-anak didik kita akan lebih kreatif dalam mengeksplorasi imajinasi yang ada dipikiran mereka dengan kegiatan melukis yang bisa bermanfaat untuk masa depan mereka sebagai generasi bangsa yang unggul dan kreatif.

- d. Mengembangkan Potensi kemampuan *Visual-Spasial* Anak Usia Kanak-Kanak

Menurut Musfiroh (2009: 4.4-.9) , Kemampuan *visual-spasial* bisa melihat aneka perbedaan warna yang hampir tidak kentara dan berbagai pola yang tidak biasa serta mampu menerjemahkan desain-desain ini pada media ekspresi yang dipilih. Anak senang dengan alat seni, termasuk pensil, krayon, lukisan, kuas-lukis, dan grafik computer, dan akan menghabiskan waktu senggangnya untuk membuat sketsa, menggambar, dan mendesain. Sering kali, karya-karya yang sempurna dari anak ini menunjukkan berbagai hubungan *visual-spasial* seperti pola-pola inovatif dan pengubahan imajinatif atas berbagai objek sehari-hari.

e. Peran Guru dalam Meningkatkan Kecerdasan *Visual-Spasial*

Peran pendidik atau guru bertugas merangsang dan membina kecerdasan *visual-spasial* anak. Menurut Musfiroh (2009:4.3-4.9), 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. Dalam hal perkembangan fisik motorik halusnya, anak sudah dapat melakukan aktifitas seperti menggunakan pensil atau krayon, mencoret-coret, meniru bentuk gambar, untuk mengembangkan imajinasinya sehingga merangsang aktifitas kreatifnya.

Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan adalah cara atau pendekatan yang dipergunakan dalam menyajikan atau menyampaikan materi pembelajaran di Raudatul Athfal/Taman Kanak-Kanak. Pembelajaran disusun sehingga menggembirakan dan demokratis agar anak tertarik untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah guru, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang dilingkungannya, baik secara fisik maupun mental. Pembelajaran di Raudatul Athfal/Taman Kanak-Kanak harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.

Untuk mengembangkan dan menginspirasi kecerdasan visual-spasial ini di ruang kelas, guru dapat melengkapi ruang kelas dengan berbagai bahan seni, kamera, peta, program computer atau grafik, dan model karya seni. Untuk merangsang kecerdasan ini, bebaskan anak untuk bereksperimen di semua wilayah seni visual secara bebas, juga dalam kaitannya dengan berbagai tugas di bidang kurikulum yang lain.

f. Ragam Aktivitas Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan *Visual-Spasial* Anak

Ali (2002: 138) mengemukakan bahwa kecerdasan *visual-spasial* salah satunya adalah dengan permainan balok. Menyusun balok, dapat membantu anak menguasai konsep bidang. Metode pengajaran yang

memasukkan berpikir seperti bentuk-bentuk balok yang menghubungkan konsep spasial dapat membantu terhadap pemecahan masalah dalam dunia anak-anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memuaskan keinginannya yang terpendam. Pada berbagai situasi dan tempat anak selalu menyempatkan untuk menggunakan tempat serta media sebagai arena bermain dan permainan. Permainan dapat membantu anak mengerti lebih baik melalui indera penglihatan dan pendengaran, anak dapat mengerti pelajaran dengan memahami perbedaan arah, perbedaan warna serta bentuk. Anak-anak usia Raudatul Athfal/Taman Kanak-Kanak dalam berekspresi seni rupa memiliki kekuatan yang menunjukkan karakteristik dan hal ini penting bagi terwujudnya karya seni.

Kemampuan *visual-spasial* dapat dikembangkan dengan pembelajaran seni rupa. Ekspresi seni anak-anak usia dini pada umumnya menunjukkan keunikan, naif, spontan, ekspresif, jujur, dan orisinal. Hasil karya seni anak ini termasuk dalam kecerdasan *visual-spasial*. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut ke dalam bentuk lain, seperti lukisan atau menggambar bebas. Potensi ini ditumbuhkembangkan, sehingga kreatifitas anak dapat tersalurkan dengan baik.

