

**IMPLEMENTASI BERMAIN GEOMETRI UNTUK
MENSTIMULASI KECERDASAN VISUAL SPASIAL
ANAK USIA DINI DI RA HJ. SRI MUSIYARTI NGALIYAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

Erra Yuni Rindiani

NIM: 1903106026

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Erra Yuni Rindiani

Nim : 1903106026

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**IMPLEMENTASI BERMAIN GEOMETRI UNTUK
MENSTIMULASI KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA
DINI DI RA HJ. SRI MUSIYARTI NGALIYAN**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya.

Semarang, 13 Juni 2023

Pembuat Pernyataan,



Erra Yuni Rindiani
NIM. 1903106026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km. 1 Kampus II Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax.
024-7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan**

Penulis : Erra Yuni Rindiani

NIM : 1903106026

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 21 Juni 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

Sekretaris/Penguji II

Agus Khunaifi, M.Ag.

H. Mursid, M.Ag.

NIP. 197602262005011001

NIP. 196703052001121001

Penguji Utama I

Penguji Utama II

Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.

Drs. H. Mhslam, M.Ag.

NIP. 197507052005011001

NIP. 196605052005011001

H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001121001

NOTA DINAS

Semarang, 20 Desember 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN WALISONGO
Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Implementasi Bermain Geometri Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan**
Nama : Erra Yuni Rindiani
NIM : 1903106026
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing



H. Mursid, M.Ag

NIP. 196703052001121001

ABSTRAK

Judul : IMPLEMENTASI BERMAIN GEOMETRI
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN
VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI DI RA
HJ. SRI MUSIYARTI NGALIYAN

Penulis : Erra Yuni Rindiani

NIM : 1903106026

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, membayangkan, mengingat ataupun berpikir dalam bentuk visual. Umumnya, anak usia dini antara 4-5 tahun berkembang melalui pemahaman yang mudah pada pembelajarannya. Salah satunya dengan metode bermain geometri yang saya teliti berdampak baik untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak. Pada penerapannya, perlu diketahui terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan baik dari sudut pandang anak itu sendiri hingga peran pengajar sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak yang sudah diterapkan di kelas A2 Al Kabir RA Hj. Sri Mursiyati.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif lapangan, jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, factual, dan akurat menghasilkan data berupa implementasi pendidik untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak melalui bermain geometri.

Hasil penelitian ini adalah jumlah anak yang tergabung dalam fase Mulai Berkembang (MB) mengalami penurunan dari 41% menjadi 6%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 35% menjadi 29%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 24% menjadi 65%. Artinya, penerapan permainan geometri yang dilakukan berdampak positif atau baik terhadap kecerdasan visual dan spasial anak.

Kata Kunci: *Kecerdasan visual spasial anak usia dini, Bermain geometri*

TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada Menteri Agama dan Menteri pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten supaya sesuai teks arabnya.

ا	A	ط	T
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	'
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	S	ي	Y
ض	D		

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Rabbil ‘Aalamiin, Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang melimpahkan taufik dan hidayah-Nya yang tak terhingga di setiap kehidupan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabatsahabatnya yang telah memberikan, menunjukkan dan selalu dinantikan syafaatnya di hari akhir.

Dengan kerendahan hati dan kesadaran penuh, penulis sampaikan bahwa skripsi yang berjudul “Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan” ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Adapun ucapan terimakasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang. Bapak Prof. Dr. Imam Taufik, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum.

3. Ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan sekaligus Dosen Pembimbing Bapak H. Mursid, M.Ag. yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan juga pikiran untuk memberikan pengarahan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan hasil penelitian sampai skripsi ini selesai, terimakasih juga atas segala nasehat yang telah beliau berikan.
4. Dosen Wali Studi Ibu Naila Fikriana Afrih Lia, M.Pd yang sudah memberikan saya bimbingan dan ilmu dari semester satu sampai sekarang.
5. Para Dosen Jurusan Pendidikan Islam anak Usia Dini dan staf pengajar di FITK UIN Walisongo Semarang yang telah membekali banyak ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Kepala Sekolah Bapak Aminuddin, SHI. MSI, Wali kelas A2 Al Kabir Ibu Astri Febrianty, S.Pd, dan seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di RA di RA Hj. Sri Mursiyati yang telah menerima penulis untuk menjadi bagian keluarga.
7. Kedua Orang tua Ibu Furtiyah, dan Bapak Nur Fatoni yang telah mencurahkan kasih sayang, semangat dan do'a serta dukungan penuh sehingga penulis dapat melanjutkan pendidikan sampai perguruan tinggi.
8. Nenek Fatimah yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, kesabaran, merawat dan membesarkan penulis dengan baik. Sekaligus keluarga besar bani fatimah yang telah mendukung

dan mendo'akan sepanjang waktu untuk keberhasilan studi penulis.

9. Partnerku Muhammad Khairul Arsyad, S.M, yang selalu sabar serta setia menjadi pendengar dan juga banyak membimbing dalam penyelesaian tugas akhir penulis.
10. Sahabatku Nur Sahiroh, yang selalu ada buat penulis dari SMP sampai ke perguruan tinggi sekarang ini.
11. Teman Kost Puspa, Syahla, Isti, Maya, yang telah memberikan dukungan, motivasi dan hiburan selama disemarang.
12. Teman Kelas Seperjuangan Shilvia, Puspa, Nilam, Ayu, yang telah memberikan semangat, berjuang dan saling mendukung bersama-sama dari awal semester sampai sekarang ini.
13. Teman PIAUD A dan Seangkatan yang telah mengukir kenangan dan berjuang bersama selama ini.

Penulis hanya dapat memberikan ucapan terimakasih dengan setulus hati dan penulis mendo'akan semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka, melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayahNya kepada mereka semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini belum mencapai bahkan masih jauh dari kesempurnaan, maka segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak penulis harapkan guna perbaikan dan penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah:.....	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
BAB II.....	14
IMPLEMENTASI BERMAIN GEOMETRI DAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL	14
A. Deskripsi Teori.....	14
B. Kajian Pustaka Relevan.....	36
C. Kerangka Berfikir.....	42
BAB III.....	44
METODE PENELITIAN.....	44

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Sumber Data.....	46
D. Fokus Penelitian	47
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Uji Keasbahan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV	54
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	54
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	54
B. Analisis Data	87
C. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V.....	92
PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran	93
C. Kata Penutup	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	100-113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan kerangka berpikir.....	43
Gambar 4. 1 Struktur organisasi RA Hj. Sri Mursiyati	58

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data pendidik RA Hj. Musiyarti Ngaliyan.....	56
Tabel 4. 2 Data siswa RA Hj. Musiyarti Ngaliyan	57
Tabel 4. 3 Jadwal seragam RA HJ. Sri Mursiyati.....	60
Tabel 4. 4 Inventaris kantor	61
Tabel 4. 5 Inventaris Kelas A1	62
Tabel 4. 6 Inventaris Kelas A2	64
Tabel 4. 7 Inventaris Kelas A3	65
Tabel 4. 8 Inventaris Kelas A	67
Tabel 4. 9 Inventaris Kelas B1, B2, B3	68
Tabel 4. 10 Inventaris pusat sumber belajar dan audio visual	70
Tabel 4. 11 Inventaris UKS	71
Tabel 4. 12 Daftar Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Sebelum Bermain Geometri	72
Tabel 4. 13 Presentase Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Sebelum Bermain Geometri	73
Tabel 4. 14 Hasil Data Observasi Skala Pencapaian Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Geometri	74
Tabel 4. 15 Daftar Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Sesudah Bermain Geometri.....	76
Tabel 4. 16 Presentase Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Sesudah Bermain Geometri	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang diawali sejak usia dini sampai ke liang lahat, karena setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapanpun dan dimanapun berada. Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.¹ Pendidikan dalam pengertian yang sederhana merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan.

