

**APPLICATION OF SAND PLAY ACTIVITY FOR IMPROVING
VISUAL SPATIAL INTELLIGENCE IN CHILDREN AGES 5-6
TK AR RAHIM LIMBUNGAN KECAMATAN
RUMBAI PEKANBARU**

Yaya Murni Dasril, ¹Daviq Chairilisyah, ²Ria Novianti

Yayamurnidasril@gmail.com (082384409823), daviqch@yahoo.com,
decihazli79@gmail.com

**Early Childhood Teacher Education Department of Education
Faculty Of Teacher Training And Education
Riau University**

Abstract: This study aims to investigate the implementation of the sand play activities can improve visual spatial intelligence of children aged 5-6 years in kindergarten Ar Rahim Limbungan Rumbai District of Pekanbaru. This research is a classroom action research. The subject of this study is a kindergartner Ar Rahim Limbungan Rumbai Pekanbaru District of the number of children as much as 22 children consisted of 10 men and 12 daughters. Percentage increase in visual-spatial intelligence of children aged 5-6 years by using sand play in kindergarten Ar Rahim Limbungan Pekanbaru District of Rumbai can be seen from the Pre cycle or before the application of the sand play until the second cycle. On the preliminary data obtained score 223 with a percentage of 42.2%. While the value of the first cycle to 56.3%. The next and the second cycle increases with the value of 81.4%. In testing the hypothesis can be seen improvement gained from each cycle. Where an increase in visual-spatial intelligence obtained prior to the first cycle of action to increase by 33.3%. While improving visual-spatial intelligence from cycle I to cycle II of 44.6%, and the overall improvement of visual-spatial intelligence of initial data to the cycle II of 92.8%

Keywords: *Play Sand, Visual Spatial Intelligence*

**PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN PASIR UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK AR RAHIM LIMBUNGAN KECAMATAN
RUMBAI PEKANBARU**

Yaya Murni Dasril, ¹Daviq Chairilisyah, ²Ria Novianti

Yayamurnidasril@gmail.com (082384409823), daviqch@yahoo.com,
decihazli79@gmail.com

**Pendidikan Guru Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau**

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan bermain pasir dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Adapun subjek penelitian ini adalah anak TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru dengan jumlah anak sebanyak 22 orang anak yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 12 orang anak perempuan. Persentase peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan bermain pasir di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru dapat dilihat dari Pra siklus atau sebelum penerapan dengan bermain pasir hingga siklus II. Pada data awal diperoleh skor 223 dengan persentase 42,2%. Sedangkan nilai pada siklus I menjadi 56,3%. selanjutnya dan pada siklus II meningkat dengan nilai 81,4%. Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kecerdasan visual spasial yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 33,3%. Sedangkan peningkatan kecerdasan visual spasial dari siklus I ke siklus II sebesar 44,6%, dan secara keseluruhan peningkatan kecerdasan visual spasial dari data awal ke siklus II sebesar 92,8%

Kata Kunci : Bermain Pasir, Kecerdasan Visual Spasial

PENDAHULUAN

Bagi anak-anak bermain adalah belajar sehingga belajar itu menjadi menyenangkan. Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui permainan karena tidak ada cara lain bagi anak untuk mencapai segala hal yang secara normal harus anak capai. Pada saat bermain pasir, anak berinteraksi dengan anak lain, interaksi tersebut mengajarkan anak untuk dapat merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Hal ini sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya. Melalui kegiatan bermain pasir anak dapat mengembangkan dan membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya serta dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan dapat memahami bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya. Bermain bagi anak berkaitan dengan pariwisata, situasi, interaksi dan aksi.

