

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang menurut Wardhani dan Wihardit mengacu pada apa yang dilakukan guru dalam kelas untuk mengkaji kembali secara seksama dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memperbaiki proses pembelajaran yang kurang atau dirasakan kurang agar menjadi lebih efektif, efisien dan menarik (Watiah, 2010). Adapun menurut Grundy dan Kemmis tujuan penelitian tindakan kelas meliputi tiga hal yaitu, peningkatan praktik, pengembangan profesional, dan peningkatan situasi tempat praktik berlangsung (Sanjaya, 2009:30-31). Selain itu tujuan penelitian tindakan kelas juga untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar (Arikukto, Suhardjono, Supardi, 2011:60).

Penelitian tindakan kelas (PTK) diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2009:26). Selain itu, penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran (Suhardjono,

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

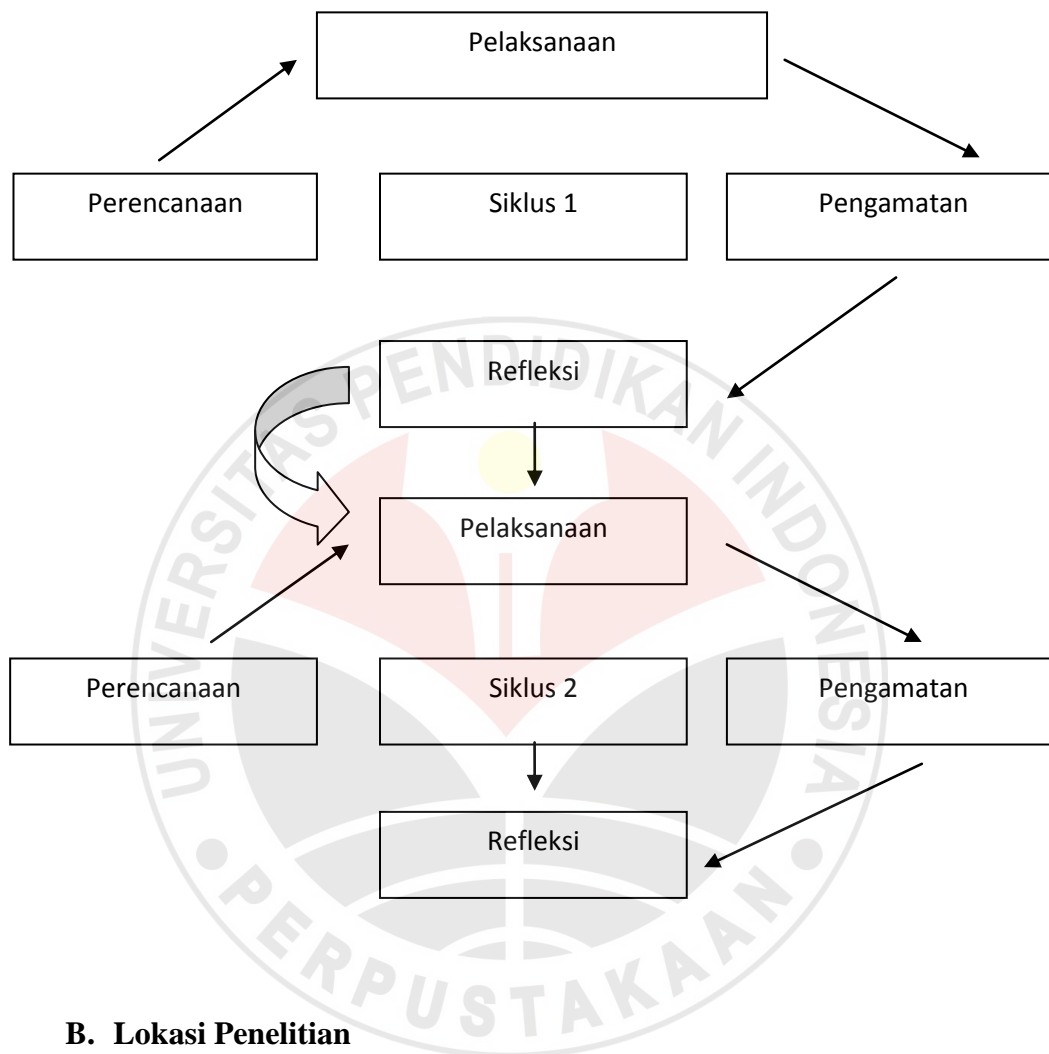
2011:58). Sedangkan menurut Arikunto (2011:2) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian yang dilakukan menggunakan model Hopkins (Sanjaya,2009) yang dilakukan membentuk spiral. Model ini dilakukan peneliti karena sesuai dengan tahapan penelitian tindakan kelas. Tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas diantaranya identifikasi masalah, tahapan perencanaan, tahapan melaksanakan tindakan (aksi), tahapan observasi, tahapan refleksi,dan tahapan perencanaan tindak lanjut.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial anak TK (Taman Kanak-kanak) Bunda Balita khususnya kelompok B. Hal ini diawali kesadaran belum ada program pembelajaran dengan menggunakan media balok yang mengarah pada peningkatan kecerdasan jamak, khususnya kecerdasan visual-spasial.