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa. Kesadaran akan arti penting menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas mengharuskan kita harus membekali anak dengan pendidikan yang dimulai sejak dini agar dirinya menjadi dewasa yang bertumbuh kembang secara baik, agar menjadi manusia yang seutuhnya untuk melanjutkan generasi yang lebih baik dari sebelumnya.² Orang tua sangat berperan

¹ Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Cet. XV, Remaja Rosdakarya (bandung: pt. remaja rosdakarya, 2010).Hlm 9322

² Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT.Remaja Karya Offset (bandung: pt. remaja rosdakarya, 2017).Hlm 1-2

penting dalam mendidik anak karena anak merupakan titipan Allah yang kelak akan hidup mandiri dan akan lepas dari orang tuanya. Setiap anak yang dilahirkan ke dunia ini itu bagaikan sebuah kertas putih yang polos dan bersih. Anak tersebut tidak mempunyai dosa, kesalahan serta keburukan yang membuat kertas itu menjadi hitam. Namun karakter seorang anak bisa berubah sesuai dengan yang diajarkan oleh orang tuanya.

Sesuai pesan nabi dengan sabdanya:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَوْاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ
يُمَجِّسَانِهِ كَمَا تُنْتَجِجُ الْبَهِيمَةُ بِهَيْمَةٍ جَمْعَاءَ هَلْ تُحْسُونَ فِيهَا مِنْ
جَدْعَاءَ ثُمَّ يَقُولُ أَبُو هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ (فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ
النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ

(أخرجہ البخاري في كتاب الجنائز)

“Dari (Abu) Hurairah ra. Dia berkata: Rasulullah SAW bersabda: tidak ada seorang anak pun kecuali ia dilahirkan menurut fitrah. Kedua orang tua nyalah yang akan menjadikan yahudi, nasrani, dan majusi sebagaimana binatang melahirkan binatang dalam keadaan sempurna, adakah kamu merasa kekurangan padanya. Kemudian abu hurairah ra. Berkata: “fitrah Allah dimana manusia telah

diciptakan tak ada perubahan pada fitrah Allah itu, itulah agama yang lurus” (HR. Al Bukhari).³

Sesungguhnya seorang anak secara fitrah diciptakan dalam keadaan siap untuk menerima kebaikan dan keburukan. Tiada lain hanya kedua orang tuanya yang membuatnya cenderung pada salah satu diantara keduanya.

Dari hadist di atas dapat disimpulkan bahwa seorang anak yang dilahirkan dalam keadaan suci (fitrah), orang tuanya yang membesarkannya, merawat dan menjaganya termasuk memberikan rangsangan pendidikan, pola asuh yang baik, makanan, dan kesehatan yang terjaga baik jasmani dan rohani, maka anak dapat menerima semuanya dengan baik dan menimbulkan potensi kebaikan pada diri anak. Akan tetapi jika terjadi sebaliknya, anak tidak dihiraukan dianggap hanya menjadi beban saja, dan tidak memberikan pengajaran apapun, maka tidak lain inilah yang menjadi pemicu timbulnya potensi keburukan dalam diri anak.

³ Ibi Hasan Nuruddin dan Muhammad Ibni Abdul Hadi Assindi, *Shahih Bukhari*, (Lebanon: Darul Kutub Al-Ilmiah, 2008). Hlm 457

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki tugas utama sebagai wadah pembelajaran pertama yang ditemui oleh anak setelah pendidikan di lingkungan keluarga, tugas utama tersebut adalah menyediakan program terencana yang dirancang untuk menumbuhkan dan mengembangkan 5 aspek yang dirumuskan pada Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Aspek tersebut antara lain: 1) Pengembangan Nilai Agama dan Moral, 2) Aspek pengembangan fisik, 3) Aspek pengembangan kognitif, 4) Aspek pengembangan bahasa, 5) Aspek pengembangan sosial emosional. ⁴

Secara yuridis, undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional menyatakan bahwa PAUD adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Masa anak usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan hidup

⁴ Laelatul Istiqomah, "Tiga Pilar Kebijakan Pemerintah Dalam Pembinaan Paud" *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, (Vol 1.2 Tahun 2017). Hlm 57–66

manusia yang seringkali disebut dengan masa keemasan, karena terjadi perkembangan yang sangat pesat.⁵

Pendidikan anak usia dini merupakan merupakan kebutuhan mendasar dalam upaya mengembangkan mutu pendidikan. Sejalan dengan amanat UU tersebut di atas, permendikbud No.137 Tahun 2014 menyatakan bahwa terdapat tingkat pencapaian perkembangan yang menggambarkan harapan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak pada rentang usia tertentu, yang di dalamnya terdapat enam aspek perkembangan. Aspek –aspek perkembangan tersebut yaitu : (1) aspek perkembangan nilai Moral dan Agama, (2) aspek perkembangan Fisik/Motorik, (3) aspek perkembangan kognitif, (4) aspek perkembangan bahasa, (5) aspek perkembangan sosial emosional 6) aspek Budaya. Enam aspek ini di harapkan berkembang dengan sangat baik.⁶

Anak usia dini memiliki beragam perkembangan kecerdasan atau yang dikenal kecerdasan jamak (*multiple intelligence*).⁷ Tidak ada anak yang hanya satu saja kecerdasan yang dimilikinya, oleh karena itu setiap anak membawa potensi

⁵ Yamin Martimis, *Profesional Guru Dan Implementasi KTSP* (jakarta: gaung persada, 2007).Hlm 5-7.

⁶ Permendikbud, "Peraturan Menti Pendidikan Nasional No.137 Tahun 2009" *Jakarta: Direktorat Pembinaan TK Dan SD*, (2014). Hlm 17-45

⁷ Novi Fatkhiyatul Muyassaroh, "Edutainment Karaoke Dalam Pengembangan Kecerdasan Pada Anak Usia Dini", *Aulad: Journal on Early Childhood*, (Vol 2.3 Tahun 2019). Hlm 98–104

dari kecerdasan sejak lahir yang berbeda-beda.⁸ Kecerdasan jamak (multiple intelligences) terdiri dari: kecerdasan spiritual, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan visualspasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intra dan interpersonal, kecerdasan musikal, dan kecerdasan naturalis.⁹

Dari beragam kecerdasan yang dimiliki anak salah satunya kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk visual. Kecerdasan visual spasial ditandai dengan kemampuan seseorang yang dapat melihat suatu gambar atau objek secara detail. ¹⁰ Kecerdasan visual spasial yang dimiliki seseorang dapat melihat suatu objek secara detail dan merekam apa yang dilihatnya dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang lama.¹¹ Kecerdasan tersebut dapat distimulasi oleh

⁸ Roberto Maldonado Abarca, "Pengembangan Kecerdasan Musikal Dalam Pembelajaran Musik Angklung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK", *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, (Tahun 2021).Hlm 2013–15.