Kecerdasan yang digunakan dalam bermain pasir ini adalah kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligence* yang terdiri dari delapan jenis kecerdasan. Kecerdasan ini tercermin pada kemampuan untuk membentuk mental model, melakukan atraksi dan mengoperasikan model tersebut. Anak yang memiliki kecerdasan ini memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan berbagai hal dan memiliki kelebihan dalam hal berpikir melalui gambar atau tumpukan pasir. Anak-anak ini berpikir dalam bentuk mengkhayalkan, misalnya anak membentuk bangunan dari pasir, membuat terowongan dari pasir, dan lain sebagainya. Mengasah kecerdasan visual spasial, anak dengan kecerdasan ini yang menonjol amat peka akan rangsangan-rangsangan yang bersifat visual sehingga dapat dirancang kegiatan yang menekankan pada hal tersebut.

Kecerdasan visual spasial dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar, membuat kerajinan, mengatur dan merancang, membentuk dan bermain konstruktif, bermain pasir, bermain dengan lilin mainan. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang melibatkan semua indra anak terlibat dalam pembelajaran yang diawali dengan menampilkan model dan diakhiri dengan membuat atau menciptakan sesuatu klinik.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru menunjukkan bahwa kemampuan kecerdasan visual spasial anak masih rendah dan tidak begitu tampak. Hal ini dapat diketahui dari gejala atau fenomena yang terlihat di lapangan diantaranya, yaitu; 1) Anak tidak dapat mengenal bentuk geometri seperti, bujur sangkar, segi tiga, persegi panjang, dan trapesium, 2) Anak tidak dapat mengenal objek tiga dimensi yang diajarkan seperti bentuk tabung dan bola, 3) Anak tidak dapat membayangkan proses pembuatan bentuk-bentuk geometri saat diajarkan, 4) Anak tidak dapat membayangkan proses pembuatan bentuk-bentuk tiga dimensi dari pasir melalui cerita saat diajarkan.

Supaya tindakan penelitian efektif dan menyenangkan, maka penelitian ini didukung dengan penerapan pembelajaran yang inovatif yakni bermain pasir. Alasan peneliti menggunakan penerapan bermain pasir, pasir sendiri bertekstur lembut yang

anak dipegang dan digenggam oleh anak kecil. Selain itu bahan ini bersifat multiguna karena mudah diubah bentuknya ke bentuk lain melalui aktivitas menggali pasir menggunakan sekop, membentuk menggunakan berbagai cetakan, yang dapat melatih otot-otot, dan syaraf taktil anak, bahkan koordinasi otak, mata dan tangan anak yang sangat diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

Bahwa permasalahan yang ada pada kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun adalah anak belum bisa mengembangkan imajinasinya. Melalui kegiatan bermain pasir pada anak usia dini dapat mengembangkan kecerdasan Visual spasial anak, karena dengan bermain pasir anak akan dapat membayangkan suatu bentuk atau pola atau sebuah ruangan yang dapat dibuat dengan menggunakan pasir.

Berdasarkan dari pembahasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam mengembangkan pembelajaran dengan judul **“Penerapan Kegiatan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Kecerdasan visual spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru”**.

Menurut Gardner dalam Sujiono (2012) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya, sebuah perangkat keterampilan menemukan atau memecahkan permasalahan dalam hidupnya, potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Selanjutnya Alfret Binet (Montolalu:2007) mengatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yakni 1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, 2) kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan 3) kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*.

Berdasarkan dari teori di atas disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif dan fungsional sehingga tingkat perkembangan individu dapat diamati dan dinilai berdasarkan pengamatan terhadap cara dan kemampuan anak melakukan tindakan dan merubah arah tindakan.

Kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasana yang dikaitkan dengan bakat seni, khususnya seni lukis seni arsitektur. Kecerdasan visual spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang didefinisikan sebagai kemampuan mengekspresi dunia visual spasial secara akurat serta mentranspormasikan persepsi visual spasial tersebut dalam berbagai bentuk. Kemampuan berpikir visual spasial merupakan kemampuan berpikir dalam bentuk visualisasi gambar dan bentuk tiga dimensi (Yaumi, 2012).

Menurut Amstrong (2002) berpendapat bahwa visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban.

