

**PENINGKATKAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MAZE PADA ANAK DI RA SABARIYAH
KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN
MEDAN AMPLAS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

OLEH

SRI WAHYUNI
NPM: 1501240113P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

**PENINGKATKAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MAZE PADA ANAK DI RA SABARIYAH
KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN
MEDAN AMPLAS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

OLEH

SRI WAHYUNI
NPM: 1501240113P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Dosen Pembimbing

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENINGKATKAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MAZE PADA ANAK DI RA SABARIYAH
KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN
MEDAN AMPLAS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

SRI WAHYUNI
NPM:1501240113P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Dosen Pembimbing

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

SURAT KETERANGAN ORISINIL



Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SRI WAHYUNI

NPM : 1501240113P

Prodi : Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“PENINGKATAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MAZE PADA ANAK RA SABARIYAH KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN MEDAN AMPLAS”** Merupakan karya asli saya, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiatisme maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Maret 2017
Hormat saya

SRI WAHYUNI

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga)
Hal : Skripsi a.n. SRI WAHYUNI

Yang Terhormat Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
di Medan

Assalamu alaikum wr..wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. SRI WAHYUNI yang berjudul: **“PENINGKATAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MAZE PADA ANAK RA SABARIYAH KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN MEDAN AMPLAS”** maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang Munaqasyah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah saya sampaikan atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih

Wassalamu’alaikum wr.wb

Pembimbing

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian Skripsi oleh:

Nama : SRI WAHYUNI
NPM : 1501240113P
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal
Judul : **Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas**

Medan Maret 2017

**DISETUJUI OLEH
PEMBIMBING**

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

KETUA JURUSAN

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

DEKAN

DR. Muhammad Qorib, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : PGRA
Jenjang : S1 (Strata Satu)
Ketua Program Studi : **Drs. Zulkarnein Lubis, MA**
Dosen Pembimbing : **Widya Masitah, S.Psi, M.Psi**

Nama Mahasiswa : SRI WAHYUNI
NPM : 1501240113P
Program Studi : PGRA
Judul Skripsi :
PENINGKATAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MAZE PADA ANAK RA SABARIYAH KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN MEDAN AMPLAS

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan

Medan Maret 2017

Diketahui/disetujui
Dekan

Ketua Program Studi

Pembimbing

DR. Muhammad Qorib, MA Drs. Zulkarnein Lubis, MA Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam tetap terarah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., karena dalam bimbingan Beliau kita mengenal Iman dan Islam sebagaimana pegangan hidup di dunia dan di akhirat. Adapun judul dari skripsi ini adalah **“PENINGKATAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MAZE PADA ANAK RA SABARIYAH KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN MEDAN AMPLAS”**

Skripsi ini disusun sebagai bukti bahwa mahasiswa mampu mengembangkan ilmu dan teori yang selama ini di dapat pada perkuliahan ke depan bentuk nyata dan dengan membuat satu program sederhana yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni. Selama dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini terkhusus dan peneliti ucapkan terimakasih kepada kedua orangtua ayahanda Dolok Martua Harahap dan Ibunda Hj. Ichwany Lubis yang telah membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang dan kepada kedua metua yaitu Ayah mertua H. Ramli J Hutasuhut dan ibu mertua Hj. Syamsiah Siregar dan khususnya buat suami H. Joni Ramli Jonain Hutasuhut dan yang selalu mendoakan setiap langkah peneliti serta dukungan baik moril maupun materil sehingga selesai laporan ini, kepada teman sejawat yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah menerima saya menjadi Mahasiswa Pendidikan Raudhatul Atfhal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

3. Bapak Zailani, S.PdI, MA sebagai wakil ketua Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Munawir Pasaribu, S,PdI, MA. sebagai Wakil Dekan III FAI yang membantu penulis dalam urusan skripsi
5. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA beserta staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
8. Suami tercinta dan keluarga atas dukungannya
9. Teman teman sejawat dan teman kolaborator yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan peneliti sebagai sumber data dan informasi
10. Pihak-pihak yang telah banyak membantu dan memberikan masukan kepada penulis selama masa studi hingga penyelesaian skripsi ini

Semoga Allah SWT tetap memberikan kekuatan, kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu perbaikan sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

Medan, Maret 2017
Hormat Saya
penulis

SRI WAHYUNI

ABSTRAK

NAMA: SRI WAHYUNI, NPM 1501240113P “Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas”

Latar belakang masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan visual spasial anak, kemampuan anak dalam bermain maze rendah, belum tercapainya hasil pembelajaran secara optimal, kurangnya media dalam bermain maze Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas peneliti yaitu kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II dengan jumlah anak sebanyak 17 anak dengan 10 anak laki-laki dan 7 anak Perempuan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian dilakukan melalui 3 siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa visual spasial anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan media bermain maze pada RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas Tahun ajaran 2015/2017, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian pada setiap siklus; prasiklus visual spasial anak sangat rendah yaitu hasil persentase rata-rata sebesar 26,5%, pada siklus 1 hasil persentase rata-rata sebesar 41%, pada siklus 2 hasil persentase rata-rata sebesar 57,5% dan pada siklus 3 rata-rata sebesar 85%.

Kata kunci: Visual spasial, bermain maze

ABSTRACT

NAME: SRI WAHYUNI, NPM 1501240113P Improved Visual Spatial Maze Kids Through Play Activity In Children Village Harjosari Sabariyah RA II district of Medan Sandpaper

The background of this research problem is the poor ability of visual-spatial children, children's ability to play maze low, yet the achievement of learning outcomes optimally, the lack of media in a play maze This research is a class act done in class researchers that group B RA Sabariyah Village Harjosari II with the number of children as many as 17 children with 10 boys and 7 for girls.

Data analysis technique used is the test, observation, interviews and documentation. The study was conducted through a third cycle with four stages: planning, implementation, observation and reflection

Results showed that visual spatial can be enhanced by using the media play maze in RA Sabariyah Harjosari Village II District Medan Amplas 2015/2017 teachings of knowledge, it can be seen from the results in each cycle; prasiklus visual-spatial children is very low, the percentage of the average of 26.5%, in cycle 1 percentage yield on average by 41% in cycle 2 percentage yield on average by 57.5% and the average cycle 3 by 85%

Keywords: Visual Spatial, play maze

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rencana Pelaksanana Penelitian PTK.....	16
Tabel 2. Data Anak	18
Tabel 3. Sumber Data Guru	19
Tabel 4. Lembar Observasi Penelitian	21
Tabel 5. Personalia Penelitian	30
Tabel 7. Kondisi Anak Pada Prasiklus	31
Tabel 8. Perkembangan Visual Spasial anak Pratindakan	32
Tabel 9. Hasil Observasi Siklus 1	35
Tabel 10. Kondisi Anak Pada Tindakan Siklus 1	36
Tabel 11. Perkembang Siklus 1.....	37
Tabel 12. Hasil Observasi Siklus 2	41
Tabel 13. Kondisi Anak Pada Tindakan Siklus 2	42
Tabel 14. Perkembang Visual Spasial Anak Siklus 2	43
Tabel 15. Hasil Observasi Siklus 3	47
Tabel 16. Kondisi Anak Pada Tindakan Siklus 3	48
Tabel 17. Perkembang Visual Spasial Anak Siklus 3	49

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Visual Spasial Prasiklus.....	32
Grafik 2. Visual Spasial Anak Siklus 1.....	37
Grafik 3. Visual Spasial Anak siklus 2	43
Grafik 4. Visual Spasial Anak Siklus 3.....	49
Grafik 5. Perbandingan Visual Spasial Anal Prasiklus, Siklus 1, 2 dan 3..	52

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELOMPOK B

Nama sekolah : RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II

Kelompok : B

Siklus	Hari/tanggal	Waktu	Tema
I	Senin 23 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Selasa, 24 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 25 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis 26 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat, 27 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
II	Selasa 30 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 31 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis, 1 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat 2 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Sabtu, 3 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
III	Senin, 6 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Selasa, 7 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 8 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis 9 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat, 10 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan

Mengetahui
Kepala RA

Teman Sejawat

Peneliti

Sri Wahyuni Harahap, S.Sos

Enny Suryani, S.PdI

Sri Wahyuni

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 : RPPM Siklus 1
- Lampiran 3 : RPPM Siklus 1
- Lampiran 4 : Dokumentasi Siklus 1
- Lampiran 5 : APKG Siklus 1
- Lampiran 6 : Lembar Refleksi Siklus 1
- Lampiran 7 : RPPM Siklus 2
- Lampiran 8 : Dokumentasi Siklus 2
- Lampiran 9 : APKG Siklus 2
- Lampiran 10 : Lembar Refleksi Siklus 2
- Lampiran 11 : RPPM Siklus 3
- Lampiran 12 : Dokumentasi Siklus 3
- Lampiran 13 : APKG Siklus 3
- Lampiran 14 : Lembar Refleksi Siklus 3

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kemampuan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sebagai suatu proses, baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan akan melibatkan dan mengikutsertakan bermacam-macam komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendidikan berlangsung seumur hidup sejak anak lahir sampai akhir hayat. Pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini terdapat di dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disebut PAUD, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pendidikan non formal. Lembaga tersebut turut serta dalam program Pendidikan Nasional (PAUD) yaitu suatu upaya untuk meletakkan dasar pendidikan kearah sikap, pengetahuan, keterampilan, berbahasa serta kesehatan jasmani dan rohani yang nantinya sangat diperlukan dalam hidup bermasyarakat serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Pada masa usia dini, selain bermain sebagai bentuk kehidupan dalam kecakapan memperoleh keterampilannya, anak-anak juga sudah dapat menerima berbagai pengetahuan dalam pembelajaran secara akademis untuk persiapan

¹Dikdasmen, *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kemendiknas, 2010), h. 28.

mereka memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Pada masa ini, anak-anak mengalami masa peka atau masa sensitif dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan.

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), maupun kemampuan emosi, kemampuan jamak (*multiple intelligences*), maupun kemampuan spritual.²

Salah satu kecerdasan yang menarik perhatian peneliti adalah visual spasial yaitu kecerdasan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Bagi anak-anak memiliki kecerdasan, misalnya menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya atau menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi. Pentingnya kecerdasan visual spasial bagi anak karena anak yang memiliki kemampuan spasial dapat mengenali identitas objek ketika objek tersebut ada dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dengan sebuah obyek dan anak dengan kecakapan ini mampu menerjemahkan bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi.

Anak-anak ini memiliki kemampuan, misalnya menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya atau menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi, seperti dijumpai pada orang dewasa yang menjadi pemahat patung atau arsitek suatu bangunan. Visual-spasial adalah kemampuan seseorang yang lebih peka terhadap ruang dan gambar. Biasanya anak yang memiliki kecerdasan ini adalah anak yang memiliki kemampuan untuk memvisualkan gambar didalam pikirannya atau seorang anak yang dapat menyelesaikan masalah atau menemukan suatu jawaban dengan memvisualkan bentuk atau gambar.

²Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Rosdakarya, 2014), h. 22.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas bahwa kemampuan anak masih rendah khususnya dalam visual spasialnya hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas menggambar, kurangnya kreativitas anak, kemampuan anak dalam membuat coretan masih rendah, anak belum mampu membuat prakarya dengan baik, dengan adanya masalah tersebut maka peneliti menggunakan kegiatan bermain maze dalam meningkatkan kemampuan visual spasial anak. Permainan maze adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dapat juga dikatakan permainan mencari jalan keluar sehingga anak bisa menemukan jalan keluarnya. Maze adalah sesuatu yang sangat rumit dan berbelit-belit.³

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti tentang visual spasial anak dengan menggunakan kegiatan bermain maze dalam bentuk penelitian Tindakan Kelas dengan menganalisisnya dalam karya ilmiah dengan judul penelitian “**Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas**”. Alasan penggunaan permainan maze karena kemampuan anak menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot indah dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari. Kegiatan ini merujuk pada Kurikulum RA Tahun 2011 dalam bidang pengembangan motorik dengan indikator memperkenalkan dan melatih gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil.⁴

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

³Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 298.

⁴Depdiknas, *Kurikulum 2003 Standar Komputer TK dan RA* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, 2007), h. 11

1. Kemampuan anak dalam menggambar masih rendah
2. Kemampuan anak menyesuaikan warna belum tepat
3. Kemampuan anak meletakkan benda-benda belum efektif

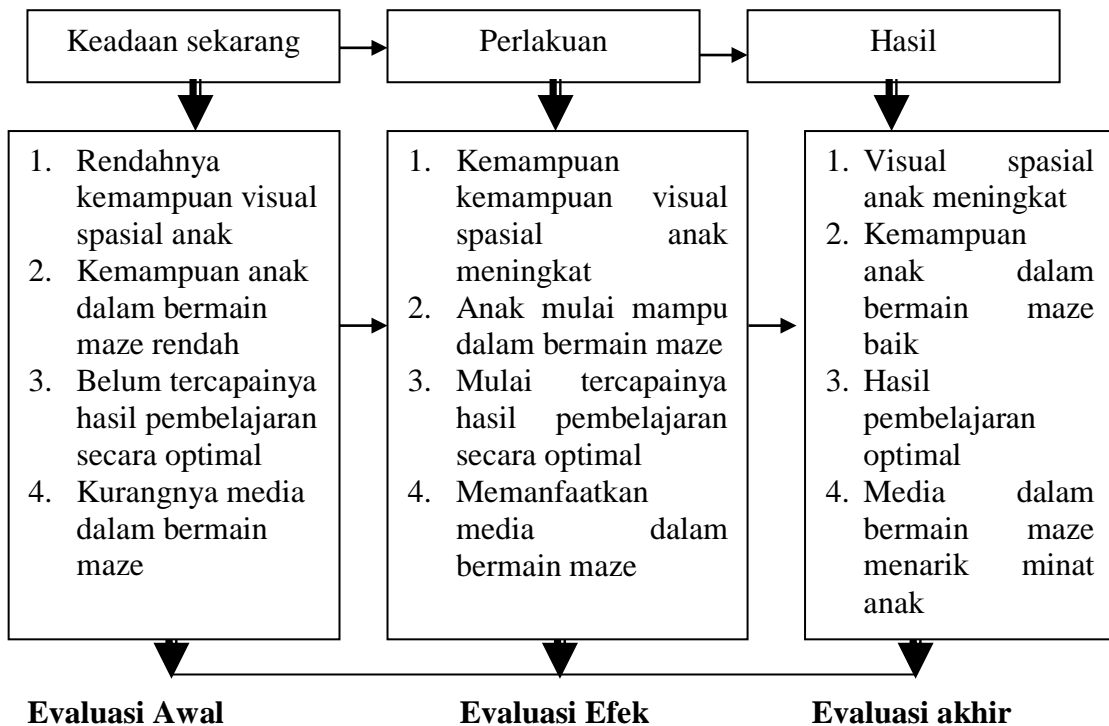
C. Perumusan Masalah

Berdasarkan berbagai identifikasi masalah di atas, dan agar proses pembelajaran berjalan efektif dan terarah, maka penulis merumuskan permasalahannya yaitu apakah visual spasial anak meningkat melalui kegiatan bermain maze pada anak di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas?

D. Cara Memecahkan Masalah

Cara memecahkan masalah dalam PTK ini adalah bermain dalam meningkatkan visual spasial anak dengan kegiatan bermain maze. Adapun gambar pemecahan masalah dalam penelitian ini dapat digambarkan pada skema sebagai berikut:

Diagram I Kerangka Pemecahan Masalah



E. Hipotesis Tindakan

Rumusan hipotesis tindakan dalam PTK ini adalah: “melalui kegiatan bermain maze pada anak di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas dapat meningkatkan visual spasial anak”.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas adalah “untuk mengetahui peningkatan visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze pada anak di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas agar anak dapat pengembangan memiliki kemampuan dalam menggambar, kemampuan anak menyesuaikan warna dan kemampuan anak meletakkan benda-benda.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terbagi dua diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka penyelenggara pendidikan serta pentingnya proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan perencanaan matang, kelengkapan alat dan media pembelajaran yang digunakan, sarana dan prasarana belajar dan pemenuhan kebutuhan penyelenggaraan proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Bahan masukan

a. Bagi Anak

- 1) Sebagai motivasi bagi anak untuk melakukan gerakan visual spasial anak dengan bermain.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik anak dengan kegiatan bermain maze dan menambah kreativitas anak.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan masukan dalam penggunaan gaya belajar bagi anak usia dini

- 2) Menambah wawasan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan visual spasial anak.

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.
- 2) Pengaplikasian teori yang telah diperoleh sehingga dimungkinkan semangat kerja warga sekolah semakin tinggi dan efisien.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menjadi bahan dan landasan dalam mengembangkan gaya belajar yang bervariasi yang akan meningkatkan visual spasial anak.
- 3) Sebagai referensi bagi peneliti dalam mengembangkan kemampuan visual spasial anak dan sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan datang.

3. Manfaat akademis

Sebagai bahan sumbangan bagi pengembangan Ilmu pengetahuan dengan permasalahan perkembangan visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Visual Spasial Anak

1. Pengertian Visual Spasial Anak

Kemampuan menurut Poerwadarminta adalah “mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan, kekuatan.”⁵

Kemampuan menurut Slameto adalah “kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui / menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat”⁶

Visual-spasial merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan kepekaan menangkap gradasi warna, kepekaan terhadap bentuk yang mirip dan berbeda, kesenangan membuat bangunan dari mainan keakuratan mengenal arah, membuat bentuk dengan gambar dan jiplakan dan ruangan.⁷

Kemampuan visual spasial menurut Cample, dan Dickinson sebagaimana dikutip Khadijah menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kemampuan visual spasial yaitu belajar kelompok, mengerjakan tugas proyek, resolusi konflik, mencapai consensus, tanggungjawab pada diri siendirim berteman dalam kehidupan sosial dan atau pengenalan jiwa orang lain.⁸

Menurut Amstrong (dalam Sujiono) berpendapat bahwa visual spasial adalah kemampuan untuk memvisualisasikan gambaran didalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berfikir dalam bentuk

⁵W.J.S Poerwadarmita, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Jakarta: Indeks, 2007), h. 742.

⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 56.

⁷Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 298.

⁸Khadijah, *Media Pembelajaran ANak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h.

visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.⁹

Sedangkan menurut Samsudin visual spasial merupakan kemampuan seseorang untuk melihat secara visual/ruang. Seorang memiliki kemampuan ini cenderung berfikir dalam pola-pola yang berbentuk gambar. Anak usia dini sangat menyukai melihat peta, bagan, gambar, video, film, sebagai media untuk belajar.¹⁰

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual spasial adalah kemampuan untuk membentuk suatu gambaran tentang tata ruang didalam pikiran. Anak-anak dengan kemampuan visual-spasial yang tinggi cenderung berfikir secara visual. Mereka kaya khayalan internal (*internal imagery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif. Orang dewasa dan anak-anak dengan kemampuan visual-spasial tinggi memiliki kepekaan dalam mengobservasi dan memiliki kemampuan untuk berfikir dalam gambar. Kemampuan ini memungkinkan untuk bisa membayangkan bentuk-bentuk geometri atau tiga dimensi dengan mudah.

2. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Visual Spasial

Menurut Sujiono menguraikan bagaimana mengembangkan cara kemampuan visual spasial pada anak sebagai berikut:

- a. Mencoret-coret, untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan mencoret-coret terlebih dahulu. Mencoret biasanya dimulai sejak anak berusia sekitar 18 bulan, tapi pada dasarnya kegiatan mencoret merupakan sarana anak mengekspresikan diri. Meskipun coretannya belum tentu langsung terlihat isi pikirannya. Selain itu kegiatan ini dapat melatih koordinasi tangan-mata anak.
- b. Menggambar dan melukis, kegiatan menggambar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan biaya yang relatif murah. Sediakan alat-alat yang diperlukan, seperti kertas, pensil warna, dan krayon. Biarkan anak melukis atau menggambar apa yang ia inginkan dan sesuai imajinasinya dan kreativitasnya. Karena menggambar dan melukis adalah ajang bagi anak untuk mengekspresikan diri.

⁹Yuliani Nuraini Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), 58

¹⁰Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Litera Prenada Media Group, 2008), h. 17.

- c. Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan menuntut kemampuan anak memanipulasi bahan. Kreativitas dan imajinasi anakpun terlatih karenanya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.
- d. Mengunjungi berbagai tempat, dapat memperkaya pengalaman visual spasial anak. Seperti mengajaknya ke museum, kebun binatang, menempuh perjalanan alam lainnya.
- e. Melakukan permainan konstrutif dan kreatif, sejumlah permainan seperti membangun konstruksi dengan menggunakan balok, puzzle, permainan rumah-rumahan, atau peralatan video, film, peta, atau gambar
- f. Mengatur dan merancang, kejadian anak untuk mengatur dan merancang juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang dirumah. Seperti ikut menata kamar tidurnya. Kegiatan ini dapat meningkatkan kepercayaan diri anak bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.
- g. Pengenalan informasi visual, informasi visual mengacu pada pesan pengetahuan yang dituangkan dalam bentuk nonverbal. Pesan pengetahuan disampaikan dalam bentuk grafik/ diagram dan denah.¹¹

Menurut Ahmad Susanto, bahwa pengembangan visual spasial anak dapat dilakukan dengan:

- a. Mengenali benda-benda sehari-hari
- b. Membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks
- c. Mengetahui benda ukuran, bentuk atau warnanya
- d. Mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah yang belum sempurna atau janggal
- e. Menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar dari seri lainnya
- f. Menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit
- g. Mengenali namanya sendiri bila tertulis
- h. Mengenali huruf dan angka.¹²

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan kemampuan visual spasial berhubungan erat dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan kemampuan visual-spasial tinggi anak akan mampu dalam mengobservasi dan memiliki kemampuan untuk berpikir dalam gambar.

¹¹Yuliani Nuraini Sujiono, h. 58.

¹²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam erbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 61.