⁹ Hasan Baharun and Syafiqah Adhimah, "Adversity Quotient: Complementary Intelligence in Establishing Mental Endurance Santri in Pesantren", *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, Vol 19.1 Tahun 2019). Hlm128

¹⁰ Mustajab Mustajab, Hasan Baharun, and Lutfiatul Iltiqiyah, "Manajemen Pembelajaran Melalui Pendekatan BCCT Dalam Meningkatkan Multiple Intelligences Anak", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol 5.2, Tahun 2020). Hlm 1368–81

¹¹ D. suyadi, s., & dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences* (pt. remaja rosdakarya, 2017). Hlm 44

lingkungan sekitar baik orang tua maupun pendidik supaya dapat berkembang secara maksimal.¹²

Kecerdasan visual-spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, arsitektur, lukisan, dan patung. Menurut Armstrong (dalam Tadkiroatun Musfiroh), anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang, dan bangunan. Anak memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial (dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata).¹³

Kecerdasan visual-spasial dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 untuk menentukan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Aspek perkembangan kognitif yang termasuk dalam kecerdasan visual-spasial yaitu: (1) menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, (2) memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, (3) menerapkan pengetahuan atau

¹² Meliana Sari, Jhoni Warmansyah, and Nurul Husna, "Efektivitas Media Puzzle Geometri Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun", (*Jurnal Pendi*, Vol 8.2, Tahun 2022). Hlm 73–82.

¹³ TADKIROATUN MUSFIROH, *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan* (JAKARTA: DEPDIKNAS). Hlm 62

pengalaman dalam konteks yang baru, dan (4) mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan. Aspek perkembangan seni yang termasuk dalam kecerdasan visualspasial yaitu menggambar berbagai macam bentuk yang beragam.¹⁴

Keistimewaan dari kecerdasan visual spasial ini terletak pada kemampuan berpikir, memahami dan menerjemahkan pikiran atau imajinasi ke dalam bentuk visual. Kecerdasan visual spasial berkaitan dengan pemahaman ruang disekitar kita, artinya kita dapat memahami bentuk ruang disekitar kita serta objek – objek yang berada di dalamnya.

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup.¹⁵ Sedangkan Bermain adalah memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktifitas otak yang secara konstan memainkan

¹⁴ Kementerian Pendidikan Nasional RI, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014", *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, (Tahun 2014). Hlm 1–76

¹⁵ Uswatun Hasanah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro", (*AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 5.1, Tahun 2019). Hlm 20

kembali dan merekam pengalaman-pengalaman.¹⁶ Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang.

Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Geometri adalah ilmu yang mempelajari bentuk dan ruang, termasuk ruang dua dimensi(2-D) dan tiga dimensi (3-D). Melalui studi mereka tentang geometri dan pengukuran, anak-anak dapat mulai mengembangkan cara-cara untuk menyusun ruang dan objek di sekitar mereka.

Ide dasar dari bentuk geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar kesegala arah.

Pelajaran geometri di Taman Kanak-Kanak dimungkinkan untuk di ajarkan walaupun harus dengan cara yang lebih kreatif dan realistik. Konsep matematika pada anak usia dini dapat pula di kembangkan melalui bermain puzzle,bermain masak-masakan, bermain balok. Melalui berbagai kegiatan ini secara tidak langsung anak belajar tentang

¹⁶ Tedja saputra Mayke, *Bermain, Mainan, Dan Permainan* (jakarta: pt grasindo, 2001). Hlm 11.

konsep ukuran, bilangan, warna, bentuk, dan lain sebagainya. Pengenalan geometri sangat penting untuk anak usia dini karena geometri banyak di temukan di kehidupan sehari-hari.¹⁷

Kecerdasan visual-spasial erat kaitanya dengan bentuk-bentuk geometri karena konsep abstraksi yang ada pada visualspasial yang di dalamnya meliputi hubungan spasial yaitu kemampuan untuk mengamati hubungan posisi objek dalam ruang, kemampuan untuk menentukan posisi objek dalam ruang, kemampuan untuk melihat objek dari berbagai sudut pandang, kemampuan untuk memperkirakan jarak antara dua titik, kemampuan untuk merepresentasikan hubungan spasial dengan manipulasi secara kognitif, membayangkan putaran objek geometri.¹⁸

Berdasarkan latar belakang tersebut Permasalahan kecerdasan visual spasial anak diantaranya masih minimnya kegiatan-kegiatan main maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan”. Yang dapat menunjang kecerdasan visual

¹⁷ Lathipah Hasanah and Shinta Agung, "Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun", *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, (Vol 1.2, Tahun 2019). Hlm 45–52

¹⁸ Anisa Nurlela and others, "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA WOODEN BUILDING BLOCKS UNTUK KECERDASAN VISUAL-SPASIAL DALAM MENGENAL", (Vol 03.01, Tahun 2022). Hlm 38–49.

spasial anak serta masih kurangnya penggunaan media yang melibatkan anak dalam mengasah kecerdasan visual spasial.

B. Rumusan Masalah:

Rumusan Masalah dalam peneliti ini adalah:

1. Bagaimana penerapan bermain geometri anak di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan?
2. Bagaimana penerapan kecerdasan visual spasial anak di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan?
3. Bagaimana penerapan bermain geometri terhadap kecerdasan visual spasial anak di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, ditentukannya tujuan penelitian agar berhasil, yakni:

- a. Untuk mengetahui penerapan bermain geometri anak di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan?
- b. Untuk mengetahui penerapan kecerdasan visual spasial anak di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan?
- c. Untuk mengetahui penerapan bermain geometri terhadap kecerdasan visual spasial anak di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan?

2. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat memberi manfaat untuk RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Selain itu harapan peneliti juga dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis untuk pihak-pihak yang bersangkutan.

A. Secara Teoritis

Dapat memberikan informasi tentang bagaimana Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah ilmu pengetahuan tentang Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini.

B. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai informasi dan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan siswanya terutama dalam hal pengembangan kecerdasan kinestetik anak.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini, termasuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif karena membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran anak dengan

mereka mengenalkan konsep matematika tentang geometri khususnya dalam mengenal bentuk.

c. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan bagi guru untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui bermain geometri.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti dalam proses kegiatan bermain dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Serta untuk memperkaya informasi dan wawasan dalam rangka meningkatkan kualitas sebagai tenaga profesional di bidang pendidikan.

BAB II

IMPLEMENTASI BERMAIN GEOMETRI DAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Implementasi adalah pelaksanaan, penerapan: pertemuan kedua ini bermaksud mencari bentuk tentang hal yang disepakati dulu. Implementasi yaitu merupakan suatu penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan maupun nilai, dan sikap. Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasa dilakukan setelah perencanaan dianggap sempurna.

Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi menurut teori Jones bahwa:

“Those Activities directed toward putting a program into effect” (Proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya). Jadi Implementasi adalah

tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya.¹⁹

Menurut Nurdin Usman, Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.²⁰ Menurut Muhammad Joko Susila bahwa implementasi merupakan suatu penerapan ide-konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga mendapatkan dampak, baik berupa dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan, mampu nilai dan sikap.²¹ Sedangkan Guntur Setiawan berpendapat, Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.²²

¹⁹ Mulyadi, Implementasi kebijakan (Jakarta: Balai Pustaka, 2015).
Hlm 45

²⁰ Nurdin Usman, *Nurdin Usman, 'Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum', Grasindo* (jakarta: grasindo, 2002). Hlm 70

²¹ M. Fathurrohman and Sulistiyorini, *Implementasi Manajemen Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik* (yogyakarta: teras, 2012). Hlm 1-407

²² Guntur Setiawa, *Implementasi Dalam Birokrasi Perkembangan* (jakarta: balai pustaka, 2004). Hlm 39.

Implementasi dapat disimpulkan yaitu suatu ide yang diterapkan dalam kegiatan yang terencana, dan bukan sekedar aktivitas, dan dilakukan secara sungguh- sungguh untuk mencapai tujuan kegiatan.

2. Bermain

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain anak biasanya cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya melalui bermain. Hal ini dapat kita amati dalam kehidupan sehari-hari bahwa waktu yang digunakan untuk bermain oleh anak lebih banyak dibandingkan dengan belajarnya, karena anak usia dini adalah bermain dan bermain pada anak usia dini adalah belajar.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja. Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, dengan bermain anak akan membangun pengetahuannya tentang apa yang ada di sekitarnya, dan membangun kreatifitasnya baik dengan menggunakan suatu benda atau alat permainan maupun

tidak. Ada tiga teori bermain dalam tahapan perkembangan anak.

- 1) Teori psikoanalisis Sigmund Freud dan Erik Erikson dalam teori psikoanalisis melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat mengeusai tubuhnya, benda-benda serta jumlah keterampilan social.
- 2) Teori perkembangan kognitif yang menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual, yang berpandangan bahwa setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak dengan kata lain intelektual dan afektif selalu berjalan berdampingan.
- 3) Teori dari Vigotsky yang menekankan pada pemusatan hubungan social sebagai hal yang penting yang mempengaruhi kognitif, karena anak akan menemukan pengetahuan dalam dunia socialnya

kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.²³

Menurut Piaget dalam Hurlock bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar sekedar untuk kesenangan fungsional.²⁴ Sedangkan menurut Bettelheim dalam hurlock kegiatan bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan sendiri yang tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Bermain juga memberikan peran yang sangat penting bagi anak menurut Dworetzky dalam Moeslichaton bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan di dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.²⁵ Bermain juga memberi peranan bagi semua aspek perkembangan anak. Dworetzky dalam Moeslichatoen juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi

²³ Mukhtar Latif and dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Era, Cet. 2, Ce* (jakarta: renada Media Group, 2016).Hlm 79.

²⁴ Hurlock. E. B, *Psikologi Perkembangan.*, kelima (jakarta: erlangga, 1978). Hlm 320

²⁵ Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak (Jakarta: Andi, 2004), Hal. 168.* (jakarta: Rineka Cipta, 2004).Hlm 168.

perkembangan kognitif dan social anak, selain itu fungsi bermain dapat meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa ada unsur keterpaksaan dan tidak menekankan pada hasil dari kegiatan bermainan melainkan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan atas keinginan sendiri dan lebih menekankan pada proses yang di dapatkan dalam bermainan yang akan memberikan manfaat bagi seluruh aspek perkembangan anak.

b. Jenis-jenis Bermain

Bermain bagi anak-anak sangat memberikan manfaat bagi mereka. Anak akan mengenal berbagai jenis permainan dan masing-masing permainan ini memiliki manfaat yang berbeda-beda, sehingga kejiwaan mereka akan semakin berkembang. Ada dua macam permainan, yaitu permainan aktif dan pasif.

1) Permainan aktif.

- a) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi.
Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak

akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

- b) Drama. Dalam drama, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam media massa.
- c) Bermain Musik. Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, bernyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.
- d) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu. Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan bendabenda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial

anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.

- e) Permainan olah raga. Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.

2) Permainan pasif.

- a) Membaca. Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anak pun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.
- b) Mendengarkan radio. Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

- c) Menonton televisi. Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.²⁶

3. Geometri

a. Pengertian geometri

Geometri merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang sangat terkait dengan bentuk, ukuran, dan pemosisian. Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk-bentuk geometri. Maksudnya bahwa mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda.²⁷

Geometri adalah ilmu untuk membangun konsep yang dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangun dan memisahkan gambar-gambar seperti bangun persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga.²⁸ Mengenal bentuk-bentuk

²⁶ Sudarsana, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter* (yogyakarta: Genius Publisher 2014). Hlm 2014.

²⁷ Marlia Andriyani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendari", (2015). Hlm 156

²⁸ Ira Krisnawati and Arum Dwi Rahmawati, 'Pengenalan Bentuk Bangun Datar Melalui Media Colour Geometry Bagi Anak Usia 3-4

geometri anak usia dini meliputi segitiga, segi empat, persegi, dan lingkaran yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruang. Anak bisa paham tentang pengertian ruang yang dimaksud di sini ketika mereka sadar akan posisi dirinya dihubungkan dengan benda-benda dan penataan di sekelilingnya.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase praoperasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa geometri adalah salah satu cabang dari ilmu matematika yang berkaitan dengan bentuk, ukuran dan pekomposisian serta harus dipelajari secara mendalam.

b. Jenis-jenis geometri

Ada 8 jenis geometri yaitu:

Tahun', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol 3.1, Tahun 2020). Hlm 28–39.

- 1) Segitiga adalah bangun geometri yang dibuat dari tiga sisi yang berupa garis lurus dan tiga sudut. Yang memiliki sifat jumlah sudut sebesar 180 derajat.
- 2) Persegi adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut siku-siku.
- 3) Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki empat buah sudut siku-siku.
- 4) Jajar genjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut dihadapannya.
- 5) Belah ketupat adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat rusuk yang sama panjang dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut dihadapannya.
- 6) Layang-layang adalah bangun geometri berbentuk segiempat yang terbentuk dari dua segitiga sama kaki yang alasnya berhimpitan.

- 7) Trapesium adalah bangun segi empat dengan sepasang sisi berhadapan sejajar.
- 8) Lingkaran adalah kumpulan titik-titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu yang disebut pusat lingkaran.