Desain penelitian yang dilakukan diadaptasi dari model penelitian Jhon Eliot (Sanjaya,2011). Desain tersebut dapat dilihat dalam gambar 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1
siklus penelitian tindakan kelas model Jhon Elliot



B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah TK Bunda Balita yang bertempat tinggal di jalan Makam Caringin no.76 Bandung dan bernaung pada yayasan Qurrata'ayun Bandung. Subjek penelitian yang akan diteliti adalah anak kelompok B Bunda Balita dengan jumlah 11 orang. Subjek yang diambil sama dengan jumlah populasi yang ada dalam kelas. Untuk lebih rincinya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

Tabel 3.2**Jumlah anak TK Bunda Balita TahunAjaran 2011-2012**

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
B (usia 5-6 tahun)	5	6	11

Pemilihan TK Bunda Balita sebagai lokasi penelitian ini karena cukup banyak alat permainan edukatif balok yang dapat dijadikan media dalam meningkatkan kecerdasan jamak khususnya kecerdasan spasial anak usia dini melalui permainan balok, juga belum ada program khusus pembelajaran dengan menggunakan media balok yang mengarah pada peningkatan kecerdasan jamak, khususnya kecerdasan visual-spasial.

C. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini mencakup Kemampuan Visual-Spasial dan Permainan Media Balok.

1. Kemampuan visual-spasial

Kecerdasan visual-spasial menurut Gardner (Armstrong, 2004) adalah kemampuan mempersepsi dunia spasial-visual secara akurat dan mentransformasikan dunia spasial-visual tersebut. Kecerdasan visual-spasial meliputi kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual atau spasial, dan mengorientasikan diri secara tepat dalam matriks spasial.

Menurut Abdurrahman (Apriani, 2007) kecerdasan visual-spasial terdapat seperangkat kemampuan dengan indikator sebagai berikut :

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

- a. Anak mampu mengimplikasikan persepsi tentang tempat suatu objek atau symbol (gambar, bentuk dan warna)
- b. Anak mampu mengimplikasikan hubungan keruangan yang menyatu dengan sekitarnya
- c. Anak mampu menemukan objek yang berbeda dari objek yang lainnya
- d. Anak mampu memasang gambar dan bentuk yang sama
- e. Anak mampu memusatkan perhatian pada suatu objek
- f. Anak mampu mengenal berbagai bentuk geometri

2. Permainan balok

Permainan balok merupakan suatu kegiatan menyenangkan dan terdapat peraturan yang sepakati dan ditaati bersama dimana menggunakan alat permainan edukatif media balok. Abidin (dalam An an, 2008) bahwa media balok adalah alat permainan konstruktif yang terbuat dari kayu atau plastik dengan warna-warna yang menarik serta bentuk yang beragam.