Kegiatan menggambar bebas, permainan warna atau mewarnai gambar merupakan kegiatan kreatif anak usia dini yang dapat mengenalkan warna pada anak, melatih motorik halus, serta mampu menceritakan tentang hasil karya yang dibuat. Anak usia dini rasa keingintahuan serta kemampuan menyimpan memori diingatkannya masih sangat tinggi. Oleh karena itu, pengembangan kecerdasan visual-spasial hendaknya mendapatkan kesempatan dan pembinaan secara terarah lebih *intensif* dan *efektif* sesuai dengan masa perkembangannya. Melalui bermain warna atau membuat coretan gambar anak akan berekspresi dan bereksplorasi, yang berarti akan menumbuhkan kecerdasan *visual-spasial* anak.

Banyak Raudatul Athfal/Taman Kanak-Kanak dalam menyampaikan pembelajaran kurang memperhatikan potensi, bakat dan minat yang dimiliki anak. Lembaga ataupun pendidik kurang memahami karakteristik anak, kebebasan yang diinginkan anak, kebutuhan anak, kurang memberikan kesempatan pada anak dan kurang memahami pemberian penilaian kepada anak. Metode pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan, monoton, dan guru menjelaskan materi pembelajaran di papan tulis. Sehingga kurang mempengaruhi tingkat berpikir, kecerdasan anak, minat belajar anak, dan kurang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Pelaksanaan pembelajaran di Raudatul Athfal/Taman Kanak-Kanak seharusnya guru menggunakan berbagai metode yang

sesuai dengan rancangan. Metode pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari metode bermain, karyawisata, demonstrasi, proyek, dan bercerita.

g. Peningkatan Kecerdasan *Visual-Spasial* Anak Melalui Pemanfaatan Bahan *finger painting*

Sehubungan dengan kegiatan belajar sambil bermain anak terhadap sesuatu yang ada pada alam sekitar mereka, akan memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dan memanfaatkan oleh jajahannya atau sifat petualangannya yang merupakan salah satu ciri sifat khas pada anak, berupa

1. wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata
2. menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu yang telah ataupun baru diketahuinya
3. dapat memperjelas konsep dan mengembangkan kemampuan, keterampilan, kecerdasan, serta imajinasi dan daya kreativitas anak;
- (4) memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia, hewan, tanaman, cuaca, dan sebagainya yang terdapat di lingkungan dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada
4. memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada disekitar serta bagaimana pemanfaatannya.

Berkaitan dengan hal tersebut bahwa dalam proses membelajarkan anak, hendaknya guru mampu memanfaatkan bahan

limbah anorganik/materi yang terdapat di lingkungan sekitar anak sebagai media pembelajaran dalam suatu bentuk kegiatan pendekatan seperti, menuntun dan mengajak anak mengeksplorasi bahan limbah anorganik/materi tersebut menjadi bentuk mainan yang edukatif baginya. Dalam konsep ini, guru dapat mengamati dan memilih benda-benda kongkrit apa saja yang terdapat di lingkungan sekitar anak, untuk selanjutnya benda-benda yang sesungguhnya tersebut di eksplorasi secara lebih mendalam yang dilakukan anak sambil bermain sehingga didapatkan pengetahuan-pengetahuan baru yang bermakna bagi anak dalam mengembangkan kemampuan *visual-spasial* dan daya kreatifitasnya.