Selanjutnya Musfiroh (2011) mendefinisikan bahwa kecerdasan visual spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang-ruang adalah sebagai kemampuan

mempersepsikan dunia visual spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi visual spasial tersebut dalam berbagai bentuk.

Sujiono (2012) mengatakan visual spasial merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau untuk anak di mana dia berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau jawaban.

Menurut Yuliani (2010) Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

Lebih lanjut (Yaumi, 2012) menyebutkan bahwa komponen inti dari kecerdasan visual spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut. Komponen lainnya adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual dan spasial dan mengorientasikan secara tepat. Komponen inti dari kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan. Anak yang mengalami perkembangan kecerdasan visual spasial yang menonjol kadang mengalami kesulitan mengidentifikasi simbol bahasa tertulis. Anak-anak mengerti simbol sebagai gambar atau bentuk dan melihatnya dari berbagai perspektif.

Menurut Armstrong (Musfiroh, 2010) mengatakan anak yang cerdas dalam visual spasial sangat peka tatanan dan peka terhadap perubahan tatanan itu dan anak memberikan reaksi. Anak suka bermain pasir dan permainan lain yang memerlukan ketajaman melihat.

Menurut Hildayani (2005) kecerdasan visual spasial memungkinkan orang membayangkan bentuk-bentuk geometri atau tiga dimensi dengan lebih mudah. Individu tersebut memiliki kemampuan untuk menghadirkan dunia ruang secara mental atau internal dalam pikirannya. Kemampuan visual spasial ditunjang oleh tiga kemampuan dasar yang dimiliki, yaitu:

- a. Kemampuan mengenali identitas sesuai objek, meskipun objek tersebut diletakkan dalam sudut yang berbeda-beda.
- b. Kemampuan untuk membayangkan pergerakan suatu benda secara mental dari sebuah susunan bangunan
- c. Kemampuan memahami adanya hubungan spasial antara dirinya dengan benda lain.

Mengacu dari berbagai uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian di Taman Kanak-kanak difokuskan pada kecerdasan visual spasial yang diperoleh anak pada bermain pasir dan diharapkan anak dapat meningkatkan minat belajar anak, meningkatkan daya ingat dan imajinasi anak, mampu memecahkan masalah, dan lebih tertarik dalam pembelajaran.

Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal, bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek

perkembangan anak. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral dan makna untuk memahami diri sendiri.

Hurlock (Musfiroh, 2005) menyatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Selanjutnya menurut Dockett (Sujiono, 2012) berpendapat bahwa “Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak yang dilakukan demi kesenangan untuk memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan dirinya dalam mencapai hasil akhir yang baik.

Suryadi (2005) mengemukakan bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuannya yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara beragam.

Montolalu (2005) mengemukakan bahwa bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan yang dilakukan secara spontan dengan cara yang beragam agar dapat berkembang sebagaimana mestinya dan juga berkembang dengan wajar sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Secara psikis, bermain dapat menghilangkan tekanan pada pikiran dan perasaan, Secara fisik bermain dapat menyehatkan badan. Kegiatan bermain, khususnya bermain bebas memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas.

Bermain juga merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak dalam berkreasi sesuai dengan keinginannya tanpa ada hambatan, dan bermain juga bisa digunakan untuk melatih fisik dan mental agar anak dapat belajar mengenal diri dan lingkungannya, oleh sebab itu seorang pendidik sangat penting sekali mengetahui fungsi atau manfaat dari bermain agar dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal.

Montolalu (2007) mengatakan manfaat bermain adalah: a) Bermain memicu kreativitas, b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, c) Bermain menanggulangi konflik, d) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, e) bermain bermanfaat mengasah panca indra, f) Bermain sebagai media terapi atau pengobatan, g) Bermain itu melakukan penemuan.

Suryadi (2006) mengemukakan fungsi bermain yaitu: 1) Latihan pengambilan keputusan, 2) Agar anak dapat memilih permainan yang disukai, 3) Supaya anak dapat berdiri sendiri dan tidak tergantung dengan orang lain, 4) Dapat meningkatkan

percaya diri anak, 5) Bermain untuk perkembangan bahasa, 6) Bermain untuk kecerdasan visual spasial, 7) Bermain sebagai perkembangan fisik, 8) Bermain sebagai media terapi.