Adapun permainan media balok yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media balok unit yang digunakan sebagai alat untuk permainan sehingga dapat meningkatkan kemampuan visual-spasial anak usia Taman kanak-kanak.

D. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan (*planning*)

Rancangan tindakan pembelajaran menggunakan permainan media balok didasarkan pada masalah penelitian yang meliputi, sebagai berikut:

- a. Menentukan kelas atau kelompok yang akan digunakan untuk penelitian.

Adapun kelompok yang digunakan yaitu kelompok B.

- b. Membuat rencana pembelajaran atau Satuan Kegiatan Harian (SKH),

mulai dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan sesuai dengan tema.

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

Berikut rancangan pembelajaran pada siklus I dalam pembelajaran menggunakan permainan media balok secara lebih terperinci :

Tabel 3.3
Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok untuk
Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial
Anak Taman Kanak-Kanak

Siklus	Indikator	Perencanaan
Siklus I kegiatan 1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menebak perubahan posisi pada bangunan balok • Anak mampu meniru pola deret yang dibuat oleh guru • Anak mampu meniru pola-pola sesuai contoh pada gambar • Anak mampu menempatkan balok-balok bersisian dalam satu garis • Anak mampu melanjutkan pola deret dengan dua bentuk berbeda yang dibuat guru • Anak mampu melanjutkan pola deret dengan tiga bentuk berbeda yang dibuat guru • Anak mampu melanjutkan pola deret dengan tiga bentuk berbeda yang dibuat guru • Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar kucing yang dibuat guru • Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak laki-laki yang dibuat guru • Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak perempuan yang dibuat guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan gambaran permainan balok yang akan diterapkan dalam penelitian kepada guru • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu membuat dan mengikuti pola deret terlebih dahulu dan kemudian menyusun APE balok sesuai dengan gambar • Guru menjelaskan media yang akan digunakan dalam kegiatan permainan balok, yaitu APE balok yang tersedia di sekolah • Sebelum kegiatan permainan balok dimulai, guru memberikan contoh pola deret yang kemudian diikuti anak-anak setelah itu memperlihatkan bentuk yang akan disusun menggunakan APE balok • Setelah anak-anak selesai mengamati gambar tersebut kemudian disusunnya. • Ketika permainan balok berlangsung, guru berkomunikasi/ berdialog

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu memasang balok dengan bentuk yang sesuai kebutuhan 	dan memberikan motivasi kepada semua anak
--	---	---

Rancangan Pembelajaran Pada Siklus I Kegiatan 2

Tabel 3.4
Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok untuk
Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial
Anak Taman Kanak-Kanak

Siklus	Indikator	Perencanaan
Siklus I kegiatan 2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membedakan balok berdasarkan ukuran • Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan ukuran • Anak mampu menemukan bentuk segitiga sama sisi dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk segitiga siku-siku dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk persegi dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan persegi panjang dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan setengah lingkaran besar dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan setengah lingkaran kecil dari kumpulan balok • Anak mampu membentuk suatu bangunan • Anak mampu membentuk suatu bangunan • Anak mampu memasang balok dengan bentuk yang sesuai kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan gambaran permainan balok yang akan diterapkan dalam penelitian kepada guru • Tema yang digunakan adalah aku • Media yang digunakan adalah alat permainan edukatif media balok yang ada di sekolah. • Guru mengajak anak untuk mengamati sekolah Bunda Balita kemudian anak diinstruksikan untuk membuat bangunan sekolah menggunakan media balok • Ketika permainan balok berlangsung, guru berkomunikasi/berdialog dan memberikan motivasi kepada semua anak

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

Rancangan Pembelajaran Pada Siklus II Kegiatan 1

Tabel 3.5
Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok untuk
Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial
Anak Taman Kanak-Kanak