4. Kecerdasan Visual Spasial

a. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan menurut Steven J. Gould dari Harvard (dalam Amin) adalah kapasitas mental umum yang meliputi kemampuan untuk memberikan alasan, membuat rencana, memecahkan masalah, berpikir abstrak, menghadapi ide yang kompleks, belajar dari pengalaman, dan dapat diukur dengan tes IQ yang tidak dipengaruhi oleh budaya dan genetik yang berperan besar. Secara bertahap IQ distabilkan selama masa anak, dan setelah masa itu hanya sedikit perubahannya.²⁹

Sedangkan Papalia dan Old menegaskan bahwa kecerdasan adalah hasil interaksi aktif antara kemampuan yang dibawa sejak lahir dengan berbagai pengalaman yang diperoleh dari lingkungan yang menghasilkan kemampuan individu untuk mengingat,

²⁹ Rusli Amin, *Menjadi Remaja Cerdas Panduan Melejitkan Potensi Diri* (Jakarta: PT Al-Mawardi Prima, 2003). Hlm 15.

mengerti makna dari konsep kongkrit dan konsep abstrak, memahami hubungan-hubungan antara objek, peristiwa, dan ide, serta kemampuan dalam menerapkan semua hal tersebut untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi.³⁰

Konsep kecerdasan melalui kecerdasan majemuk dengan memandang manusia tidak hanya berdasarkan skor standar semata melainkan dengan ukuran kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia, kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru untuk diselesaikan, kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan dalam budaya seseorang. Ada berbagai kecerdasan yang tidak hanya dilihat dari segi linguistic dan logika. Bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada hanyalah anak yang menonjol dalam satu atau beberapa jenis kecerdasan. Dalam menilai dan menstimulasi kecerdasan anak, orang tua dan guru selayaknya dengan jeli dan cermat merancang sebuah metode khusus. Karena setiap manusia memiliki kecenderungan cerdas di satu bidang tanpa harus bersusah payah mengasahnya.

³⁰ Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak* (BOGOR: Ghalia Indonesia, 2017). Hlm 2.

b. Jenis-jenis kecerdasan

Dilihat dari faktor bawaannya, setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda tetapi semua individual memiliki sembilan kecerdasan yaitu:

- 1) Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata yaitu kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi dari kata yang di ucapkan. Termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi. Kecerdasan Linguistik ini dimiliki oleh para jurnalis, juru cerita, penyair, dan pengacara.
- 2) Kecerdasan logika-matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika yaitu kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah. Orang tersebut mampu memikirkan dan menyusun solusi dengan urutan yang logis. Orang tersebut suka angka, urutan, logika dan keteraturan. Orang tersebut mengerti pola hubungan, mampu melakukan proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir deduktif artinya cara berpikir dari hal besar dari hal kecil. Proses berpikir induktif berarti

cara berpikir dari hal yang kecil kepada hal yang besar. Kecerdasan logika- matematika ini dimiliki para ilmuwan, akuntan, dan pemogram komputer.

- 3) Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat . Visual artinya gambar, spasial adalah hal yang berkaitan dengan ruang/tempat. Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan di antara elemen tersebut. Kecerdasan ini juga melibatkan kemampuan untuk melihat obyek dari berbagai sudut pandang. Kecerdasan visual-spasial ini dimiliki oleh para arsitek, fotografer, artis, pilot, dan insinyur mesin.
- 4) Kecerdasan musik adalah kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap ritme, melodi dan timbre dari musik yang didengar. Musik mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kemampuan matematika dan ilmu sains dalam diri seseorang.
- 5) Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan

tentang diri sendiri. Dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Mampu memotivasi dirinya sendiri dan melakukan disiplin diri. Orang yang memiliki kecerdasan ini sangat menghargai nilai, etika dan moral. Kecerdasan ini dimiliki oleh konselor, ahli teologi, dan wirausahaan.

- 6) Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain, kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain. Orang yang memiliki kecerdasan ini peka pada ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain dan mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi. Kecerdasan ini juga mampu masuk ke dalam diri orang lain, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan, sikap orang lain dan umumnya dapat memimpin kelompok. Kecerdasan ini dimiliki oleh direktur dan pimpinan sebuah perusahaan.
- 7) Kecerdasan kinestetik ialah kemampuan dalam menggunakan tubuh kita secara terampil untuk mengungkapkan ide, pemikiran dan perasaan. Kecerdasan ini meliputi keterampilan fisik dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan. Kecerdasan ini

mencakup bakat dalam mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan dalam menangani benda. Kecerdasan ini dimiliki oleh atlet, pengrajin, montir, dan ahli bedah.

- 8) Kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang di jumpai di alam maupun lingkungan. Dengan kata lain, kecerdasan ini adalah kemampuan manusia untuk mengenali tanaman, hewan dan bagian lain dari alam semesta.³¹

c. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial

Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan pada anak adalah kecerdasan visual spasial. Kecerdasan ini berkaitan erat dengan kemampuan anak mengembangkan imajinasi pada anak.

Kecerdasan visual-spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, arsitektur, lukisan, dan patung. Anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan

³¹ Widarmi D Wijana, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini BT - Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (jakarta: PT Indeks, 2019). Hlm 1.1-1.40

terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang, dan bangunan. Anak memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial (dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata).³²

Menurut Suyadi menyatakan bahwa Kecerdasan Visual adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam objek yang dilihat dan didengar serta pengalaman-pengalaman lain di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama. Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan visual spasial akan lebih cepat memahami bentuk-bentuk dimensi ruang, seperti bentuk rumah, bangunan, ruangan, dan dekorasi.³³

Howard Gardner menyimpulkan Kecerdasan Visual, sebagaimana dikutip oleh Agus Efendi, sebagai berikut : “Bahwa pandangan kecerdasan spasial ini, kita telah menemukan bentuk kedua dari kecerdasan yang terlibat dengan objek. Berbeda dengan pengetahuan logis-matematis yang mencakup jalan perkembangannya

³² Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in The Classroom* (virginia: Association for Supervision and Curriculum Development, 1996). Hlm 62.

³³ Alamansyah Said, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (jakarta: renada Media Group, 2015). Hlm 171

dengan meningkatkan abstraksi, kecerdasan spasial tetap terkait-terikat pada dunia nyata secara fundamental, terkait dengan dunia objek, dan lokasinya berada di dunia.³⁴

Didalam Al-Quran ada yang memerintahkan kepada manusia agar melihat dan merenungkan keindahan jagad raya ciptaan Allah, yang mengungkap tentang Kecerdasan Visual salah satu suratnya adalah surat Al-Ra'd ayat 3 antara lain sebagai berikut:

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْهَارًا وَمِنْ
كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا زَوْجَيْنِ اثْنَيْنِ يُعْشِي اللَّيْلَ النَّهَارَ إِنَّ
فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

“Dan Dia lah Yang menjadikan bumi terbentang luas, dan menjadikan padanya gunung-ganang (terdiri kukuh) serta sungai-sungai (yang mengalir). Dan dari tiap-tiap jenis buah-buahan, ia jadikan padanya pasangan: dua-dua. Ia juga melindungi siang Dengan malam silih berganti. Sesungguhnya semuanya itu mengandung

³⁴ Agus Efendi, *Revolusi Kecerdasan Abad 21* (Bandung: Alfabeta 2005). Hlm 177

tanda-tanda kekuasaan Allah bagi kaum Yang (mau) berfikir.(Q.S.Al-Ra'd : 3)³⁵

Menurut Sujiono, kecerdasan visual spasial ini dapat didentifikasi melalui kemampuan anak untuk berikir melalui gambar, kemampuan anak untuk memvisualisasikan ide dan gagasannya, dan kemampuan anak menggunakan imajinasi dan intrerprestasi gerak dan gambar secara kreatif.³⁶