Untuk mencapai manfaat positif dari bermain dibutuhkan alat permainan yang tetap untuk anak. Oleh karena itu dalam pemilihan alat permainan sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Alat permainan tidak berbahaya bagi anak.
- b. Bukan pilihan orang tua tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut
- c. Alat permainan sebaiknya beraneka macam, sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainan.
- d. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak. Permainan tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah bagi anak.
- e. Peralatan permainan yang tidak terlalu rapuh.

Tidak memilih alat permainan menurut urutan usia, karena ada anak yang lambat perkembangan fisik dan mentalnya dari anak-anak seusianya atau juga sebaliknya. Dengan demikian, yang menjadi dasar pemilihan alat permainan yang lebih pada perkembangan fisik dan mental anak secara individu (Hartati)

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dan fungsi bermain adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan segala aspek kemampuan yaitu bahasa, sosial dan juga fisik. Serta dengan bermain anak dapat mengatasi masalah yang terjadi dalam dirinya.

Bermain pasir merupakan jenis benda yang disukai oleh anak-anak, melalui dengan bermain pasir anak-anak menemukan kepuasannya tersendiri. Anak mencampur, mengaduk, menumpuk, menimbun, menggali, mengisikan, menuangkan, mengayak dan membentuk dengan menggunakan pasir.

Menurut Dogde (Montolalu, 2007) mengatakan bahwa tahapan perkembangan bermain pasir adalah:

- a. Tahap Pertama, eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan panca indera. Pada tahap ini anak mengenal sifat-sifat pasir . Anak menemukan bunyi titik-titik air hujan pada atap rumah dan bunyi pancaran air. Anak juga mengalami perasaan yang aneh ketika air atau pasir melalui sela-sela jarinya, membasahi atau mengotori tangannya atau bahkan melihat air menghilang terisap oleh pasir/tanah.
- b. Tahap kedua, anak-anak mempergunakan pengalaman dan belajar anak untuk suatu tujuan. Bermain merupakan aktivitas anak-anak dengan perencanaan, percobaan-percobaan, kegiatan-kegiatan dengan pasir
- c. Tahap ketiga, anak-anak menyempurnakan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Pada tahap ini pengalaman anak ditujukan dalam keruwetan kegiatan yang direncanakan sendiri.

Bermain pasir memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang kaya dan menyenangkan bagi anak. Ketika anak-anak bermain pasir, terjadi kemungkinan untuk pembelajaran matematika (mengukur dan mengisi)

perkembangan bahasa (berkomunikasi saat bermain) dan sains (kegiatan bereksperimen).

Permainan pasir sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. Sebagaimana pendapat dari buku Montolalu (2005)

- a. Ketika anak bermain pasir seperti ketika mengangkkut pasir berulang-ulang anak-anak mengembangkan kekuatan, keseimbangan dan daya tahan tubuhnya. Kecerdasan visual spasial terjadi ketika anak bermain pasir basah. Anak dapat membuat gambar-gambar di atas pasir, menulis dengan jarinya maupun dengan kayu di atas pasir, mencetak telapak tangan di pasir, mencetak pasir dengan berbagai bentuk, membuat istana pasir, membuat terowongan dengan pasir.
- b. Ukuran, timbangan, hitungan, memecahkan masalah, mengamati, dan bereksplorasi merupakan kegiatan yang menunjang kecerdasan Visual spasial anak.
- c. Kecerdasan visual spasial dan emosional terjadi ketika anak bermain riang gembira, rukun dan sabar, menghasilkan sesuatu yang membanggakan dan menimbulkan rasa puas, meningkatkan percaya diri dan harga diri.