3. Indikator Kemampuan Visual Spasial Anak Usia Dini

Anak yang mengalami perkembangan kemampuan visual spasial yang sangat menonjol kadang mengalami kesulitan mengidentifikasi simbol bahasa tertulis. Anak-anak mengerti simbol sebagai gambar dan melihatnya dari berbagai perspektif, yang hal tersebut tidak berlaku dalam dunia simbol linguistik. Kemampuan visual spasial memiliki indikator sebagai berikut;

- a. Individu yang cerdas secara visual (lebih) mudah membaca peta, gambar, grafik, dan diagram.
- b. Individu yang cerdas secara visual menonjol dalam seni lukis dan karya.
- c. Individu yang cerdas secara visual mampu memberikan gambaran visual yang jelas ketika memikirkan sesuatu.
- d. Individu yang cerdas secara visual mampu menggambar sosok orang atau benda menyerupai aslinya.
- e. Individu yang cerdas secara visual menyukai film, video, slide, gambar atau foto.
- f. Individu yang cerdas secara visual menikmati permainan yang membutuhkan ketajaman, seperti zigzaw, maze.
- g. Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, dan mampu memadukan warna dengan lebih baik daripada anak-anak sebayanya.
- h. Anak suka menjelajahi lokasi disekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda yang ada disekitarnya. Serta cepat menghafal letak benda-benda.
- i. Anak menyukai balok tau benda lain untuk membuat suatu bangun benda, seperti mobil, rumah, pesawat, ataupun yang diinginkan anak. Mengacu dari berbagai uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual spasial anak yang diperoleh adalah dapat meningkatkan minat belajar anak, meningkatkan daya ingat anak, mampu memecahkan masalah, dan lebih tertarik dalam pembelajaran.¹³

Indikator Kemampuan Visual Spasial Anak Usia Dini

- a. Anak menonjol dalam kemampuan menggambar, mampu menunjukkan detil unsur daripada anak-anak sebayanya.
- b. Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, serta cepat dan mampu memadukan warna dengan lebih baik daripada anak-anak sebayanya.
- c. Anak suka menjelajah lokasi di sekitarnya dan memperhatikan tata letakbenda-benda disekitarnya, sertacepat menghafal letak benda-benda.

¹³Samsudin, *Op.cit.*, h. 56.

- d. Anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangun.
- e. Anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar.
- f. Anak suka mewarnai berbagai gambar yang ada di buku, menebalkan garisnya dan menirunya.
- g. Anak menikmati bermain kolase dari berbagai unsure
- h. Anak memperhatikan berbagai jenis grafik, peta dan diagram.
- i. Anak menikmati foto-foto dialbum
- j. Anak senang bercerita tentang mimpinya.
- k. Anak senang dengan profesi yang terkait dengan penggunaan kemampuan visual spasial secara optimal seperti pelukis.
- l. Anak dapat merasakan pola-pola sederhana dan mampu menilai pola mana yang lebih bagus dari pola lainnya.¹⁴

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual spasial muncul pada masa kanak-kanak. Anak-anak yang cerdas dalam visual spasial peka terhadap bentuk dan peristiwa, mampu merekam bentuk-bentuk tersebut dalam memorinya, menggambar atau menyatakan dalam kata-kata. Anak-anak dapat mendiskripsikan peristiwa dengan urutan-urutan jelas dan terperinci. Anak-anak yang cerdas dalam visual spasial mampu melihat bentuk, warna, gambar, tekstur secara detail dan akurat.

B. Bermain Maze

1. Pengertian Bermain Maze

Musfiroh mengatakan bahwa:

Bermain adalah kebutuhan. Kegiatan bermain maze dapat dilakukan kapanpun sekehendak anak. Ketika melihat pasir misalnya anak dapat bermain dan melakukan apa yang diinginkan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain penting bagi kehidupan anak dalam bereksperimen, berkesplorasi serta dapat memberikan kepuasan tersendiri dalam diri anak tanpa ada tekanan.¹⁵

Vygotsy dalam Naughton dalam Sujiono juga percaya bahwa dengan bermain dapat membantu perkembangan kemampuan emosional secara langsung.¹⁶

¹⁴Howard Gardner, *Kecerdasan Majemuk dan Teori dan Praktik*, (Jakarta: Indonesia, 2008), h. 67.

¹⁵Tadkiroatun Musfiroh, h. 12.

¹⁶Yuliani Nuraini Sujiono, h. 54

Pengertian bermain adalah melakukan suatu perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak).¹⁷ Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam bergerak.

Permainan maze adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dapat juga dikatakan permainan mencari jalan keluar sehingga anak bisa menemukan jalan keluarnya. Maze adalah sesuatu yang sangat rumit dan berbelit-belit. Dalam kehidupan sehari-hari, Maze dan labirin (labyrinth) seringkali dianggap sama, yaitu sebagai jalan yang kompleks dan membingungkan. Namun, secara teknis, maze dibedakan dari labirin. Labirin memiliki sebuah rute yang berliku tetapi tidak memiliki cabang dan tidak dirancang untuk navigasi yang rumit. Sedangkan Maze memiliki jalur yang bercabang dengan tingkat kerumitan yang lebih tinggi. Dalam prakteknya, maze dapat dibangun dengan dinding dan ruangan, pagar, rumput, batang jagung, jerami, buku, batu warna-warni, batu-bata, rumput atau bidang tanaman seperti gandum atau jagung. Jalur dan dinding yang ada pada maze atau labirin telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain maze adalah permainan yang bagian-bagian maze berupa kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. Terdapat beberapa bentuk maze untuk anak-anak seperti bentuk lingkaran, mencari jejak rumah, menemukan jalan keluar untuk ke sekolah dan lain-lain. Mainan edukatif mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan baru dalam dunia anak dalam usia berapapun, di mana saat ikut dalam suatu permainan mereka sedang menemukan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah anak-anak lakukan sebelumnya .

¹⁷Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), h. 580-581.

2. Manfaat Bermain Bagi Anak

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Seain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat yang benar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Menurut Montolalu, dkk bahwa manfaat bermain bagi anak diantaranya:

- a. Bermain memicu kreativitas
Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya.
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak.
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
Tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, kerja sama, egois, simpatik, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial.
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih Empati
Empati adalah pengenalsan perasaan pikiran, dan sikap orang lain, dapat juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain.
- e. Bermain bermanfaat mengasah Pancaindra
Kelima indra, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan dan perabaan merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi.
- f. Bermain sebagai media Terapi (Pengobatan)
Anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya.
- g. Bermain itu melakukan penemuan
Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.¹⁸

Menurut Mutiah bahwa manfaat bermain bagi anak adalah:

- a. Melalui bermain akan menciptakan suatu kemampuan yang actual dimana hal ini disebut dengan *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Dengan ini kemampuan yang awalnya berupa potensi akan terealisasikan dalam perilakunya.
- b. Bermain memfasilitasi separasi (pemisah) pikiran daro objek dan aksi. Pemisahan antara makna dan objeknya merupakan persiapan untuk berfikir abstrak.
- c. Bermain akan mengembangkan penguasaan diri, anak akan bertindak dalam scenario dan tidak dapat sembarangan.¹⁹

¹⁸B.E.F, Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: UT, 2007), h.1.19- 1.23

¹⁹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 146.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang menngembirakan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupannya. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks

3. Karakteristik Bermain Anak

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak.

Karakteristik bermain anak menurut Montolalu adalah sebagai berikut:

- a. Bermain adalah sukarela. Permainan yang dilakukan anak adakah suatu kepuasan tersendiri karena tidak haru memenuhi tuntutan atau harapan dari luar, anak-anaklah yang menentukan perannya sendiri dalam bermain.
- d. Bermain adalah pilihan anak. Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain maze atau nonplay.
- e. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress.
- f. Bermain adalah simbolik. Bermain selalu haru menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.
- g. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan. Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda kejadian atau peristiwa.²⁰

²⁰*Ibid.*, h. 2.4

Menurut Raharjo bahwa karakteristik permainan pada masa anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif
- c. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lain
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya.
- e. Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil
- f. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.²¹

Berdasarkan karakteristik bermain di atas maka dapat diketahui bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain maze tanpa ada unsur paksaan dari manapun, dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain maze saat anak ingin melakukan, berorientasi pada proses, bukan pada hasil. Yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain maze, bukan bagaimana hasil permainan, menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain maze, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

²¹Budi Raharjo, *Aplikasi Teori Bermain Untuk Anak Usia Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 24.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Pada setting penelitian ini menjelaskan tempat dan waktu dilakukannya penelitian serta siklus PTK yang akan dilakukan.

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas.

2. Waktu Penelitian

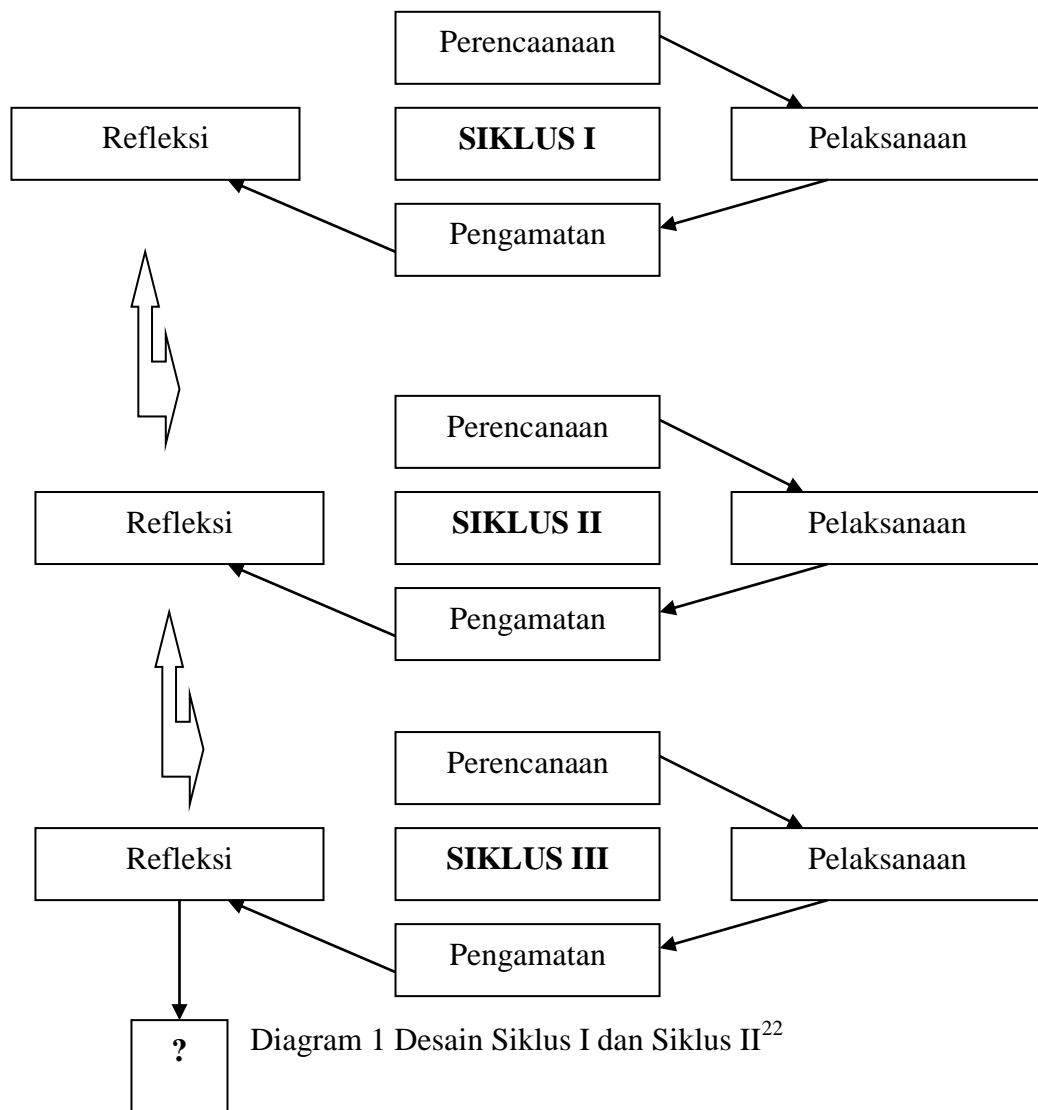
Rencana waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2016/2017, yaitu bulan Januari sampai bulan Maret 2017. PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif, adapun rencana pelaksanaan penelitian dapat diuraikan pada data tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rencana Pelaksanaan Penelitian PTK