Kecerdasan visual-spasial memuat kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Anak memiliki kemampuan, misalnya untuk menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya atau kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi seperti dijumpai pada orang dewasa yang menjadi pemahat patung atau arsitek. Kemampuan membayangkan suatu bentuk nyata dan kemudian memecahkan berbagai masalah sehubungan dengan kemampuan ini adalah hal yang menonjol pada jenis kecerdasan visual-spasial.³⁷

³⁵ Al-Quran, (Q.S.Al-Ra'd Ayat : 3)

³⁶ Heru Kurniawan, *Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Jamak Anak* (jakarta: kencana, 2016). Hlm 93

³⁷ Dr. Hamzah, Masri Udrat, and B Uno, *Mengelolah Kecerdasan Dalam Pembelajaran* (jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014). Hlm 99.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial yaitu kumpulan dari berbagai keahlian yang saling berkaitan, keahlian ini meliputi kemampuan membedakan secara visual mengenali bentuk dan warna, gambaran mental, daya pikir ruang, manipulasi gambar dan duplikasi gambar. Didalamnya termasuk kemampuan memvisualisasikan dan secara tepat mengorientasikan diri sendiri kedalam matriks visual-spasial.

d. Cara Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial

Banyak cara untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial pada anak. Yaitu dengan, image streaming membayangkan sesuatu, imajinasi membayangkan sesuatu kejadian dengan menggunakan bahan cerita yang disampaikan dan melihat sesuatu dengan berbagai sudut.

Menurut Suyadi kecerdasan visual-spasial pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara seperti dengan bermain bentuk, bermain melatih ingatan, mengapresiasi gambar dan bermain “sambung cerita” dan bernyanyi.³⁸

Menurut Musfiroh Guru dapat merangsang kecerdasan visual-spasial dengan melalui berbagai

³⁸ Psikologi Belajar PAUD Suyadi, *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*, Yogyakarta: Power Books (yogyakarta: Power Books (Ihdina), 2009). Hlm 217

program seperti melukis, membentuk sesuatu dengan plastisin, mengecap dan menyusun potongan gambar. Guru perlu menyediakan berbagai fasilitas yang memungkinkan anak mengembangkan daya imajinasi mereka, seperti alat-alat permainan konstruktif (lego, puzzle, lasie), balok-balok bentuk geometri berbagai warna dan ukuran, peralatan menggambar, pewarna, alat-alat dekoratif (kertas warna-warni, gunting, lem, benang) dan berbagai buku bergambar.

Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban. Adapun cara menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak-anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Melatih anak untuk belajar mengatur dan merancang sesuatu.
- b. Melakukan permainan yang konstruktif dan kreatif.
- c. Mengunjungi berbagai tempat yang dapat memperkaya pengalaman visual anak.
- d. Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan.
- e. Menggambar dan melukis.
- f. Kegiatan membentuk.

g. Mencoret-coret.³⁹

Dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak guru haru menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung anak untuk mengembangkan kecerdasannya. Fasilitas tersebut dapat berupa media ataupun alat permainan yang sesuai dengan usia anak.

B. Kajian Pustaka Relevan

Peneliti menggunakan kajian pustaka untuk membuat kerangka dalam proposal penelitian ini dengan judul “Implementasi Bermain Geometri Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan”. Untuk mengklasifikasikan sumber data dan informasi umum dari berbagai tema yang sudah ada dan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain sebagai berikut :

- a. Penelitian dari Elan, Dindin Abdul Muiz L, Anisa Nurlela “Analisis Penggunaan *Media Wooden Building Blocks* Untuk Kecerdasan Visual-Spasial Dalam Mengenal Bentuk Geometri” Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan media woodwn building blocks untuk kecerdasan visual-spasial dalam mengenal bentuk geometri.

³⁹ Khotijah, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini, Elementary* (jakarta: kencana, 2016). Hlm 35-44.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif adalah prosedur untuk mendeskripsikan objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya dengan pengumpulan data melalui Teknik observasi dan wawancara kepada guru kelas B2 di TKN Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.⁴⁰ Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis media wooden building blocks dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial dalam mengenal bentuk geometri merupakan salah satu solusi yang tepat yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas terutama untuk anak usia 5-6 tahun. Media wooden building blocks tersebut merupakan media konstruksi yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak dan aman untuk digunakan oleh anak usia 5-6 tahun. Anak-anak antusias dalam proses pembelajaran berlangsung menggunakan media wooden building blocks.

- b. Penelitian dari Dwi Astuti “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Kolase dari Kepingan Kulit Telur Kelompok A di RA Manda Semarang Tahun 2019.”

⁴⁰ Siti Nur and Uswatun Hasanah, ‘Analisis Penggunaan Media Sandpaper Letters Untuk Keterampilan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun’, *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, (Vol 3.4, Tahun 2020). Hlm 354–62.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial anak melalui kegiatan kolase dari kepingan kulit telur kelompok A di RA Manda Semarang Tahun 2019. Metode penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yaitu sebuah metode penelitian yang pelaksanaannya dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang timbul dalam konteks pembelajaran di kelas dan langkah-langkah yang digunakan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Yang direncanakan dalam penelitian ini adalah penerapan metode eksperimen yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu : planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), reflection (refleksi). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase dari kepingan kulit telur berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial terlihat saat anak sudah dapat mengkoordinasikan gerakan mata dan tangannya, dan anak sudah dapat dengan baik menggerakkan jari-jemari tangannya saat menempel dan mengoleskan lem.

- c. Penelitian dari Isti Dara Sofia “Mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial dengan Menggunakan Kegiatan Bervariasi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kecerdasan visual-spasial

dengan menggunakan kegiatan bervariasi. Metode penelitian ini menggunakan Library research (penelitian kepustakaan), adalah penelitian literatur atau dengan istilah penelitian kepustakaan dengan metode penelitiannya mencakup sumber data, pengumpulan data, dan analisis data.⁴¹ Dalam penelitian kepustakaan, peneliti berbicara banyak, berdialog banyak dengan buku-buku, arsip-arsip, dokumen-dokumen tua, jurnal, catatan-catatan, dokumentasi-dokumentasi film fotografi, monografi, dokumentasi-dokumentasi statistik, surat-surat, dan lain-lain.⁴² Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak dengan menggunakan berbagai kegiatan yang berjumlah 10 jurnal, maka dapat diambil kesimpulan bahwa mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak dengan menggunakan berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan cara sering-sering melatih anak melakukan kegiatan yang berkreasi.