Siklus	Indikator	Perencanaan
Siklus II kegiatan 1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menebak perubahan posisi pada bangunan balok • Anak mampu meniru pola deret yang dibuat oleh guru • Anak mampu meniru pola-pola sesuai contoh pada gambar • Anak mampu menempatkan balok-balok bersisian dalam satu garis • Anak mampu melanjutkan pola deret dengan dua bentuk berbeda yang dibuat guru • Anak mampu melanjutkan pola deret dengan tiga bentuk berbeda yang dibuat guru • Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar kucing yang dibuat guru • Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak laki-laki yang dibuat guru • Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak perempuan yang dibuat guru • Anak mampu memasang balok dengan bentuk yang sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan gambaran permainan balok yang akan diterapkan dalam penelitian kepada guru • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu menebak sebuah bangunan, terlebih dahulu guru memberi pilihan tema aku (lingkungan sekitarku) • Guru menyediakan dan menjelaskan media yang akan di gunakan adalah APE balok yang ada di sekolah • Sebelum kegiatan dimulai, guru memperlihatkan setiap gambar yang sudah diperlihatkan dan anak-anak membentuknya dengan menggunakan APE balok dengan waktu yang telah disediakan • Kemudian guru membagi anak-anak menjadi dua kelompok • Setelah itu guru menjelaskan aturan permainan • Ketika permainan balok berlangsung, guru berkomunikasi dan memberikan motivasi kepada semua anak

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

	kebutuhan	
--	-----------	--

Rancangan Pembelajaran Pada Siklus II Kegiatan 2

Tabel 3.6
Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok untuk
Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial
Anak Taman Kanak-Kanak

Siklus	Indikator	Perencanaan
siklus II tindakan 2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membedakan balok berdasarkan ukuran • Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan ukuran • Anak mampu menemukan bentuk segitiga sama sisi dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk segitiga siku-siku dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk persegi dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan persegi panjang dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan setengah lingkaran besar dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan setengah lingkaran kecil dari kumpulan balok • Anak mampu membentuk suatu bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan gambaran permainan balok yang akan diterapkan dalam penelitian kepada guru • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu membuat sebuah rumah • Guru menjelaskan media yang akan digunakan dalam kegiatan permainan balok, yaitu APE balok yang tersedia di sekolah • Sebelumnya guru memberikan permainan menumpuk dan menemukan bentuk, sesuai dengan waktu yang di sepakati. • Sebelum kegiatan permainan balok dimulai, guru bercakap-cakap mengenai sebuah rumah • Kemudian guru menginstruksikan anak-anak untuk membuat rumah sesuai dengan impiannya masing-masing dengan waktu yang telah ditentukan

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menumpuk balok-balok ke atas dalam satu garis • Anak mampu memasang balok dengan bentuk yang sesuai kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika permainan balok berlangsung, guru berkomunikasi/ berdialog dan memberikan motivasi kepada semua anak
--	---	---

Membuat pedoman observasi dan pedoman wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran siswa, serta hasil dan tindakan. Sedangkan wawancara bisa dilakukan kepada guru.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Setelah melakukan perencanaan, maka peneliti akan melakukan sebagai berikut.

- a. Melakukan Penerapan program pembelajaran menggunakan permainan balok untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak taman kanak-kanak.
- b. Peneliti mengamati aktivitas anak selama kegiatan belajar

Dalam pelaksanaannya peneliti diharapkan dapat mengenali dan merekam dengan lengkap gejala-gejala yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan, yang bersifat mendukung dan menghambat efektivitas tindakan penelitian.

Pelaksanaanya dilakukan secara terus-menerus, mulai dari tindakan pertama atau siklus pertama dan siklus kedua. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keberhasilan, hambatan yang dialami selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil dari penelitian tersebut akan memberi pengaruh

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

tindakan selanjutnya. Catatan peneliti akan menghasilkan suatu bahan untuk mengadakan refleksi dan secara langsung akan memberikan masukan guna memperbaiki kegiatan selanjutnya.

3. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas melihat kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan observer. Dari hasil refleksi, guru dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan selanjutnya.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian.

Tabel 3.7
kisi-kisi instrument penelitian
Peningkatan kemampuan visual-spasial diadaptasi
dari Watiah (2010)

Variabel	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	Item
-----------------	----------------	------------------	----------------------	-------------

A. Kecerdasan visual-spasial	1. Kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat mereka memandang (<i>object recognition</i>)	a. Anak mampu mengenal berbagai bentuk geometri	1) Memilih objek berdasarkan ukuran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membedakan balok berdasarkan ukuran • Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan ukuran
	2. Kemampuan membedakan suatu objek dari objek yang lainnya (<i>diskriminasi visual</i>)	a. Anak mampu menemukan objek yang berbeda dari objek yang lainnya	2) Menemukan salah satu bentuk geometri yang berbeda dari kumpulan bentuk geometri	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menebak perubahan posisi pada bangunan balok • Anak mampu menemukan bentuk segitiga sama sisi dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk segitiga siku-siku dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk segitiga persegi dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk segitiga persegi panjang dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk setengah lingkaran besar dari kumpulan balok • Anak mampu menemukan bentuk setengah lingkaran kecil dari kumpulan balok
		b. Anak mampu memasang gambar	3) Anak mampu memasang bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu memasang balok dengan bentuk yang sesuai kebutuhan

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

		dan bentuk yang sama	yang sama	
	3. Kemampuan membedakan suatu objek dari latar belakang yang mengelilinginya (<i>figure-ground discrimination</i>)	a. Anak mampu memusatkan perhatian pada suatu objek	4) Menyalin pola-pola yang sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu meniru pola deret yang dibuat oleh guru dan temannya
	4. Kemampuan untuk mengamati hubungan posisi objek dalam ruang (<i>spasial relation</i>)	a. Anak mampu mengimplikasikan persepsi tentang tempat suatu objek atau symbol (gambar, bentuk dan warna)	5) Membuat susunan balok sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menumpuk balok-balok ke atas dalam satu garis • Anak mampu menempatkan balok-balok bersisian dalam satu garis • Anak mampu membentuk suatu bangunan
6) Menyusun pola berdasarkan bentuk			<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu melanjutkan pola deret dengan dua bentuk balok berbeda yang di buat guru • Anak mampu melanjutkan pola deret dengan tiga bentuk balok berbeda yang di buat guru 	
b. Anak mampu mengimplikasikan hubungan keruangan yang menyatu dengan		7) Membuat susunan geometris yang sederhana sesuai contoh	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar kucing yang dibuat guru • Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak laki-laki yang dibuat guru • Anak mampu menyusun balok 	

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

		sekitarnya		sesuai dengan pola gambar anak perempuan yang dibuat guru
--	--	------------	--	---

Dalam penelitian ini bentuk instrumen yang dipergunakan mencakup :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya tentang hal-hal yang akan diamatinya (Sanjaya,2009). Observasi dapat dilakukan diantaranya dengan cara melihat, mendengarkan, dan mencatat segala sesuatu yang terjadi selama pelaksanaan, dan mengevaluasinya.

Tabel 3.8
Pedoman Observasi Pembelajaran menggunakan Permainan media Balok untuk meningkatkan kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak siklus I dan II kegiatan 1

No	Item	Penilaian		
		B	C	K
1	Menemukan salah satu bentuk geometri yang beda dari kumpulan bentuk geometri			
	a. Anak mampu menemukan bentuk segitiga sama sisi dari kumpulan balok			
2	Anak mampu memasangkan bentuk yang sama			
	a. Anak mampu memasangkan balok dengan bentuk yang sesuai kebutuhan			