No	Kegiatan	BULAN /MINGGU											
		Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	PERSIAPAN												
	Menyusun konsep perencanaan												
	Menyusun Instrumen												
2	PELAKSANAAN												
	Melakukan Tindakan Siklus I												
	Melakukan Tindakan Siklus II												
	Melakukan Tindakan Siklus III												
3	PENYUSUNAN LAPORAN												
	Menyusun konsep laporan												
	Penyempurnaan laporan												

3. Siklus Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pra penelitian. Kemudian melakukan PTK dengan satu siklus untuk melihat peningkatan kemampuan emosional melalui kegiatan bermain maze. Namun apabila pada siklus satu visual spasial anak belum berkembang seperti yang diharapkan, maka peneliti menambah satu siklus sampai visual spasial anak dengan pemanfaatan dengan bermain. desain siklus 1, 2 dan 3 tergambar diagram berikut:



²² Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksaran, 2008), h.

B. Persiapan PTK

Sebelum pelaksanaan PTK, dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu: merencanakan tema pembelajaran, membuat RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan), membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), menyediakan media dan sumber belajar, menyediakan alat observasi serta alat penilaian.

C. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik kelas kelompok B dengan jumlah siswa 17 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Tabel 2 Data Anak

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	2	3
1	Ahmad Rasyid	L
2	Azra Zahira	P
3	Nazla Azzahra	P
4	Syifa Nadira Adani	P
5	Gadiza Amirah	P
6	Zaidan Ferdiansyah Bago	L
7	M. Nazril Isnandar	L
8	M. Refan	L
9	Jesica Aurel	P
10	Hafiz Husni	L
11	M. Fahri	L
12	Faridz Al Fatan	L
13	Hasifa Maullina	P
14	M. Lutfi	L
15	Adjeng Ananda Kartika	P
16	Yazid Gafari	L
17	Daffa Arkana	L

D. Sumber Data

1. Anak

Jumlah seluruh anak yang belajar di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas adalah 17 orang dengan jumlah 10 orang anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

2. Guru

Jumlah guru yang mengajar di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas sebanyak 2 guru.

Tabel 3 Sumber Data Guru

No	Nama	Status
1	Sri Wahyuni, Hrp, S.Sos	Guru
2	Enni Suryani.S.PdI	Guru
3	Fitriana, S.PdI	Guru
4	Liza Mariza, S.PdI	Guru

3. Teman Sejawat dan Kolaborator

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan PTK adalah Enny Suryani, S.Pdi. dan kolaborator adalah Fitriana

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dokumen dan wawancara.

a. Observasi

Menurut Riduwan bahwa “Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.”²³

Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran dan peneliti melakukan

²³Riduwan, *Metode Riset*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 104.

penilaian terhadap visual spasial anak dengan bermain. Adapun langkah-langkah observasi yang dilakukan adalah:

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran
- 3) Melakukan pengumpulan data visual spasial anak dengan bermain.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan cara mengalir atau mengambil data-data dari catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti.²⁴ Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui visual spasial anak dengan bermain.

2. Alat Pengumpulan Data PTK

Alat pengumpulan data yang berupa observasi dilakukan pada saat siklus berlangsung dan tiap siklus direncanakan lima kali pertemuan.

a. Lembar Observasi

Dilakukan dengan bantuan teman sejawat sebagai guru kelas dengan lengkap dan instrument penilaian yang dimana observasi meliputi:

1) Aktivitas Guru

Memberikan appersepsi, mengkondisikan siswa, memberi contoh, melakukan eksperimen dan menyediakan dengan bermain

2) Aktivitas Anak

Memperhatikan penjelasan guru tentang aktivitas anak dalam menggunakan dengan bermain. Tahapan pengamatan dilaksanakan sejalan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti dan *observer* mengamati dan mencatat hasil peningkatan kemampuan anak dalam kognitif pada lembar observasi yang telah peneliti buat.

²⁴S. Nasution, *Metodologi Research Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksaran, 2008), h.

Tabel 4 Lembar Observasi Penelitian

No	Nama Anak	Kemampuan anak dalam menggambar				Kemampuan anak menyesuaikan warna				Kemampuan meletakkan benda-benda			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rasyid												
2	Azra Zahira												
3	Nazla Azzahra												
4	Syifa Nadira Adani												
5	Gadiza Amirah												
6	Zaidan Ferdiansyah Bago												
7	M. Nazril Isnandar												
8	M. Refan												
9	Jesica Aurel												
10	Hafiz Husni												
11	M. Fahri												
12	Faridz Al Fatan												
13	Hasifa Maullina												
14	M. Lutfi												
15	Adjeng Ananda Kartika												
16	Yazid Gafari												
17	Daffa Arkana												

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan foto kegiatan anak melakukan kegiatan bermain maze, daftar nilai untuk mencari data

yang lebih jelas. Dokumentasi ini digunakan untuk mencari data tentang nama anak dan jumlah anak.

c. Lembar Observasi

Lembar observasi menggunakan indikator dalam kisi-kisi instrument penelitian

F. Indikator Kinerja

Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerja penelitian adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan peningkatan visual spasial anak.

1. Anak

a. Unjuk kerja/demonstrasi

Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya mencapai 85%.

b. Pengamatan/Observasi

Keaktifan anak dalam menggunakan dengan bermain.

2. Guru

a. Dokumentasi: foto kegiatan anak

b. Daftar hadir

c. Pengamatan: hasil pengamatan guru kelas lain terhadap upaya peningkatan kemampuan emosional dalam pembelajaran dengan menggunakan dengan bermain.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini tindakan kelas ini digunakan analisis deskripif. Penggunaan analisis deskriptif adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai antara siklus I, II dan siklus III dengan indikator kerja paling sedikit 80% untuk meningkatkan visual spasial anak melalui dengan bermain.
2. Observasi maupun wawancara dengan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi.

3. Tabulasi data

Tabulasi data adalah membuat table-tabel yang berisikan data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan.

4. Menghitung rata-rata

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari nilai yang dimaksud.

Rumus:
$$\text{mean} \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

Mean = rata-rata

Σ = Jumlah

X_i = nilai x ke 1 sampai ke n

N = Jumlah skor

5. Menyajikan data

Penyajian data dapat dilakukan dengan mengklasifikasikan data yang diperoleh ke dalam tabel frekuensi dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \dots^{25}$$

Keterangan:

P = Anak Mengalami Perubahan

F = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh anak

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus yang berulang terdapat empat langkah dalam PTK yang merupakan satu siklus yaitu:

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

²⁵Rosmala Dewi, *Berbagai Masalah anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas 2006), h 188.

Dalam tahap ini dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis akar permasalahan, kemudian menetapkan tindakan pemecahannya. Kegiatan, yakni dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan media yang digunakan, dan membuat alat pengumpul data, termasuk menyiapkan pertanyaan untuk wawancara dengan guru pengamat (*observer*). Setelah berdiskusi dengan guru mengenai kemampuan anak pada proses pra siklus diperoleh gambaran tentang metode pembelajaran yang akan digunakan pada kemampuan visual spasial. Rancangan atau rencana kegiatan yang akan dilakukan pada prasiklus, antara lain:

- 1) Guru dan peneliti berdiskusi tentang bagaimana cara mengajarkan kemampuan visual spasial dengan menggunakan metode latihan.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Membuat media pembelajaran berupa untuk tindakan penelitian tindakan kelas
- 4) Membuat instrument untuk digunakan selama siklus penelitian tindakan kelas
- 5) Membuat sebuah lembar kerja anak digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan anak dalam kemampuan visual spasial

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat. Melaksanakan proses pembelajaran. Dengan menggunakan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Tindakan yang akan dilakukan pada prasiklus antara lain:

- 1) Membahas materi untuk bahan dalam penyampaian kemampuan visual spasial.
- 2) Menjelaskan cara membuat maze berdasarkan langkah-langkah pembelajaran.
- 3) Anak diberikan kesempatan untuk bermain maze.
- 4) Guru memberikan lembar kerja anak.

c. Tahap Pengamatan

Dalam tahap ini dilakukan pengamatan oleh guru *observer* terhadap rencana kegiatan harian dan terhadap kelangsungan proses pembelajaran melalui lembar pengamatan terhadap guru, pada tahap pengamatan yang dilakukan adalah:

- 1) Peneliti melakukan pengajaran sekaligus mengamati kegiatan pembelajaran kemampuan visual spasial dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.
- 2) Mengamati kegiatan anak dalam kemampuan visual spasial yang benar dengan bermain maze.

d. Tahap Analisis

Tahap analisis dalam siklus I ini dilakukan terhadap pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung apakah guru mengalami kendala-kandala dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan menganalisis anak dalam bermain dengan karet. Analisis dilakukan agar masalah-masalah yang dihadapi dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

e. Tahap Refleksi

Dalam tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap tahapan-tahapan yang telah dilalui. Menganalisis dan merefleksi perencanaan serta proses pembelajaran dan hasil belajar.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini dilakukan observasi pada siklus 2 langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Kegiatan selanjutnya peneliti membuat skenario pembelajaran, yakni dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan segala sesuatu yang akan dilaksanakan pada tahapan tindakan.
- 3) Menentukan pelaksanaan pembelajaran kegiatan siklus II
- 4) Mengulang-ulang pelajaran sehingga anak lebih faham
- 5) Menyusun lembar observasi aktivitas anak dalam pembelajaran

6) Memaksimalkan pembelajaran dengan bermain

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat. Melaksanakan proses pembelajaran. Dengan menggunakan langkah-langkah yang telah ditetapkan yaitu:

- 1) Menyiapkan/menata bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun.
- 2) Mengabsen dengan nyanyian, yang bertujuan agar anak dapat mengenal dan mengingat nama-nama teman-temannya dengan mudah.
- 3) Sebelum pelajaran dimulai guru membuat aturan main.
- 4) Memotivasi anak, yang terakhir penutup yang diakhiri dengan doa.

c. Tahap Pengamatan

Dalam tahap ini dilakukan pengamatan dan terhadap kelangsungan proses pembelajaran melalui lembar pengamatan terhadap aktivitas guru dan kegiatan anak

d. Tahap Analisis

Tahap analisis dalam siklus II ini dilakukan terhadap pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung apakah guru mengalami kendala-kandala dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan menganalisis anak dalam bermain dengan karet. Analisis dilakukan agar masalah-masalah yang dihadapi dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

e. Tahap Refleksi

Dalam tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap tahapan-tahapan yang telah dilalui. Menganalisis dan merefleksi perencanaan serta proses pembelajaran.

