

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu penelitian yang melibatkan peneliti secara langsung kepada subjek penelitian untuk mengamati perkembangan kecerdasan visual spasial pada anak usia dini. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran (Muslich, 2011:9).

Penelitian tindakan kelas ini bertipe tindakan kemitraan atau penelitian kolaboratif yang dilakukan dalam bentuk kerjasama antara guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengumpul data.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini berbentuk siklus. Banyaknya siklus dilaksanakan dalam penelitian ini bergantung pada pencapaian target peneliti. Kriteria keberhasilan target siklus sebesar 75% berdasarkan kemampuan anak, apabila siklus pertama belum menunjukkan peningkatan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka akan diperbaiki dengan melakukan siklus kedua dan selanjutnya sampai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dapat terlaksana dengan baik. Setiap siklus terdiri dalam satu pertemuan. Dalam peneliti ini, peneliti melaksanakan empat langkah prosedur penelitian yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi.

##### **1. Perencanaan**

Kegiatan diawali dengan pendahuluan yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam kecerdasan visual spasial di TK.

Pada tahap perencanaan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti dan guru, yaitu peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan dengan membuat perencanaan pembelajaran berisi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran. Mempersiapkan skenario penerapan permainan mencari harta karun dengan alat dan media yang digunakan beserta setting kelasnya. Membuat perangkat dan instrumen penelitian berupa kisi-kisi

instrumen dan format observasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa dalam upaya mengembangkan kecerdasan visual spasial melalui permainan imajinatif mencari harta karun pada kelompok B di Kemala Bhayangkari 41.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan permainan mencari harta karun dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 41. Guru kelompok B bertindak sebagai pengajar sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat/observer. Guru menjadi mitra peneliti terlebih dahulu diberi pemahaman tentang pelaksanaan pembelajaran permainan imajinatif mencari harta karun sehingga pada pelaksanaannya dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana. Tujuan pembagian tugas ini yaitu agar peneliti dapat lebih fokus pada kegiatan observasi penerapan permainan imajinatif mencari harta karun.

## 3. Observasi atau Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan dengan terlebih dahulu merencanakan bagaimana dan alat apa yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam observasi tersebut. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini berupa format observasi. Fokus penelitian adalah untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Tujuan observasi pada langkah ini adalah untuk mengetahui sejauh mana permainan harta karun dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

## 4. Refleksi

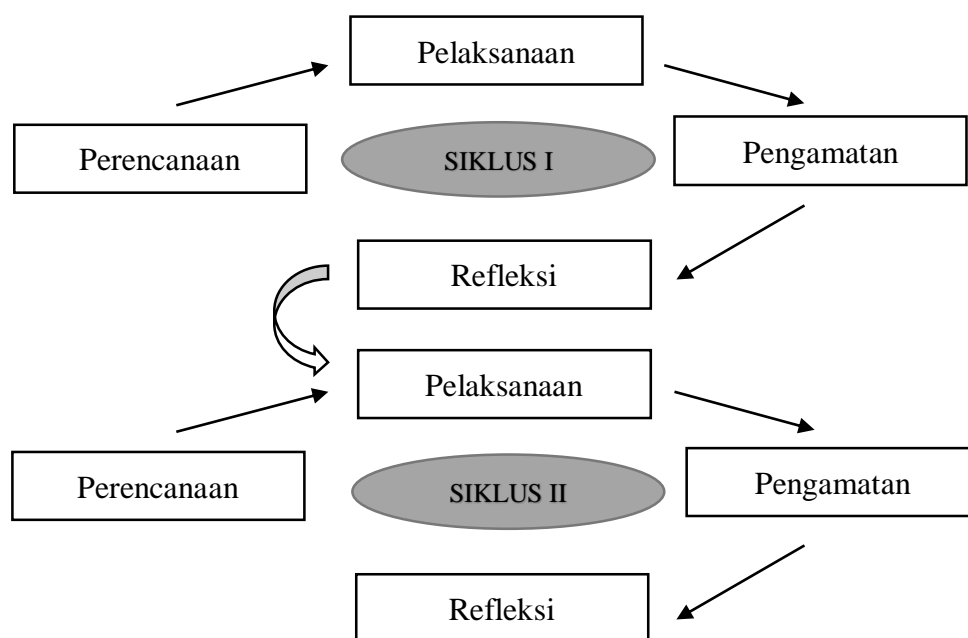
Refleksi merupakan kegiatan analisis dan interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari hasil observasi. Refleksi merupakan kegiatan penting untuk memahami dan memberi makna terhadap proses dan hasil perubahan yang terjadi sebagai akibat dari adanya tindakan permainan mencari harta karun. Hasil observasi menggambarkan seluruh tindakan pembelajaran sehingga melalui refleksi dapat dilihat kesesuaian atau tidaknya pelaksanaan tindakan dengan rencana pembelajaran yang dibuat. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan permainan mencari harta karun dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus berikutnya, sedangkan keunggulannya dipertahankan.