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

	Menyalin pola-pola yang sederhana			
3	a. Anak mampu meniru pola deret yang dibuat oleh guru			
4	Membuat susunan balok sederhana			
	a. Anak mampu menempatkan balok bersisian dalam satu garis			
5	Menyusun pola berdasarkan bentuk			
	a. Anak mampu melanjutkan pola deret dengan dua bentuk berbeda yang dibuat guru			
	b. Anak mampu melanjutkan pola deret dengan tiga bentuk berbeda yang dibuat guru			
6	Membuat susunan geometris yang sederhana sesuai contoh			
	a. Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar kucing yang dibuat guru			
	b. Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak laki-laki yang dibuat guru			
	c. Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak perempuan yang dibuat guru			

B : Indikator tercapai tanpa bantuan guru

C : Indikator tercapai dengan bantuan guru

K : Indikator tidak tercapai dan anak perlu stimulasi lebih lanjut

PENILAIAN INDIKATOR

(KEMAMPUAN)

Kategori Baik

(Indikator tercapai tanpa bantuan guru) :

- Anak mampu menebak perubahan posisi pada bangunan balok tanpa bantuan guru

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

- Anak mampu memasang balok dengan bentuk yang sesuai kebutuhan tanpa bantuan guru
- Anak mampu meniru pola deret yang dibuat oleh guru tanpa bantuan guru
- Anak mampu menempatkan balok-balok bersisian dalam satu garis tanpa bantuan guru
- Anak mampu melanjutkan pola deret dengan dua bentuk berbeda yang dibuat guru tanpa bantuan guru
- Anak mampu melanjutkan pola deret dengan tiga bentuk berbeda yang dibuat guru tanpa bantuan guru
- Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar kucing yang dibuat tanpa bantuan guru
- Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak laki-laki yang dibuat guru tanpa bantuan guru
- Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak perempuan yang dibuat guru tanpa bantuan guru

Kategori Cukup

(Indikator tercapai dengan bantuan guru) :

- Anak mampu menebak perubahan posisi pada bangunan balok dengan bantuan guru
- Anak mampu memasang balok dengan bentuk yang sesuai dengan bantuan guru
- Anak mampu meniru pola deret yang dibuat oleh guru dengan bantuan guru
- Anak mampu menempatkan balok-balok bersisian dalam satu garis dengan bantuan guru
- Anak mampu melanjutkan pola deret dengan dua bentuk berbeda yang dibuat guru dengan bantuan guru
- Anak mampu melanjutkan pola deret dengan tiga bentuk berbeda yang dibuat guru dengan bantuan guru

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

- Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar kucing yang dibuat dengan bantuan guru
- Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak laki-laki yang dibuat guru dengan bantuan guru
- Anak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak perempuan yang dibuat guru dengan bantuan guru

Kategori Kurang

(Indikator tidak tercapai dan anak perlu stimulasi lebih lanjut) :

- Anak tidak mampu menebak perubahan posisi pada bangunan balok Anak mampu memasang balok dengan bentuk yang sesuai tanpa bantuan guru
- Anak tidak mampu meniru pola deret yang dibuat oleh guru
- Anak tidak mampu menempatkan balok-balok bersisian dalam satu garis
- Anak tidak mampu melanjutkan pola deret dengan dua bentuk berbeda yang dibuat guru
- Anak tidak mampu melanjutkan pola deret dengan tiga bentuk berbeda yang dibuat guru
- Anak tidak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar kucing yang dibuat guru
- Anak tidak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak laki-laki yang dibuat guru
- Anak tidak mampu menyusun balok sesuai dengan pola gambar anak perempuan yang dibuat guru

Tabel 3.9
Pedoman Observasi Pembelajaran menggunakan Permainan
media Balok untuk meningkatkan kemampuan Visual-Spasial Anak
Taman Kanak-Kanak siklus I dan II kegiatan 2