Menurut Lindberg dan Swedlow (2008) menekankan bahwa ketika bermain pasir anak mempelajari banyak konsep, karena pasir memberi kemungkinan untuk membuka pemahaman anak, misalnya konsep matematika didapat dengan membandingkan bentuk-bentuk yang anak buat dipasir atau anak menemukan bahwa pasir basah lebih berat dari pada pasir kering.

Menurut Kurikulum di Taman Kanak-kanak pada PERMEN 58, Indikator bermain pasir yaitu :

- a. Mengisi dan menyebutkan isi wadah (satu gelas, satu botol, dengan air, pasir, biji-bijian, dan beras).
- b. Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan *play dough*/tanah liat/pasir,
- c. Membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media (kertas, ampas kelapa, biji-bijian, kain perca, batu-batuan, dan pasir)
- d. Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan, pelepah pisang, dan pasir).
- e. Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, kain perca, kardus, dan pasir.

Dari kajian teori di atas, maka dapat dibuat hipotesis penelitian sebagai berikut “bahwa kegiatan bermain pasir dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahundi TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi dkk (2006) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Tindakan kelas yang peneliti lakukan pada penelitian adalah kegiatan bermain pasir untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru, dan diamati oleh observer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari lima aktivitas yang diobservasi sesuai dengan skenario pembelajaran bermain pasir. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel IV.22
Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus 1			Siklus 2		
		Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 1	Pert 2	Pert 3
1	Guru memberi penjelasan tentang kegiatan bermain pasir	1	2	3	3	3	3
2	Guru memberi contoh cara mencetak model benda dengan pasir	2	2	2	2	3	3
3	Guru mengawasi anak selama kegiatan bermain pasir	2	2	2	2	2	3
4	Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan	2	2	2	2	2	3
5	Guru mengevaluasi kemampuan anak dalam menciptakan berbagai bentuk dari pasir dengan cetakan	1	2	2	3	3	3
	Jumlah	8	10	11	12	13	15
	Persentase	53.3	66.7	73.3	80.0	86.7	100.
		%	%	%	%	%	0%
	Kriteria	Cukup	Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: Data Hasil Olahan lampiran 18

Dari analisis data penelitian siklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui bermain pasir mengalami peningkatan dari siklus pertama. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan strategi pembelajaran bermain pasir mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama persentase rata-ratanya 53,3% dengan kriteria cukup baik meningkat menjadi 66,7% dengan kriteria cukup baik pada siklus I pertemuan 2, dan meningkat lagi pada

siklus I pertemuan ketiga sebesar 73,3%. Kondisi ini dianggap belum berhasil sehingga dilaksanakan penelitian lanjutan pada siklus II. pada siklus II pertemuan pertama persentase rata-ratanya 80% dengan kriteria baik meningkat menjadi 86,7% dengan kriteria baik pada siklus II pertemuan 2, dan meningkat lagi pada siklus II pertemuan ketiga sebesar 100% . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut

Peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan, relevan dengan aktivitas anak. Secara umum aktivitas pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 sudah dilakukan anak dengan baik hampir pada semua aktivitas.

Tabel IV.23
Rekapitulasi Aktivitas Anak Usia 5-6 Tahun
Di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru

NO	AKTIVITAS ANAK	SIKLUS I						SIKLUS 2					
		Pert 1		Pert 2		Pert 3		Pert 1		Pert 2		Pert 3	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Anak menyimak penjelasan tentang kegiatan bermain pasir	37	56.1	50	75.8	50	75.8	50	75.8	60	90.9	59	89.4
2	Anak memperhatikan guru cara mencetak model benda dengan pasir	30	45.5	42	63.6	43	65.2	49	74.2	54	81.8	54	81.8
3	Anak melaksanakan kegiatan bermain pasir	31	47.0	41	62.1	44	66.7	47	71.2	55	83.3	58	87.9
4	Anak membuat bermacam bentuk pasir sesuai dengan keinginannya	31	47.0	47	71.2	47	71.2	50	75.8	55	83.3	56	84.8
5	Anak tetap tertib selama guru memberikan penilaian	37	56.1	43	65.2	48	72.7	48	72.7	57	86.4	60	90.9
	Jumlah	166	252	223	338	232	352	244	370	281	426	287	435
	Rata-rata	33	50.3	45	67.6	46	70.3	49	73.9	56	85.2	57	87.0
	Kriteria	C		T		T		T		ST		ST	

