

## BAB III

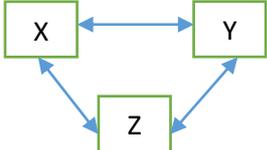
### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan, sedangkan penelitian merupakan sarana untuk mencari kebenaran. Metode penelitian secara umum dibagi menjadi metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 7)

Metode kuantitatif dan kualitatif sering dipasangkan dengan nama metode yang tradisional, dan metode baru; metode *positivistic* dan metode *postpositivistic*; metode *scientific* dan metode artistik, metode konfirmasi dan temuan; serta kuantitatif dan interpretif. Jadi, metode kuantitatif sering dinamakan metode tradisional, positivistik, *scientific*, dan metode discovery. Selanjutnya metode kualitatif sering dinamakan sebagai metode baru, *postpositivistic*, artistik, dan *interpretive research*.

**Tabel 3.1**  
Perbedaan Aksioma antara Metode Kualitatif dan Kuantitatif

Aksioma Dasar	Metode Kuantitatif	Metode Kualitatif
Sifat Realitas	Dapat diklasifikasikan, konkret, teramati, terukur	Ganda, holistik, dinamis, hasil konstruksi dan pemahaman
Hubungan peneliti dengan yang diteliti	Independen, supaya terbangun objektivitas	Interaktif dengan sumber data supaya memperoleh makna
Hubungan variabel	Sebab-akibat (kausal) 	Timbal balik/interaktif 
Kemungkinan generalisasi	Cenderung membuat generalisasi	<i>Transferability</i> (hanya mungkin dalam ikatan konteks dan waktu)
Peranan nilai	Cenderung bebas nilai	Terikat nilai-nilai yang

		dibawa peneliti dan sumber data
--	--	---------------------------------

Sugiyono (2016)

Pada dasarnya penelitian ini adalah upaya mengumpulkan data yang dianalisis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini digolongkan sebagai penelitian kuantitatif yang bertujuan mencari hubungan dengan menjelaskan sebab-sebab dalam perubahan fakta-fakta sosial yang terukur (Sugiyono, 2016, hlm. 2). Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat *positivism*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design*. *Pre experimental design* merupakan eksperimen yang belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol (Sugiyono, 2016, hlm. 74).

Penelitian ini bisa dikembangkan pada penelitian kualitatif agar makna kecerdasan yang didapat oleh siswa dapat ditemukan secara lebih mendalam. Namun pada penelitian ini, pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan penulis untuk melakukan pencatatan dan analisis data hasil penelitian secara pasti dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik dan dapat digeneralisasikan pada populasi yang ada. Dengan metode kuantitatif (*pre-eksperimen*) memungkinkan peneliti untuk mengetahui hubungan kausalitas di antara variabel. Hal ini sebagaimana menurut Lodico yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen yang muncul dari kerangka kerja realisme ilmiah digunakan oleh banyak peneliti sebagai jenis penelitian yang dapat menghasilkan hubungan kausalitas (Lodico dalam Firmansyah, 2013, hlm. 53).

Robson (dalam Firmansyah, 2013, hlm. 53) menambahkan bahwa dalam penelitian eksperimen, peneliti relatif dapat tetap terpisah dari partisipan sehingga membawa objektivitas terhadap penelitian. Dengan kata lain, objektivitas

penelitian eksperimen lebih tinggi karena peneliti mampu menjaga keterlibatannya dalam penelitian.

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data hasil penelitian dengan tujuan tertentu. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah “*one group pre-test and post-test design*”, yaitu desain penelitian kuantitatif yang termasuk ke dalam salah satu metode *pre-eksperimen*.

Metode penelitian *pre-eksperimen* dengan jenis desain *one group pre-test and post-test* ini adalah penelitian yang digunakan untuk mengkaji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian *pre-eksperimen one group pre-test dan post-test* ini menggunakan satu kelompok subyek tanpa diberlakukan kelas kontrol, karena pengujian penelitian dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* penelitian. *Pre-test* ( $O_1$ ) adalah observasi yang dilakukan sebelum eksperimen, sedangkan *post test* ( $O_2$ ) adalah observasi yang dilakukan setelah eksperimen. Adapun pola penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Rancangan Metode Penelitian *One Group Pretest-Postest Design***

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$

(Sugiyono, 2016, hlm. 74)

Keterangan:

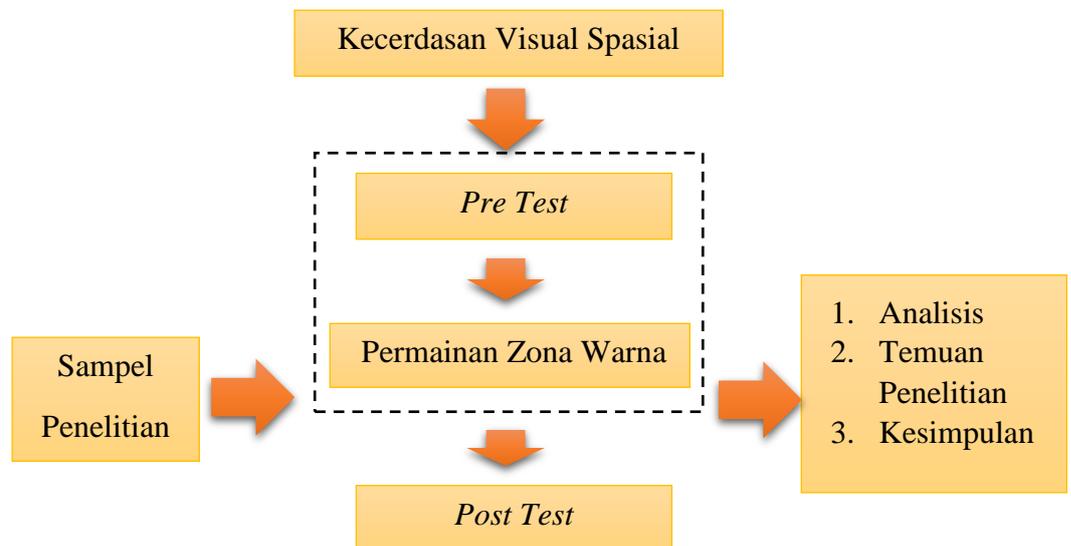
$O_1$  = Tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)