		Penilaian
--	--	------------------

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

No	Item	B	C	K
1.	Memilih objek berdasarkan ukuran			
	a. Anak mampu membedakan balok berdasarkan ukuran			
	b. Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan ukuran			
2	Menemukan salah satu bentuk geometri yang beda dari kumpulan bentuk geometri			
	a. Anak mampu menemukan bentuk segitiga sama sisi dari kumpulan balok			
	b. Anak mampu menemukan bentuk segitiga siku-siku dari kumpulan balok			
	c. Anak mampu menemukan bentuk persegi dari kumpulan balok			
	d. Anak mampu menemukan persegi panjang dari kumpulan balok			
	e. Anak mampu menemukan setengah lingkaran besar dari kumpulan balok			
	f. Anak mampu menemukan setengah lingkaran kecil dari kumpulan balok			
3	Membuat susunan balok sederhana			
	a. Anak mampu menumpuk balok ke atas dalam satu garis			
	b. Anak mampu membentuk suatu bangunan			

B : Indikator tercapai tanpa bantuan guru

C : Indikator tercapai dengan bantuan guru

K : Indikator tidak tercapai dan anak perlu stimulasi lebih lanjut

PENILAIAN INDIKATOR (KEMAMPUAN)

Kategori Baik (Indikator tercapai tanpa bantuan guru) :

- Anak mampu membedakan balok berdasarkan ukuran tanpa bantuan guru

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

- Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan ukuran tanpa bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk segitiga sama sisi dari kumpulan balok tanpa bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk segitiga siku-siku dari kumpulan balok tanpa bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk persegi dari kumpulan balok tanpa bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk persegi panjang dari kumpulan balok tanpa bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk setengah lingkaran besar dari kumpulan balok tanpa bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk setengah lingkaran kecil dari kumpulan balok tanpa bantuan guru
- Anak mampu menumpuk balok-balok ke atas dalam satu garis tanpa bantuan guru
- Anak mampu membentuk suatu bangunan tanpa bantuan guru

Kategori Cukup
(Indikator tercapai dengan bantuan guru) :

- Anak mampu membedakan balok berdasarkan ukuran dengan bantuan guru
- Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan ukuran dengan bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk segitiga sama sisi dari kumpulan balok dengan bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk segitiga siku-siku dari kumpulan balok dengan bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk persegi dari kumpulan balok dengan bantuan guru

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

- Anak mampu menemukan bentuk persegi panjang dari kumpulan balok dengan bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk setengah lingkaran besar dari kumpulan balok dengan bantuan guru
- Anak mampu menemukan bentuk setengah lingkaran kecil dari kumpulan balok dengan bantuan guru
- Anak mampu menumpuk balok-balok ke atas dalam satu garis dengan bantuan guru
- Anak mampu membentuk suatu bangunan dengan bantuan guru

Kategori Kurang

(Indikator tidak tercapai dan anak perlu stimulasi lebih lanjut) :

- Anak tidak mampu membedakan balok berdasarkan ukuran
- Anak tidak mampu mengelompokkan balok berdasarkan ukuran
- Anak tidak mampu menemukan bentuk segitiga sama sisi dari kumpulan balok
- Anak tidak mampu menemukan bentuk segitiga siku-siku dari kumpulan balok
- Anak tidak mampu menemukan bentuk persegi dari kumpulan balok
- Anak tidak mampu menemukan bentuk persegi panjang dari kumpulan balok
- Anak tidak mampu menemukan bentuk setengah lingkaran besar dari kumpulan balok
- Anak tidak mampu menemukan bentuk setengah lingkaran kecil dari kumpulan balok
- Anak tidak mampu menumpuk balok-balok ke atas dalam satu garis
- Anak tidak mampu membentuk suatu bangunan

2. Wawancara

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan study pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2008). Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon. Berikut ini pertanyaan-pertanyaan wawancara yang diajukan peneliti terkait dengan permasalahan penelitian yang dilakukan sebelum dan sesudah tindakan:

Tabel 3.10
Pedoman Wawancara bagi Guru Sebelum Tindakan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Strategi apa yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial dalam kegiatan pembelajaran ?	
2	Apa yang menjadi pertimbangan bagi ibu untuk memilih strategi pembelajaran tersebut ?	
3	Menurut pengalaman ibu apakah anak antusias dengan program pembelajaran yang diterapkan di kelas selama ini ?	
4	Apakah tujuan peningkatan kecerdasan visual-spasial anak sudah tercapai dengan menggunakan strategi tersebut ?	
5	Kendala apa yang ditemui dalam pembelajaran peningkatan kecerdasan visual-spasial tersebut ?	
6	Upaya apa yang dilakukan untuk mencegah kendala tersebut ?	