Lingkungan kita memang kaya dengan bahan-bahan yang dapat digunakan/dimanfaatkan guru untuk membuat media bermain atau permainan bagi anak, baik itu yang masih alami maupun yang sudah terbuang atau merupakan bahan sisa yang telah dibuang. Hal tersebut dipandang sebagai pemanfaatan yang menunjang pendidikan kreativitas anak ke arah yang lebih baik. pendidikan kreatifitas yang baik adalah mengajak, menuntun dan membantu anak untuk membuat mainan kerajinan sendiri dari bahan limbah anorganik yang dianggap tak digunakan lagi yang banyak terdapat di lingkungan sekitar di unduh 15 Oktober 2013 Sofyan (2009:09)

Mengajak mereka dengan perasaan riang dan gembira membuat mainan dari bahan limbah anorganik aneka minuman kaleng dan gelas, kardus, botol bekas, gabus, dan lain sebagainya, dengan kegiatan seperti permainan membuat robot-robot dari kardus bekas, menghias botol bekas menjadi binatang, membuat mobil-mobilan dari bahan kaleng bekas, dan sebagainya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa, anak memang perlu terus dilatih untuk mampu bekerja mengembangkan kecerdasan *visual-spasial* dan kreatifitasnya dalam durasi yang relatif lama dan berorientasi hasil, pujilah proses mereka dalam membuat suatu karya sehingga anak tidak akan stres, anak-anak juga penting untuk terus dibiasakan membuat aneka mainan sendiri dan berilah terus dia *support* dalam kegiatan tersebut.

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 kreatifitasnya untuk selalu ingin membuat hal-hal yang unik, original, baru, dan lebih menarik lagi.

Berkaitan dengan hal pemanfaatan media yang mampu mengembangkan imajinasi dan kecerdasan *visual-spasial* anak, adanya keluhan dari berbagai kalangan masyarakat tentang rendahnya kemampuan imajinatif dan kecerdasan visual-spasial yang dimiliki anak saat ini, disebabkan antara lain oleh minimnya para guru RA/TK

menggunakan atau memanfaatkan media belajar ketika mereka mengajar, seperti permainan dan mainan dari bahan-bahan sederhana yang banyak terdapat dilingkungan sekitar anak selanjutnya dikatakan bahwa media, meskipun itu dibuat dari bahan limbah anorganik dalam bentuk yang sederhana, namun dapat menjadikan anak mampu lebih berpikir kreatif, mampu menyelesaikan permasalahan dari tugas perkembangannya, mampu berpikir logis, mampu menstimulasi anak untuk melakukan kegiatan belajar yang bermakna, mampu meningkatkan daya nalarnya dan mampu menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia.

Penerapan media juga bisa lebih mampu memenuhi kepuasan diri anak dalam belajar sambil bermain. Misalnya saja, anak yang sedang bermain dengan menggunting-gunting kertas atau bahan limbah dari plastik atau dengan media permainan konstruktif lainnya, nampak mereka sangat asyik sekali dan bahkan tidak mau diganggu. Mereka terus mencoba dan mencoba lagi untuk membuat berbagai bentuk pola-pola dengan kombinasi baru atau membuat berbagai kombinasi susunan baru dari bahan-bahan tersebut. Nampaklah bahwa media yang sederhana dengan hanya memanfaatkan bahan, seperti yang terbuat dari kertas putih, adonan tepung, pewarna dan ditambahkan sabun atau rinso, air yang di buat adonan terlebih dahulu, juga dapat berperan sebagai sumber

munculnya inspiratif, imajinatif, dan kreatifitas anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak.

h. Hipotesis tindakan

Menurut Aqib, dkk (2009:112) tinjauan pustaka yang telah dikembangkan, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah melalui kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan *visual spasial* kelompok B di TIKIT Luqmanul Hakim Surabaya kota Bengkulu.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan alternative atau Disain-disain Alternatif Intervensi tindakan yang di pilih