X = Perlakuan (Mengembangkan kecerdasan visual spasial menggunakan permainan zona warna)

$O_2$  = Tes akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*)

Berdasarkan pola penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa ada dua tahap observasi pada saat *pre-test* dan *post-test* serta *treatment* yang dilakukan diantara kedua observasi tersebut. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah ada perbandingan keadaan atau sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment*

penelitian. Paradigma dari metode penelitian *pre-eksperimen* ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Bagan 3.1 Paradigma Penelitian  
(Sumber: Lisdayanti, S, 2017, hlm. 45)

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak dengan rentang usia enam tahun di TK THUBA kabupaten Bandung, tahun ajaran 2017-2018 yang beralamat di Jl. Cicalengka-Majalaya KM 2,4. Desa Tanjunglaya, Kecamatan Cikancung, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

#### 2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah waktu yang digunakan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Penelitian ini mengambil waktu semester genap dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2018 hingga 18 Mei 2018.

Tabel 3.3  
Waktu Kegiatan Penelitian

Waktu	Kegiatan Penelitian
9 Mei 2018	Memberikan surat izin untuk penelitian, mengadakan wawancara dengan guru kelas
11 Mei 2018	Pelaksanaan <i>Pre Test</i>

17 Mei 2018	Perlaksanaan Perlakuan 1 (Zona warna 1 dan 2)
18 Mei 2018	Pelaksanaan Perlakuan 2 (Zona warna 3 dan 4)
	<i>Post-test</i>

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2013, hlm. 61) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diharapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi yang menjadi objek sasaran dalam penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B semester 2 di TK THUBA yang berjumlah 16 anak (1 kelas dengan 1 walikelas) terdiri dari usia 6 tahun.

**Tabel 3.4**  
**Jumlah Populasi Penelitian**

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Perempuan	Laki-laki	
B	10	6	16

### 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu (Sugiyono, 2013, hlm 62). Penentuan sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang kepada populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel (Sugiyono, 2013, hlm. 66). Adapun *non-probability sampling* yang penulis gunakan adalah jenis *sampling jenuh*, yaitu teknik menentukan sampel penelitian dengan mengambil seluruh populasi menjadi sebuah sampel. Sehingga sampel penelitian ini adalah 16 anak kelompok B TK Thuba. Menurut Sugiyono

(Sugiyono, 2013, hlm 68) jenis sampling jenuh sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Berikut daftar identitas dari sampel penelitian, diantaranya:

**Tabel 3.5**  
**Jumlah Daftar Identitas Subyek Penelitian**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Afif	L
2	Fitra	L
3	Ilyas	L
4	Naufal	L
5	Rifa	L
6	Reza	L
7	Angeli	P
8	Kirana	P
9	Mutiara	P
10	Natasya	P
11	Nanda	P
12	Neneng	P
13	Nisa	P
14	Rizka	P
15	Tasya	P
16	Vika	P

### **E. Definisi Operasional Variabel (DOV)**

Definisi operasional adalah suatu definisi dari variabel penelitian yang dapat dijadikan arahan untuk pelaksanaan didalam suatu penelitian (Triyono, 2013, hlm. 88). Dalam suatu penelitian, variabel ditentukan oleh jenis dan peranannya. Variabel menentukan alat pengambilan data yang akan digunakan dan metode analisis yang akan diterapkan. Menurut Hatch dan Farhady (Sugiyono, 2016, hlm. 38) secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai

atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara yang satu dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain.

Sugiyono (2016, hlm. 39) menuturkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut, atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

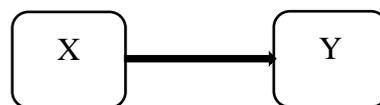
1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah permainan zona warna.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah perkembangan kecerdasan visual spasial.

Berikut ini adalah gambaran hubungan antara kedua variabel tersebut.



Gambar 3.1 Variabel Penelitian  
(Sumber: Sugiyono, 2016)

**Keterangan:**

X : Variabel bebas (Permainan zona warna)

Y : Variabel terikat (Perkembangan kecerdasan visual spasial)

Adapun pemaparan dari definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Definisi Kecerdasan visual spasial

Kecerdasan visual-spasial menurut Musfiroh (2009, hlm. 4.3) adalah: “Sesuatu yang terkait dengan panca indra, kemampuan mata khususnya warna dan ruang. Permainan warna, menyusun pola sesuai bentuk, ukuran, warna dan menggambar atau melukis merupakan contoh kegiatan yang mengasah kecerdasan visual”.

Gardner, 2013 (dalam Wildani, 2016, hlm. 15) adalah: “sebuah bentuk pendekatan dalam menilai dan memahami pencapaian anak dalam domain kecerdasan visual. Pendekatan tersebut mengkaji kemampuan kognitif yang ditinjau dari bentuk pencapaian domain, yaitu produk-produk kecerdasan visual spasial serta keahlian, kemampuan, atau pencapaian dalam kegiatan melukis”.