Seluruh data yang didapat dari observasi dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga apabila pembelajaran belum optimal maka dapat disusun

langkah-langkah perbaikan pembelajaran permainan imajinatif mencari harta karun siklus 2.

### 3.2 Desain Penelitian

Mc Niff (dalam Uno dkk, 2011:40) memandang penelitian tindakan dalam setting kelas sebagai bentuk penelitian reflektif, partisipatif, dan kolaboratif antara guru sebagai pelaku utama dengan peneliti luar sebagai mitra kerjasama dalam proses perubahan dan peningkatan suasana kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya. Tahapan penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Model John (Muslihuddin, 2010:72) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Model John (Muslihuddin, 2010:72)

Tahap-tahap penelitian tindakan kelas membentuk siklus sehingga dapat dilakukan pada siklus berikutnya dengan keempat tahap PTK tersebut secara berdaur ulang, berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sampai suatu permasalahan dianggap teratasi. Jumlah siklus dalam suatu penelitian tindakan bergantung pada apakah masalah yang dihadapi telah terpecahkan, mungkin diperlukan dua siklus atau lebih.

Tabel 3.1 Rencana dan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Siklus I	Perencanaan: Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM (Proses Belajar Mengajar)</li> <li>b. Menentukan pokok bahasan</li> <li>c. Mengembangkan skenario pembelajaran</li> <li>d. Menyiapkan sumber belajar</li> <li>e. Mengembangkan format evaluasi</li> <li>f. Mengembangkan format observasi pembelajaran</li> </ul>
	Pelaksanaan/Tindakan	Menerapkan tindakan mengacu kepada skenario pembelajaran (Penerapan permainan imajinatif mencari harta karun untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak)
	Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan observasi dengan memakai format observasi</li> <li>b. Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format</li> </ul>
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan yang meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap macam tindakan</li> <li>b. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan lain-lain</li> <li>c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya</li> </ul>
Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama</li> <li>b. Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah</li> <li>c. Pengembangan program tindakan II (Penerapan permainan imajinatif mencari harta karun untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak)</li> </ul>
	Pelaksanaan/Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.</li> <li>b. Pelaksanaan program tindakan siklus II (Penerapan permainan imajinatif mencari harta karun untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak)</li> </ul>

	Pengamatan	Pengumpulan dan analisis data tindakan siklus II (Penerapan permainan imajinatif mencari harta karun untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak)
	Refleksi	Refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan tindakan ( <i>treatment</i> ) tertentu.
Kesimpulan dan Saran		