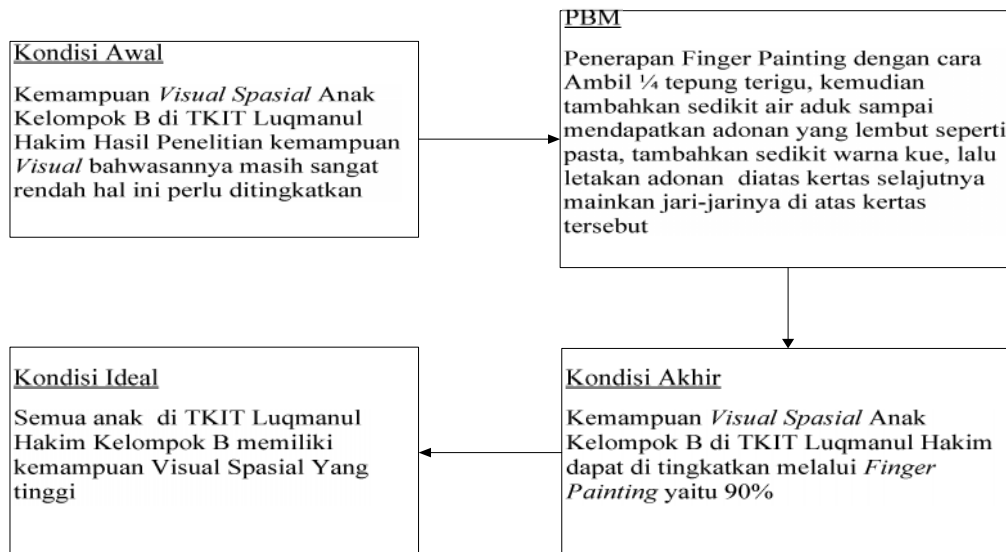
Pada pelaksanaan penelitian ini dirancang menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk mamperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam suatu siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan aksi, observasi, dan refleksi. Pendekatan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif, artinya guru bersama-sama dengan teman seprofesinya melakukan pembelajaran guru memperbaiki hasil belajar.

C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Levina (2012) Tentang upaya meningkatkan Kreativitas melukis anak dengan menggunakan lilin pada kelompok B Paud pertiwi 1 kota Bengkulu, menunjukkan bahwa peningkatan yang lebih baik, penelitian tersebut membuktikan bahwa kegiatan melukis dengan menggunakan lilin dapat meningkatkan kretivitas anak.

D. Pengembangan Konseptual Perancangan Tindakan



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kelas menurut Arikunto, (2012 ; 2), penelitian tindakan kelas merupakan gabungan pengertian dari tiga kata yaitu penelitian, tindakan dan kelas, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Menurut Trianto (2010 ; 15), penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara untuk mengembangkan profesionalitas guru dan memberdayakan mereka untuk memahami kinerjanya sendiri dan menyusun rencana untuk melakukan perbaikan secara terus menerus.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu penelitian dengan pemberian tindakan yang dilakukan oleh guru dikelas, dengan menyusun rencana untuk melakukan perbaikan secara terus menerus sehingga hasil belajar anak meningkat.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Luqmanul Hakim, Jalan Halmahera RT 07 Surabaya Kota Bengkulu

2. Waktu penelitian

Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 6 bulan, yaitu pada bulan Oktober 2013 sampai Maret 2014. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan dua siklus, pada siklus 1, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 15, januari 2014. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis tanggal 16 januari 2014. Pertemuan ketiga pada hari jum'at tanggal 17 januari 2014.

Sementara itu pada siklus ke II, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 januari 2014, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 22 januari 2014 pertemuan ketiga pada hari Rabu tanggal 23 januari 2014.