- d. Penelitian dari Meliana Sari, Jhoni Warmansyah, Nurul Husna “Efektivitas Media Puzzle Geometri Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media

⁴¹ Rahman Tufiqur, *Kiat-Kiat Menulis: Karya Ilmiah Remaja* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018). Hlm 8

⁴² Bungaran A. Simanjuntak & Soedjito, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2009). Hlm 8.

puzzle geometri terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen tipe one group pretest-posttest yang tidak memperlakukan kelompok kontrol menjadi pilihan dalam dalam mengetahui pengaruh treatment yang diberikan. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media puzzle geometri terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun. Hasil ini menandakan kecerdasan visual spasial anak 3-4 tahun dapat dikembangkan melalui pemberian stimulasi oleh guru dalam pembelajaran dengan fasilitasi lingkungan belajar yang kaya dengan ragam kegiatan main dan menyediakan sarana berupa media pembelajaran seperti puzzle geometri.

e. Penelitian dari Deacy Nanda Rici “Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B di RA Nurul Yaqin Medan”. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak melalui penggunaan media balok di RA Nurul Yaqin Medan. Metode penelitian ini menggunakan Penilaian Tindakan Kelas (PTK), di mana data yang di peroleh berasal dari pengamatan yang di laksanakan selama proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran. Penelitian ini

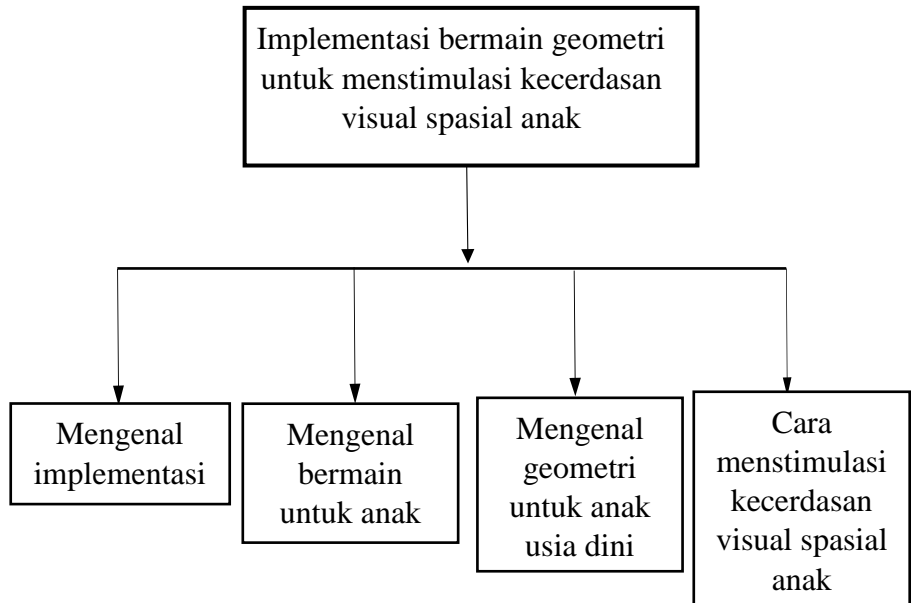
menggunakan teknik analisis data yang di kemukan oleh Mills adalah upaya yang di lakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat dat yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat di percaya dan benar.⁴³ Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di kelompok B RA Nurul Yaqin dapat meningkat dalam tiga siklus. Siklus pertama sampai siklus kedua terlaksana dengan baik. Perkembangan kemampuan kecerdasan visual spasial melalui penggunaan media balok sangat meningkat. Hal ini terlihat dari aktifitas anak selama melakukan kegiatan mulai dari siklus I sampai siklus III. Pada pra siklus nilai menunjukkan angka yang masih sangat rendah yaitu dengan rata-rata 7,22%, lalu siklus I naik menjadi 24,39%, siklus II naik mencapai 35,20%, dan siklus III naik mencapai 86%. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang di lakukan dapat ditingkatkan melalui penggunaan media balok untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak di kelompok B RA Nurul Yaqin.

⁴³ Anugrah Muhammad, *Penelitian Tindakan Kelas (Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas)* (jakarta: Universitas Terbuka, 2019). Hlm 54.

C. Kerangka Berfikir

Implementasi bermain geometri merupakan salah satu dari banyak metode implementasi bagi tumbuh kembang kecerdasan anak usia dini. Pada prosesnya, dari banyak metode tersebut dapat digunakan semuanya sesuai dengan kebutuhan anak dengan tujuan untuk menstimulasi kecerdasan. Pada penelitian ini, penulis memfokuskan pokok bahasan pada implementasi geometri yang dimaksudkan bagi anak- anak usia dini.

Kerangka berpikir dapat diartikan sebagai diagram atau kerangka yang berperan sebagai alur sistematis dari tema yang akan di tulis pada penelitian ini. Berikut ini adalah kerangka berpikir dari penelitian yang ditulis oleh peneliti yang berjudul "Implementasi Bermain Geometri Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di RA HJ. Sri Musiyarti Ngaliyan”



Gambar 2. 1 Bagan kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian skripsi ini menggunakan penelitian kualitatif lapangan, jenis penelitian deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, factual, dan akurat tentang implementasi pendidik yang ada di RA Hj. Sri Mursiyati Ngaliyan.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang sedang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁴⁴ Pendekatan kualitatif menghasilkan data berupa implementasi pendidik

⁴⁴ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), Hlm. 6

untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak melalui bermain geometri.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Radhatul Athfal Hj. Sri Mursiyati yang berada di kota Semarang yang berlokasi di Jl. Anyar Duwet No.4 Kel. Beringin, Ngaliyan-Semarang, nomor telepon 0895386020167 kode pos 50189. RA Hj. Sri Mursiyati ini berada disebelah utara lapas Kedungpane Ngaliyan, jalan menuju Mangkang. Pemilihan lokasi ini dengan beberapa pertimbangan, diantaranya ada:

- a. RA Hj. Sri Mursiyati Ngaliyan Kota Semarang masih menggunakan sentra jadi pemilihan media belajar seperti geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak masih kurang terfokus.
- b. RA Hj. Sri Mursiyati Ngaliyan Kota Semarang merupakan sekolah yang terkenal dengan pembelajarannya dan kegiatannya sangat islami.
- c. RA Hj. Sri Mursiyati Ngaliyan Kota Semarang merupakan sekolah yang banyak diminati orang tua untuk menyekolahkan anaknya karena pengelolaannya cukup bagus.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dengan judul Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 maret sampai dengan 14 april 2023.

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi dan lain-lain. Berkaitan dengan hal tersebut jenis data pada bagian ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data penulis, foto dan statistik.⁴⁵

Adapun sumber data dalam penelitian itu dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data pertama yang akan diolah dan dianalisa yang bersumber dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru dan perangkatnya.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data pelengkap yang masih ada hubungan dan ada kaitanya dengan penelitian yang

⁴⁵ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), hlm. 6

dimaksud. Data ini diperoleh dari data-data penelitian anak, hasil karya anak, APE yang digunakan dalam penelitian dan sebagainya.