### Siklus I Tindakan I

Implementasi penerapan permainan mencari harta karun dengan tema pembelajaran yaitu binatang dengan subtema binatang peliharaan, adalah melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Anak dibagi menjadi 4 kelompok, satu kelompok anggotanya terdiri dari 4-5 anak.
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan peta harta karun sebagai petunjuk untuk mendapatkan harta karun.
- 3) Pada pos pertama, anak diharapkan mampu melewati rintangan maze bajak laut dengan cara menemukan jalan yang benar dan tepat. Dengan melewati pos pertama, anak mendapatkan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan yang tercantum dalam petunjuk pada peta harta karun.
- 4) Pada pos kedua, anak diharapkan mampu melewati rintangan tapak gunung, dan mendapatkan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan yang tercantum dalam petunjuk pada peta harta karun.
- 5) Pada pos ketiga, anak diharapkan mampu melewati rintangan terowongan dengan cara merangkak dan mencari kotak yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk yang tercantum pada peta harta karun. Dengan melewati pos ketiga, anak mendapatkan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan yang tercantum dalam petunjuk pada peta harta karun.
- 6) Pada pos keempat, anak diharapkan mampu melewati rintangan tangga majemuk. Dengan melewati pos keempat, anak mendapatkan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan yang tercantum dalam petunjuk pada peta harta karun.
- 7) Setelah melewati semua rintangan, anak dapat mengambil harta karun dari dalam peti sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun

- 8) Pada tahap terakhir, anak diharapkan mampu menghitung dan menegelompokkan semua bola sesuai dengan warna dan gambarnya.

### **Siklus I Tindakan II**

Implementasi penerapan permainan mencari harta karun dengan tema pembelajaran yaitu binatang dengan subtema binatang buas, adalah melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Anak dibagi menjadi 4 kelompok, satu kelompok anggotanya terdiri dari 4-5 anak
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan peta harta karun sebagai petunjuk untuk mendapatkan harta karun.
- 3) Pada pos pertama, setiap anak diharapkan mampu menemukan 5 macam perbedaan pada gambar yang disediakan, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun
- 4) Pada pos kedua, anak diharapkan mampu melewati dan menyelesaikan rintangan labirin angka dengan cara mencari dan menemukan jalan sesuai dengan petunjuk yang tercantum pada peta harta karun, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun.
- 5) Pada pos ketiga, anak diharapkan mampu membuat bentuk binatang buas dari lego, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun.
- 6) Pada pos keempat, anak diharapkan mampu Mencari bola bergambar binatang buas di dalam keranjang, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) yang sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun
- 7) Setelah melewati semua rintangan, anak dapat mengambil harta karun dari dalam peti sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun
- 8) Pada tahap terakhir, anak diharapkan mampu menghitung dan menegelompokkan semua bola sesuai dengan warna dan gambarnya

## **Siklus II Tindakan I**

Implementasi penerapan permainan mencari harta karun dengan tema pembelajaran yaitu tanaman dengan subtema buah-buahan, adalah melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Anak dibagi menjadi 4 kelompok, satu kelompok anggotanya terdiri dari 4-5 anak
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan peta harta karun sebagai petunjuk untuk mendapatkan harta karun
- 3) Pada pos pertama, setiap anak diharapkan mampu mencari bola bergambar buah-buahan di dalam keranjang yang warna dan gambarnya sesuai dengan yang tercantum dalam petunjuk pada peta harta karun, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*)
- 9) Pada pos kedua, anak diharapkan mampu melewati rintangan labirin buah sesuai aturan bermain. setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun.
- 4) Pada pos ketiga, anak diharapkan mampu mencari dan menemukan bola bergambar buah-buahan yang tergantung di pohon, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun.
- 5) Pada pos keempat, setiap anak diharapkan mampu melewati rintangan permainan tapak gunung sesuai aturan bermain, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun.
- 6) Setelah melewati semua rintangan, anak dapat mengambil harta karun dari dalam peti sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun
- 7) Pada tahap terakhir, anak diharapkan mampu menghitung dan menegelompokkan semua bola sesuai dengan warna, gambar, dan ukurannya