3. Siklus 3

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus 3 melakukan tindak lanjut pada pelaksanaan siklus 2. Pelaksanaan proses pembelajaran mengacu kepada RPPH yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Kegiatan selanjutnya peneliti membuat skenario pembelajaran, yakni dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan segala sesuatu yang akan dilaksanakan pada tahapan tindakan
- 2) Menyiapkan/menata bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun.
- 3) Kemudian guru mengabsen dengan nyanyian, yang bertujuan agar anak dapat mengenal dan mengingat nama-nama temannya dengan mudah.
- 4) Sebelum pelajaran dimulai guru membuat aturan main yang digali dari anak-anak sendiri.
- 5) Memberikan tanya jawab kepada anak-anak untuk mengetahui sejauh mana pemahanan anak dan yang terakhir penutup yang diakhiri dengan doa.
- 6) Bersama kolaborator berdiskusi untuk membahas hasil pengamatan, baik itu keaktifan anak dalam menjawab pertanyaan maupun keaktifan dalam bertanya, serta membahas seberapa besar perkembangan visual spasial anak yang terlihat.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat. Melaksanakan proses pembelajaran. Dengan menggunakan langkah-langkah yang telah ditetapkan

c. Tahap Pengamatan

Dalam tahap ini dilakukan pengamatan dan terhadap kelangsungan proses pembelajaran melalui lembar pengamatan terhadap guru dan aktivitas anak.

d. Tahap Analisis

Tahap analisis dalam siklus III ini dilakukan terhadap pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung apakah guru mengalami kendala-kandala dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan menganalisis anak

dalam bermain dengan karet. Analisis dilakukan agar masalah-masalah yang dihadapi dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

e. Tahap Refleksi

Dalam tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap tahapan-tahapan yang telah dilalui. Menganalisis dan merefleksi perencanaan serta proses pembelajaran.

I. Personalia Penelitian.

Tim penelitian yang terlibat dalam PTK ini adalah:

Tabel 5 Personalia Penelitian

No	Nama	Tugas	Jam kerja
1	Sri Wahyuni, Hrp, S.Sos	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisis Data	24 Jam
2	Enni Suryani, S.PdI	Kolabolator I (Penilai I)	24 Jam
3	Fitriana, S.PdI	Kolabolator II (Penilai I)	24 Jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum tindakan kelas ini dilaksanakan, maka peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelompok yang akan diberi tindakan, yaitu kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas Tahun Ajaran 2016/2017. Kondisi awal perlu diketahui agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan. Apakah benar kelompok ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti, yaitu meningkatkan visual spasial anak melalui bermain maze yang dilakukan guru.

Agar kondisi awal dapat diketahui maka peneliti mengadakan observasi yang bekerja sama dengan guru lain. Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan visual spasial anak belum sesuai harapan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebagai guru di kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas menunjukkan bahwa kemampuan anak masih rendah khususnya dalam visual spasialnya hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas menggambar, kurangnya kreativitas anak, kemampuan anak dalam membuat coretan masih rendah, anak belum mampu membuat prakarya dengan baik, dengan adanya masalah tersebut maka peneliti menggunakan kegiatan bermain maze dalam meningkatkan kemampuan visual spasial anak.

Tahap prasiklus adalah tahap dimana belum diterapkannya model pembelajaran dengan menggunakan maze. Pelaksanaan pembelajaran pada pra siklus untuk kelas B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas pada prasiklus ini. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh keaktifan dan kemampuan anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas sebelum diterapkannya bermain maze. Pada prasiklus ini, didapatkan informasi mengenai keaktifan dan kemampuan visual spasial anak RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas masih jauh dari harapan

Tabel 6 Hasil Observasi Kondisi Awal

No	Nama anak	Kemampuan anak dalam menggambar				Kemampuan anak menyesuaikan warna				Kemampuan meletakkan benda-benda			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rasyid		√			√					√		
2	Azra Zahira		√			√					√		
3	Nazla Azzahra	√					√				√		
4	Syifa Nadira Adani		√			√				√			
5	Gadiza Amirah	√					√				√		
6	Zaidan Ferdiansyah Bago			√		√				√			
7	M. Nazril Isnandar	√					√				√		
8	M. Refan	√				√						√	
9	Jesica Aurel		√			√				√			
10	Hafiz Husni	√						√					√
11	M. Fahri						√			√			
12	Faridz Al Fatan	√				√				√			
13	Hasifa Maullina		√					√				√	
14	M. Lutfi	√			√		√			√			
15	Adjeng Ananda Kartika				√			√					√
16	Yazid Gafari	√							√	√		√	
17	Daffa Arkana			√					√				

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 7 Kondisi Anak Pada Pratindakan

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n) (P) %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Kemampuan anak dalam menggambar	8	5	2	2	17
		47,06%	29,42%	11,76%	11,76%	
2	Kemampuan anak menyesuaikan warna	7	5	3	2	17
		41,17%	29,42%	17,65%	11,76%	
3	Kemampuan meletakkan benda-benda	7	5	3	2	17
		41,17%	29,42%	17,65%	11,76%	

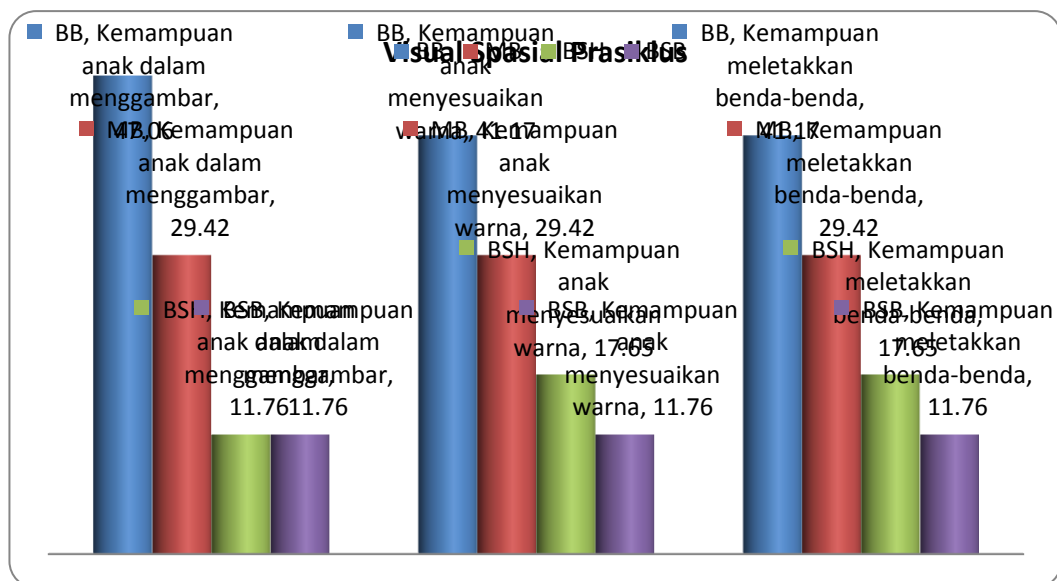
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa visual spasial anak dengan indikator:

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak dalam menggambar yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 8 orang anak (47,11%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,42%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (11,76%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11,76%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak menyesuaikan warna yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (41,17%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,42%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (117,65%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11,76%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan meletakkan benda-benda yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (41,17%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,42%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (117,65%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11,76%).

Bedasarkan data tabel di atas, persentase pencapaian tiap-tiap indikator dapat diuraikan pada grafik di bawah ini:



Pada tabel dan grafik diatas, maka persentase anak yang berkembang Sesuai Harapan (MB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Perkembangan Visual Spasial anak Pratindakan

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		BSH	BSB	
1	Kemampuan anak dalam menggambar	2	2	4
		11,76%	11,76%	23,52%
2	Kemampuan anak menyesuaikan warna	3	2	5
		17,65%	11,76%	29,41%
3	Kemampuan meletakkan benda-benda	3	2	5
		17,65%	11,76%	29,41%
Rata-rata				27,44%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan masih sangat rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian diperoleh data visual spasial anak dengan indikator

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak dalam menggambar yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (11,76%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11,76%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak menyesuaikan warna yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (117,65%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11,76%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan meletakkan benda-benda yaitu yang, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (117,65%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11,76%).

Berdasarkan data yang diperoleh pada kondisi awal diketahui bahwa visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze anak masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh yaitu rata-rata sebesar 27,44%, maka perlu

diadakan perbaikan pembelajaran melalui kegiatan bermain maze di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas pada siklus 1.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1

Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 23, 24, 25, 26, 27 Januari 2017 dengan tema Kendaraan dan sub tema kendaraan dan sub-sub tema mobil, kreta Api, Becak, Delman, dan Sepeda. Adapun deksripsi hasil data meliputi data tantang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan

Bersama teman sejawat peneliti:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan satu siklus dan RPPH sesuai tema Kendaraan dengan menggunakan media
- b. Menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian proses pembelajaran menyiapkan pedoman observasi, menyiapkan daftar nilai hasil pengamatan.
- c. Dalam pelaksanaan tahapan ini peneliti melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain maze dalam meningkatkan visual spasial anak
- d. Membuat lembar skenario perbaikan pembelajaran dan memeriksa kemungkinan terjadinya hambatan-habatan yang dilakukan dalam belajar.
- e. Mempersiapkan kegiatan anak melalui kegiatan bermain maze yang diawali dengan bernyanyi dan bercakap-cakap sesuai tema Kendaraan
- f. Menyiapkan media dan sumber belajar yang kreatif dan menarik sesuai dengan sub-sub tema
- g. Menyusun lembar observasi
- h. Menyusun lembar penilaian

2. Pelaksanaan Siklus 1

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan langkah-langkah berikut:

- a. Melakukan kegiatan pembukaan yang menyenangkan agar anak semangat dan gembira
- b. Guru bertanya bagaimana cara bermain maze
- c. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak yaitu cara melakukan permainan melalui kegiatan bermain maze

Dengan berpedoman pada RPPH yang telah disusun sebelumnya, maka langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Senin/23 Januari 2017

RPPH ke : 1

Sub-sub Tema : Mobil

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke garasi mobil

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju garasi mobil
4. Mengajak anak melipat bentuk mobil
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Selasa /24 Januari 2017

RPPH ke : 2

Sub-sub Tema : Kreta Api

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Stasiun Kreta Api

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Stasiun Kreta Api
4. Mengajak anak melipat bentuk Kreta Api
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Rabu/25 Januari 2017

RPPH ke : 3

- Sub-sub Tema : Becak
- Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Terminal Becak
- Langkah-langkah Kegiatan :
1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
 2. Menyiapkan media bermain maze
 3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Terminal Becak
 4. Mengajak anak melipat bentuk Becak
 5. Memberi penilaian hasil kerja anak
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Kamis/26 Januari 2017
- RPPH ke : 4
- Sub-sub Tema : Delman
- Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Terminal Delman
- Langkah-langkah Kegiatan :
1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
 2. Menyiapkan media bermain maze
 3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Terminal Delman
 4. Mengajak anak membuat hiasan delman
 5. Memberi penilaian hasil kerja anak
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Jumat/27 Januari 2017
- RPPH ke : 5
- Sub-sub Tema : Sepeda
- Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke balapan sepeda
- Langkah-langkah Kegiatan :
1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
 2. Menyiapkan media bermain maze
 3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju balapan sepeda
 4. Mengajak anak melipat bentuk ban sepeda
 5. Memberi penilaian hasil kerja anak