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

7	Media apa yang digunakan dalam kegiatan mengembangkan kecerdasan visual-spasial dalam pembelajaran ?	
---	--	--

Tabel 3.11
Pedoman Wawancara bagi Guru Setelah Tindakan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Pernahkah ibu memberikan kegiatan permainan menggunakan media balok ?	
2	Bagaimana tanggapan ibu terhadap kegiatan permainan menggunakan media balok yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial ?	
3	Menurut ibu adakah kendala yang dihadapi selama kegiatan permainan dengan menggunakan media balok yang diterapkan dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial ?	
4	Apakah tujuan peningkatan kecerdasan visual-spasial anak sudah tercapai dengan program pembelajaran menggunakan permainan balok ?	
5	Adakah keunggulan dari kegiatan program pembelajaran dengan menggunakan permainan balok yang telah dilakukan dibandingkan dengan strategi yang telah TK ini laksanakan sebelumnya ?	
6	Apa saran ibu terhadap kegiatan permainan program pembelajaran dengan menggunakan permainan balok dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial ?	

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

3. Catatan harian

Catatan harian berguna untuk melihat perkembangan tindakan serta perkembangan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Catatan harian merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan guru (Sanjaya, 2011).

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat data-data yang ada serta pendokumentasian hasil penelitian di lapangan. Dokumentasi yang dilakukan adalah hasil data yang dikumpulkan, foto-foto selama penelitian.

F. Teknis Analisis Data

Analisis data dilakukan selama pengumpulan data di lapangan dan setelah data terkumpul. Data dan informasi yang telah terkumpul selanjutnya dilakukan pengorganisasian data dan analisis satu persatu sesuai dengan fokus permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian. Data yang diperoleh dari lapangan harus dituangkan dalam bentuk lisan dan analisis. Sanjaya, Wina (2011) mengemukakan bahwa analisis data bisa dilakukan melalui tiga tahap, yaitu :

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

1. Reduksi data

Kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah. Dalam tahap ini peneliti membuang data yang tidak relevan.

2. Mendeskripsikan data

Untuk mempermudah dalam membaca data yang diperoleh dan melihat gambaran secara keseluruhan, maka data yang telah direduksi tersebut kemudian disajikan dalam grafik, matrik, tabel, atau deskripsi menyeluruh pada setiap aspek penelitian.

3. Kesimpulan

Merupakan suatu kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian.

G. Validitas Data

Menurut Arikunto (2009: 65) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Adapun menurut Sukardi (2008: 31) validitas adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.

Adapun hal-hal yang diungkapkan oleh Wiriadmadja dalam Hartini (Komariah, 2011) agar data diperoleh peneliti memiliki dan objektivitas, yaitu:

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

a. *Member-check*

Kegiatan memeriksa kembali kebenaran dari informasi atau data hasil temuan yang diperoleh dari narasumber, yaitu kepala sekolah, guru ataupun anak sesama observasi dan wawancara.

b. *Triangulasi*

Proses memeriksa kebenaran data yang dianalisis oleh peneliti dengan mengkonfirmasi kepada guru kelas.

c. *Audit Trail*

Kegiatan memeriksa kesalahan-kesalahan dalam prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil kesimpulan.

d. *Expert Opinion*

Data atau informasi yang diperoleh peneliti kemudian diperiksa kembali oleh ahli atau pakar dalam bidang kecerdasan spasial untuk memeriksa semua tahapan-tahapan penelitian dan dapat memberikan arahan kepada peneliti terhadap masalah penelitian.