## **Siklus II Tindakan II**

Implementasi penerapan permainan mencari harta karun dengan tema pembelajaran yaitu tanaman dengan subtema sayur-sayuran, adalah melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Anak dibagi menjadi 4 kelompok, satu kelompok anggotanya terdiri dari 4-5 anak
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan peta harta karun sebagai petunjuk untuk mendapatkan harta karun
- 3) Pada pos pertama, setiap anak diharapkan mampu mencari bola bergambar sayur-sayuran di dalam keranjang yang warna dan gambarnya sesuai dengan yang tercantum dalam petunjuk pada peta harta karun, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*)
- 4) Pada pos kedua, anak diharapkan mampu melewati rintangan labirin angka sesuai aturan bermain. setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun.
- 5) Pada pos ketiga, anak diharapkan mampu Mencocokkan dan mencari perbedaan gambar, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun.
- 6) Pada pos keempat, setiap anak diharapkan mampu melakukan kegiatan kolase pada gambar sayur-sayuran, setelah selesai anak mengambil satu potongan gambar (*puzzle*) dan 5 buah bola yang warna dan gambarnya sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun.
- 7) Setelah melewati semua rintangan, anak dapat mengambil harta karun dari dalam peti sesuai dengan petunjuk pada peta harta karun
- 8) Pada tahap terakhir, anak diharapkan mampu menghitung dan menegelompokkan semua bola sesuai dengan warna, gambar, dan ukurannya



### 3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari 41 yang terletak di Jalan Sukagalih nomor 21 RT 04 RW 09 Kelurahan Cipedes Kecamatan Sukajadi Kota Bandung. Adapun subjek yang menjadi fokus penelitian ini adalah anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 10 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini merupakan cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran penerapan permainan mencari harta karun dalam kemampuan kecerdasan visual spasial anak. Teknik observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data aktivitas yang dilakukan guru dan anak selama proses pembelajaran melalui permainan mencari harta karun dan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kecerdasan visual spasial anak.

#### 2. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru pengajar sebagai mitra peneliti untuk mengetahui tentang pelaksanaan permainan mencari harta karun yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hopkins (Wiriaatmadja, 2006:117) bahwa “wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu didalam kelas dilihat dari sudut pandang orang lain”. Menurut Wiriaatmadja (2006:118) terdapat beberapa bentuk wawancara diantaranya wawancara terstruktur, wawancara setengah terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan bentuk wawancara terstruktur, yaitu dengan mempersiapkan terlebih dahulu bahan wawancara yang akan dilakukan. Materi wawancara mengenai pelaksanaan permainan mencari harta karun yang telah dilakukan seperti apa saja kendala yang dihadapi, bagaimana pelaksanaannya, apa hasilnya sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hasil dari wawancara dapat diketahui kendala-kendala yang dihadapi oleh guru selama pelaksanaan permainan

mencari harta karun untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara.

Tabel 3.2 Pedoman Waancara Sebelum Tindakan dan Sesudah Tindakan  
Penerapan Permainan Imajinatif Mencari Harta Karun terhadap Perkembangan  
Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini

Sub Variabel	Indikator	Pertanyaan
Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini	Strategi	1. Tindakan apa yang dilakukan oleh ibu guru pada saat proses pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak?
		2. Apakah melalui tindakan yang diberikan oleh ibu dalam pengembangan kecerdasan visual spasial, anak terlihat senang dan bersemangat?
		3. Apakah melalui penerapan pembelajaran yang ibu berikan, pengembangan kecerdasan visual spasial anak sudah tercapai?
		4. Kendala apa saja yang ibu alami dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak?
		5. Apakah sebelumnya ibu pernah melakukan kegiatan penerapan permainan imajinatif mencari harta karun terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial anak?
	Media	6. Apa saja sarana dan prasarana yang diberikan untuk menunjang kecerdasan visual spasial anak? 7. Apa saja fasilitas atau media yang diberikan untuk kegiatan pengembangan kecerdasan visual spasial anak?
Penerapan permainan imajinatif mencari harta karun terhadap perkembangan kecerdasan	Tanggapan guru dalam penerapan permainan imajinatif mencari harta karun	8. Bagaimana tanggapan ibu terhadap kegiatan penerapan permainan imajinatif mencari harta karun terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial anak? 9. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan

visual spasial anak	terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial anak	penerapan permainan imajinatif mencari harta karun terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial anak? 10. Bagaimana respon anak setelah diberikan kegiatan penerapan permainan imajinatif mencari harta karun terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial anak?
---------------------	--	---

### 3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan semua peristiwa yang terjadi dalam suatu kegiatan. Catatan lapangan pada penelitian ini memuat berbagai kegiatan yang dilakukan dalam permainan mencari harta karun.