Tabel 3.1 Jadwal Rencana Kegiatan PTK Bulan Oktober 2013 – Meret 2014

No	Rancangan Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Febiruar				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																								
2	Seminar proposal																								
3	Perbaikan Proposal																								
4	Penyusunan insrumen																								

Penelitian ini dilakukan pada semester dua di TKIT Luqmanul Hakim kelompok B4 tahun ajaran 2014. Pelaksanaan tindakan berlangsung dalam jangka waktu 3 minggu pada bulan januari minggu kesatu hingga minggu ke tiga. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan Kemampuan *Visual Spasial* anak TKIT Luqmanul hakim Kelompok B 4

2. Rincian penelitian

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas terbagi dalam Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, (*Observasi dan Refleksi*).

a. Rencana Tindakan

Penelitian ini dilakukan di TKIT Luqmanul Hakim Kelompok B4 Surabaya Kota Bengkulu yang berjumlah 10 anak. Dengan menerapkan kegiatan *Finger Painting* untuk mengembangkan kemampuan *Visual Spasial* anak kelompok B4, pelaksanaan tindakan berlangsung dalam jangka 3 minggu pada bulan januari, minggu kesatu hingga minggu ke tiga, peneliti menganggap bahwa pengembangan kemampuan *Visual Spasial* yang dilaksanakan melalui *Finger Painting* dikatakan berhasil jika minimal rata-rata 75% dari seluruh anak yang hadir.

Menguasai kemampuan *Visual Spasial* untuk tiap aspek dari tindakan yang dinilai, dan rata-rata kelas untuk kemampuan *Visual Spasial* secara keseluruhan adalah 4 atau masuk dalam

kategoribaik (B). Adapun uraian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan tindakan

- a. Melakukan *Observasi* awal kesekolah untuk mengamati kegiatan belajar mengajar di TKIT Luqmanul Hakim dan mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran
- b. Menentukan tentang waktu pemberian siklus
- c. Menetapkan kelas dan kelengkapan yang digunakan dalam penelitian
- d. Berdiskusi dengan guru mengenai materi yang akan diberikan pada pembelajaran guna meningkatkan kemampuan *Visual Spasial* pada anak kelompok B di TKIT Luqmanul Hakim Kota Bengkulu
- e. Sebelum melaksanakan siklus 1 maka terlebih dahulu dilakukan tes awal . tes ini dilakukan sebelum dimulainya proses pembelajaran, tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak

b. Tahapan tindakan

1). Siklus 1

- a. Tahap perencanaan tindakan

Pada siklus 1 dimulai dengan tahapan perencanaan yang diawali dengan kegiatan pengenalan *Finger painting* kepada kolaborator, selanjutnya kolaborator melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan pembelajaran *klasikal*. Kemudian menyiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian) didalam RHK memuat indikator, kegiatan pembelajaran, alat atau sumber belajar serta penilaian kegiatan pembelajaran

b. Tahap tindakan

Tahap selanjutnya adalah penerapan kegiatan dengan tindakan dengan kegiatan yang mengacu pada RHK, kegiatan yang disusun pada siklus 1 difokuskan pada kegiatan pembelajaran dikelas. Adapun kegiatan dapat diuraikan seperti dibawah ini.

1. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan kegiatan harian (RHK) yang telah disusun
2. Peneliti melakukan kegiatan tanya jawab mengenai kegiatan *Finger Painting*
3. Peneliti memberikan contoh pada anak, bagaimana cara melakukan kegiatan *Finger painting*
4. Peneliti menyiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan model pembelajaran klasikal

5. Masing-masing anak di harapkan dapat menyelesaikan kegiatan yang telah dipersiapkan oleh peneliti

c. Tahapan Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat tindakan sedang dilakukan. Pengamatan dilakukan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada. pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh anak.

2). Siklus II

Siklus ini merupakan perbaikan dari siklus disusun dengan rencana yang matang dengan mempelajari hasil refleksi tindakan siklus 1 dan menggunakannya sebagai masukan pada tindakan siklus II. Pada siklus ini juga terdapat empat kegiatan utama yang terdiri dari: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan refleksi.