Tabel IV.24
Rekapitulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak
Pada Siklus I Dan Siklus II

NO	INDIKATOR	PRASIKLUS		SIKLUS I								SIKLUS II							
		Pert 1		Pert 2		Pert 3		Rata-rata		Pert 1		Pert 2		Pert 3		Rata-rata			
		skor	%	skor	%	skor	%	skor	%	skor	%	skor	%	skor	%	skor	%		
1	Anak dapat mengenal bentuk geometri dari pasir	42	47.7	45	51.1	46	52.3	60	68.2	50	57.2	65	73.9	70	79.5	76	86	70	79.9
2	Anak dapat mengenal objek tiga dimensi dari pasir	33	37.5	43	48.9	45	51.1	58	65.9	49	55.3	66	75.0	69	78.4	72	82	69	78.4
3	Anak dapat membayangkan proses pembuatan bentuk-bentuk geometri dari pasir melalui cerita	44	50.0	48	54.5	49	55.7	59	67.0	52	59.1	67	76.1	72	81.8	75	85	71	81.1
4	Anak dapat membayangkan proses pembuatan bentuk-bentuk tiga dimensi dari pasir melalui cerita	33	37.5	38	43.2	42	47.7	61	69.3	47	53.4	69	78.4	73	83.0	77	88	73	83.0
5	Anak dapat menghubungkan dua benda yang dibuatnya dari pasir	39	44.3	45	51.1	47	53.4	60	68.2	51	57.6	72	81.8	73	83.0	78	89	74	84.5
6	Anak mengetahui fungsi dari dua benda yang dibuatnya	32	36.4	39	44.3	45	51.1	62	70.5	49	55.3	68	77.3	73	83.0	75	85	72	81.8
	Jumlah	223	253.4	258	293.2	274	311.4	360	409.1	297	337.9	407	462.5	430	488.6	453	515	430	488.6
	Rata-rata	37	42.2	43	48.9	46	51.9	60.0	68.2	50	56.3	68	77.1	72	81.4	76	85.8	72	81.4
	Kriteria	Cukup		Cukup		Cukup		Tinggi		Tinggi		Sangat Tinggi		Sangat Tinggi		Sangat Tinggi		Sangat Tinggi	

Sumber: Data Hasil Olahan lampiran 11

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa setelah dirata-ratakan kecerdasan visual spasial mengalami peningkatan dari data awal ke siklus I dan ke siklus II. Pada data awal diperoleh skor 223 dengan persentase 42,2%, Pada siklus I diperoleh skor 297 dengan persentase 50%, sedangkan pada siklus II diperoleh skor 430 atau sebesar 81.4%.

1. Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 42,2 dan pada siklus I terdapat nilai rata-rata 56,3. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 33,3% dari sebelum siklus ke siklus I. Untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase peningkatan
 Posrate = Nilai sesudah dilakukan tindakan
 Baserate = Nilai sebelum dilakukan tindakan
 100% = Bilangan Tetap

Persentase dari data awal ke Siklus I sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{56,3 - 42,2}{42,2} \times 100\% \\ &= \frac{14,1}{42,2} \times 100\% \\ &= 0,33 \times 100\% = 33,3\% \end{aligned}$$

2. Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus 1 terdapat nilai rata-rata 56,3 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 81,4. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 44,6% dari siklus I ke siklus II. Untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase peningkatan
 Posrate = Nilai sesudah dilakukan tindakan
 Baserate = Nilai sebelum dilakukan tindakan
 100% = Bilangan Tetap

Persentase dari siklus pertama ke siklus kedua sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{81,4 - 56,3}{56,3} \times 100\% \\ &= \frac{25,1}{56,3} \times 100\% \\ &= 0,45 \times 100\% \\ &= 44,6\% \end{aligned}$$

3. Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 42,2 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 81,4. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 92,8% dari data awal ke siklus II. Untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase peningkatan
 Posrate = Nilai sesudah dilakukan tindakan
 Baserate = Nilai sebelum dilakukan tindakan
 100% = Bilangan Tetap

Persentase dari data awal ke siklus kedua sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{81,4 - 42,2}{42,2} \times 100\% \\ &= \frac{39,2}{42,2} \times 100\% \\ &= 0,93 \times 100\% \\ &= 92,8\% \end{aligned}$$

Dengan adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan, maka hal ini menunjukkan bahwa melalui bermain pasir dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru.

PENUTUP

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu:

1. Kecerdasan visual spasial anak usia 5–6 tahun di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru sebelum kegiatan bermain pasir berkriteria kurang.
2. Kecerdasan visual spasial anak usia 5–6 tahun di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru sesudah kegiatan bermain pasir berkriteria baik.
3. Pelaksanaan kegiatan bermain pasir untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5–6 tahun di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru sudah sesuai dengan scenario setiap tahap pembelajaran dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.
4. Persentase peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5–6 tahun dengan menggunakan bermain pasir di TK Ar Rahim Limbungan Kecamatan Rumbai Pekanbaru dapat dilihat dari Pra siklus atau sebelum penerapan dengan bermain pasir hingga siklus II. Pada data awal diperoleh skor 223 dengan persentase

42,2%. Sedangkan nilai pada siklus I menjadi 56,3%. selanjutnya dan pada siklus II meningkat dengan nilai 81,4%. Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kecerdasan visual spasial yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 33,3%. Sedangkan peningkatan kecerdasan visual spasial dari siklus I ke siklus II sebesar 44,6%, dan secara keseluruhan peningkatan kecerdasan visual spasial dari data awal ke siklus II sebesar 92,8%.

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif memotivasi anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial. Metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian kegiatan bermain pasir.
2. Bagi sekolah agar sekolah bisa melakukan supervisi terhadap guru untuk bisa memberi pembekalan bagi guru dalam menciptakan dan menemukan serta memiliki media bermain pasir yang tersedia di alam yang tepat guna dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti berikutnya diharapkan untuk meneliti lebih dalam mengenai peningkatan kecerdasan visual spasial anak dengan media bermain yang lainnya.

I. DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha.2005. Pengembangan Sains Pada Anak Usia Dini. Universitas Terbuka. Jakarta
- Anas Sudijono.2004. Pengantar Statistik Pendidikan. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- B.E.F.Montolalu.2007, Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muhammad Yaumi.2012. Pembelajaran berbasis Multiple Intelligences. Dian Rakyat. Jakarta.
- Musfiroh Tadkiroatun.2010. Bercerita Untuk Anak Usia Dini. Universitas Terbuka. Jakarta
- MusfirohTadkiroatun.2011.Pengembangan KecerdasanMajemuk. Universitas Terbuka. Jakarta
- Peraturan Pemerintah No.58 tahun 2009 tentang Standar PAUD
- Rini Hildayani, 2005. Psikologi perkembangan anak. Universitas terbuka. Jakarta.
- Suharsimi Arikunto.2006. Penelitian Tindakan Kelas. Bumi Aksara. Jakarta

- Suryadi.2006. Kiat Jitu dalam Mendidik Anak. Edsa Mahkota .Jakarta.
- Sofia Hartati.2007. Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini. Eno Media. Jakarta
- Wardhani, IGAK.2012. Penelitian Tindakan Kelas. Universitas Terbuka. Jakarta
- Yuliani Nurani Sujiono.2010. Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. Indeks Jakarta.
- Yuliani Nurani Sujiono.2012. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT Indeks Jakarta.
- Zainal Aqib, dkk.2009. Penelitian Tindakan Kelas, Yramawidya. Bandung.