Catatan lapangan dibuat oleh peneliti untuk menganalisis penerapan permainan mencari harta karun dan interaksi sosial antar anak yang diharapkan terjadi, dimana permainan tersebut menggunakan salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kerjasama kelompok. Catatan lapangan ini pun dapat merefleksikan tindakan yang telah dilakukan peneliti, apabila tidak mencapai target maka perlu dilakukan tindakan berikutnya.

Tabel 3.3 Catatan Lapangan

#### Penerapan Permainan Imajinatif Mencari Harta Karun Terhadap Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak

Tempat Penelitian/Sekolah :	
Tanggal Penelitian :	
Waktu :	
Kelompok/Kelas :	
Hasil Catatan Lapangan :	
Bandung, November 2019 Peneliti	

#### 4. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mempelajari dan mendalami berbagai dokumen yang berkaitan dengan penerapan permainan mencari harta karun dan peningkatan kecerdasan kecerdasan visual spasial anak. Dokumentasi awal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan skenario pembelajaran yang sudah dilaksanakan, data kemampuan anak sebelum penerapan permainan mencari harta karun serta portofolio anak.

Dokumentasi penerapan permainan mencari harta karun meliputi foto-foto kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Isi dokumentasi terkait dengan cara mengajar guru dan aktivitas anak pada penerapan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Selain itu foto-foto pembelajaran, dokumentasi yang digunakan adalah Rencana Kegiatan Harian (RKH), skenario pembelajaran, dan rekapitulasi penilaian kemampuan anak dalam setiap siklus.

### 3.5 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yaitu suatu alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2012: 2-3).

Kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti dikembangkan mengacu pada dimensi kecerdasan visual spasial Del Grande dan Morrow (1989) dan disesuaikan dengan peraturan menteri nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dan peraturan menteri nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD dengan indikator anak usia 5-6 tahun. Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek Variabel	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	Item	Teknik Pengambilan Data
Spatial sense (Kecerdasan Visual Spasial)	a. <i>Eye motor coordination</i> (Koordinasi mata dan gerak motorik)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan untuk mengkoordinasikan mata dengan bagian lain dari tubuh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat melakukan koordinasi mata-tangan pada saat mencari benda.</li> </ul>	1	Observasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat melakukan koordinasi mata-kaki dalam menirukan gerakan guru.</li> </ul>	2	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat melakukan koordinasi mata-kaki pada saat melewati rintangan.</li> </ul>	3	
	b. <i>Figure-ground perception</i> (Persepsi gambar berlatar belakang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan visual dalam mengidentifikasi gambar dengan latar belakang yang kompleks</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menemukan benda-benda.</li> </ul>	4	Observasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat mengidentifikasai benda-benda.</li> </ul>	5	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menentukan benda-benda yang sesuai dengan petunjuk.</li> </ul>	6	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan latar belakang yang berhubungan.</li> </ul>	7	
	c. <i>Perceptual constancy</i> (Kemantapan persepsi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan untuk mengenali angka atau benda dalam ruang, terlepas dari ukuran, posisi atau orientasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat mengetahui berapa banyak jumlah benda.</li> </ul>	8	Observasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna</li> </ul>	9	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan ukuran</li> </ul>	10	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menemukan benda-benda berdasarkan posisinya.</li> </ul>	11	