3. Pengamatan

Sebagai bahan intervensi tindakan dibantu oleh teman sejawat, dalam melakukan pengamatan/penelitian tentang visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze. Dalam tahap observasi ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak setelah mengikuti pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan oleh peneliti maka dijelaskan tentang visual spasial anak

Tabel 9 Hasil Observasi Siklus 1

No	Nama Anak	Kemampuan anak dalam menggambar				Kemampuan anak menyesuaikan warna				Kemampuan meletakkan benda-benda			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B
1	Ahmad Rasyid	√			√			√			√		
2	Azra Zahira		√				√			√			
3	Nazla Azzahra	√				√						√	
4	Syifa Nadira Adani		√		√				√				√
5	Gadiza Amirah		√						√	√			
6	Zaidan Ferdiansyah Bago			√		√							√
7	M. Nazril Isnandar	√			√		√			√			
8	M. Refan		√					√				√	
9	Jesica Aurel			√		√					√		
10	Hafiz Husni	√				√							√
11	M. Fahri								√		√		
12	Faridz Al Fatan	√							√			√	
13	Hasifa Maullina			√		√					√		
14	M. Lutfi								√	√			
15	Adjeng Ananda Kartika	√				√						√	
16	Yazid Gafari	√					√			√			
17	Daffa Arkana						√				√		

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 10 Kondisi Anak Pada Tindakan Siklus 1

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Kemampuan anak dalam menggambar	7	4	3	3	17
		41,17%	23,53%	17,65%	17,65%	
2	Kemampuan anak menyesuaikan warna	6	4	2	5	17
		35,3%	23,53%	11,76%	29,41%	
3	Kemampuan meletakkan benda-benda	5	5	4	3	17
		29,41%	29,42%	23,53%	17,64%	

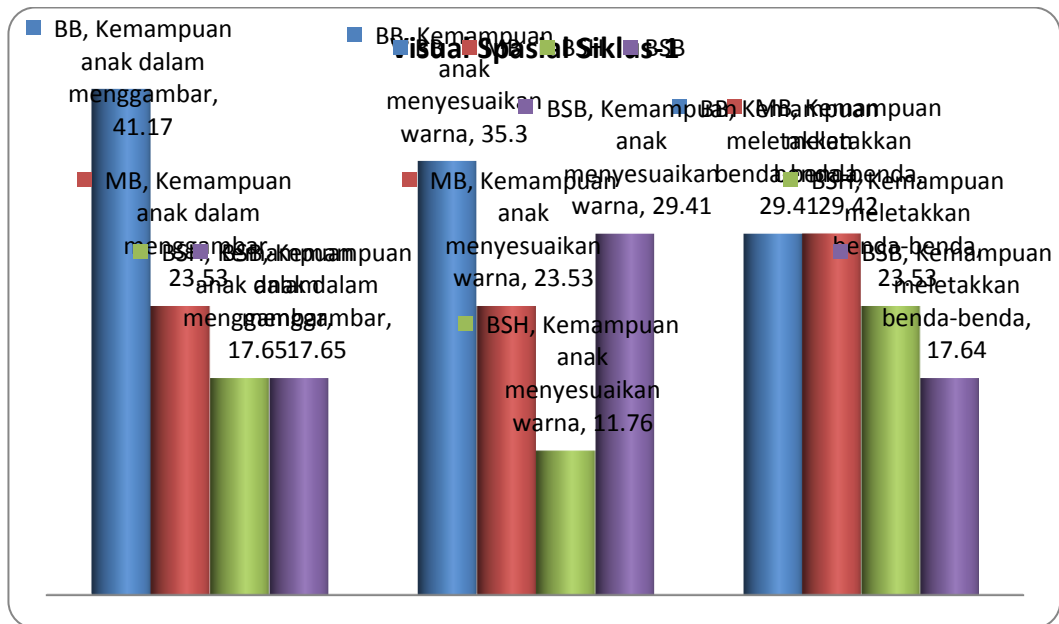
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa visual spasial anak dengan indikator

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak dalam menggambar yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (41,17%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (23,53%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (17,65%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17,65%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak menyesuaikan warna yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (35,3%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (23,53%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (11,76%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29,41%).

Visual spasial anak dengan indikator, kemampuan meletakkan benda-benda yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,53%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17,64%).

Bedasarkan data tabel di atas, persentase pencapaian tiap-tiap indikator dapat diuraikan pada grafik di bawah ini:



Persentase anak yang berkembang belum sesuai harapan dan belum berkembang dengan baik, kemudia data perkembangan anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkebang sangat baik (BSB) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11 Perkembangan siklus 1

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		BSH	BSB	
1	Kemampuan anak dalam menggambar	3	3	6
		17,65%	17,65%	35,30%
2	Kemampuan anak menyesuaikan warna	2	5	7
		11,76%	29,41%	41,17%
3	Kemampuan meletakkan benda-benda	4	3	7
		23,53%	17,64%	41,17%
Rata-rata				39,21%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kondisi siklus 1 pembelajaran melalui kegiatan bermain maze belum mencapai harapan dan masih rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian diperoleh data visual spasial anak dengan indikator:

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak dalam menggambar yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (17,65%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17,65%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak menyesuaikan warna yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (11,76%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29,41%).

Visual spasial anak dengan indikator, kemampuan meletakkan benda-benda yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,53%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17,64%).

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa visual spasial anak pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan adapun rata-ratanya adalah sebesar 39,21%, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui kegiatan bermain maze di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas.

4. Refleksi

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti dan kolaborator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah dan kendala pada pelaksanaan siklus 1. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan dan permasalahan tersebut untuk perbaikan pada siklus II. Hal ini dilakukan agar dapat terjadi peningkatan dalam kemampuan bermain maze pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain:

- a. Guru dalam menjelaskan penggunaan bermain maze pada kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadikan anak kurang memahami dan ketika pelaksanaannya banyak anak yang masih bingung

- b. Guru tidak memberikan contoh sehingga anak harus dijelaskan kembali satu-satu dan membuat waktu semakin lama. Hal ini menyebabkan waktu istirahat bagi anak tertunda.
- c. Dalam kegiatan inti hanya dilaksanakan satu kegiatan yaitu bermain maze. Anak yang menunggu giliran maju kedepan tidak ada kegiatan sehingga kelas menjadi ramai dan gaduh.
- d. Ada beberapa anak yang masih membutuhkan bantuan guru dalam kegiatan bermain maze

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih terdapat banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus II dapat berhasil. Oleh karena itu, direncanakan beberapa langkah langkah dalam pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan pada tindakan siklus II. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Guru memberikan penjelasan dengan lebih terperinci dan tidak terlalu cepat pada anak, sehingga anak dapat memahami penjelasan yang disampaikan guru.
- b. Guru memberikan contoh kegiatan bermain maze pada setiap pertemuan, sehingga anak tidak bingung pada saat pelaksanaan kegiatan dan waktu tidak banyak yang terbuang.
- c. Peneliti dan guru memberikan kegiatan lain pada anak yang menunggu giliran bermain maze, sehingga kelas menjadi lebih terkondisikan dengan baik.
- d. Anak yang belum dapat bermain maze diberikan motivasi dan bimbingan yang lebih agar dapat berhasil.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan, visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze pada anak kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, peningkatan visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze dilanjutkan pada siklus II dan dilakukan perbaikan agar tercapai keberhasilan sesuai dengan yang telah ditetapkan.

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2

Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 30, 31 Januari dan 1, 2, 3 Februari 2017 dengan tema Kendaraan sub tema kendaraan laut sub-sub tema Rakit, Perahu, Sampan, Kapal Layar Laut, dan Boat. Adapun deksripsi hasil data meliputi data tantang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan pembelajaran dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.
- b. Menyusun Rencana Kegiatan satu siklus dan RPPH sesuai tema Kendaraan
- c. Mempersiapkan kegiatan anak melalui kegiatan bermain maze yang diawali dengan bernyanyi dan bercakap-cakap sesuai tema Kendaraan
- d. Menyiapkan media dan sumber belajar yang kreatif dan menarik sesuai dengan sub-sub tema
- e. Menyusun lembar observasi
- f. Menyusun lembar penilaian

3. Pelaksanaan Siklus 2

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan kegiatan pembukaan yang menyenangkan agar anak semangat dan gembira
- b. Guru bertanya bagaimana cara bermain maze
- c. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak yaitu cara melakukan permainan melalui kegiatan bermain maze

Dengan berpedoman pada RPPH yang telah disusun sebelumnya, maka langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Senin/30 Januari 2017
- RPPH ke : 1
- Sub-sub Tema : Rakit
- Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Pelabuhan
- Langkah-langkah Kegiatan :
1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
 2. Menyiapkan media bermain maze
 3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Pelabuhan
 4. Mengajak anak menyusun pipet bentuk Rakit
 5. Memberi penilaian hasil kerja anak
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Selasa /31 Januari 2017
- RPPH ke : 2
- Sub-sub Tema : Perahu
- Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Pelabuhan
- Langkah-langkah Kegiatan :
1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
 2. Menyiapkan media bermain maze
 3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju pelabuhan Perahu
 4. Mengajak anak melipat kertas bentuk Perahu
 5. Memberi penilaian hasil kerja anak
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Rabu/1 Februari 2017
- RPPH ke : 3
- Sub-sub Tema : Sampan
- Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Pelabuhan
- Langkah-langkah Kegiatan :
1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
 2. Menyiapkan media bermain maze
 3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju pelabuhan Sampan

4. Mengajak anak membuat sabut bentuk sampan
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Kamis/2 Februari 2017

RPPH ke : 4

Sub-sub Tema : Kapal Layar

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Dermaga

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Dermaga
4. Mengajak anak membuat Kapal Layar dari sabut Kelapa
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Jumat/3 Februari 2017

RPPH ke : 5

Sub-sub Tema : Boat

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Dermaga

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Dermaga
4. Mengajak anak membuat bentuk boat dari kulit jeruk
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

3. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan oleh peneliti maka dijelaskan tentang visual spasial anak:

Tabel 12 Hasil Observasi Siklus 2

No	Nama Anak	Kemampuan anak dalam menggambar				Kemampuan anak menyesuaikan warna				Kemampuan meletakkan benda-benda			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B
1	Ahmad Rasyid	√				√							√
2	Azra Zahira			√						√			
3	Nazla Azzahra		√			√					√		
4	Syifa Nadira Adani			√				√				√	
5	Gadiza Amirah	√				√		√		√			
6	Zaidan Ferdiansyah Bago				√	√							√
7	M. Nazril Isnandar			√		√						√	
8	M. Refan	√						√		√			
9	Jesica Aurel				√	√		√					√
10	Hafiz Husni			√								√	
11	M. Fahri		√					√			√		
12	Faridz Al Fatan				√	√		√	√	√			
13	Hasifa Maullina		√					√			√		
14	M. Lutfi		√			√						√	
15	Adjeng Ananda Kartika			√				√		√			
16	Yazid Gafari				√							√	
17	Daffa Arkana				√			√					√