Anak yang memiliki kemampuan kecerdasan visual spasial, mereka lebih mudah mengenali tempat-tempat yang ada disekitar jalan yang sering mereka lewati. Anak tersebut minimal bisa mengenali beberapa bentuk bangunan atau tempat seperti halnya persegi empat, lingkaran, segitiga, maupun persegi panjang. Selain itu anak yang memiliki kecerdasan visual spasial juga bisa mengenali warna dengan mudah dan bisa membedakan arah kanan maupun kiri. Indikator anak yang memiliki kecerdasan visual spasial diantaranya seperti yang diungkapkan oleh Amstrong, 2002 (dalam Wildani, 2016, hlm. 15) mengemukakan bahwa: “kemampuan tersebut melibatkan kepekaan terhadap garis, bentuk, volume, ruang, keseimbangan, cahaya, dan bayangan, harmoni, pola, dan warna. Kompetensi yang selalu dikembangkan mampu melahirkan kondisi akhir terbaik dalam lingkup kecerdasan visual spasial”.

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pencapaian kecerdasan visual spasial pada 3 aspek yakni mengenal warna, mengenal bentuk geometri dan non geometri serta mengenal ukuran.

## 2. Definisi Permainan zona warna

Permainan zona warna adalah sebuah metode pembelajaran berbasis permainan yang terbagi dalam beberapa zona. Disetiap zona memiliki kegiatan tersendiri yang disesuaikan dengan standar pencapaian indikator kecerdasan visual spasial anak. Dari beberapa indikator, penulis hanya memfokuskan pada 3 aspek yaitu mengenal warna, mengenal bentuk geometri dan non geometri serta mengenal ukuran.

Adapun langkah permainan zona warna dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak mengenal warna primer dengan memperhatikan penjelasan materi tentang warna yang ada didunia ini pada dasarnya adalah berasal dari warna primer kemudian melakukan kegiatan mencap dengan jari tangan (zona 1)
- b. Anak mengenal warna sekunder dengan mengeksplorasi langsung pencampuran warna yang kemudian digunakan sebagai cat untuk melukis dengan teknik *finger painting* (zona 2)
- c. Anak mengenal bentuk geometri beserta karakteristiknya, yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan warna dengan kegiatan menempel (zona 3)
- d. Anak mengelompokkan bentuk berdasarkan ukuran besar/sedang/kecil dan banyak/sedikit dengan kegiatan menyusun pola (zona 4)

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data atau teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data dapat diperoleh dengan berbagai metode seperti observasi, wawancara, catatan harian, angket, dokumentasi dan sebagainya (Triyono, 2013, hlm. 156).

Sedangkan menurut Sugiyono (2016, hlm. 137) “merupakan aspek yang sangat penting dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data ini bertujuan agar hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diterima secara logis oleh pemakai hasil penelitian pada akhirnya”. Apabila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan).

### **1. Observasi (Pengamatan)**

Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Sebab dalam penelitian ini yang menjadi sasaran adalah anak usia dini belum mampu mengukur kemampuan dirinya sendiri, sehingga metode yang cocok untuk anak usia dini adalah dengan cara mengamati proses pembelajaran secara langsung.

Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2016, hlm. 145) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks tersusun dari proses pengamatan dan ingatan. Observasi dilakukan dengan menyatakan langsung

berbagai permasalahan kepada guru dan mengadakan pengamatan baik langsung maupun tidak langsung terhadap obyek yang diselidiki atau diteliti. Observasi merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra dan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu non sistematis dan sistematis.

Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengambil data tentang pelaksanaan program pembelajaran di sekolah atau di kelas, karakteristik subjek penelitian ini dan pelaksanaan di kelas. Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 146) bahwa observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Teknik observasi ini dilakukan dengan skala pengukuran *rating scale*, yaitu data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 98)

Dalam skala model *rating scale*, responden tidak akan menjawab salah satu dari jawaban kualitatif yang telah disediakan, tetapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Oleh karena itu, *rating scale* ini lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan, dan lain-lain.

Peneliti menggunakan instrumen lembar observasi ketika sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Lembar observasi tersebut merupakan perkembangan dari pedoman observasi berisi rincian dari aspek-aspek yang di observasi. Observasi dilakukan untuk mendapat data yang lebih mendalam tentang perkembangan visual spasial. Dimana observasi ini telah dirancang secara sistematis yaitu pengamatan langsung yang dilakukan oleh pengamat (*observer*) TK.

## 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang

lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2016, hlm 137).

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pembuatan dan penyimpanan bukti-bukti (gambar, tulisan, video) terhadap segala hal, baik objek atau juga peristiwa yang terjadi. Data tersebut dapat berupa perangkat pembelajaran, hasil belajar siswa, foto, dan video.

### G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2013, hlm. 203). Sedangkan menurut Sugiyono (2016, hlm. 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian.

Menurut Arikunto (dalam Nurul Zuriyah, 2006, hlm. 169), secara umum penyusunan instrumen pengumpul data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengadakan identifikasi terhadap variabel-variabel yang ada didalam rumusan judul penelitian atau yang tertera di dalam problematika penelitian
- b. Menjabarkan variabel menjadi sub atau bagian variabel
- c. Mencari indikator setiap sub atau bagian variabel
- d. Menderetkan deskriptor dari setiap indikator
- e. Merumuskan setiap deskriptor menjadi butir-butir instrumen
- f. Melengkapi instrumen dengan (pedoman atau instruksi) dan kata pengantar

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman pengamatan/observasi untuk mengetahui pengaruh permainan zona warna terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial anak adalah dengan lembar pengamatan/observasi. Observasi ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung yakni pada saat pembelajaran yang mengembangkan aspek perkembangan visual spasial. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan tindakan tentang perkembangan kecerdasan visual spasial anak dengan menggunakan permainan zona warna.

Pedoman pengamatan/observasi ini digunakan untuk keperluan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur penguasaan pemahaman anak mengenai isi materi yang diberikan melalui permainan zona warna. Pengamatan perkembangan kecerdasan visual spasial ini akan dilakukan dengan mengamati perlakuan guru yang diberikan kepada siswa, yang bertujuan mengungkap tingkat kemampuan perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Adapun kriteria penilaian perkembangan kecerdasan visual spasial, sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Visual Spasial**

Indikator	No item	Item Pertanyaan	Aspek	Penilaian			Ket
				1	2	3	
Mengenal Warna	1	Anak dapat menyebutkan warna primer dengan pelafalan yang tepat (Merah, Biru, Kuning)	Warna Primer				
	2	Anak dapat menyebutkan warna sekunder dengan pelafalan yang tepat (Orange, Ungu, Hijau)	Warna Sekunder				
	3	Anak dapat memahami proses pencampuran warna merah dengan warna biru menjadi warna ungu					
	4	Anak dapat memahami proses pencampuran warna merah dengan warna kuning menjadi warna orange					
	5	Anak dapat memahami					

		proses pencampuran warna kuning dengan warna biru menjadi warna hijau					
	6	Anak dapat membedakan warna primer dan warna sekunder	Warna primer dan sekunder				
	7	Anak dapat mengklasifikasikan warna berdasarkan bentuk geometri					
	8	Anak mampu membuat warna primer dan sekunder					
Mengenal Bentuk Geometri dan Non Geometri	9	Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk geometri dengan pelafalan yang benar (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang)		Mengenal Bentuk Geometri			
	10	Anak dapat mengurutkan pola bentuk-bentuk geometri					
	11	Anak dapat membuat bentuk-bentuk geometri					
	12	Anak dapat menyebutkan jumlah titik dan sudut yang ada pada bentuk					

		segi tiga				
	13	Anak dapat menyebutkan jumlah titik dan sudut yang ada pada bentuk persegi				
	14	Anak dapat menyebutkan jumlah titik dan sudut yang ada pada bentuk persegi panjang				
	15	Anak dapat menyebutkan jenis garis yang ada pada bentuk lingkaran				
	16	Anak dapat membangun bentuk-bentuk geometri				
	17	Anak dapat membedakan bentuk persegi dan persegi panjang				
	18	Anak dapat mengklasifikasikan bentuk non geometris berdasarkan warna sekunder (Orange, hijau, ungu)	Mengenal bentuk non-geometri			
Mengenal Ukuran	19	Anak dapat membedakan jumlah banyak/sedikit	Mengenal ukuran banyak/ Sedikit			
	20	Anak dapat menghitung benda berdasarkan jumlah banyak/sedikit				

	21	Anak dapat membedakan benda yang berukuran kecil	Mengenal ukuran besar, sedang, kecil				
	22	Anak dapat membedakan benda yang berukuran sedang					
	23	Anak dapat membedakan benda yang berukuran besar					
	24	Anak dapat mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok sejenis (kelompok kecil/sedang/besar)	Mengenal pola urutan				
	25	Anak dapat mengurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar					

Variabel	Aspek	Item Pernyataan	No Item	Teknik Pengambilan Data
Penggunaan Permainan Zona Warna	Perencanaan	• Guru mempersiapkan lingkungan untuk kegiatan pembelajaran	1	Observasi
		• Guru menyediakan media pembelajaran	2	
		• Guru mempersiapkan catatan penilaian anak	3	

	Pelaksanaan	• Guru mengondisikan situasi belajar dengan baik	4	
		• Guru mengkomunikasikan tema dan media yang akan digunakan	5	
		• Guru menyampaikan penjelasan sederhana mengenai kegiatan pembelajaran	6	
		• Guru menggunakan permainan zona warna untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial	7	
		• Guru mengobservasi pada saat kegiatan berlangsung	8	
		• Guru memonitor anak dan membimbing anak saat kegiatan	9	
	Penilaian	• Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya mengenai kegiatan	10	
		• Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan kembali apa yang telah dipelajari pada kegiatan tersebut	11	

		• Guru menilai ketercapaian tujuan penelitian yang dilakukan	12	
--	--	--	----	--

Sumber: Lisdayanti, S., (2017, hlm. 54)

Dalam instrumen perkembangan kecerdasan visual spasial, untuk mempermudah dalam penilaian terdapat rubrik pedoman pengamatan. Rubrik pedoman pengamatan untuk memberikan nilai pada indikator pencapaian yang dilakukan oleh anak.

Untuk mengukur keberhasilan perkembangan kecerdasan, maka dapat digunakan lembar observasi *check list*. Lembar observasi *check list* ini untuk memberikan kesimpulan dan pertimbangan tentang pencapaian suatu indikator atau bahkan suatu nilai. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan skala model *rating scale* dapat dibuat dalam bentuk *check list*. Sugiyono (2016, hlm. 93) mengatakan bahwa “*check list*”, merupakan sebuah daftar responden tinggal membubuhkan tanda (√) pada kolom yang sesuai, yaitu:

- a. Belum bisa : apabila anak belum bisa mengembangkan kecerdasan visual spasial sesuai dengan kompetensi dasar.
- b. Bisa dengan bantuan : apabila anak bisa mengembangkan kecerdasan visual spasial dengan bantuan.
- c. Bisa tanpa bantuan : apabila anak sudah bisa mengembangkan kecerdasan visual spasial sesuai dengan kompetensi dasar dan dapat mandiri, atas inisiatif sendiri, tanpa disuruh, dan ditunjuk.

Rubrik skor penilaian observasi sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk anak-anak belum bisa mengembangkan kecerdasan visual spasial sesuai dengan kompetensi dasar
- b. Skor 2 untuk anak bisa mengembangkan kecerdasan visual spasial dengan bantuan
- c. Skor 3 untuk anak sudah bisa mengembangkan kecerdasan visual spasial sesuai dengan kompetensi dasar dan dapat mandiri, atas inisiatif sendiri, tanpa disuruh, dan ditunjuk

**Tabel 3.7**  
**Pedoman Wawancara Mengenai Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	<p>Kurikulum:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kurikulum apa yang digunakan di TK ini?</li> <li>b. Tujuan Pembelajaran Seni di TK itu apa?</li> </ul>	
2	<p>Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Apa pendapat ibu tentang kecerdasan visual spasial anak usia dini?</li> <li>b. Bagaimana upaya guru untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak dalam pembelajaran?</li> <li>c. Apa metode yang guru gunakan untuk merangsang kecerdasan visual spasial anak?</li> <li>d. Media seperti apa yang guru gunakan untuk merangsang kecerdasan visual spasial anak?</li> <li>e. Model pembelajaran apa yang sering digunakan dalam mengajar?</li> <li>f. Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran? Terutama pada bidang pengenalan</li> </ul>	

	<p>warna, bentuk, arah dan jarak?</p> <p>g. Apakah sering ada anak yang masih terkecoh dengan aspek warna, geometri, arah dan bentuk?</p>	
3	<p>Nilai Rata-rata:</p> <p>a. Nilai rata-rata formatif siswa terkait pembahasan tentang kecerdasan visual spasial itu berapa?</p>	

## H. Uji Coba Instrumen

Setelah membuat instrumen penelitian, maka tahap selanjutnya yaitu menguji instrumen tersebut dengan uji coba validitas dan reliabilitas. Validitas dapat dikatakan sebagai ketepatan, sementara reliabilitas dikatakan sebagai konsistensi atau dapat dipercaya. Kedua uji ini dilakukan terhadap instrumen agar mengetahui apakah instrumen tersebut valid dan reliabel atau tidak terhadap aspek yang dinilai dalam setiap item. Suatu instrumen yang valid adalah instrumen yang memiliki nilai validitas tinggi; sebaliknya instrumen yang kurang valid adalah instrumen yang memiliki nilai validitas rendah (Sugiyono, 2016, hlm. 122).

### 1. Validitas Instrumen

Suatu instrumen dinyatakan valid (sah) apabila instrumen betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur. Validasi data atau ketepatan terhadap hasil-hasil penelitian dapat diperoleh dengan menggunakan cara atau langkah-langkah (Sugiyono, 2016, hlm. 121). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berbentuk nontest maka digunakan validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi.

Dalam penelitian ini untuk menguji validitas konstruk (*construct validity*), maka dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgments*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah dibuat, dengan pendapat ahli instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total (Sugiyono, 2013, hlm. 352). Validasi pada penelitian ini yaitu kesesuaian antara butir instrumen dengan materi yang ada dalam permainan zona warna. Validasi tersebut dilakukan dengan cara meminta masukan dan saran ahli yaitu Bapak Dr. Nanang Ganda P, M. Sn dan Bapak Dr. Taswadi, M. Sn selaku dosen Pendidikan Seni Rupa, serta Ibu Hj. Rina Mardiana, S.Pd. MM selaku pengawas TK Kecamatan Cikancung. Pertimbangan secara tertulis dengan mengisi tanda (✓) pada salah satu kategori penilaian (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang) dilembar validasi instrumen. Instrumen observasi dikatakan memenuhi syarat untuk penilaian apabila setiap item memperoleh kategori minimal “cukup”.

Untuk uji validitas isi penulis melakukan uji coba penelitian pada anak kelompok B TK Al-Kautsar Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung yang secara umum memiliki tingkat pemahaman yang sama terhadap aspek kecerdasan visual spasial dengan anak kelompok B TK THUBA yang akan diteliti. Uji validitas ini menggunakan formula *product moment* dan *alpha conbrach* dalam SPSS untuk menentukan apakah instrumen tersebut valid atau tidak.

Uji coba validitas instrumen ini dilakukan terhadap anak-anak kelompok B TK Al-Kautsar yang beralamat di Kp. Seke Rt 01 Rw 08. Desa Cikasungka Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung dengan anak sejumlah 20 orang. Berikut adalah rumus untuk mengukur tingkat validitas instrumen menggunakan *product moment* dari Karl Person:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X_1 \cdot Y_1 - (\sum X_1) \cdot (\sum Y_1)}{\sqrt{N \cdot \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2} \cdot \sqrt{N \cdot \sum Y_1^2 - (\sum Y_1)^2}}$$

(Sugiyono, 2013, hlm. 356)

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

X = Skor variabel dari jawaban responden

Y = Skor total variabel untuk responden n

Melalui bantuan program SPSS, diperoleh hasil uji validitas instrumen penelitian sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.8**  
**Hasil Validitas Item Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri**

No	r hitung	r tabel	Keterangan
P1	0,812	0,492948	Valid
P2	0,812	0,492948	Valid
P3	0,487	0,492948	Valid
P4	0,487	0,492948	Valid
P5	0,731	0,492948	Valid
P6	0,731	0,492948	Valid
P7	0,812	0,492948	Valid
P8	0,000	0,492948	Tidak Valid
P9	0,559	0,492948	Valid
P10	0,181	0,492948	Tidak Valid
P11	0,181	0,492948	Tidak Valid
P12	0,589	0,492948	Valid
P13	0,589	0,492948	Valid
P14	0,645	0,492948	Valid
P15	0,731	0,492948	Valid
P16	0,181	0,492948	Tidak Valid
P17	0,444	0,492948	Valid

P18	0,731	0,492948	Valid
P19	0,637	0,492948	Valid
P20	0,680	0,492948	Valid
P21	0,757	0,492948	Valid
P23	0,757	0,492948	Valid
P24	0,757	0,492948	Valid
P25	0,812	0,492948	Valid

Berdasarkan data tersebut, validitas data dapat dijabarkan bahwa nilai  $r$  hitung dapat dilihat dari tabel *corrected item-total correlation* hasil perhitungan SPSS di atas, sementara nilai  $r$  tabel diperoleh dari tabel produk moment dalam buku Sugiyono. Nilai  $r$  tabel didapat dari jumlah soal (25) dikurangi 1, sehingga dapat diketahui  $r$  tabel pada baris ke 24 ( $r$  tabel  $n-1=$ ) dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika  $r$  hitung positif dan  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka butir soal valid
- Jika  $r$  hitung negatif dan  $r$  hitung  $\leq r$  tabel maka butir soal tidak valid

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 25 soal yang ada, terdapat 4 butir soal yang tidak valid, yaitu nomor 8, 10, 11, dan 16. Oleh karena itu, item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 21 soal yang valid dengan rincian penyebaran sebagai berikut:

**Tabel 3.9**  
**Rincian Validitas Item**

No	Aspek	Item valid	Item tidak valid	Jumlah item valid
1	Mengenal warna	7	1	7

2	Mengenal bentuk geometris dan non geometris	7	3	7
3	Mengenal ukuran	7	-	7
<b>Jumlah Item Pertanyaan</b>				<b>21</b>

## 2. Reliabilitas Instrumen

Menurut Siregar (2013, hlm. 55) reliabilitas adalah pengujian untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dikatakan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Adapun tingkat reliabilitas data penelitian ini sudah dihitung menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.10**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,942	25

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai reliabilitas dari 21 soal yang valid terdapat dalam kolom *Cronbach's Alpha*, yaitu 0,942. Adapun ketentuan koefisien reliabilitas dalam pedoman koefisien korelasi menurut (Sugiyono, 2013, hlm. 231) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.11**  
**Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang

0,60-0,799	Tinggi
0,80-1.000	Sangat tinggi

(Sugiyono, 2013, hlm. 231)

Merujuk pada tabel diatas, maka reliabilitas instrumen ini dinyatakan sangat tinggi, karena 0,942 berada pada kisaran 0,80-1,000 (kategori sangat tinggi) sehingga instrumen ini layak untuk dijadikan alat ukur penelitian.

## I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang penting dalam kegiatan penelitian, dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis. Teknik analisis data hasil observasi menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik inferensial meliputi statistik parametis dan statistik nonparametis (Sugiyono, 2016, hlm 147).

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016, hlm. 147). Analisis deskriptif ini digunakan untuk mengolah hasil observasi *check list*. Data observasi *check list* mencakup perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Berikut langkah analisis data hasil *observasi check list* pada penelitian ini:

1. Hasil nilai observasi diperoleh dengan menjumlahkan skor yang diperoleh anak pada setiap butir yang diobservasi.
2. Hasil yang telah dijumlahkan diperoleh nilai minimum dan maximum
3. Hasil nilai yang diperoleh kemudian dirata-rata untuk mengetahui kategori hasil observasi. Hasil observasi dapat digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.
4. Hipotesis penelitian dikatakan diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$

Hasil yang diperoleh dari observasi dianalisis menurut kriteria pengaruh penggunaan permainan zona warna untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau tidak.

## 1. Pengolahan Data

Langkah-langkah dalam menganalisis kecerdasan visual spasial pada anak dilakukan sebagai berikut:

- a. Menentukan skor ideal yang diperoleh sampel

Jumlah Soal	Dimensi	Penentuan Skor		
		Rendah (1)	Sedang (2)	Tinggi (3)
21	Keseluruhan	$21 \times 1 = 21$	$21 \times 2 = 42$	$21 \times 3 = 63$
7	Aspek 1	$7 \times 1 = 7$	$7 \times 2 = 14$	$7 \times 3 = 21$
7	Aspek 2	$7 \times 1 = 7$	$7 \times 2 = 14$	$7 \times 3 = 21$
7	Aspek 3	$7 \times 1 = 7$	$7 \times 2 = 14$	$7 \times 3 = 21$

- b. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel

Rentang skor = Skor maksimal (tinggi) – skor minimal (rendah)

Dimensi	Rentang Skor
Keseluruhan	$63 - 21 = 42$
Aspek 1	$21 - 7 = 14$
Aspek 2	$21 - 7 = 14$
Aspek 3	$21 - 7 = 14$

- c. Mencari interval skor

Interval skor = rentang skor/3

Dimensi	Rentang Skor
Keseluruhan	14

Aspek 1	4,67
Aspek 2	4,67
Aspek 3	4,67

Berdasarkan langkah diatas, maka diperoleh kriteria penilaian berikut:

**Tabel 3.12**  
**Kriteria Kecerdasan Visual Spasial**

<b>Dimensi</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Interval</b>
Keseluruhan	Tinggi	50-63
	Sedang	36-49
	Rendah	21-35
Aspek 1	Tinggi	17-21
	Sedang	12-16
	Rendah	7-11
Aspek 2	Tinggi	17-21
	Sedang	12-16
	Rendah	7-11
Aspek 3	Tinggi	17-21
	Sedang	12-16
	Rendah	7-11

## 2. Uji Normalitas Data

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk

menentukan apakah data yang akan digunakan untuk pengujian hipotesis berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *one sample Kolmogorov-Smirnov*, bertujuan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini, dapat digunakan secara manual maupun dengan bantuan program pengolah data SPSS.

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 389) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$0,05 = 1,36 \sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1 n_2}} \quad (\text{Sugiyono, 2013, hlm. 389})$$

Keterangan :

0,05 = harga *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

$n_1$  = jumlah sampel yang diperoleh

$n_2$  = jumlah sampel yang diharapkan

Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikan hitung < nilai taraf signifikansi 95% ( $\alpha = 0,05$ ) maka distribusi adalah tidak normal, sedangkan jika nilai signifikan hasil > 0,05 maka distribusi adalah normal (Santoso dalam Ariyani, 2016, hlm 91). Pada penelitian ini, uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan program pengolah data SPSS, dengan hasil bahwa semua variabel penelitian ini pada signifikasinya lebih besar dari 0,05 maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian berdistribusi normal dan selanjutnya dapat digunakan uji hipotesis.

### 3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis yang menunjukkan dugaan antara dua variabel bila datanya berbentuk *ordinal*, digunakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Dalam penelitian ini langkah teknik analisis menggunakan uji t, yang merupakan uji statistik nonparametris untuk menguji hipotesis yang bersifat asosiatif satu sampel apabila datanya berbentuk ordinal. Uji t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan permainan zona warna dengan menggunakan uji t berpasangan (*Paired Samples Test*) dengan tahapan berikut ini:

**a. Hipotesis**

Adapun formulasi hipotesis yang akan digunakan yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Tidak ada perubahan rata-rata perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan permainan zona warna.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Terdapat perbedaan rata-rata perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan permainan zona warna.

**b. Dasar pengambilan keputusan**

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *Asymp.sig* atau nilai signifikan (*p*) dengan nilai alpha sebesar 0,05. Dasar pengambilan kesimpulan tersebut sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika  $P > 0,05$  maka  $H_0$  diterima
- Jika  $P < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Untuk menguji hipotesis di atas digunakan statistik uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}\right)}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2010, hlm. 349-350)

**Tabel 3.13**  
**Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)**

Data			Df	p	Keterangan
<i>Pretest-Post test</i>	19,441	2,119905	15	0,000	$t_{hitung} > t_{tabel}$

(Hasil Print Out data dengan SPSS)

Berdasarkan hasil uji t tersebut, diketahui besarnya nilai  $t_{hitung}$  hasil kecerdasan visual spasial dengan permainan zona warna yaitu 19,441 dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk df 15 (n-1) pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,119905. Diperoleh nilai, dengan  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung}$  19,441 >  $t_{tabel}$  2,119905) dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5% (0,000 < 0,05), sesuai kriteria pengujian maka dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima, karena terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga penggunaan permainan zona warna efektif terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial anak TK kelompok B. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

## J. Prosedur Penelitian

Secara umum dalam desain penelitian ini, dilakukan melalui tiga tahap diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan Rancangan Penelitian
  - a. Studi pendahuluan, dilakukan dengan 3 objek, yaitu *paper* (skripsi, buku, dan internet), *person* (konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru disekolah), *place* (berkunjung ke sekolah yang terkait, melihat kondisi kelas, fasilitas belajar dan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran).

- b. Menentukan masalah, dengan melakukan perumusan judul, membuat desain penelitian sesuai dengan masalah dan tujuan yang diteliti. Kegiatan ini disertai konsultasi dengan dosen pembimbing.
- c. Menentukan variabel dan sumber data. Terdapat dua variabel penelitian yaitu kecerdasan visual spasial dan permainan zona warna. sumber data berasal dari hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*.
- d. Menentukan asumsi dasar dan hipotesis, setelah menemukan masalah peneliti kemudian merumuskan asumsi dasar penelitian yang ditindak lanjuti dengan perumusan hipotesis.
- e. Memilih pendekatan, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimental dengan metode *pre experimental design*.
- f. Menentukan dan menyusun instrumen, dilakukan atas bimbingan dengan dosen pembimbing skripsi dan pengawas TK Kecamatan Cikancung, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
  2. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian
  3. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar pengamatan
  4. Melakukan validasi kontrak pada instrumen penelitian, dengan meminta pendapat ahli (*expert judgment*)
  5. Melakukan perbaikan/revisi instrumen penelitian sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli (*expert judgment*)

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya:

### a. *Pretest* (sebelum perlakuan)

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sebelum perlakuan. *Pretest* dilakukan sebanyak satu kali seminggu sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan. Peneliti hanya mengamati proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas yang dilakukan oleh guru, dengan mengisi lembar observasi/pengamatan tentang aspek perkembangan kecerdasan visual spasial anak.

### b. Perlakuan (*treatment*)

Penerapan permainan zona warna dalam pembelajaran terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial anak dilaksanakan dengan 4 kegiatan. Permainan zona warna berperan sebagai media untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan permainan zona warna pada kegiatan pembelajaran perkembangan kecerdasan visual spasial sebagai berikut:

1. Langkah persiapan

a) Merumuskan tujuan pembelajaran

Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yaitu mampu meningkatkan aspek perkembangan kecerdasan visual spasial (perkembangan motorik halus, kognitif, dan kreativitas) anak dengan menggunakan permainan zona warna.

b) Persiapan Guru

Persiapan guru diantaranya sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan materi kegiatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah dibuat oleh peneliti dan pedoman/petunjuk yang sudah disesuaikan dengan urutan dari materi yang ada dalam permainan zona warna.
- 2) Guru menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan dalam kegiatan
- 3) Guru menyiapkan dan mencoba permainan zona warna sebelum pembelajaran dimulai agar saat pembelajaran media tersebut bisa berjalan dengan baik.

c) Persiapan Kelas

Guru mempersiapkan ruang kelas agar nyaman dan kondusif saat digunakan untuk kegiatan berlangsung. Mengajak anak untuk mengatur posisi tempat duduk yang berada dilantai (pada hari pertama) dan menyatukan meja

bersama-sama (pada hari kedua) dengan beralaskan karpet atau tikar untuk alas duduk, karena anak akan dibagi menjadi 2 kelompok.

## 2. Langkah Inti

Penyajian kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media sebagai berikut:

### a. Zona 1, mengenal warna primer

Jenis kegiatan yang dilakukan pada zona ini adalah mengeksplorasi warna primer. Dengan metode pembelajaran demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas. Tahapannya meliputi:

1. Guru menjelaskan tentang warna, dan mengajak anak untuk mencari warna primer di lingkungan sekitar kelas.
2. Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu mencap dengan jari menggunakan warna primer dengan media cat yang terbuat dari bahan yang aman untuk anak.
3. Anak dibagi menjadi 2 kelompok dan kegiatannya adalah lomba mencap dengan jari. Kelompok yang menang adalah yang cap jarinya paling banyak.
4. Setelah itu, anak di beri latihan dengan mewarnai lingkaran warna primer dilembar kerja anak yang telah disiapkan, kegiatan ini dilakukan agar anak bisa mengingat warna apa saja yang termasuk dalam golongan warna primer.

### b. Zona 2, Mengenal pencampuran warna menjadi warna sekunder dan mengenal bentuk non geometris

Jenis kegiatan yang dilakukan pada zona ini adalah mengeksplorasi warna primer menjadi warna sekunder. Zona ini menggunakan metode pembelajaran demonstrasi, eksperimen, dan pemberian tugas. Tahapannya meliputi:

1. Guru menjelaskan tentang warna sekunder, dan mengajak anak untuk mencari warna sekunder yang ada di lingkungan sekitar kelas.
  2. Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu mencampur warna primer menjadi warna sekunder dengan media cat yang terbuat dari bahan yang aman untuk anak.
  3. Guru mendemonstrasikan pencampuran warna (3 warna sekunder) dan anak menyimak proses tersebut.
  4. Setelah selesai mendemonstrasikan, guru mempersilahkan anak untuk mencoba pencampuran warna sesuai dengan yang dipilihnya, tentu dengan pengawasan dan bimbingan guru.
  5. Anak melukis dengan jari/*finger painting* dengan objek bentuk buah-buahan (non-geometris) menggunakan cat hasil pencampuran warna yang dibuat oleh anak tersebut. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jenis buah yang ingin dibuat menjadi lukisan.
  6. Setelah itu, anak di beri latihan dengan melengkapi lingkaran warna sekunder dilembar kerja anak yang telah digunakan sebelumnya, kegiatan ini dilakukan agar anak bisa mengingat warna apa saja yang termasuk dalam golongan warna primer dan warna sekunder.
- c. Zona 3, mengenal bentuk geometri dengan kegiatan menempel.

Jenis kegiatan yang dilakukan pada zona ini adalah mengenal nama dan karakteristik bentuk geometri . Dengan metode pembelajaran demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas. Tahapannya meliputi:

1. Guru menjelaskan tentang bentuk geometri dan mengajak anak untuk mencari bentuk geometri yang ada di dalam kelas, atau mengajak anak untuk

membayangkan bentuk geometri yang ada diluar kelas, seperti bentuk gunung menyerupai bentuk segitiga, meja menyerupai bentuk persegi panjang, bola menyerupai bentuk lingkaran, dan kotak penyimpanan menyerupai bentuk persegi empat.

2. Anak diajak untuk memperhatikan bentuk geometri pada geometri lolipop dan membaca lembaran pengajaran yang diberikan oleh guru.
  3. Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu menempel bentuk geometri sesuai dengan gambar yang dicontohkan oleh guru (gambar orang menggunakan topi yang tersusun dari kepingan bentuk geometri)
  4. Setelah itu, anak di beri latihan dengan menempel bentuk geometri berdasarkan warna dilembar kerja anak yang telah disiapkan, kegiatan ini dilakukan agar anak bisa mengingat warna dan bentuk apa saja yang terdapat pada bentuk orang tersebut.
- d. Zona 4, mengenal ukuran dengan kegiatan meronce
- Jenis kegiatan yang dilakukan pada zona ini adalah mengenal dan membedakan ukuran seperti besar/sedang/kecil dan banyak/sedikit. Dengan metode pembelajaran demonstrasi, projek, dan pemberian tugas. Tahapannya meliputi:
1. Guru menjelaskan tentang perbedaan ukuran yang terdapat pada lembar pengajaran yang telah disediakan oleh guru.
  2. Anak diajak untuk membaca dan memahami lembar yang sudah dibagikan. Berisi tentang perbedaan ukuran seperti banyak/sedikit diilustrasikan dengan gambar yang berisi gelas berukuran penuh dan berukuran tidak penuh/sedikit. Serta perbedaan ukuran telapak tangan dari yang kecil hingga yang besar.

3. Anak diajak untuk melihat bentuk telapak tangannya dan membandingkan ukuran dengan bentuk telapak tangan guru.
4. Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu meronce dengan media kertas lipat yang sudah dibentuk dengan bentuk telapak tangan dari ukuran kecil, sedang dan besar sebagai bentuk non geometris. Serta bentuk lingkaran dengan bentuk geometris dari mulai ukuran kecil, sedang, dan besar.
5. Setelah itu, anak di persilahkan untuk menempel kertas (meronce) pada benang yang kemudian ditempelkan pada lembar kerja yang telah disiapkan, kegiatan ini dilakukan agar anak bisa mengingat warna karena kertas yang digunakan memakai kertas lipat warna warni. Selain itu anak juga mampu mengelompokkan, membedakan, dan menghitung perbedaan ukuran.

### 3. Langkah Penutup

Evaluasi kegiatan pembelajaran. Anak diminta oleh guru untuk mengulas kembali isi materi dalam permainan zona warna, meminta anak untuk bertanya apabila ada hal-hal yang belum mereka pahami dan membuat kesimpulan dari materi/isi media yang sudah dipelajari/dilaksanakan.

#### c. *Post-test*

Tes setelah perlakuan (*post-test*) bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan zona warna terhadap perkembangan kecerdasan visual-spasial anak. *Post-test* dilaksanakan sekali pada tanggal 18 Mei 2018. *Post-test* sama dengan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu peneliti mengamati serangkaian proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas dengan menggunakan media permainan zona warna dari kegiatan pertama sampai kegiatan keempat, dengan mengisi lembar observasi pengamatan tentang aspek kecerdasan visual spasial.