	<i>d. Position in space perception</i> (Posisi dalam persepsi ruang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan untuk mengaitkan posisi objek dalam ruang dengan objek itu sendiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat mengetahui letak suatu benda yang diamatinya.</li> </ul>	12	Observasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat mengetahui posisi letak suatu benda yang berada di dalam tempatnya masing-masing.</li> </ul>	13	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat mengetahui letak suatu benda (benda itu sendiri) di dalam ruangan setelah berganti ke ruangan lain.</li> </ul>	14	
	<i>e. Perception of spatial relationships</i> (hubungan persepsi spasial)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan untuk melihat dua atau lebih objek dalam kaitannya dengan benda itu sendiri atau kaitannya dengan benda lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menyebutkan letak suatu benda berdasarkan posisinya dengan benda lain.</li> <li>Anak dapat mengetahui hubungan posisi suatu benda dengan benda lain.</li> </ul>	15	Observasi
			16		
	<i>f. Visual discrimination</i> (Diskriminasi visual)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan antara atau di antara benda-benda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menemukan perbedaan antara satu benda dengan benda yang lain.</li> </ul>	17	Observasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menemukan persamaan antara satu benda dengan benda yang lain.</li> </ul>	18	
	<i>g. Visual memory</i> (Memori visual)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan untuk mengingat objek yang tidak lagi dalam pandangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menyebutkan kembali objek yang anak lihat sebelumnya.</li> </ul>	19	Observasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menggambarkan kembali objek yang anak lihat sebelumnya.</li> </ul>	20	

Sumber: Gardner (1982), Grande dan Morrow (1989) disesuaikan dengan peraturan menteri 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dan peraturan menteri 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD dengan indikator anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan kisi-kisi tersebut kemudian digunakan sebagai bahan untuk melakukan observasi kepada anak. Adapun format observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Pedoman Observasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun

Nama :

Usia :

No	Pernyataan	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat melakukan koordinasi mata-tangan pada saat mencari benda yang disembunyikan melalui petunjuk-petunjuk yang telah disediakan.				
2.	Anak dapat melakukan koordinasi mata-kaki dalam menirukan gerakan guru.				
3.	Anak dapat melakukan koordinasi mata-kaki pada saat melewati rintangan (terowongan, labirin, tangga majemuk, engklek/taplak gunung, dll)				
4.	Anak dapat menemukan benda-benda yang sesuai dengan petunjuk (misalnya mainan buah-buahan dalam keranjang).				
5.	Anak dapat mengidentifikasi benda-benda apa saja yang sesuai dengan petunjuk.				
6.	Anak dapat menentukan benda-benda apa saja yang sesuai dengan petunjuk.				
7.	Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan latar belakang yang berhubungan (misalnya mainan buah-buahan yang digantung di batang/ranting pohon, dll).				
8.	Anak dapat mengetahui berapa banyak jumlah benda yang harus ditemukan				
9.	Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna				
10.	Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan ukuran				
11.	Anak dapat menemukan benda-benda berdasarkan posisinya sesuai dengan petunjuk (misalnya mengambil benda yang posisinya berada di dalam keranjang, dll).				
12.	Anak dapat mengetahui letak suatu benda berdasarkan petunjuk yang diamatinya.				
13.	Anak dapat mengetahui posisi letak suatu benda yang berada di dalam				

Sherin Maudri Asy'ari, 2020

**PENERAPAN PERMAINAN IMAJINATIF Mencari Harta Karun Untuk Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	tempatya masing-masing. (misalnya benda yang ada di dalam keranjang, digantung di batang pohon, di dalam kotak hadiah, dll).				
14.	Anak dapat mengetahui letak suatu benda (benda itu sendiri) di dalam ruangan setelah berganti ke ruangan lain (misalnya setelah menemukan terowongan, anak mengetahui ke arah mana untuk menemukan kotak hadiah).				
15.	Anak dapat menyebutkan letak suatu benda berdasarkan posisinya dengan benda lain (misalnya kotak hadiah berada di sebelah kanan terowongan, dll).				
16.	Anak dapat mengetahui hubungan posisi suatu benda dengan benda lain (misalnya kotak hadiah berada di sebelah kanan terowongan, dan terowongan di sebelah kiri kotak hadiah).				
17.	Anak dapat menemukan perbedaan antara satu benda dengan benda yang lain yang tercantum dalam petunjuk yang telah disediakan (misalnya perbedaan buah anggur dan apel).				
18.	Anak dapat menemukan persamaan antara benda-benda yang tercantum dalam petunjuk yang telah disediakan.				
19.	Anak dapat menyebutkan kembali objek yang anak lihat sebelumnya. (misalnya mainan buah-buahan apa saja yang anak temukan sebelumnya).				
20.	Anak dapat menggambarkan kembali objek yang anak lihat sebelumnya.				