E. Instrumen-instrumen pengumpulan data yang digunakan

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar obsevasi. Lembar observasi aktivitas anak digunakan untuk memantau setiap perkembangan anak mengenai kemampuan *Finger painting* yang menjadi patokan dalam pengukuran tingkatan kemampuan *visual spasial* anak.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang di isi berdasarkan pengamatan dilapangan. Lampiran Halaman 98

Tabel 3.2 lembar observasi Anak

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai														
		Anak mampu membentuk (sesui tema) saat melukis dengan jari					Anak mampu mencurahkan suatu objek yang pernah di lihatnya					Kemampuan anak dalam mengenal bermacam-macam warna				
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																

Keterangan:

A: sangat baik

B: Baik

C: Cukup

D: kurang

E: Sangat Kurang

Keterangan :

1. Kriteria Penilaian Saat Melukis

- a. Jika anak mampu membentuk lima macam bunga saat melukis maka kriterianya adalah A (Sangat Baik).
- b. Jika anak hanya mampu membentuk empat macam bunga saat melukis maka kriterianya B (baik).
- c. Jika anak hanya mampu membentuk tiga macam bunga saat melukis maka kriterianya adalah C (Cukup).
- d. Jika anak hanya mampu membentuk dua macam bunga saat melukis maka kriterinya D (Kurang).
- e. Dan Jika anak hanya mampu membentuk satu macam bunga saat melukis maka kriterianya E (Sangat Kurang)

2. Kriteria penilaian Objek

- a. Jika anak mampu mencurahkan lima objek yang dituangkan didalam lukisannya maka kriterianya adalah A (Sangat Baik)

- b. Jika anak hanya mampu mencurahkan empat objek yang dituangkan didalam lukisannya maka kriterianya adalah B (Baik)
- c. Jika anak hanya mampu mencurahkan tiga objek yang dituangkan didalam lukisannya maka kriterianya adalah C (cukup)
- d. Jika anak hanya mampu mencurahkan dua objek yang dituangkan didalam lukisannya maka kriterianya adalah D (Kurang)
- e. Jika anak hanya mampu mencurahkan Satu objek yang dituangkan didalam lukisannya maka kriterianya adalah E (Sangat Kurang)

3. Kriteria Penilaian mengenal warna

- a. Jika anak mampu mengenal lima warna maka kriterianya adalah A (sangat baik)
- b. Jika anak mampu mengenal empat warna maka kriterianya adalah B (baik)
- c. Jika anak mampu mengenal tiga warna maka kriterianya adalah C (Cukup)
- d. Jika anak mampu mengenal dua warna maka kriterianya adalah D (kurang)
- e. Jika anak mampu mengenal satu warna maka kriterianya adalah E (sangat kurang)

Tabel 3.3 lembar observasi Guru

No	Kegiatan Atau Kondisi	YA Ada	Atau Tidak Atau tidak ada	Ket
1	Peneliti melakukan tanya jawab mengenai kegiatan <i>Finger Painting</i>			
2	Peneliti memberikan contoh pada anak bagaimana cara melakukan kegiatan melukis dengan jari			
3	Peneliti mengenalkan bermacam-macam warna yang akan digunakan dalam kegiatan <i>finger painting</i>			

Keterangan

YA : Dilaksanakan dengan baik

Tidak : tidak terlaksana

2. Dokumentasi

Dokumen yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan foto hasil kegiatan dari pembelajaran disetiap siklus yang telah dilakukan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis *deskripsi kualitatif* yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan *visual spasial* anak.

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P : persentasi ketuntasan belajar

F : Anak yang tuntas belajar

N : Jumlah Anak Keseluruhan

100% : Nilai konstan

Tabel 3.4 kategori skor hasil observasi

Interval	Kriteria
80% -100%	Sangat Baik
70% -79%	baik
60%-69%	cukup
50%-59%	kurang
30%-49%	Sangat kurang

Aqib,dkk (2011:205)

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila:

1. 75 % dari jumlah 10 orang anak mampu membentuk bunga saat melukis dengan jari (*finger painting*)
2. 75% dari jumlah 10 orang anak mampu mencurahkan sesuatu objek yang pernah dilihat
3. 75 % dari jumlah 10 orang anak mampu dalam mengenal bermacam-macam warna