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 13 Kondisi Anak Pada Tindakan Siklus 2

No	Indikator	F1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n) (P) %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Kemampuan anak dalam menggambar	3	4	5	5	17
		17,65%	23,53%	29,41%	29,41%	
2	Kemampuan anak menyesuaikan warna	5	3	5	4	17
		29,41%	17,65%	29,41%	23,53%	
3	Kemampuan meletakkan benda-benda	4	4	5	4	17
		23,53%	23,53%	29,41%	23,53%	

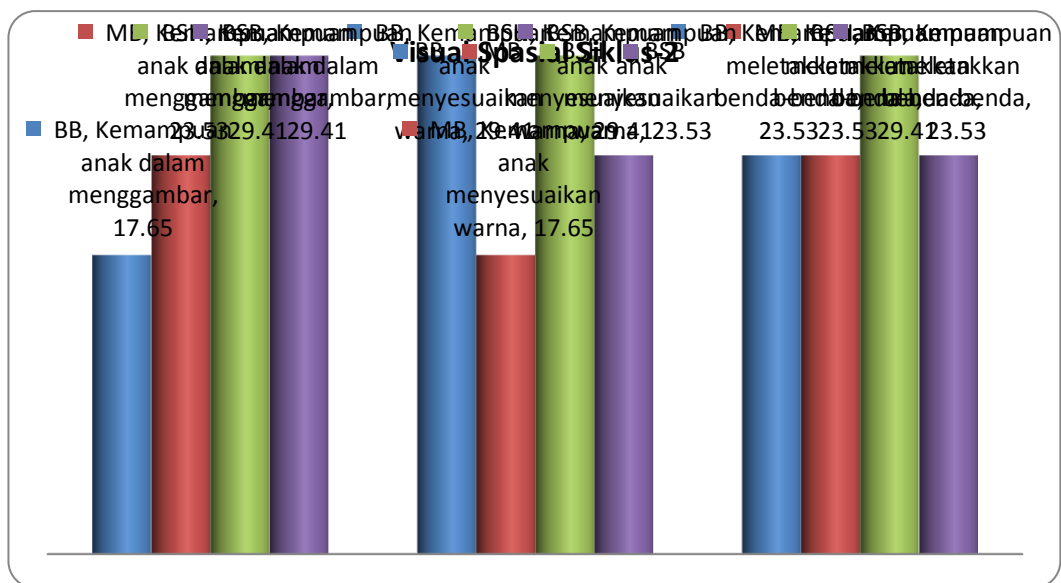
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa visual spasial anak siklus II dengan indikator:

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak dalam menggambar yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak (17,65%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (23,53%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29,41%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29,41%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak menyesuaikan warna yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (17,65%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29,41%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (23,53%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan meletakkan benda-benda yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (23,53%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (23,53%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29,41%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (23,53%).

Bedasarkan data tabel di atas, persentase pencapaian tiap-tiap indikator dapat diuraikan pada grafik di bawah ini:



Pada tabel dan grafik diatas, maka persentase anak yang berkembang Sesuai Harapan (MB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14 Perkembangan Visual Spasial Anak Siklus 2

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		BSH	BSB	
1	Kemampuan anak dalam menggambar	5	5	10
		29,41%	29,41%	58,82%
2	Kemampuan anak menyesuaikan warna	5	4	9
		29,41%	23,53%	52,94%
3	Kemampuan meletakkan benda-benda	5	4	9
		29,41%	23,53%	52,94%
Rata-rata				54,9%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran tindakan siklus II mengalami peningkatan. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian diperoleh data visual spasial anak dengan indikator.

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak dalam menggambar yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29,41%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29,41%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak menyesuaikan warna yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29,41%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (23,53%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan meletakkan benda-benda yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29,41%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (23,53%).

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa visual spasial anak siklus 2 belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan adapun rata-ratanya adalah sebesar 54,9% maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui

kegiatan bermain maze di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas pada siklus 3.

4. Refleksi

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti dan kolaborator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah dan kendala pada pelaksanaan siklus 2. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan dan permasalahan tersebut untuk perbaikan pada siklus III. Berdasarkan hasil pengamatan hambatan yang ditemukan I sama halnya dengan kendala yang ditemukan pada siklus 1, antara lain:

- a. Guru dalam menjelaskan cara bermain maze sudah mulai jelas akan tetapi masih ada anak yang kurang paham, misalnya kendaraan kreta api tidak mengerti dimana berhentinya.
- b. Guru tidak memberikan contoh pada saat pertemuan kedua pada masing masing indikator.
- c. Dalam kegiatan inti hanya dilaksanakan satu kegiatan yaitu bermain maze.
- d. Ada anak yang masih membutuhkan bantuan guru dalam kegiatan bermain maze

Pelaksanaan tindakan pada siklus II masih terdapat banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus III dapat berhasil. Oleh karena itu, direncanakan beberapa langkah langkah dalam pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan pada tindakan siklus III. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Guru memberikan penjelasan dengan lebih terperinci dan tidak terlalu cepat pada anak, sehingga anak dapat memahami penjelasan yang disampaikan guru berdasarkan sub-sub tema.
- b. Guru memberikan contoh kegiatan bermain maze pada setiap pertemuan, sehingga anak tidak bingung pada saat pelaksanaan kegiatan dan waktu tidak banyak yang terbuang.

- c. Peneliti dan guru memberikan tiap-tiap anak maze sehingga anak tidak terlalu lama menunggu giliran untuk bermain maze, sehingga kelas menjadi lebih terkondisikan dengan baik.
- d. Anak yang belum dapat bermain maze diberikan motivasi dan bimbingan yang lebih agar dapat berhasil.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan, visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze pada anak kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, peningkatan visual spasial anak menggunakan bermain maze dilanjutkan pada siklus 3.

D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 3

Siklus 1 dilaksanakan tanggal 6, 7, 8, 9, 10 Februari tahun 2017 dengan tema Kendaraan sub tema Kendaraan Udara sub-sub tema Pesawat, Helikopter, Balon Udara, Tentara Payung, dan Jet Tempur. Adapun deksripsi hasil data meliputi data tantang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan pembelajaran dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.
- b. Menyusun Rencana Kegiatan satu siklus dan RPPH sesuai tema transportasi
- c. Mempersiapkan kegiatan anak melalui kegiatan bermain maze yang diawali dengan bernyanyi dan bercakap-cakap sesuai tema alat transportasi
- d. Menyiapkan media dan sumber belajar yang kreatif dan menarik sesuai dengan sub-sub tema
- e. Menyusun lembar observasi
- f. Menyusun lembar penilaian

2. Pelaksanaan Siklus3

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan langkah-langkah berikut:

- a. Melakukan kegiatan pembukaan yang menyenangkan agar anak semangat dan gembira
- b. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak yaitu cara melakukan permainan melalui kegiatan bermain maze
- c. Melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada anak
- d. Guru memberi motivasi dan rasa percaya diri kepada anak.
- e. Guru bersama anak mengadakan refleksi terhadap tema pembelajaran.
- f. Guru bersama anak melakukan percobaan kegiatan bermain maze

Dengan berpedoman pada RPPH yang telah disusun sebelumnya, maka langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pada siklus 3 adalah sebagai berikut:

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Senin/6 Februari 2017

RPPH ke : 1

Sub-sub Tema : Pesawat

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Bandara

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Bandara
4. Mengajak anak membuat bentuk Pesawat
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Selasa /7 Januari 2017

RPPH ke : 2

Sub-sub Tema : Helikopter

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Bandara

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Bandara
4. Mengajak anak membuat bentuk Helikopter

5. Memberi penilaian hasil kerja anak

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Rabu/8 Februari 2017

RPPH ke : 3

Sub-sub Tema : Roket

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Bandara

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Bandara
4. Mengajak anak membuat bentuk Roket dari botol Aqua
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Kamis/9 Februari 2017

RPPH ke : 4

Sub-sub Tema : Balon Udara

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Bandara

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maze
2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Bandara
4. Mengajak anak membuat Balon Udara dari plastik dan benang
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Jumat/10 Februari 2017

RPPH ke : 5

Sub-sub Tema : Jet Tempur

Fokus Perbaikan : Maze mencari jejak ke Bandara

Langkah-langkah Kegiatan :

1. Menjelaskan kegiatan bermain maz

2. Menyiapkan media bermain maze
3. Mengajak anak memberi warna pada arah jalan menuju Bandara
4. Mengajak anak membuat bentuk Jet tempur
5. Memberi penilaian hasil kerja anak

3. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan oleh peneliti maka dijelaskan tentang visual spasial anak.

Tabel 15 Hasil Observasi Siklus 2

No	Nama Anak	Kemampuan anak dalam menggambar				Kemampuan anak menyesuaikan warna				Kemampuan meletakkan benda-benda			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B B	B B	M B	B S H	BS B
1	Ahmad Rasyid	√				√							√
2	Azra Zahira			√					√				
3	Nazla Azzahra		√			√				√			
4	Syifa Nadira Adani			√				√			√		
5	Gadiza Amirah	√				√		√	√				
6	Zaidan Ferdiansyah Bago				√	√							√
7	M. Nazril Isnandar			√		√					√		
8	M. Refan	√						√	√				
9	Jesica Aurel				√	√		√					√
10	Hafiz Husni			√								√	
11	M. Fahri		√					√		√			
12	Faridz Al Fatan				√	√		√	√				
13	Hasifa Maullina		√					√		√			
14	M. Lutfi		√			√					√		
15	Adjeng Ananda Kartika			√				√	√				
16	Yazid Gafari				√							√	
17	Daffa Arkana				√			√					√

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 16 Kondisi Anak Pada Tindakan Siklus 3

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n) (P) %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Kemampuan anak dalam menggambar	0	1	8	8	17
		0%	5,88%	47,06%	47,06%	
2	Kemampuan anak menyesuaikan warna	1	3	4	9	17
		5,88%	17,65%	23,53%	52,94%	
3	Kemampuan meletakkan benda-benda	1	3	4	9	17
		5,88%	17,65%	23,53%	52,94%	

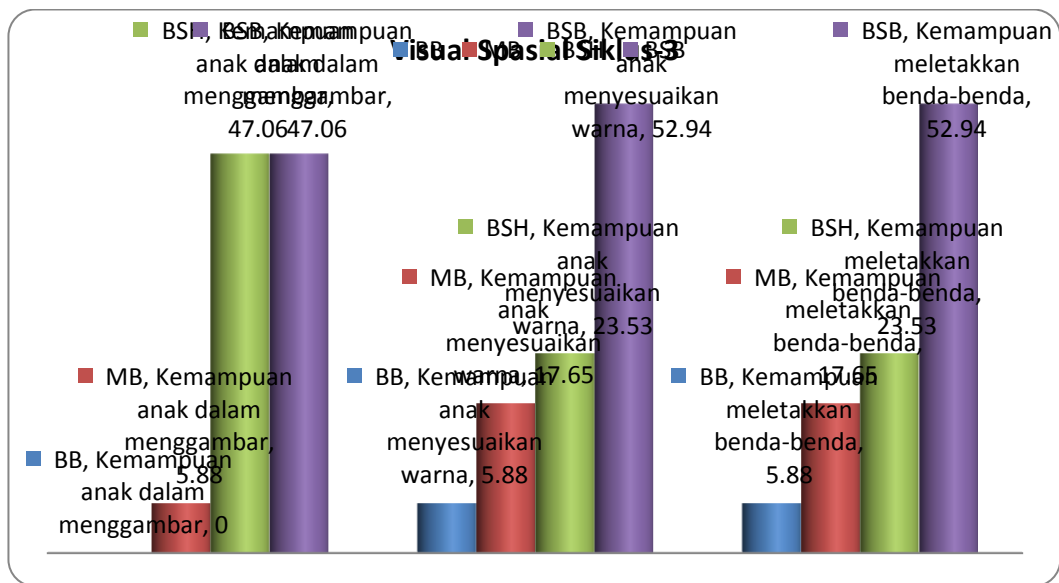
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak dalam menggambar yaitu yang belum berkembang (BB) sudah tidak ditemukan lagi, yang mulai berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (5,88%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 orang anak (47,06%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (47,06%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak menyesuaikan warna yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (6,88%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (17,65%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,53%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (52,94%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan meletakkan benda-benda yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (6,88%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (17,65%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,53%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (52,94%).

Bedasarkan data tabel di atas, persentase pencapaian tiap-tiap indikator dapat diuraikan pada grafik di bawah ini:



Pada tabel dan grafik diatas, maka persentase anak yang berkembang Sesuai Harapan (MB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 17 Perkembangan visual spasial anak Siklus 3

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		BSH	BSB	
1	Kemampuan anak dalam menggambar	8	8	16
		47,06%	47,06%	94,12%
2	Kemampuan anak menyesuaikan warna	4	9	13
		23,53%	52,94%	76,47%
3	Kemampuan meletakkan benda-benda	4	9	13
		23,53%	52,94%	76,47%
Rata-rata				82,35%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan masih sangat rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian diperoleh data visual spasial anak dengan indikator

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak dalam menggambar yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 orang anak (47,06%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (47,06%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan anak menyesuaikan warna yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang

anak (23,53%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (52,94%).

Visual spasial anak dengan indikator kemampuan meletakkan benda-benda yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,53%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (52,94%).

Dengan demikian berdasarkan data yang diperoleh pada tindakan siklus 3 tingkat pencapaian visual spasial anak sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dengan rata-rata 82,355%, maka penelitian hanya dilakukan pada siklus 3 dan tidak perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui kegiatan bermain maze di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi diatas, tindakan pada siklus 3 dikatakan telah berhasil. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase visual spasial anak dibandingkan dengan siklus-siklus sebelumnya. Rata-rata prosentase yang ditargetkan peneliti pun telah tercapai dengan maksimal.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi visual spasial anak dengan melalui kegiatan bermain maze pada anak kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas, telah mengalami peningkatan sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan bermain maze dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan tema anak terlihat lebih antusias dan senang. Dengan perbaikan yang telah dilakukan terhadap hambatan yang terjadi pada siklus 1, 2, pada tindakan siklus 3 kemampuan visual spasial anak telah mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze pada anak kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu >80%. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan peningkatan visual spasial melalui kegiatan bermain maze tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya lagi.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh pada kondisi awal diketahui bahwa visual spasial anak masih rendah yaitu rata-rata sebesar 27,44%, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui kegiatan bermain maze di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas pada siklus 1.

Pada siklus 1 tingkat pencapaian berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik masih rendah yaitu rata-rata 39,21%, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui kegiatan bermain maze di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas.

Pada tindakan siklus 2 tingkat pencapaian berkembang sesuai harapan, akan tetapi belum mencapai tingkat keberhasilan yaitu rata-rata 54,9% maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui kegiatan bermain maze di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas pada siklus 3.

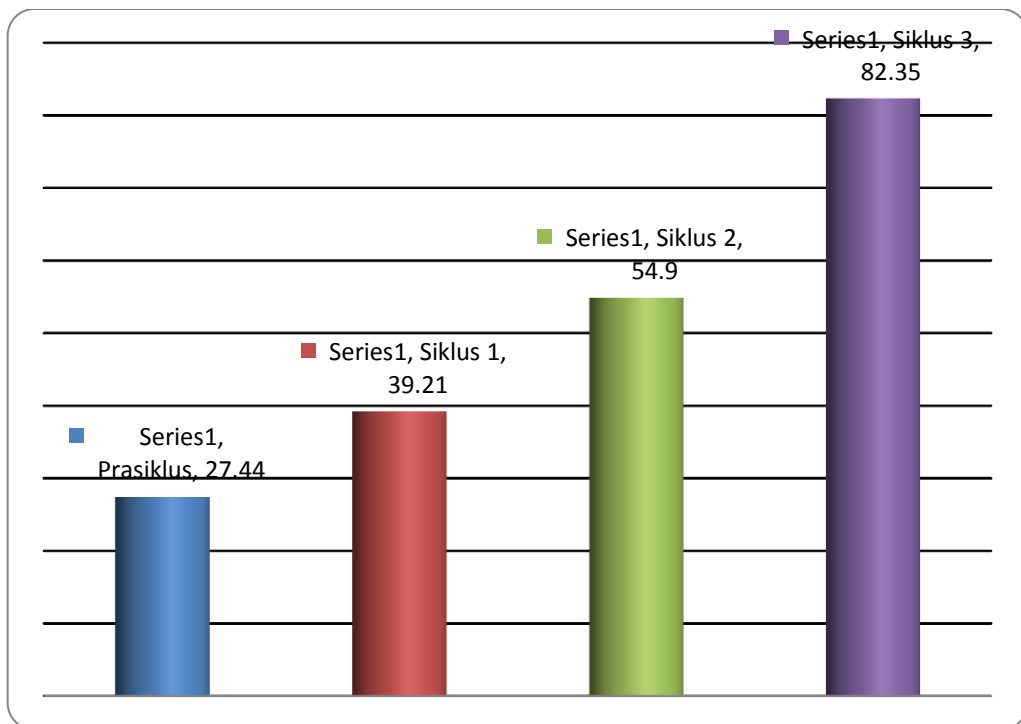
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 3 diketahui bahwa peningkatan visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze pada anak kelompok B RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas telah berhasil dengan nilai rata-rata 82,35%. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan bermain maze tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya lagi.

Salah satu bentuk bermain yang dapat membantu pengembangan visual spasial anak adalah bermain bermain maze. Bermain maze dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak selain memberikan kesempatan bereksplorasi bagi anak, belajar bermain maze sangat perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini agar anak memiliki imajinasi dan kreativitas mengembangkan bakatnya. Akan tetapi , banyak anak yang tidak suka belajar bermain maze, hal ini disebabkan cara dan teknik yang hampir monoton.

Mengajar dengan bermain maze adalah pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif yang harus dimodifikasi sedemikian rupa dengan berbagai bentuk, dan cara memainkannya sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi anak. Anak usia TK berada tahap perkembangan preoperasional yaitu rentang

usia 4-6 tahun. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas, anak juga telah mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar.²⁶

Kelebihan pelaksanaan kegiatan permainan bermain maze adalah permainan bermain maze sebagai sarana dalam pembelajaran untuk meningkatkan visual spasial anak khususnya karena melalui bermain maze ini anak dapat mengalami langsung maupun tidak langsung suatu peristiwa sebagai pengalaman belajar tertentu, sehingga melalui pengalaman tersebut anak dapat mengidentifikasi gejala secara menyeluruh. Konsentrasi pada waktu bermain bermain maze makin tampak meningkat. Bermain bermain maze dapat membangkitkan daya fikiran dan motorik anak. Dari yang mudah sampai dengan tantangan yang tersulit. Berdasarkan data di atas, dapat diuraikan pada grafik di bawah ini:



²⁶Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 55.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa visual spasial anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan media bermain maze pada RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas Tahunan ajaran 2015/2017, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian pada setiap siklus; prasiklus visual spasial anak sangat rendah yaitu hasil persentase rata-rata sebesar 26,5%, pada siklus 1 hasil persentase rata-rata sebesar 41%, pada siklus 2 hasil persentase rata-rata sebesar 57,5% dan pada siklus 3 rata-rata sebesar 85%.

B. Saran-saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas maka yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar lebih efektif bagi anak serta memberikan hasil yang optimal maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Dalam penggunaan kegiatan bermain maze ini disarankan kepada guru lebih sering untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain maze, agar dalam proses kegiatan pembelajaran kognitif anak dapat meningkat dengan baik.
2. Dengan meningkatnya visual spasial anak pada khususnya guru kelas hendaknya sering memberikan kesempatan pada anak untuk mengenalkan pembelajaran yang menggunakan bermain maze, dalam penerapan sebelumnya guru menjelaskan aturan kegiatan yang lebih jelas agar anak dan kondisi kelas tetap terkendali serta guru dapat meningkatkan pula penggunaan kata atau kalimatnya, sehingga anak benar-benar memahami pentingnya kegiatan bermain maze untuk kegiatan pembelajaran visual spasial anak.
3. Mengingat kegiatan pembelajaran dari penelitian ini kegiatan pembelajaran visual spasial anak yang melalui bermain maze, peneliti mengharapkan kepada guru dapat meningkatkan visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze, sehingga anak dapat menemukan pengetahuan yang baru.

4. Sebelum penggunaan kegiatan bermain maze dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru sering memberikan kesempatan pada anak untuk mengenalkan bermain maze, serta menjelaskan aturan kegiatan yang lebih jelas agar anak dan kondisi kelas tetap terkendali, serta guru dapat meningkatkan penggunaan kata atau kalimatnya.
5. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama pada visual spasial anak pada anak dan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya serta dapat pula melanjutkan untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksaran.
- Depdiknas. 2007. *Kurikulum 2003 Standar Komputer TK dan RA* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, Rosmala. 2006. *Berbagai Masalah anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas.
- Dikdasmen. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kemendiknas.
- Gardner, Howard. 2008. *Kecerdasan Majemuk dan Teori dan Praktik*, Jakarta: Indonesia.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran ANak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: UT.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Nasution, S. 2008. *Metodologi Research Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Bumi Aksaran.
- Nuraini Sujiono, Yuliani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks.
- Poerwadarmita, W.J.S. 2007. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* Jakarta: Indeks.
- Raharjo, Budi. 2007. *Aplikasi Teori Bermain Untuk Anak Usia Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2006. *Metode Riset*, Jakarta: Rineka Cipta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: L Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam erbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana.

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, Bandung: Rosdakarya.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELOMPOK B

Nama sekolah : RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II

Kelompok : B

Siklus	Hari/tanggal	Waktu	Tema
I	Senin 23 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Selasa, 24 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 25 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis 26 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat, 27 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
II	Selasa 30 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 31 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis, 1 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat 2 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Sabtu, 3 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
III	Senin, 6 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Selasa, 7 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 8 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis 9 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat, 10 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan

Mengetahui
Kepala RA

Teman Sejawat

Peneliti

Sri Wahyuni Harahap, S.Sos

Enny Suryani, S.PdI

Sri Wahyuni