#### Keterangan

BB (Belum Berkembang) :	Anak belum mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain
MB (Mulai Berkembang) :	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain dengan bantuan guru
BSH (Berkembang Sesuai Harapan) :	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain secara mandiri
BSB (Berkembang Sangat Baik) :	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain secara mandiri dan mampu menjelaskan kegiatan bermain kepada temannya



### 3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dianalisis ke dalam bentuk deskriptif. Tahapan analisis data pada penelitian ini terdiri dari tiga tahap sesuai dengan pendapat Wardhani dan Wihardit (2008:2.31), yaitu:

#### 1. Reduksi Data

Pada tahap ini data diseleksi, difokuskan dan diorganisasikan sesuai dengan tujuan hipotesis penelitian. Reduksi data dimulai dari pembuatan rangkuman dari setiap data dengan tujuan agar mudah dipahami. Keseluruhan rangkuman data yang berupa hasil observasi, wawancara dan lapangan mengenai upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak melalui penerapan permainan mencari harta karun dikelompokkan berdasarkan kategori permasalahan yang diteliti.

#### 2. Mendeskripsikan Data

Data yang sudah terorganisasikan dideskripsikan menjadi bermakna. Mendeskripsikan data dapat dilakukan dalam bentuk narasi, grafik maupun tabel. Pada penelitian penerapan permainan mencari harta karun ini data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi yang menyeluruh pada setiap aspek penelitian kecerdasan visual spasial anak.

#### 3. Mempersiapkan Kesimpulan

Tahap terakhir ini merupakan penyiapan dalam bentuk pernyataan atau formula singkat berdasarkan paparan atau deskripsi yang telah dibuat. Data yang telah terkumpul dari penerapan permainan mencari harta karun diinterpretasikan berdasarkan teori pembelajaran kognitif untuk anak usia dini khususnya dalam kecerdasan visual spasial anak yang disesuaikan dengan hasil temuan di lapangan. Hasil interpretasi disajikan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

- 1) *Member check*, yakni memeriksa kembali karangan-karangan atau informasi data yang diperoleh selama proses observasi atau wawancara dengan nara sumber. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk menguji konsistensi informasi yang telah dituangkan. Data atau informasi dalam penelitian ini diperoleh dan dikonfirmasi dengan guru TK Kemala Bhayangkari 41.
- 2) *Triangulasi*, yakni memeriksa kebenaran data yang diperoleh dari penelitian dengan cara membandingkan dengan hasil orang lain yang ikut terlibat dalam pelaksanaan

permainan mencari harta karun. Sumber penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu guru kelompok B sebagai mitra peneliti dan anak kelompok B yang menjadi objek penelitian.

- 3) *Audit trail*, memeriksa catatan yang telah dibuat peneliti dan memeriksa kebenaran dari hasil penelitian penerapan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Pemeriksaan yang dilakukan dengan cara mendiskusikan dengan orang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih.
- 4) *Expert Opinion*, yaitu kegiatan validasi data dengan meminta nasihat kepada pakar atau orang yang ahli di bidang penelitian tindakan kelas. Peneliti meminta nasihat kepada pembimbing untuk memperoleh masukan dan arahan terhadap masalah-masalah yang timbul dalam semua tahapan kegiatan penelitian penerapan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak.