

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RAINBOW
SPIN TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-HIDAYAH
GAMPONG ARAFAH SAMADUA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Di Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

ASIH GUSNIDA
NPM : 1901240003

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RAINBOW SPIN TERHADAP
KECERDASAN VISUAL SPASIAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-HIDAYAH
GAMPONG ARAFAH SAMADUA**

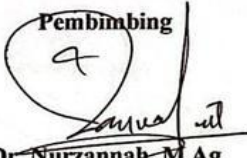
SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

ASIH GUSNIDA
NPM : 1901240003

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing

Dr. Nurzannah, M.Ag

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

2023

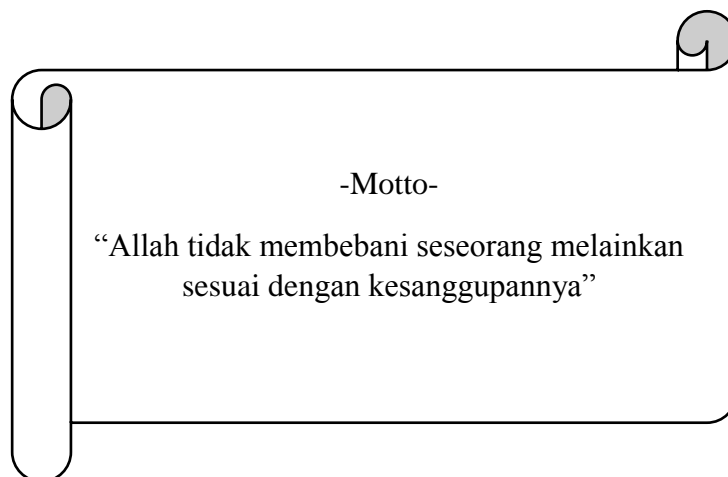
PERSEMBAHAN

**Dengan Mengucapkan Alhamdulillah Perjuangan Saya Sampai
dititik ini saya persembahkan pada kedua orang tua saya yang
paling berharga di hidup saya**

Bapak Tersayang Agussalim

Ibu Tersayang Jasrida

Dan Beserta Abang dan Kakak Saya



PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama lengkap : Asih Gusnida
Npm : 1901240003
Jenjang Pendidikan : Strata -1 (S-1)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RAINBOW SPIN TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-HIDAYAH GAMPONG ARAFAH SAMADUA TAHUN 2023**. Merupakan karya asli saya. Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, Oktober 2023

Yang menyatakan


Asih Gusnida
ASIH GUSNIDA

NPM 1901240003

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi


Medan, 04 Oktober 2023

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa Asih Gusnida yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun DI TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua** “. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Dr. Nurzannah, M.Ag

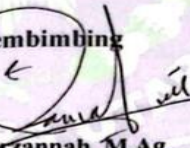
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI




Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Asih Gusnida
NPM : 1901240003
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RAINBOW SPIN TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-HIDAYAH GAMPONG ARAFAH SAMADUA


Medan, 04 Oktober 2023

Pembimbing
←

Dr. Nurzannah, M.Ag

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI


Selamat Pohan, S.Ag, M.A

Dekan,


Dr. Muhammad Qorib, MA





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK-BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Silahkan menuliskan surat ini agar diketahui
 Nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Selamat Pohan, S.Ag, M.A
 Dosen Pembimbing : Dr. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Asih Gusnida
 Npm : 1901240003
 Semester : VIII
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
22-9-2023	Perbaiki ke-beli semua halaman yg sda dicatat oleh skripsi ini	/	
27-09-2023	- pembahasan masih sangat dangkal - penulisan bsb.		
2-10-2023	- skripsi ini harus berjumlah 60 halaman mini map.		
3-10-2023	Perbaiki semua Arabe	/	
6-10-2023	buat abstrak, perbaiki sistematika penulisan. referensi hrs jelas.		
19-10-2023	Perbaiki Abstrak		

Medan, 19-okt 2023

Diketahui/Disetujui
 Ketua Program Studi

 Dr. Muhammad Qurib, MA

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

 Selamat Pohan, S.Ag, M.A

Pembimbing Skripsi

 Dr. Nurzannah, M.Ag

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini disusun oleh

NAMA MAHASISWA : Asih Gusnida
NPM : 1901240003
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN RAINBOW SPIN
TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-
HIDAYAH GAMPONG ARAFAH SAMADUA

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

Medan, 04 Oktober 2023

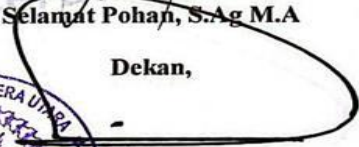
Pembimbing


Dr. Nurzannah, M.Ag

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI


Selamat Pohan, S.Ag M.A

Dekan,


Dr. Muhammad Qorib, MA



BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Asih Gusnida
NPM : 1901240003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 29/02/2024
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Selamat Pohan, S.Ag, M.A
PENGUJI II : Mavianti, MA



PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Dr. Zailani, MA



Unggul | Cerdas | Terpercaya

KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Nomor : 158 th.1987

Nomor : 0543bJU/1987

Transliterasi dimaksud sebagai pengalih-huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonen konsonan bahasa Arab, yang dalam tulisan arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama. di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Zai	Z	Zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zal	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syim	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha

ء	Hamzah	‘	Apostrop
ى	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokaltunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
-	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, Transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـِى	Fathah dan Ya	Ai	A dan I
ـِو	Fathah dan Waw	Au	A dan U

Contoh:

- c. Kataba : كَتَبَ
- d. Fa'ala : فَعَلَ
- e. Kaifa : كَيْفَ

c. Maddah

- 1) Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	Fathah dan Alif atau Kasrah	Ā	A dan garis di atas
اِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
اُ و	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

- Qala : قال
- ramā : رم
- qāla : قِيلَ

d. Ta Marbutah

Tranliterasi untuk ta marbutah ada dua :

1) Ta Marbutah Hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah kasrah dan dhammah, transliterasinya (t).

2) Ta Marbutah Mati

Ta marbutah yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h).

- 3) Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti dengan kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

- raudah al-aṭfāl - raudatul aṭfāl: الروضةالطف
- al-Madīnah al-munawwarah : ر دلمما ولمنارنھ
-
- ṭalḥah: طلحة

e. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid yang pada tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda tasydid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

- rabbanā : ربنا
- nazzala : نزل
- al-birr : لبرا
- al-hajj : لحنا
- nu'ima : نعم

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ل namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

1) Kata sandang diikuti oleh huruf *Syamsiah*

Kata sandang diikuti oleh huruf *Syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (1) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiyah maupun qomariah,

kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan kata sampung.

Contoh :

- ar-rajulu: للرج
- as-sayyidatu: تالسيدا
- asy-syamsu: لشمسا
- al-qalamu: للما

g. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

contoh :

- *ta'khuzūna*: خزون تا
- *an-nau'*: الزوء
- *syai'un*: شيء
- *inna*: ا
- *umirtu*: ت امر
- *akala*: اكل

h. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

i. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital

digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

- Wa mamuhammaddunillarasūl
- Inna awwalabaitinwudi'alinnasilallażibibakkatamubarakan
- Syahru Ramadan al-laż³unzilafihi al-Qur'anū
- Syahru Ramadanal-lażiunzilafihil-Qur'anū
- Walaqadra' ahubilufuq al-mubin
- Alhamdulillahirabbil-'alamin

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan.

Contoh :

- Naşrunminallahi wafatḥunqarib
- Lillahi al-amrujami'an
- Lillahil-amrujami'an
- Wallahubikullisyai'in 'alim

j. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

ABSTRAK

ASIH GUSNIDA, NPM 1901240003, Pengaruh Penggunaan Media *Rainbow Spin* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Tahun 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *rainbow spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain pra eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sumpling* yang dilakukan di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua dengan jumlah sampel sebanyak 15 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *rainbow spin* mampu memberikan pengembangan kecerdasan visual spasial anak di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua. Signifikansi peningkatan skor perkembangan kecerdasan visual spasial anak ditunjukkan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *rainbow spin*.

Kata Kunci : *Rainbow Spin*, Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak

ABSTRACT

ASIH GUSNIDA, NPM 1901240003, Pengaruh Penggunaan Media Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Tahun 2023

This study aims to determine the effect of using rainbow spin learning media on visual spatial intelligence in children aged 4-5 years. the method used in this research is experimental research with a pre-experimental design because it only involves one class as an experimental class which is carried out without any groups. The sampling technique in this research used purposive sampling which was carried out at the Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Kindergarten with a sample size of 15 people. This research shows that the use of rainbow spin is able to develop children's visual spatial intelligence at the Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Kindergarten. The significance of the increase in children's visual spatial intelligence development scores was shown between before and after learning using rainbow spin media.

Keywords: *Rainbow Spin, Visual Spatial Intelligence in Children*

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT dan atas Rahmat serta besarnya karunia yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umatnya. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Rainbow Spin* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Tahun 2023”.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan serta bantuan berbagai pihak. Untuk itu sudah selayaknya mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada kedua Orang Tua Tercinta Bapak Saya Agussalim dan Ibu Saya Jasrida telah berjuang dengan segenap kemampuan dan memberikan dukungan, kasih sayang serta dorongan dan semangat kepada penulis selama ini dan juga telah mengiring dengan do'a di setiap waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Agussani, M,AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Zailani, M.A selaku Wakil Dekan I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Assoc. Prof. Dr. Munawir Pasaribu, S.Pd.I, M.A selaku Wakil Dekan III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Selamat Pohan, S.Ag, M.A selaku Ketua Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Mavianti, S.Pd.I, M.A selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Ibu Dr, Nurzannah, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya dan dengan sabar membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen beserta staf pengajar di Fakultas Agama Islam khususnya Progran Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
10. Kepada teman-teman saya yang telah memberikan support serta motivasi baik motivasi moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kekuatan, kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini. penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memerlukan perbaikan, tentunya hal ini tidak terlepas dari keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman dan referensi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat dan bisa memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.

Medan, 2023

Hormat Saya,

Asih Gusnida

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Indetifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Kecerdasan Visual Spesial	9
2. Pengertian Media Pembelajaran	16
3. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran	20
4. Hakikat Media Pembelajaran	21
5. Media <i>Rainbow Spin</i>	22
B. Penelitian Relevan	30
C. Hipotesis	33
D. Kerangka Pemikiran	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan Penelitian	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel	35
D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisa Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Intitusi	41
B. Deskripsi Karakteristik Responden	44
C. Hasil Penelitian	45
D. Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang sengaja dilakukan guna untuk membantu anak dengan tujuan meningkatkan mutu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan akan mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya, (Yunus, 2015). Pendidikan memiliki sarana penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM), baik dalam kepribadian maupun kemampuan.

Kualitas SDM yang sejajar dengan meningkatkan mutu kualitas pendidikan di suatu Negara, semakin baik kualitas pendidikan disuatu negara maka semakin baik kualitas SDM yang dihasilkan, (Samsusilowati, 2016). Pendidikan juga menjadi salah satu faktor yang bertujuan membentuk sumber daya manusia yang lebih unggul, berkualitas dan cerdas sehingga memiliki keterampilan dan daya saing yang tinggi sesuai dengan perkembangan zaman, (Agustin, 2018).

Dalam Undang–Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan awal yang paling penting dan mendasar disepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya, (Perkins, 2003). Banyak Konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Oleh karena itu peran serta pemerintah maupun orang tua dalam pertumbuhan

dan perkembangan anak sangat dibutuhkan, supaya anak bisa berkembang, cerdas, serta dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Masa kanak-kanak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimata datang. Untuk itu kita harus memahami perkembangan anak usia dini. Masa Taman Kanak-kanak disebut sebagai masa peka belajar Masa peka belajar merupakan periode dimana anak telah mencapai kesiapan untuk belajar. Walaupun banyaknya rangsangan yang diterima anak, mereka tidak dapat belajar sampai perkembangan pikiran mereka siap untuk belajar, (Susanto, 2011). Taman Kanak-kanak (TK) merupakan Pendidikan usia dini, yang termasuk salah satu bentuk dari jalur formal yang menyediakan program Pendidikan dini bagi anak usia 4–5 tahun sebelum memasuki Pendidikan dasar, (Ridwan et al., 2022).

Setiap anak yang dilahirkan membawa potensinya masing-masing, yaitu potensi-potensi dasar manusia yang terkait dengan keyakinan yang meliputi nilai-nilai, sikap dan kebutuhan untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, anak akan berkembang tumbuh dengan baik apabila potensi itu juga berkembang dengan baik selain itu anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, (Trenggonowati & Kulsum, 2018). Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar, (Suryana, 2013).

Perkembangan anak usia dini mencakup semua aspek perkembangan. Secara umum, perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan seni. Namun, beberapa ahli mengemukakan aspek pengembangan yang lebih rinci, (Masganti Siti, 2015). Menurut Pasal 5 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2013, aspek perkembangan dalam kurikulum PAUD meliputi nilai-nilai agama dan moral, gerak jasmani, kognisi, bahasa, sosial-emosional dan artistik. Berdasarkan enam perkembangan yang disebutkan sebelumnya,

peneliti ingin fokus pada perkembangan kognitif karena penelitian ini lebih fokus pada perkembangan tersebut.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan anak untuk lebih memikirkan konflik, menalar dan memecahkan masalah. Pengembangan keterampilan akademik seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis semuanya mengandalkan sistem kognitif, karena sistem kognitif lebih mengandalkan input sensorik dan perhatian, fungsi pemrosesan informasi, sehingga memori cukup untuk membangun pengetahuan dan keterampilan, (Baharuddin, 2017).

Media pembelajaran merupakan wadah ataupun perantara yang dapat menjadi alat penyambung pesan-pesan pembelajaran dan menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini, (Sanjaya, 2013). Media pembelajaran yang menggunakan permainan cocok diterapkan pada anak, karena tidak bisa dipungkiri ketertarikan anak terhadap permainan itu jauh lebih tinggi, (Mashami dkk, 2014). Maka dari itu, sekarang telah dikembangkan media pembelajaran *Rainbow Spin* yang dimainkan secara berkelompok atau individu. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada proses belajar mengajar, media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Rainbow Spin adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran, (Hamzah et al 2019). Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa *Rainbow Spin* merupakan media pembelajaran berupa roda putar yang berbentuk lingkaran dan terdapat materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan cara dimainkan secara berputar sesuai dengan porosnya dan berhenti di salah satu gambar atau materi yang tersedia serta dapat mendukung dan membantu proses peningkatan hasil belajar terutama pada anak.

Rainbow spin merupakan media permainan yang terbuat dari kardus yang dilingkari, kemudian dilapisi dengan kertas origami warna warni sehingga

menjadi warna pelangi. *Rainbow spin* ini akan berbentuk seperti jam dinding. Dengan media pembelajaran ini diharapkan anak-anak akan memahami gambar yang ada pada *Rainbow Spin*. Media *Rainbow Spin* adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, (Sari, 2018).

Rainbow Spin adalah barang bundar atau berlingkar dan biasanya berjeruji. Sebab, *Rainbow Spin* ialah wujud yang berupa lingkaran alias bundar, (Jaelani, 2012). Dalam kamus besar bahasa Indonesia “Putar memiliki definisi artinya : gerakan berputar dan pusing, berputar berganti dengan arah lain. Dengan itu dapat diartikan bahwa media *Rainbow Spin* merupakan objek berbentuk lingkaran atau bundar dengan mendapatkan hasil suatu gerakan atau bentuk yang bisa berkeliling atau berganti suatu arah, (Rahmatunnisa et al. 2022). Manfaat dari *Rainbow Spin* adalah untuk melatih daya ingat dan kecepatan berfikir peserta didik, karena peserta didik berperan sebagai media pembelajaran tersebut maka peserta didik tentu memuntaskan tugas yang sudah diterapkan pada *Rainbow Spin*, (Anggraini and Agustin Ningrum, 2018).

Yang merupakan masa anak usia dini mengalami masa keemasannya (The Golden Years) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda seiring dengan laju pertumbuhannya dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa matangnya fungsi fisik dan psikis, siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk membangun kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio-emosional, agama, dan moral.

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: kelompok bermain, taman penitipan

anak, satuan padu sejenis maupun taman kanak-kanak sangat bertanggung pada system dan proses pendidikan yang dijalankann, (Mursyid, 2017)

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang. Untuk memecahkan masalah anak sangat membutuhkan hal-hal yang konkrit pada saat pembelajaran berlangsung. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, wujud, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada antara unsur-unsur ini, serta menggambarannya dalam sebuah bentuk, (Martuti, 2008).

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan melihat dan memanipulasi ruang, pola, dan desain. Pada umumnya, mereka yang memiliki kecerdasan spasial memiliki daya pengamatan yang tinggi dan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk gambar, (Rachmawati dan Kurniati, 2012). Berdasarkan hasil penelitian Gardner mengklaim bahwa ada berbagai macam kecerdasan pada diri anak yang berhubungan dengan cara belajar dan mengajar, salah satunya adalah kecerdasan visual spasial. Kecerdasan ini digunakan untuk berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawaban, (Sujiono, 2010)

Kegiatan proses pembelajaran di sekolah, keterampilan dalam kecerdasan visual spasial anak merupakan salah satu nilai yang harus dicapai oleh peserta didik. Kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan bakat seni, khususnya seni lukis dan seni arsitektur. Kecerdasan visual spasial atau kecerdasan menggambar sebagai kemampuan mempersepsi dunia visual spasial tersebut dalam mentransformasikan bentuk, (Yaumi, 2012). Proses mentransformasikan bentuk dalam visual spasial yang bisa dilakukan seorang guru yaitu penggunaan media pembelajaran agar keterampilan belajar anak semakin tinggi. Memilih media pembelajaran yang tepat akan menjadikan hubungan komunikasi guru dengan anak berjalan dengan lancar dan maksimal, (Arsyad, 2014). Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan meningkatkan motivasi belajar, (Witanty, 2017).

Peran media dalam pembelajaran merupakan alat fisik yang menyimpan pesan dan dapat merangsang anak dalam pembelajaran serta digunakan untuk proses belajar mengajar. Oleh, karena itu peran media sangat membantu guru mempermudah menyampaikan materi kepada anak. Pemilihan media yang menarik digunakan adalah dalam bentuk permainan. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *Rainbow Spin*. Media pembelajaran *rainbow spin* adalah salah satu alat berupa yang berputar berbentuk lingkaran yang terdapat bermacam gambar di dalamnya serta bergerak sesuai porosnya dan berhenti disalah satu bagian gambar.

Salah satu media pembelajaran yang belum digunakan sebagai media pembelajaran yaitu media *rainbow spin*. Penggunaan media *rainbow spin* mampu memberikan kemudahan bagi anak TK Al- Hidayah dalam pembelajaran dan anak dapat memanfaatkan media pembelajaran agar lebih inovatif, kreatif dan agar permasalahan yang dihadapi anak dan guru dapat diselesaikan.

Anak belum sepenuhnya mempunyai kemampuan komunikatif atau terampil dalam berkomunikasi, merasa takut, malu, dan ragu ketika harus berbicara di depan umum dan menyampaikan pendapat mereka merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi siswa dan diselesaikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Visual Spasial Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun TK AL-HIDAYAH di Gampong Arafah Samadua”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa anak yang belum mengenal warna?

2. Masih ada anak yang belum mampu berkomunikasi secara aktif terhadap materi yang diberikan oleh guru?
3. Kecerdasan visual spasial dalam bentuk gambar yang diterapkan guru belum mampu dipahami oleh beberapa anak ?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis mengidentifikasi rumusan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana kecerdasan visual spasial pada anak sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *Rainbow Spin*?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Rainbow Spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak?
3. Bagaimana perkembangan kognitif anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *rainbow spin* dan pengaruhnya terhadap kecerdasan visual spasial?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kondisi kecerdasan visual spasial pada anak yang belum mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Rainbow Spin*
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran dengan media *rainbow spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak.
3. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan media *rainbow spin* dan pengaruhnya terhadap kecerdasan visual spasial.

E. Manfaat Penelitian

Adanya manfaat dari penelitian penggunaan media pembelajaran *Rainbow Spin* ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber yang bermanfaat untuk melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media pembelajaran *Rainbow Spin*.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan ilmu dan bermanfaat dalam penggunaan media pembelajaran *Rainbow Spin*
- b. Bagi Guru, penelitian ini dapat menambah pengalaman guru dalam menerapkan konsep belajar yang aktif, kreatif serta menyenangkan melalui belajar sambil bermain membuat anak semangat dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi anak, belajar sambil bermain membuat anak semangat dalam proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajarnya.
- d. Bagi sekolah, untuk menambah pengalaman dan pengetahuan serta dapat meningkatkan kreativitas anak.

3. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini, bertujuan mempermudah proses penelitian agar dapat tersusun secara rapih. Untuk penyusunan sistematika penelitian yakni sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan

Bab II Landasan teoritis yang didalamnya terdapat kajian pustaka, kajian penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

Bab III Metode penelitian yang didalamnya terdapat metodologi penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan yang didalamnya terdapat deskripsi lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab V Penutup yang didalamnya simpulan, dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian pustaka

1. Kecerdasan Visual Spasial

a. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk, yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat. Pada dasarnya tidak ada peserta didik yang bodoh, karena setiap peserta didik mempunyai potensi kecerdasan. Seseorang mungkin menonjol pada beberapa jenis kecerdasan, tetapi lemah pada beberapa kecerdasan yang lain. Sebagai contoh, seseorang yang menonjol pada kecerdasan kinestetik mungkin saja lemah pada kecerdasan logis-matematis, (Novariana, 2017).

Anak yang cerdas dalam visual spasial terkesan kreatif, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata. Kecerdasan ini bermanfaat untuk menempatkan diri dalam berbagai pergaulan sosial, pemetaan ruang, gambar, teknik, dimensi dan sebagainya yang berkaitan dengan ruang nyata maupun ruang abstrak, (Dadang, 2017:34).

Kecerdasan menurut Howard Gardner (dalam Muhammad Alwi) merupakan kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang. Selanjutnya Howard Gardner mengatakan bahwa era baru sudah mengubah dari IQ yang hanya tes tulis (yang didominasi oleh kemampuan matematika dan bahasa) menjadi multiple Intelligences. Kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu setting yang bermacam-macam dan situasi nyata, (Muhammad Alwi, 2018).

Setiap anak terlahir cerdas dan masing-masing anak memiliki kecerdasan yang beragam tidak hanya cerdas secara IQ saja namun juga kecerdasan lainnya. Howard menemukan delapan kecerdasan sehingga sampai hari ini

diperkirakan setiap manusia memiliki delapan jenis kecerdasan. Kedelapan jenis kecerdasan itu adalah: Kecerdasan Linguistik, Kecerdasan Visual Spasial, Kecerdasan Matematis, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musik, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Naturalis. Setiap anak memiliki semua jenis kecerdasan itu, namun hanya ada beberapa yang dominan atau menonjol dalam diri seseorang.

Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu kecerdasan yang perlu di stimulasi dan dikembangkan. Anak yang mempunyai kecerdasan visual spasial memiliki kemampuan untuk menciptakan imajinasi atau menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi. Kecerdasan visual spasial adalah kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak. Seseorang dengan kecerdasan visual-spasial akan mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni pola dan hubungan antar unsur kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan, (Rosidah, 2014).

Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang biasanya disebut dengan kemampuan untuk membentuk dan menggunakan model mental (ide atau konsep). Visual spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang didefinisikan sebagai kemampuan mentransformasikan persepsi dunia visual spasial tersebut dalam berbagai bentuk. Kemampuan berfikir dalam bentuk visualisasi, gambar, dan bentuk tiga dimensi. Visual adalah kemampuan untuk melihat suatu dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam objek yang dilihat dan di dengar serta pengalaman-pengalaman lain di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama. Lebih dari itu jika suatu saat ia ingin menjelaskan apa yang direkamnya tersebut kepada orang lain, ia mampu melukisnya dalam selembar kertas dengan sangat sempurna.

Kecerdasan visual spasial berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut kedalam bentuk lain seperti dekorasi, arsitektur, lukisan, dan patung, (Musfiroh, 2007). Menurut teori lainnya kecerdasan visual spasial atau

kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang adalah orang yang berbakat dalam hal persepsi. Orang-orang yang dapat memvisualisasikan gambar atau fenomena di depannya sedetail mungkin, (Lestari dkk, 2017).

Allah SWT Telah memberikan manusia kecerdasan *visual spasial* yang tertera dalam firman Allah SWT. Dalam Q.S. Qaf (50):7-8, *“Dan bumi yang Kami hamparkan dan Kami pancangkan gunung-gunung yang kokoh, dan Kami tumbuhkan di atasnya tanamantanaman yang indah, untuk menjadi pelajaran dan peringatan bagi setiap hamba yang kembali (tunduk kepada Allah).”*

Penjelasan surat Qaf ayat 7-8 diatas sudah diketahui bahwa kecerdasan visual spasial memiliki kesamaan terhadap pendapat yang dikemukakan oleh Gardner mengenai kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial anak dalam ayat ini dijelaskan bahwa melalui keesaan dan kekuasaan Allah sebagai pencipta alam raya beserta isinya di bumi seperti gunung-gunung, tanaman-tanaman yang indah dan lain-lainnya.

Perkembangan seorang anak juga dipengaruhi oleh kecerdasan visual nya, dimana kecerdasan visual merupakan suatu hal yang akan menjadi karakteristik ataupun jati diri anak dari apa yang anak sukai akan menjadi hal kegemarannya kelak. Misalnya seorang anak yang cerdas akan imajinasinya dalam menggambar hal-hal yang anak pikirkan. Anak yang cerdas dalam visual spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk, ruang dan bangunan, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu dan melahirkan ide secara visual dan spasial. Hal ini berarti anak yang memiliki kecerdasan visual spasial suka akan kegiatan mencoret-coret, membentuk gambar, mewarnai dan menyusun bangunan seperti puzzle dan balok. Anak yang memiliki potensi spasial yang tinggi mampu berpikir dalam bentuk gambaran dan mampu menemukan obyek yang hilang dalam kaitan dengan kemampuan di bidang daya ingat visual, (Rozana dkk, 2020).

b. Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial Anak

Adapun Karakteristik kecerdasan visual spasial yaitu dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Selalu menggambarkan ide-ide yang menarik.
- 2) Senang mengatur dan menata ruang.
- 3) Senang menciptakan seni dengan menggunakan media yang bermacam-macam.
- 4) Menggunakan graphicorganizer sangat membantu dalam belajar dan mengingat sesuatu.
- 5) Senang membaca dan menulis.
- 6) Senang bermain puzzle.
- 7) Senang memperhatikan gambar-gambar/lukisan, grafik, serta senang menafsirkan apa-apa yang tersirat dibaliknya.
- 8) Senang menggambar, melukis dan seni visual lainnya.
- 9) Mudah melihat pola-pola dalam suatu benda.
- 10) Merasa puas ketika mampu memperlihatkan kemampuan seni, (Munafiah 2016).

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial yaitu:

- a. Menyukai bidang seni rupa.
- b. Dapat mengembangkan gambaran dalam sesuatu ruang dari beberapa sudut yang berbeda.
- c. Menyukai bacaan yang penuh oleh gambar-gambar berwarna, (Sugiarto dalam Salindri 2020).

Ciri-ciri kecerdasan visual-spasial yang berkembang baik adalah:

- a. Belajar dengan cara melihat dan mengamati. Mengenali wajah, objek, bentuk dan warna.
- b. Mampu mengenali suatu lokasi dan menari jalan keluar.

- c. Mengamati dan membentuk gambaran mental, berfikir dengan menggunakan gambar. Menggunakan bantuan gambar untuk membantu proses mengingat.
- d. Senang belajar dengan grafik, peta, diagram, atau alat bantu visual.
- e. Suka mencoret-coret, menggambar, melukis, dan membuat patung.
- f. Suka menyusun dan membangun permainan tiga dimensi. Mampu secara mental mengubah bentuk suatu objek.
- g. Mempunyai kemampuan imajinasi yang baik, (Gunawan dalam Salindri 2020:11).

Ciri-ciri dengan kecerdasan visual spasial tinggi yaitu:

- a. Mampu memahami peta, gambar, skema dan lainnya.
- b. Mampu berfantasi dan berimajinasi lebih kreatif.
- c. Mampu membayangkan atau menggambarkan benda-benda yang penuh dilihatnya.

c. Indikator Kecerdasan Visual Spasial Anak

Kecerdasan kemampuan visual spasial terdeteksi melalui indikator yaitu:

- 1) Anak menonjol dalam kemampuan menggambar, mampu menunjukkan detil unsur dari pada anak-anak sebayanya.
- 2) Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna dan mampu memadukan warna dengan lebih baik dari pada anak-anak sebayanya.
- 3) Anak suka menjelajah lokasi di sekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda di sekitarnya serta cepat menghafal letak benda-benda.
- 4) Anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangunan benda (mobil, rumah, pesawat).
- 5) Anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial cenderung berfikir

dalam pola-pola yang berbentuk gambar atau pola, desain, warna-warna dan tekstur, (Armstrong dalam Pusari 2016).

- 6) Anak mampu menghafal arah jalan.
- 7) Anak mampu menghafal denah rumah.
- 8) Anak mampu menggambar dengan benar.
- 9) Membuat beberapa bangunan dalam media yang berbeda.
- 10) Anak sering bermain puzzle. Buku Meity H. Idris

d. Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak

Beberapa kegiatan yang bisa meningkatkan optimalisasi kecerdasan visual-spasial anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Menggambar dan Melukis.

Pada anak-anak, kegiatan menggambar dan melukis tampaknya yang paling sering dilakukan mengingat kegiatan ini bisa dilakukan dimana saja, dan dengan biaya yang variative.

- 2) Mencoret-coret.

Mampu menggambar, atau memulainya dengan tahapan mencoret-coret terlebih dahulu, kegiatan ini merupakan sarana ekspresi anak.

- 3) Menyanyi, Mengenal dan Membayangkan Suatu Konsep.

Melalui menyanyi, misalnya anak mengenal berbagai konsep. Lagu mengenai pemandangan misalnya, akan membuat konsep melalui bukit, sungai, sawah, langit, dan gunung. Bagaimana ia harus membayangkan objek-objek alam yang akan dinyanyikan, dan bagaimana hubungan objek tersebut, semuanya akan semakin mengasah kemampuan visul-spasial anak.

- 4) Membuat prakarya.

Tidak hanya menggambar, kegiatan membuat prakarya juga dapat meningkatkan kecerdasan visul-spasil anak. Kerajinan tangan yang paling mungkin dilakukan anak dengan menggunakan kertas.

5) Mengunjungi berbagai tempat.

Anak dapat memperkaya pengalamannya dengan mengajaknya ke museum, kebun binatang, tamasya, ke pasar, ke toko buku, dan sebagainya. Setelah anak kembali dari tempat-tempat tersebut, ajaklah anak mengilustrasikan keadaan tempat-tempat tersebut. Ini akan melatih kemampuan visual anak.

6) Permainan konstruktif.

Sejumlah permainan seperti membangun konstruksi, dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visual-spasial anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok-balok, puzzle, permainan, rumah-rumah, peta, gambar, dan sebagainya.

7) Mengatur dan merancang.

Kejelian anak untuk mengatur dan merancang juga dapat diasah dengan mengajak anak dalam kegiatan mengatur ruang.

e. Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak

Beberapa kegiatan yang bisa meningkatkan optimalisasi kecerdasan visual spasial anak usia dini adalah :

1. Menggambar dan melukis
2. Mencoret-coret
3. Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep
4. Mengunjungi berbagai tempat
5. Membuat prakarya
6. Mengatur dan merancang

f. Peran Guru Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak

Pentingnya pengembangan visual-spasial pada anak usia di Taman Kanak-kanak berdampak positif bagi perkembangan mental dan fisik. Perkembangan mental antara lain: emosi, intelektual, persepsi, sosial, estetika, dan kreatif. Dalam hal perkembangan fisik motorik halus, anak sudah dapat melakukan aktifitas seperti menggunakan pensil atau krayon, mencoret-

coret, meniru bentuk gambar, untuk mengembangkan imajinasinya sehingga merangsang aktifitas kreatifnya.

Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan adalah cara atau pendekatan yang dipergunakan dalam menyajikan atau menyampaikan materi pembelajaran di TK Al-Hidayah. Pembelajaran disusun sehingga menggembirakan dan demokratis agar anak tertarik untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah guru, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang dilingkungannya, baik secara fisik maupun mental.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Untuk mengembangkan dan menginspirasi kecerdasan visual spasial ini di ruang kelas, guru dapat melengkapi ruang kelas dengan berbagai bahan seni, kamera, peta, program computer atau grafik, dan model karya seni. Untuk merangsang kecerdasan ini, bebaskan anak untuk bereksperimen disemua wilayah seni visual secara bebas, juga dalam kaitannya dengan berbagai tugas dibidang kurikulum yang lain.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima Suprihatingrum dalam, (Kuncahyono, 2017). Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, (Arsyhar, 2020).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran sangatlah diperlukan dan mendukung terwujudnya suatu tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan suatu media yang sesuai dan tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Media ini dapat di jadikan sebagai sarana yang dapat berfungsi sebagai saluran dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, (Batubara & Firdiansyah 2020).

Selanjutnya mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam meliputi yaitu:

- (1) Kesederhanaan secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.
- (2) Keterpaduan mengandung pengertian yakni ada hubungan erat diantara unsur visual sehingga secara keseluruhannya berfungsi padu. penekanan, keseimbangan, ruang, garis, bentuk, ruang, tekstur, warna.
- (3) Penekanan, meskipun dirancang sederhana diperlukan untuk menekankan pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik.
- (4) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya sesuai dengan media.
- (5) Ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- (6) Garis yakni garis yang dapat menyatukan unsur-unsur visual.
- (7) Bentuk yakni bentuk yang asing dan aneh bagi peserta didik dapat membangkitkan perhatian dan minat peserta didik.
- (8) Ruang adalah unsur visual yang penting guna merancang media pengajaran.

- (9) Tekstur merupakan unsur visual yang memungkinkan timbul suatu kesan kasar atau halus pada permukaannya.
- (10) Warna yaitu memberikan kesan pemisahan untuk membangun keterpaduan, (Sudjana dan Rivai, 2018).

Disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mendorong peserta didik melalui pikiran, rangsangan, perasaan, dan kemampuan peserta didik. Media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Fungsi media pembelajaran yaitu: Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memotivasi peserta didik karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu pendidik dalam menanamkan konsep dasar 12 yang benar, nyata dan mudah diterima oleh peserta didik. Menjadikan peserta didik tidak mudah bosan pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar, (Sanjaya 2017).

Fungsi media pembelajaran berdasarkan (Noor, 2010) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
- 2) Media pembelajaran berfungsi menembus batas ruang kelas.

- 3) Media pembelajaran berfungsi menjalin intraksi langsung antara anak dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengamatan yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak.

Manfaat dari media *Rainbow Spin* yaitu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan anak lebih teratik menggunakan media *Rainbow Spin* karena media ini menggunakan pembelajaran berbagai variasi warna, angka-angka, dan terdapat kunci materi

Yang nantinya akan di jelaskan oleh siswa selama proses pembelajaran. dalam proses pembelajaran adalah, (Arsyad, 2015):

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar bisa lebih baik.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada anak tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan sekitar mereka.
5. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak.
6. Media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas.
7. Peristiwa yang terjadi tersebut dapat disimpan dan digunakan kembali pada saat diperlukan.

8. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat dengan mudah menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga dengan mudah dapat dipahami.
9. Memperoleh informasi dan pengetahuan
10. Mendukung aktivitas pembelajaran
11. Sarana persuasi dan motivasi

3. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Media merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sebelum melakukan proses pemilihan media ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, (Noor, 2010).

- a Adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media tersebut.

Tujuan pemilihan media harus dihubungkan dengan tujuan dari penggunaan media. Tujuan penggunaan media dapat bermacam-macam, seperti sekedar pengisi waktu, untuk hiburan, untuk informasi umum, untuk pembelajaran.

- b Familiaritas media.

Istilah familiaritas berasal dari famili atau keluarga artinya mengenal utuh tentang media yang akan dipilih. Setiap jenis media mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda satu sama lain. Jika dihubungkan karakteristik setiap media tersebut terhadap komponen pembelajaran akan mempunyai konsekuensi yang berbeda.

- c. Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih dan diperbandingkan.

Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih dan diperbandingkan sekalipun telah dikenal betul tentang sifat dan karakteristik dari berbagai macam media, tidak akan digunanya jika

idak tersedia sejumlah media yang akan dipilih. Karna pada hakikatnya pemilihan adalah proses pengambilan keputusan untuk menetapkan media yang paling cocok dipakai untuk kegiatan pembelajaran, berarti harus terdapat sejumlah media yang diperbandingkan.

4. Hakikat Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, (Noor, 2010). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap,, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, (Arsyad, 2019).

Pembelajaran merupakan upaya pengembangan sumber daya manusia yang harus dilakukan secara terus-menerus selama manusia hidup. Isi dan proses pembelajaran perlu terus dimutakhirkan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan masyarakat, (Huda, 2010) Pembelajaran adalah proses interaksi murid dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada murid.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran atau pembelajaran dari sumber belajar yaitu guru kepada murid yaitu murid agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, (Noor, 2010).

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan perestasi murid, (Danim Noor, 2010).

5. **Media *Rainbow Spin***

a. Pengertian Media *Rainbow Spin*

Rainbow Spin adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran. Permainan ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, (Hamzah et al, 2019).

Media *rainbow spin* adalah sebuah media berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian, sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, (Riyani, 2019). Maksudnya dengan menerapkan media *rainbow spin* ini siswa dapat berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan. Rainbow Spin adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar, Khairunisa (2017).

Media Rainbow Spin adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, Sari (2018). Pada Rainbow Spin yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. Dalam Rainbow Spin ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari Rainbow Spin ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor.

Permainan *Rainbow Spin* yang merupakan sekumpulan kartu berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang dipelajari untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa sehingga dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Masih banyak juga istilah dari *rainbow spin*, mulai dari slot, fly spin dan banyak lagi untuk istilah *rainbow spin*. Permainan *rainbow spin* ini di modifikasi untuk media pembelajaran.

Pada media *rainbow spin* yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dan istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. Dalam *rainbow spin* ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari *rainbow spin* ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor. Sehingga *rainbow spin* adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Rainbow Spin merupakan salah satu media pembelajaran visual berbentuk permainan berupa lingkaran yang dilengkapi dengan kantong berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan. *Rainbow Spin* merupakan istilah pada Alat Permainan Edukatif (APE) dengan bentuk lingkaran tebal pada sebuah poros sehingga dapat berputar dan dimainkan oleh anak. *Rainbow Spin* juga merupakan alat peraga yang digunakan untuk merangsang kemampuan peserta didik dengan cara berdiskusi kelompok dan menjawab pertanyaan sesuai angka/gambar yang ditunjuk pada lingkaran.

Permainan sebagai media pembelajaran yang melibatkan anak dalam proses pengalaman, mendapatkan inspirasi, kreatif, dan berinteraksi dengan sesama anak, (Dananjaya, 2017). Media pembelajaran *Rainbow Spin* ini dikemas dalam bentuk permainan, sehingga media permainan *rainbow spin* ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dasar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *rainbow spin* ini memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) *Rainbow Spin* merupakan suatu permainan yang menyenangkan dan juga tidak membosankan.
- 2) Memungkinkan adanya keterlibatan dari anak untuk belajar.
- 3) Keinginan untuk terus mencoba sampai mendapatkan nilai yang diinginkan.

- 4) *Rainbow Spin* merupakan hal baru yang akan membuat anak tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada didalamnya.
- 5) *Rainbow Spin* berukuran besar, murid dapat melihat dan mengamati dengan jelas.
- 6) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur dan menarik.
- 7) Permainan memungkinkan akan adanya partisipasi aktif dari anak untuk belajar
- 8) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan operasional dapat diperbaiki
- 9) Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatif

Kelebihan dari media pembelajaran *rainbow spin* ini yaitu materi yang diajarkan oleh anak termasuk salah satunya ini antara lain untuk melatih keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas, memotivasi anak agar menunjukkan hasil belajar yang lebih efektif, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpendapat atau memberi tanggapan, kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta kompetisi aktif antar kelompok, memantapkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik terkait materi yang disampaikan, (Sari dan Supardi, 2018).

b. Keunggulan lainnya dari media *Rainbow Spin*

- 1) Peserta didik dititikberatkan pada kegiatan belajar sehingga daya serap akan pengetahuan benar-benar dapat dipahami dan diserap dengan baik.
- 2) Peserta didik dilatih untuk bisa bekerja sama.
- 3) Peserta didik dilatih pemahamannya dalam menjawab soal-soal latihan, karena dengan hal itu minat belajar peserta didik akan bertambah.

- 4) Merupakan permainan dengan dengan kelebihan yang bisa membuat menantang, seperti banyak permainan yang kita tahu di media televisi. Jenis media ini sudah banyak orang tahu.
- 5) Dapat dijadikan sebagai persiapan sebelum melaksanakan ujian pembelajaran yang bisa dipersiapkan sebaik dan semenarik mungkin, Dengan media ini bertujuan untuk membantu anak khususnya di sekolah dasar untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial, yaitu anak belajar berputar bicara dengan menceritakan apa yang diketahuinya tentang pemahaman yang ada pada media ini. Media *rainbow spin* ini dibuat untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial yang dimiliki oleh anak.

c. Kekurangan media *Rainbow Spin*

Kekurangan dari media *Rainbow Spin*, yaitu:

- 1) Dalam pemakaiannya penggunaan media *Rainbow Spin* membutuhkan waktu yang banyak.
- 2) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini dikarenakan media *Rainbow Spin* yang digunakan merupakan media pembelajaran yang dijalankan sendiri (manual).
- 3) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruangan dan waktu.
- 4) Membutuhkan waktu yang banyak saat memaikannya.
- 5) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, (Juliana Saputri, 2020).

Rainbow Spin adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media *Rainbow Spin* dalam penelitian ini dapat melatih daya ingat anak, karena dengan media pembelajaran ini anak dianjurkan dapat menjelaskan pertanyaan yang terdapat pada gambar media rainbow spin, (Khairunisa 2018).

Media pembelajaran yang digunakan dalam yaitu meliputi:

- a) Kesederhanaan secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.
- b) Keterpaduan mengandung pengertian yakni ada hubungan erat diantara unsur visual sehingga secara keseluruhannya berfungsi padu. penekanan, keseimbangan, ruang, garis, bentuk, ruang, tekstur, warna.
- c) Penekanan, meskipun dirancang sederhana diperlukan untuk menekankan pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik.
- d) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya sesuai dengan media.
- e) Ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- f) Garis yakni garis yang dapat menyatukan unsur-unsur visual.
- g) Bentuk yakni bentuk yang asing dan aneh bagi peserta didik dapat membangkitkan perhatian dan minat peserta didik.
- h) Ruang adalah unsur visual yang penting guna merancang media pengajaran.
- i) Tekstur merupakan unsur visual yang memungkinkan timbul suatu kesan kasar atau halusnya permukaan.
- j) Warna yaitu memberikan kesan pemisahan untuk membangun keterpaduan, (Sudjana dan Rivai 2018).

Permainan *Rainbow Spin* ini di modifikasi untuk media pembelajaran. Pada rainbow spin yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dan istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. *Rainbow spin* ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari Rainbow spin ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor. Sehingga rainbow spin adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Kelebihan Menggunakan Media *Rainbow Spin*

Sebagai media pembelajaran *rainbow spin* mempunyai beberapa kelebihan lainnya yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur dan menarik.
- 2) Permainan memungkinkan akan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung dengan memecahkan masalah-masalah yang nyata.
- 4) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan operasional dapat diperbaiki.
- 5) Membantu anak meningkatkan kemampuan komunikatif.
- 6) *Rainbow spin* berukuran besar anak dapat melihat dan mengamati dengan jelas, (Julianda Sapuri, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media *Rainbow Spin* adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media tersebut juga menampilkan beraneka gambar yang bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik dan agar proses pembelajaran lebih aktif.

e. Manfaat Media *Rainbow Spin*

Manfaat dari media *Rainbow Spin* yaitu suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan anak lebih tertarik menggunakan media *rainbow spin* karena media ini menggunakan berbagai variasi warna, angka – angka, dan terdapat kata kunci materi yang nantinya akan di jelaskan oleh anak selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga telah dipaparkan di atas untuk membentuk anak aktif dalam kegiatan proses belajar, karena siswa akan ikut berperan dalam

pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi anak.

Manfaat lain dari media *rainbow spin* dalam penulisan ini mampu menjadikan anak lebih aktif dalam proses pembelajaran serta keterampilan yang diinginkan dalam penulisan ini yaitu keterampilan berbicara akan dengan mudah dilakukan oleh anak selama proses pembelajaran berlangsung.

f. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan belajar mengajar di kelas. Media *Rainbow Spin* memiliki kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Fase desain yang dimaksud adalah tahapan sistematis yang dimulai dari menganalisis kebutuhan, merumuskan tujuan, mengembangkan instrumen penilaian, strategi, bahan dan evaluasi pembelajaran, (Sadiman, Dkk 2010).

Pengembangan suatu media dapat diurutkan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karekteristik anak.
- 2) Merumuskan tujuan.
- 3) Membuat butir-butir materi sebagai upaya mencapai tujuan.
- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
- 5) Menulis naskah media, (Arief S.Sadiman, 2014).

g. Langkah-langkah Persiapan Media Pembelajaran *Rainbow Spin*

Adapun terdapat langkah – langkah dalam pembuatan sebuah media *Rainbow Spin* ialah dengan menyediakan alat dan bahan berupa kardus, lem kertas, lem tembak, kertas jilid warna, kertas origami warna, *spinner*, gunting, pulpen, dan paku warna. Selanjutnya mengikuti prosedur yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Siapkan kardus yang tidak layak pakai, untuk membuat bentuk lingkaran seperti jam dinding serta siapkan kertas origami yang berwarna warni.
- 2) Selanjutnya gunting pola lingkaran yang berbentuk bulat lalu berikan lubang pada bagian tengah lingkaran lapis dengan kertas manggis/kain flanel.
- 3) Siapkan gambar buah-buahan yang sudah di print tersebut.
- 4) Tempelkan gambar dan huruf pada bagian lingkaran.
- 5) Buat pola balok dengan ukuran 21x6.
- 6) Rekatkan dengan menggunakan lem/double tip, lubangi bagian tengah atas balok.
- 7) Buatlah 1 lagi pola balok dengan ukuran 12x7.
- 8) Buatlah balok kecil, lalu tempelkan pada balok ukuran 21x6.
- 9) Buatlah panah lalu tempelkan pada balok kecil.
- 10) Tempelkan balok ukuran 21x6 dengan balok 12x7 .
- 11) Kemudian rangkai.

h. Langkah – Langkah Pembelajaran Menggunakan Media *Rainbow Spin*

Langkah – langkah pembelajaran dengan menggunakan *rainbow spin* meliputi:

- 1) Tersedianya media *rainbow spin* yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
- 2) Menyediakan amplop pertanyaan yang terdapat angka pada tampilan depan berdasarkan dengan angka yang terdapat pada media *rainbow spin* dan pertanyaan tersebut berdasarkan materi pembelajaran.
- 3) Memberikan pemahaman kepada anak mengenai keberagaman budaya di Indonesia.
- 4) Memberikan kesempatan kepada salah satu anak untuk membaca isi bacaan “Pawai Budaya” yang sudah tersedia di bahan ajar.

- 5) Menjelaskan kepada anak bahwa bacaan terdiri atas paragraf dan di dalam paragraf terdapat gagasan pokok dan gagasan pendukung.
- 6) Memaparkan apa itu gagasan pokok. “Gagasan pokok adalah gambaran dari keseluruhan paragraf. Gagasan pokok biasa juga disebut dengan ide pokok, gagasan utama, atau pikiran utama”.
- 7) Mengaitkan keberagaman budaya Indonesia dengan ragam alat music dan nantinya akan dikaitkan lagi dengan bunyi dan sifat-sifatnya.
- 8) Menjelaskan beberapa keragaman budaya yang ada di Indonesia dan bunyi dengan sifat-sifatnya.
- 9) Menunjukkan media pembelajaran *rainbow spin* dan memberikan arahan penggunaan media *rainbow spin*.
- 10) Media pembelajaran *rainbow spin* dikembangkan dengan menggunakan amplop yang berisi kartu pertanyaan berdasarkan angka yang telah tersedia pada media *rainbow spin*, (Juliana Saputri, 2020).

B. Penelitian Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *rainbow spin* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak 4-5 Tahun Di Tk Al-Hidayah Gampong Arafah.

No	Nama peneliti	Judul	Tahun
1.	Ratna Ayu Pusari	Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>rainbow spin</i> Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua. Berdasarkan hasil penelitian ini setelah melakukan penggunaan media pembelajaran <i>rainbow spin</i> , untuk menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kecerdasan visual spasial anak pada usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilaksanakandengan tindakan yang	2016

		terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dan diperoleh hasil yaitu 88,88% pada siklus I dan meningkat menjadi 94,44% pada siklus II	
2.	Rizqi, Nabela Yusi	Media Pembelajaran Rainbow Spin pada materi Iman kepada Malaikat terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak saat belajar dengan penyajian media <i>rainbow spin</i> yang tersaji dalam desain yang sederhana, menarik, beragam pada bentuk materi maupun corak warna pada media dan pada hasil belajar anak rata-rata nilai pretest kemaknaan 0,05 (5%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $9,455 > 2,093$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.	2018
3.	Imam Syafa'at, Gilar Pandu Annanto, Linda Indiyarti Putri	Kecerdasan visual-spasial memiliki keterkaitan dengan kemampuan untuk membaca arah, warna, dan ruang secara akurat. Dalam upaya pengembangan kecerdasan visual-spasial anak, TK Pelangi Nusantara telah menyediakan beberapa fasilitas mainan namun dirasa cepat	

		membosankan dan kurang interaktif. Oleh sebab itu diperlukan sebuah permainan baru yang mampu memberikan tidak hanya kesenangan tetapi juga kaya akan nilai-nilai edukasi.	
4.	Rizqi, Nabela Yusi	Penggunaan ini telah berhasil menggunakan produk media pembelajaran Rainbow spin materi Iman kepada Malaikat. Hasil validasi keseluruhan mencapai rata-rata presentase sebesar 87,6% artinya layak digunakan.	
5.	Winnuly dan Dra. Hermien Laksmiwati, M. Psi	Kecerdasan visual spasial kemampuan untuk memvisualisasikan gambar dalam pikiran seseorang untuk memecahkan suatu masalah anak sangat membutuhkan hal-hal yang konkrit pada saat pembelajaran berlangsung. Melalui pembelajaran rainbow spin dengan menggunakan menstimulasi konsep-konsep dasar melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak menunjukkan aktivitas rasa ingin tahun	

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, penelitian merumuskan hipotesis sebagai berikut:

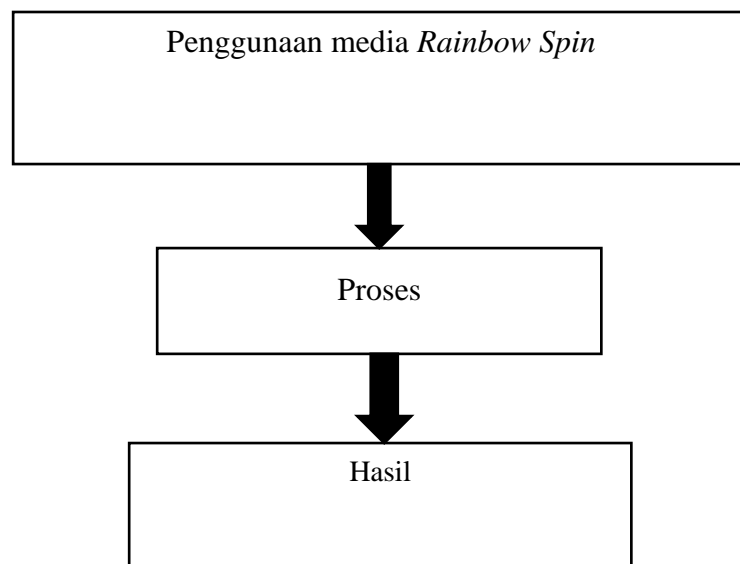
Ha: Terdapat pengaruh positif penggunaan media *Rainbow Spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Rainbow Spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun.

D. Kerangka Pemikiran

Pada umumnya anak sering mengalami kesulitan menentukan ide atau gagasan untuk dalam media pembelajaran *rainbow spin* sehingga kemampuan berpikir anak dikatakan masih kurang.

Penggunaan media *Rainbow Spin* mampu membuat anak lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, khususnya pada pembelajaran di media *rainbow spin*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, metode penelitian eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini digunakan desain pra eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok.

Dengan demikian hasil pengetahuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan Post-Test digunakan untuk mengetahui kecerdasan setelah diberi perlakuan kepada anak. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan, (Sugiyono, 2013).

Tabel 3.1. Desain Penelitian (Sugiyono, 2013)

Sebelum	Perlakuan	Setelah
<i>O₁</i>	X	O₂

Keterangan:

X = Perlakuan

O₁ = Kecerdasan terhadap kemampuan pada anak usia dini.

O₂ = Kecerdasan terhadap kemampuan pada anak usia dini.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada TK AL-HIDAYAH Gampong Arafah Samadua yang terletak di Jl. Jeruk Desa Arafah Kec. Samadua Kab. Aceh Selatan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. ”Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah yang terdiri atas kelas dengan jumlah keseluruhan muridnya adalah 15 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan *purposive sumpling* yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Yang menjadi sampel pada penelitian ini yang menurut peneliti dengan maksud dan tujuan penelitian adalah anak usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua yang berjumlah 15 orang.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel penulisan adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Definisi operasional variabel merupakan suatu hal yang sangat diperlukan, dengan adanya definisi operasional variabel dapat menunjukkan pada pengambilan sampel yang cocok untuk digunakan, dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa definisi operasional variabel merupakan rumusan yang memiliki perhitungan yang pasti dilambangkan dengan angka-angka, yang menggunakan data nominal untuk mempermudah membaca data.

Penjelasan di atas, variabel sebagai objek tindakan yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (Media Pembelajaran X)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Y). Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

2. Variabel terikat (Hasil Belajar Y)

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (X). Hasil belajar dari pembelajaran media *rainbow spin* ini anak dapat memahami isi materi dalam pembelajaran *rainbow spin* tersebut. Contohnya seperti salah satu warna dan buah-buahan. Dari penjelasan tersebut, yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar anak 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data. Atas dasar itu maka untuk memperoleh data yang lengkap dan objektif penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Tes

Tes merupakan bentuk dari pengukuran. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah pretest dan posttest pada saat proses penelitian. Tes ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dan mengetahui hasil sebelum dilakukan treatment dan hasil setelah diberikan treatment.

b. Observasi

Kegiatan observasi digunakan untuk mengamati lebih seksama keterlibatan anak selama penelitian berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk menilai langsung aktivitas anak dalam menggunakan media *rainbow spin* terhadap kemampuan seni nya. Kegiatan observasi ini dilakukan terhadap anak yang menggunakan media *rainbow spin*. Observasi ini difokuskan pada kemampuan seni anak.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Hasil belajar kecerdasan visual spasial dengan jenis pretest dan posttest. *pretest* dilaksanakan sebelum menggunakan Media *Rainbow spin* sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah anak mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media *Rinbow Spin* yang meliputi indikator rangkaian peristiwa, latar/setting, ejaan dan tanda baca, pilihan kata, dan penyusunan kalimat.

Tabel 3.2 Lembaran penilaian kemampuan visual spasial anak usia 4-5 tahun

Indikator kecerdasan visual spasial	BB	MB
Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna dan mampu memadukan warna dengan lebih baik.		
Anak suka mewarnai berbagai gambar yang ada dibuku menebalkan garisnya dan menirunya.		
Anak dapat menyusun dan meletakkan sesuai benda dengan yang di contohkan		
Anak bercerita tentang hasil karya yang di buatnya sendiri maupun berkelompok		
Anak suka memperhatikan tata letak benda-benda disekitarnya serta cepat menghafal letak benda-benda		
Anak dapat meraskan pola-pola sederhana dan mampu menilai pola mana yang lebih bagus dari pola lainnya.		

Berikan tanda ceklis pada kolom (√) dengan kategori:

BB = Belum berkembang

MB = Mulai berkembang



G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dan kemudian dianalisis.

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkahlangkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

- b. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Selanjutnya analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan anak dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua yaitu:

Interval	Kategori
85-100	Sangat Baik
75-84	Baik
60-74	Cukup

40-59	Kurang
0-39	Kurang Sekali

(Sumber:Arikunto,2010)

1. Analisis Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t atau uji t. Dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2011):

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *posttest* dan *pretest*

X1 = Hasil sebelum perlakuan

X2 = hasil setelah perlakuan

d = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengajuan hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan harga “Md” dengan menggunakan rumus

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *posttest* dan *pretest*

$\sum d$ = Jumlah dari *gain (posttest - pretest)*

N = Subjek pada sampel

- b. Mencari harga " $\Sigma X^2 d$ " dengan menggunakan rumus

$$\Sigma X^2 d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\Sigma X^2 d$	= Jumlah kuadrat deviasi
Σd	= Jumlah dari gain (<i>posttest - pretest</i>)
N	= Subjek pada sampel

- c. Menentukan t_{Hitung} menggunakan rumus

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

Keterangan :

Md	= Mean dari perbedaan posttest dan pretest
d	= Deviasi masing-masing subjek
$\Sigma X^2 d$	= Jumlah kuadrat deviasi
N	= Subjek pada sampel

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Intitusi

1. Profil Sekolah TK Al-Hidayah

Nama lengkap	: TK Al-Hidayah
NPSN	: 69857795
Status Sekolah	: Swasta
Status Kepemilikan	: Yayasan
SK Izin Operasional	: 893.3/129/TK/2020
Alamat	: Jln. T.M Yunan No. 33 Gampong Arafah
Kecamatan	: Samadua
Kabupaten/Kota	: Aceh Selatan
Provinsi	: Prov. Aceh
Kode Pos	: 23752
SK Pendirian Sekolah	: 22 Tahun 2007
Tanggal dan tahun berdiri sekolah	: 03 Maret 2007

2. Visi dan Misi TK Al-Hidayah

Tabel 4.1 Visi dan Misi TK Al-Hidayah

Visi	Berkhlaqul karimah dan berkarakter islami
Misi	<ol style="list-style-type: none">1. Mendidik dan menanamkan agar anak berakhlaqul karimah.2. Mendidik anak agar berkarakter islami.3. Mendidik anak agar bisa mandiri, tanggung jawab, jujur, percaya diri, toleransi dan saling berbagi rasa.4. Mendidik anak agar hormat kepada sesama.

Tujuan	Mempersiapkan anak-anak yang bermental agamis, sosialis dan mencintai ilmu keterampilan.
Moto	Imam dan amal yang sholeh untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

3. Program TK Al-Hidayah

Program sekolah merupakan program yang mendorong satuan pendidikan (sekolah) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara holistik sesuai dengan tujuan yang diinginkan serta sesuai dengan kekhasan yang ada di sekolah. Berikut program yang ada di TK Al-Hidayah:

Tabel 4.2 Kegiatan terprogram TK Al-Hidayah

No	Kegiatan
1.	Kegiatan untuk memperigati Maulid Nabi
2.	Kegiatan memperingati hari Kemerdekaan 17 Agustus
3.	Pendampingi anak, rapat komite, rekreasi akhir tahun
4.	Mengadakan wisuda sekaligus pentas seni.
5.	Kegiatan memperingati hari pendidikan Nasional

4. Sarana dan Prasana

Sarana dan merupakan salah satu sumber daya pendidikan yang perlu dan penting untuk di kelola dengan baik serta merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari manajemen pendidikan. Seperti gedung, tanah, perlengkapan administrasi sampai pada sarana yang digunakan langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Berikut sarana dan prasana yang ada di TK Al-Hidayah:

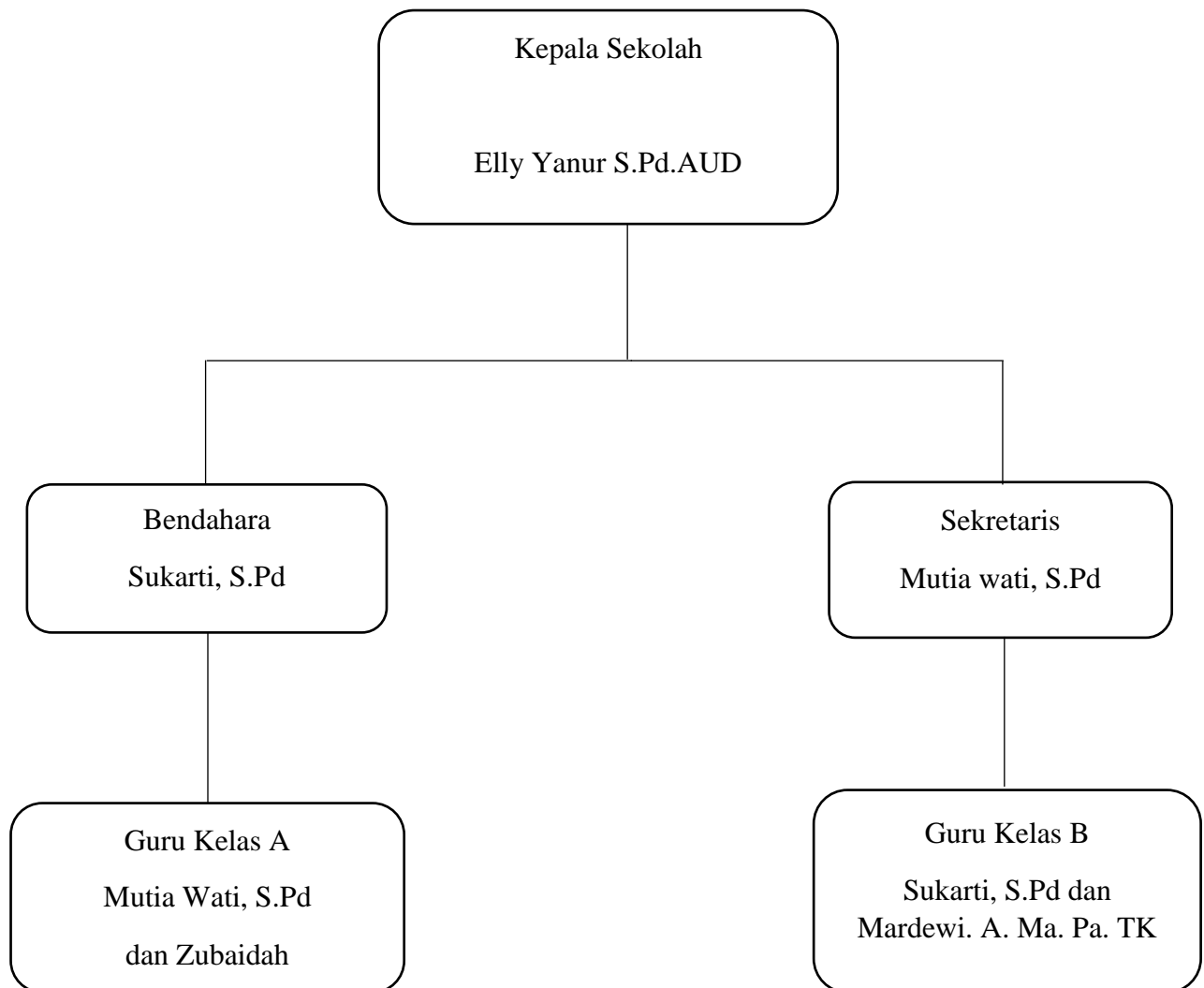
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana TK Al-Hidayah

No	Gedung	Jumlah	Keadaan		
			Baik	Rusak	Ket
1.	Ruang Kelas	2	✓	-	-
2.	Ruang Guru	1	✓	-	-
3.	Ruang Bermain	1	✓	-	-
4.	Gudang	1	✓	-	-
5.	Toilet	1	✓	-	-
6.	Printer	1	✓	-	-
7.	Laptop	1	✓	-	-

5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah bagian-bagian yang ada dalam sebuah organisasi yang merupakan komponen saling terkait satu sama lain dimana masing-masing komponen tersebut memiliki tugas pokok dan fungsi untuk mencapai tujuan organisasi sehingga terciptanya sistem kerja yang baik (Mitrohardjono 2020). Struktur organisasi di satuan PAUD biasanya struktur organisasi terdiri dari ketua yayasan, kepala sekolah, tata usaha, dan guru kelas.

Berikut struktur organisasi yang ada di sekolah TK Al-Hidayah:

Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Al-Hidayah

B. Deskripsi Karakteristik Responden

Karakteristik Responden adalah subjek penelitian yang akan diberikan perlakuan penelitian atau yang akan dilakukan riset atau yang akan dilakukan eksperimen.

1. Jenis Kelamin

Karakteristik yang pertama dari responden dalam penelitian ini dikategorikan berdasarkan jenis kelamin. Sampel dikategorikan menurut

jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Berikut adalah tabel karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 4.4 Jenis Kelamin

Laki-laki	8
Perempuan	7

2. Usia

Responden dari penelitian ini kemudian dikategorikan berdasarkan usia. Responden penelitian dibagi kedalam usia 6 – 7 tahun.

Tabel 4.5 Usia

Usia	Jumlah (orang)
4	8 anak
5	7 Anak

9 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 3 Agustus sampai tanggal 14 Agustus 2020 dengan pokok bahasan media *Rainbow Spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak di TK Al-Hidayah Gampong Arafah, dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Rainbow Spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak. Adapun hasil statistik deskriptif dan hasil statistik inferensial penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil Statistik Deskriptif

a Hasil *Pretest* Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Rainbow Spin* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Kabupaten Aceh Selatan, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes tertulis sehingga dapat diketahui hasil

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Rainbow Spin* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah.

Data hasil terhadap kecerdasan visual spasial anak sebelum menggunakan media *Rainbow Spin* (*pretest*) dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil nilai *Pretest* Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Sebelum Menggunakan Media *Rainbow Spin*

No.	Nama Murid	Nilai
1	Alhidayat Arrahman	80
2	Atika Zahra Ratifa	75
3	Ariqa Fathma Arsila	75
4	Faiha Nada Zalna	75
5	Hifzal Farras	75
6	Lutfi Putra Safwanda	75
7	Muhammad Dzaki Helmi	70
8	Saif Arrayhan Rihaisya	90
9	Muhammad Rayyan Arsyad	90
10	Naira Azzahra Saffana	90
11	Cintya Rizqi Azalia	80
12	Zya Fahrezi	75
13	Muhammad Afdhalul Asriy	75
14	Syamsidar	80
15	Saffiya Azzahra	75

Berdasarkan tabel hasil nilai *pretest* diatas, untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari anak kelas A di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua.

Tabel 4.7 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai *Pretest*

X	F	f.X
70	1	70
75	8	600
80	3	240
90	3	270
Jumlah	15	78,6

Keterangan : X = nilai pretest, f = frekuensi, f.X = jumlah nilai *pretest*

Data di atas, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fX = 78,6$, sedangkan diketahui nilai N adalah 15.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Persentase	Nilai kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$\leq 78,6$	Tidak tuntas	9	60%
$> 78,6$	Tuntas	6	40%
Jumlah		15	100%

Sumber: data Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Berdasarkan tabel 4.3 di atas maka dapat disimpulkan bahwa media Rainbow Spin terhadap kecerdasan visual spasial pada anak di TK Gampong Arafah setelah dilakukan *Pretest* hasil 9 anak (60 %) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 6 anak (40 %) yang telah tuntas belajarnya.

b. Hasil *Postest* Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak setelah Menggunakan Media *Rainbow Spin*

Setelah dilaksanakan *pretest* sebelum menggunakan media *Rainbow Spin*, kemudian memberikan *treatment* (perlakuan) dengan penggunaan media *Rainbow Spin*. Selama penelitian berlangsung terjadi

perubahan terhadap kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Perubahan tersebut berupa keterampilan menulis karangan narasi yang dapat dilihat dari data sebagai berikut.

Data hasil kecerdasan visual spasial pada anak menulis setelah menggunakan media *Rainbow Spin* (*posttest*) dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Nilai *Posttest* Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Setelah Menggunakan Media *Rainbow Spin*

No.	Nama Murid	Nilai
1	Alhidayat Arrahman	83
2	Atika Zahra Ratifa	92
3	Ariqa Fathma Arsila	95
4	Faiha Nada Zalna	92
5	Hifzal Farras	92
6	Lutfi Putra Safwanda	83
7	Muhammad Dzaki Helmi	82
8	Saif Arrayhan Rihaisya	87
9	Muhammad Rayyan Arsyad	95
10	Naira Azzahra Saffana	95
11	Cintya Rizqi Azalia	95
12	Zya Fahrezi	82
13	Muhammad Afdalul Asriy	92
14	Syamsidar	87
15	Saffiya Azzahra	83

Selanjutnya mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* anak kelas A dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai *Posttest*

X	F	f.X
82	2	164
83	3	249
87	2	174
92	4	368
95	4	380
Jumlah	15	89

Keterangan : X = nilai posttest, f=frekuensi dan f.X=jumlah nilai posttest

Selanjutnya data diatas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fX = 1.270$, sedangkan nilai dari N adalah 15.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka diperoleh nilai mean (rata-rata) dari hasil kecerdasan visual spasial pada anak setelah treatment (perlakuan) dengan menggunakan media *Rainbow Spin* adalah 90.

Tabel 4.11 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest*

Persentase	Nilai kategori	Frekuensi	Persentase(%)
≤89	Tidak tuntas	7	46%
>89	Tuntas	8	53%
JUMLAH		15	100%

Sumber: Data deskripsi ketuntasan hasil belajar pos-test

Berdasarkan tabel 4.6 di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial pada anak setelah dilakukan *Posttest* hasil kecerdasan visual spasial pada 15 anak (100%) yang telah tuntas belajarnya.

Nilai statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* anak yang diajarkan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan menggunakan media *Rainbow Spin*. Data hasil kecerdasan visual spasial pada anak yang dilaksanakan sebanyak 15 anak dapat dilihat pada tabel rekapitulasi nilai kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun sebagai berikut :

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak TK Al-Hidayah Gampong Arafah Sebelum Perlakuan (*pretest*) dan Setelah Perlakuan (*posttest*)

Statistik Deskriptif	Nilai	
	Pretest	Posttest
Mean	78	90
Median	62,5	82,5
Range	40	20
Modus	80	90
Minimum	40	75
Maximum	80	95
Sum	365,5	447.1

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel di atas memberikan gambaran umum sebelum perlakuan (*pretest*) yaitu memperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebesar 78 dan setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media *Rainbow Spin* di peroleh nilai rata-rata sebesar 84,6, dari nilai rata-rata (*mean*) tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*. Nilai minimum pada *pretest* yaitu nilai 40 sedangkan pada *posttest* adalah nilai 75, dapat di lihat bahwa nilai minimum pada *pretest* dapat dikategorikan masih kurang. Dan Nilai maximum pada *pretest* yaitu nilai 80 sedangkan pada *posttest* adalah nilai 95, dapat di lihat bahwa nilai maximum pada *posttest*

lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Sehingga jumlah keseluruhan rekapitulasi nilai keterampilan menulis $447.1 > 365.5$

Selanjutnya data di atas dapat dilihat tingkat frekuensi dan persentase keterampilan menulis karangan narasi berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Distribusi Tingkat Hasil Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Pada Kelas A Eksperimen Berdasarkan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Interval	Keterangan	Kelompok Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Sangat baik	0	0%	8	53,33%
75 – 84	Baik	5	33,33%	7	46,66%
60 – 74	Cukup	5	33,33%	0	0%
40 – 59	Kurang	5	33,33%	0	0%
0 – 39	Kurang sekali	0	0	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil anak pada tahap *pretest* tidak ada anak yang berada pada kategori sangat baik, 5 anak atau 33,33 % berada pada kategori baik, 5 anak atau 33,33 % berada pada kategori cukup baik, 5 murid atau 33,33 % berada pada kategori kurang. Dan tidak ada anak berada pada kategori kurang sekali. Sedangkan pada *posttest* terdapat 8 anak atau 53,33 % berada pada kategori sangat baik dan , 7 anak atau 46,66 % berada pada kategori baik dan tidak ada anak pada kategori cukup baik, kurang dan kurang sekali.

Melihat hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menulis karangan narasi sebelum menggunakan media *Rainbow Spin* tergolong kurang. Dan tingkat kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun setelah menggunakan media *Rainbow Spin* tergolong sangat baik.

2. Hasil Statistik Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh penggunaan media *Rainbow spin* terhadap kecerdasan visual spassial pada anak, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.14 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d = X2 – X1	d ²
1.	80	90	10	100
2.	55	80	25	625
3.	65	80	15	225
4.	80	90	10	100
5.	40	75	35	1,225
6.	40	80	40	1600
7.	75	95	20	400
8.	50	85	35	1,225
9.	60	90	30	900
10.	55	75	20	400

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai “Md” dengan menggunakan rumus:
- b. Mencari nilai “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus
- c. Menentukan t_{Hitung} menggunakan rumus
- d. Menentukan nilai t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $df = N - k = 15 - 1 = 14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,144$ Setelah diperoleh $t_{Hitung} 9,2421$ dan $t_{Tabel} 2,144$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,2421 > 2,144$. Berdasarkan hasil dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} , dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media *Rainbow Spin* dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terhadap kecerdasan visual spasial pada anak.

10 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Media *Rainbow Spin* Terhadap Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua. Pemberian tes sebelum perlakuan (pretest) diberikan kepada murid untuk mengetahui hasil analisis tanpa menggunakan media *Rainbow Spin*, kemudian murid diberikan perlakuan (treatment) peneliti menerapkan media *Rainbow Spin* pada saat proses belajar mengajar. Kemudian peneliti kembali memberikan tes setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui hasil analisis dengan menggunakan media *Rainbow Spin*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada analisis data, secara deskriptif hasil Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Rainbow Spin* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua menggunakan media *Rainbow Spin*, pada *pretest* (sebelum perlakuan) nilai maximum yaitu 80 dan nilai minimum yaitu 40. Sedangkan pada *posttest* dapat dilihat nilai maximum yaitu 95 dan nilai minimum yaitu 75. Dari hasil uraian analisis data, diperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebelum

menggunakan media *Rainbow Spin* (*pretest*). Sedangkan hasil analisis data, nilai *mean* (rata-rata) keterampilan menulis karangan narasi setelah menggunakan media *Rainbow Spin* (*posttest*) adalah 84,6. Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretes*, (Zulmi, Eva, Nizar, 2016), (Firdaus, 2021), (Hidayat, 2018).

Hasil penelitian yang diuraikan diatas analisis statistik deskriptif, sedangkan untuk menguji hipotesis dari penelitian ini dapat di uraikan dengan hasil analisis data inferensial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} sebesar 9,2421 (Arsyad, Azhar. 2019). Dengan frekuensi (Df) sebesar $15-1 = 14$, pada taraf signifikan 0.05% diperoleh t_{tabel} sebesar 2,144. Oleh karena $t_{Hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0.05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa penggunaan media *rainbow spin* mempengaruhi kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *rainbow spin* terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *rianbow spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua, anak setelah perlakuan dengan menggunakan media *rianbow spin* pada pembelajaran memperoleh hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembeajaran dengan media *rainbow spin* memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan ide, menarik perhatian anak, termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *rainbow spin* mampu memberikan pengembangan kecerdasan visual spasial anak di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua.

1. Kecerdasan visual spasial pada anak yang belum mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *rainbow spin* adalah sebelum menggunakan media *rainbow spin* hasil (pretest) belajar anak yang belum tuntas 10 anak (67%) dan 5 anak (33%) yang telah tuntas belajar setelah hasil pretest tersebut kemudian dicoba kembali menggunakan media pembelajaran ternyata hasil (posttest) pada 15 anak (100%) yang telah tuntas belajar.
2. Penggunaan media *rainbow spin* mampu memberikan pengaruh terhadap kecerdasan spasial pada anak pembelajaran yang harus di pahami dengan salah satu hal yang berbeda.
3. Pembelajaran dengan menggunakan media *rainbow spin* juga menunjukkan adanya pengaruh terhadap perkembangan kognitif pada anak yang dapat dipahami dengan pembelajaran ini tersebut.

Hasil secara inferensial, memperlihatkan terdapat pengaruh penggunaan media *rainbow spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media *rainbow spin* dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media *rainbow spin* dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua.

B. Saran

Hasil kesimpulan penelitian diatas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah :

1. Dengan hasil penelitian ini maka disarankan pada guru dan pihak sekolah agar dapat menggunakan media *rainbow spin* dalam pembelajaran dan menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Penggunaan media *rainbow spin* memudahkan belajar bagi anak dan juga memudahkan pengajaran bagi guru serta memberikan manfaat kepada anak dan guru agar media *rainbow spin* juga dijadikan sebagai sumber belajar baik dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran.
3. Kepada peneliti akan dapat mengembangkan dan membuat kreatifitas baru dengan media pembelajaran *rainbow spin* ini dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses. Dan kepada peneliti agar mampu menerapkan *rainbow spin* ini pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V. (2019). *Hubungan Emosional Dengan Prestasi Belajar Anak*. UIN STS Jambi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Andari, K. D. W., & K. (2020). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Angelina, C. and D. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Untuk Materi Trigonometri. *Journal of Intructional Development Reasearch 2*.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Dananjaya, U. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Nuansa.
- Depdiknas. (2003). *Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Depdiknas.
- Dacholfani, M.I. dan Hasanah, U. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Amzah.
- Estiani, Wahyu, Arif Widiyatmoko, dan S. (2015). Penggunaan Media Permainan Rainbow Spin Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Anak Kelas A Tema Optik. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*.
- Fitria dan Marlina, L. (2020). Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Anak Usia Dini Menurut Howard Gardner dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Of Early Childhood Islamic Education, 2*.

- Hamzah, B. dan M. N. (2014). *Belajar Dengan Pendekatan Paikem : pembelajaran, aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, menarik*. Bumi Aksara.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan*, 5(2).
- Kadarwati, S. D. B. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Pendidikan Kreatif. *Jurnal*, 1.
- Kholifah, D. (2018). *Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 2*.
- Kurniati, R. . (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kank-kanak*. Depdiknas.
- Lestari, Novita Dwi, Yusuf Suryana, dan E. (2018). Pengaruh Media Rainbow Spin Permainan Terhadap Hasil Belajar Anak pada Materi Membandingkan Warna dan Buah-buahan. *Jurnal*, 5(2).
- Mashami, R.A, Andayani, Y, dan Sofia, B. F. D. (2014). Penggunaan Media Rainbow Spin Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak. *Jurnal*, 13(4), 407–414.
- Muliatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Mursyid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Olivia, Femi, & Raziarty, H. (2011). *Mengoptimalkan Otak Kanan Anak engan Creative Drawing*. Elex Media Komputindo.
- Pamadhi.H, & S, E. S. (2012). *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka.

- Pribadi, B. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Kencana.
- PERMENDIKBUD. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Permendikbud.
- Samsusilowati, P. (2016). *Pengembangan Permainan Rainbow Spin Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran mengenali warna dan buah-buahan Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Belajar Mengajar Akuntansi*. Kencana.
- Sanjaya. (2017). *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sari, R. R. dan A. L. (2015). Kelayakan Permainan Rainbow Spin Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok-pokok Struktur Atom. *Journal of Chemical Education*, 4(2), 186–194.
- Sari, Yunita, Gusti Hadiastus Solehah, dan M. T. M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Rainbow Spin pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*, 33(1).
- Sari, I. D., Mubasyiroh, R., & Supardi, S. (2016). *Hubungan Pengetahuan dan Sikap*. Rineka Cipta.
- Salindri, M. & R. (2020). *Meningkatkan Kecerdasan Visual Spacial Melalui Kegiatan Media Rainbow Spin di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua*.
- Sudjana, N. (2018). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman, S. A. (2014). *Media Penulisan Pendidikan: Pengertian, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.

- Sriyati, Suci Rahmadhania, Ajo Sutarjo, dan D. W. (2016). Modifikasi Permainan Rainbow Spin Sebagai Alternatif Bahan Pembelajaran mengenali warna dan buah-buahan. *Jurnal*, 4(2).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, y. N, & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbaris Kecerdasan Jamak*. Indeks.
- Suyadi dan Ulfah, M. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosda-Karya.
- Switri, E. (2017). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Ayra Luna.
- Swista, D. (2015). *Pengaruh Picture And Picture Berbantuan Power Point Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak 4-5 Tahun*.
- Widianto, Theo Riski, Raharjo, dan L. R. (2017). *Penggunaan Permainan Rainbow Spin untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup*. 5(1).
- Witanty, M. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Sleman Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Yogyakarta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenamedia Group.
- Yunus, M. (2015). *Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli*. Samudera Biru.

LAMPIRAN

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua anak berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Anak diberi pertanyaan oleh guru tentang pengalaman liburan, "Anak-anak, pernah berlibur ke mana sajakah kalian ?" Anak menjawab sesuai dengan pengalamannya masing-masing. Siswa dan guru bernyanyi bersama, lagu yang berjudul "Libur Telah Tiba." Anak menjadi siap dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. 4. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai.	10 Menit
Kegiatan inti	5. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang langkah-langkah menulis karangan narasi dan cara penulisan sesuai ejaan yang benar. 6. Guru memberi kesempatan kepada murid untuk memerhatikan materi yang disampaikan. 7. Guru memberikan tugas untuk membuat karangan narasi. 8. Guru memperlihatkan Rainbow Spin berisi gambar kepada anak. 9. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang media Rainbow Spin . 10. Setiap siswa diminta untuk memainkan media Rainbow Spin . 11. Siswa diminta membuat karangan berdasarkan tema yang dia dapatkan dalam permainan media Rainbow Spin . 12. Siswa diberi kesempatan membacakan hasil karangannya di depan kelas dan siswa yang lain diminta memberikan tanggapan. 13. Siswa dibimbing guru membahas kesalahan kesalahan dalam menulis karangan narasi	50 menit

Kegiatan Penutup	14. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 15. Siswa mendapatkan motivasi oleh guru, bahwa keterampilan menulis sangat penting sebagai bekal keterampilan hidup. 16. Melakukan penilaian hasil belajar (sebelum menggunakan). 17. Mengajak semua siswa berdoa, a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 18. Guru menutup pembelajaran Bahasa Indonesia dengan salam.	15 menit
-------------------------	--	----------

1. Dokumentasi





2. Lembar Persetujuan Judul Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20138 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
<http://fai.umsu.ac.id> ✉ fai@umsu.ac.id 📺 [umsur.sed.un](https://www.facebook.com/umsur.sed.un) 📺 [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) 📺 [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth : Dekan FAI UMSU

06 Sya'ban 1444 H
 27 Februari 2023 M

Di
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Asih Gusnida
 Npm : 1901240003
 Program Studi : Pendidikan Anak Usia Cini
 Kredit Kumalatif : 3,47



Mengajukan Judul sebagai berikut :

No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak 4-5 Tahun di TK Al Hidayah Gampong Arafah Samudra	<i>Acc</i> <i>07/02/23</i>	<i>Dr. Nur...</i> <i>M. H...</i>	<i>09/02/23</i>
2	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Dalam Menggambar Menggunakan Pensil Warna di TK Al Hidayah Gampong Arafah Samudra			
3	Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Kertas di TK Al Hidayah Gampong Arafah Samudra			

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Hormat Saya

Asih Gusnida
 Asih Gusnida

Keterangan :

Dibuat rangkai 3 setelah di ACC : 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU

2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi

3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lejur yang di setujui dan tanda silang pada judul yang di telak

3. Berita Acara Sempro

IDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Selamat Pohan, S.Ag, M.A
 Dosen Pembimbing : Dr. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Asih Gusnida
 Npm : 1901240003
 Semester : Delapan
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
10-03-2023	Perbaiki tulisan, Materi masih kurang.		
16-03-2023	Tambah teori, referensi lebih detail		
16-05-2023	Penulisan belum rapi.		
12-07-2023	Penulisan tidak dibol, kutipan penulisan		
25-07-2023	latar belakang, teori, metodologi kelemahan pros, penuhi diujikan pd buku metodologi -> hubungin with metode logis ya.		



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

an-

Salamat Pohan, S.Ag, M.A

Medan, 2023

Pembimbing Proposal

Dr. Nurzannah, M.Ag



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [fai@umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#)

Bila mungkin sulit ini agar ditunjukkan
 Nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi :
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Selamat Pohan, S.Ag., MA
 Dosen Pembimbing : Dr. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Asih Gusnida
 Npm : 1901240003
 Semester : Delapan
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samudra

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
27-7-2023	Kajian Kelembagaan diganti kerangka berfikir dalam tepat terdapat pengumpulan data dan instrumen di bawah seperti di atas	h	
2-8-2023	Rumusan masalah, kajian relevan, kerangka berfikir, terdapat analisis data, dan instrumen di atas	h	
9-8-2023	acc. untuk diisidangkan	h	

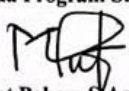
Medan, 2023



Diketahui/Disetujui
 Dekan

Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

an. 
 Selamat Pohan, S.Ag., MA

Pembimbing Proposal


 Dr. Nurzannah, M.Ag



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/AN/PT/Akre/PT/III/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
<http://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
 Nomor dan tanggalnya

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Pada hari Selasa, 15 Agustus 2023 M telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Asih Gusnida
 Npm : 1901240003
 Semester : VIII (Delapan)
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	
Bab I	<i>konsep dan tujuan & sumber. diteliti.</i>
Bab II	✓
Bab III	<i>Roda Siproly tidak perlu ada lagi.</i>
Lainnya	<i>daftar pustaka & sumber dan ketebalan</i> ✓ 18/8/23
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 15 Agustus 2023

Tim Seminar

Ketua

 (Selamat Pohan, S.Ag, M.A.)

Sekretaris

 (Mavianti, M.A.)

Pembimbing

 (Dr. Nurzannah, M.Ag.)

Pembahas

 (Selamat Pohan, S.Ag, M.A.)

4. Surat Balasan Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK AL HIDAYAH**

Jl. TM. Yunan Gampong Arafah Kec. Samadua Kab. Aceh Selatan Kode Pos : 23752

Samadua, 06 September 2023

Nomor: 421.1/83/TK-AH/2023

Kepada
Yth. Kepala Prodi PIAUD
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di Tempat
TK Al Hidayah

Dengan hormat,
Menanggapi surat permohonan izin penelitian skripsi dengan nomor surat:83
Bahwasanya mahasiswa dengan nama berikut:
Nama: Asih Gusnida
NPM: 1901240003
Prodi: PIAUD
Fakultas: Agama Islam
Sudah diterima dan diizinkan untuk melakukan penelitian skripsi di TK Al-Hidayah,
Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan, selama waktu yang ditentukan.

Demikian yang dapat kami sampaikan. Atas kepercayaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Kepala Sekofah TK Al-Hidayah



5. Surat Pengesahan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang diselenggarakan pada Hari Selasa, 15 Agustus 2023 M dengan ini menerangkan bahwa :

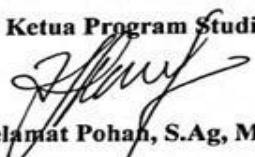
Nama : Asih Gusnida
Npm : 1901240003
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

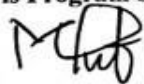
Medan 15 Agustus 2023

Tim Seminar

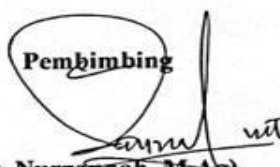
Ketua Program Studi


 (Selamat Pohan, S.Ag, M.A)

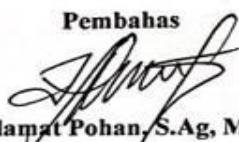
Sekretaris Program Studi


 (Mavianti, M.A)

Pembimbing


 (Dr. Nurzannah, M.Ag)

Pembahas


 (Selamat Pohan, S.Ag, M.A)

Diketahui/ Disetujui

A.n Dekan
 Wakil Dekan I

Dr. Nailani, MA



6. Surat Izin Riset



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mengesah surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN ILMU, PENYERAJAAN, & PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fal.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 3065/IL.3/UMSU-01/F/2023
 Lamp : -
 Hal : Izin Riset

04 Safar 1445 H
 21 Agustus 2023 M

Kepada Yth :
 TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua
 di-

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Asih Gusnida
 NPM : 1901240003
 Semester : VIII
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,

Wakil Dekan I



CC. File

7. Daftar Riwayat Hidup

DATA DIRI

- | | |
|-------------------------|--|
| 4. Nama Lengkap | : Asih Gusnida |
| 5. Tempat/Tanggal Lahir | : Samadua, 01 November 2001 |
| 6. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| 7. Agama | : Islam |
| 8. Status | : Belum Menikah |
| 9. Nama Ayah | : Agussalim |
| 10. Nama Ibu | : Jasrida |
| 11. No. Telp/Hp | : 0813-6212-1562 |
| 12. Alamat E-mail | : Asihgsnd@gmail.com |
| 13. Alamat Orang Tua | : Samadua |



RIWAYAT PENDIDIKAN

- | | |
|-----------|---|
| 2005-2007 | : TK Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Kasik Putih |
| 2007-2013 | : MIN Suaq Samadua |
| 2013-2016 | : MTsN Samadua |
| 2016-2019 | : SMA Negeri 1 Tapak Tuan |

Medan, 19 Oktober 2023
Hormat saya

Asih Gusnida
1901240003