D. Fokus Penelitian

Fokus yang sebenarnya dalam penelitian kualitatif di peroleh setelah peneliti melakukan grand tour observation dan grand tour question atau yang disebut dengan penjelasan umum. Dari penjelajahan umum ini peneliti akan memperoleh gambaran umum menyeluruh yang masih pada tahap permukaan tentang situasi sosial. Untuk memahami secara lebih luas dan mendalam, maka di perlukan fokus penelitian. Spadley dalam sanapiah faisal (1988) mengemukakan empat alternatif untuk menetapkan fokus penelitian yaitu:

- a. Menetapkan pada fokus permasalahan yang disarankan oleh informan. Informan ini dalam lembaga pendidikan, bisa kepala sekolah, guru, orang tua murid, pakar pendidikan dan sebagainya.
- b. Menetapkan fokus berdasarkan domain-doman tertentu organizing domain. Domain dalam pendidikan ini bisa kurikulum, proses belajar mengajar, sarana prasarana, tenaga pendidik dan kependidikan, manajemen, pembiayaan, system evaluasi, pandangan hidup dan kompetensi
sebagainya.
Menetapkan fokus yang memiliki nilai temuan untuk

pengembangan iptek. Temuan berarti sesuatu yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan ini dalam pendidikan misalnya menemukan metode mengajar matematika yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa.

- c. Menetapkan fokus pada permasalahan yang terkait dengan teori-teori yang telah ada. Penelitian ini bersifat pengembangan, yaitu ingin melengkapi dan memperluas teori yang telah ada sebelumnya.⁴⁶

Fokus penelitian ini yaitu bagaimana Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan diatas maka pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Obsevasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala- gejala yang diteliti. Observasi peneliti menggunakan metode observasi partisipan (secara langsung) yakni dengan melihat mengamati dan mengumpulkan data dilapangan secara langsung diantaranya: Implementasi bermain geometri untuk

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif. Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm.288.

menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini. Jadi, yang diamati anak saat bermain dan belajar.

2. Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab antara dua orang atau lebih secara langsung yang memiliki maksud tertentu. Wawancara dilakukan untuk mengetahui rumusan masalah. Kegiatan wawancara dilakukan tanya jawab berupa pertanyaan yang sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. Wawancara dilakukan kepada informan yaitu kepala sekolah dan guru dengan menyiapkan pertanyaan yang berkaitan dengan strategi pendidik dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak melalui bermain geometri.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian sejarah kehidupan (life historis), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-

lain.⁴⁷ Peneliti mendokumentasikan setiap kegiatan yang berlangsung saat berjalanya penelitian.

F. Uji Keabsahan Data

Didalam penentuan uji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi dalam pengujian ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Adapun triangulasi yang akan digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Narasumber yang peneliti jadikan penelitian adalah guru kelompok B yang ada di RA Hj. Sri Mursiyati Kota Semarang.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Membandingkan data hasil pengamatan (observasi) dengan data hasil wawancara terkait dengan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Hj. Sri Mursiyati Kota Semarang.

G. Teknik Analisis Data

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (bandung: Alfabeta, 2015). Hlm 329

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang lebih penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil analisis data, maka peneliti menggunakan langkah-langkah analisis model Miles and Huberman yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari polanya serta membuang yang tidak perlu. Maka data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya maupun mencarinya jika diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

Reduksi data adalah proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam

melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi tersebut maka wawasan berita akan menjadi berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

2. Penyajian data

Dalam penyajian data, data yang telah diperoleh di kategorisasikan menurut pokok permasalahan dan dibuat dalam bentuk matriks, sehingga memudahkan peneliti untuk melihat pola-pola hubungan satu data dengan data yang lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penyajian data merupakan cara untuk merangkai data dalam suatu organisasi untuk memudahkan peneliti dalam membuat kesimpulan ataupun yang diusulkan.

Peneliti akan melakukan penyajian data melalui uraian singkat yang bersifat naratif atau ringkasan-ringkasan penting dari data yang telah reduksi untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Data yang disajikan yaitu mengenai Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan.

Penyajian data dilakukan setelah hasil wawancara, hasil observasi dan juga hasil dokumentasi yang telah direduksi atau dipilih yang selanjutnya disajikan dalam

bentuk narasi.

3. Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data menurut Miles dan huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan buktibukti kuat yang dapat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi jika kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh adanya bukti-bukti yang valid dan konsisten saat meneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁴⁸

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi digabungkan kemudian dianalisis untuk mendeskripsikan mengenai upaya menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak kelompok B melalui bermain geometri di RA Hj. Sri Mursiyati Kota Semarang

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (2017)*. Hlm 11

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum Sekolah/ Madrasah Latihan

RA Hj. Sri Musiyarti terletak di jalan Anyar Duwet kelurahan Beringin Ngaliyan Semarang, RA ini adalah milik Yayasan Pendidikan Islam Sri Musiyarti yang diketuai oleh Ibu Novianti Nurhayati, SH. RA ini berdiri pada tahun 2007 dan terakreditasi A, letak RA termasuk strategis, disamping bangunan RA terdapat masjid yang juga termasuk milik Yayasan Pendidikan Islam Sri Musiyarti. Berikut selengkapnya profil tentang RA Hj. Sri Musiyarti:

2. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : RA Hj Sri Musiyarti
NIS/NSM : 10-1233740104
NSS/NPSN : 69743414
Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan Islam (YPI)
Sri Musiyarti
Alamat : Jl. Anyar Duwet No.04 Bringin
Ngaliyan Semarang Jawa Tengah
Nomer Telepon : 024-76631088
Tahun Berdiri : 2007
Status Tanah : Tanah Wakaf
Luas Tanah : 1500 M²

Luas Bangunan : 577 M²

3. Visi , Misi dan Tujuan

VISI:

“Menyiapkan Generasi Berkualitas Yang Berwawasan Qur’ani “

MISI :

- a. S: Semangat membentuk generasi yang memiliki keseimbangan Iman dan taqwa (IMTAQ) dan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)
- b. R: Rindukan dan raih keridhoan Allah SWT melalui lembaga pendidikan yang Islami dan terjangkau oleh semua kalangan atau kelompok masyarakat.
- c. I: Indahkan hidup ini dengan Da’wah, saling berbagi, menghargai, dan cinta Al Qur’an suci

4. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa RA Hj Sri Musyarti

Saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), kegiatan di RA Hj Sri Musiyarti Bringin Ngaliyan Semarang dilaksanakan oleh 8 (delapan) guru, 1 (satu) staff TU, 2 (dua) tenaga kebersihan dan keamanan. Data selengkapnya dapat dilihat di Tabel 4.1

Tabel 4. 1 Data pendidik RA Hj. Musiyarti Ngaliyan

NO	NAMA	JABATAN (KORD)	PEND TERAHIR
1	Aminuddin, SHI. MSI.	Kepala Sekolah	S. 2
2	Ni'mah Arifatun Nisak, S. Pd.	Wakasek Ekstrakurikuler	S. 1
3	Winarsih, S.Pd	BTA / PHBI UKS	S.1
4	Nur Khasanah,S.Pd	Sarpras / PHBN Koperasi	S. 1
5	Astri Febrianty, S.Pd	Tari & Senam	S. 1
6	Mukaromah	Mading	SMU
7	Nirmawati, S.Pd	Fieltrip Sosial	S. 1
8	Ana Fatkhiyyah, S.Pd	Perpustakaan	S.1
9	Rossy Rara Antika	Tata Usaha Asuransi	SMK
10	Lasiyo	Penjaga / Security	SR
11	Asrondi	CS	SMU

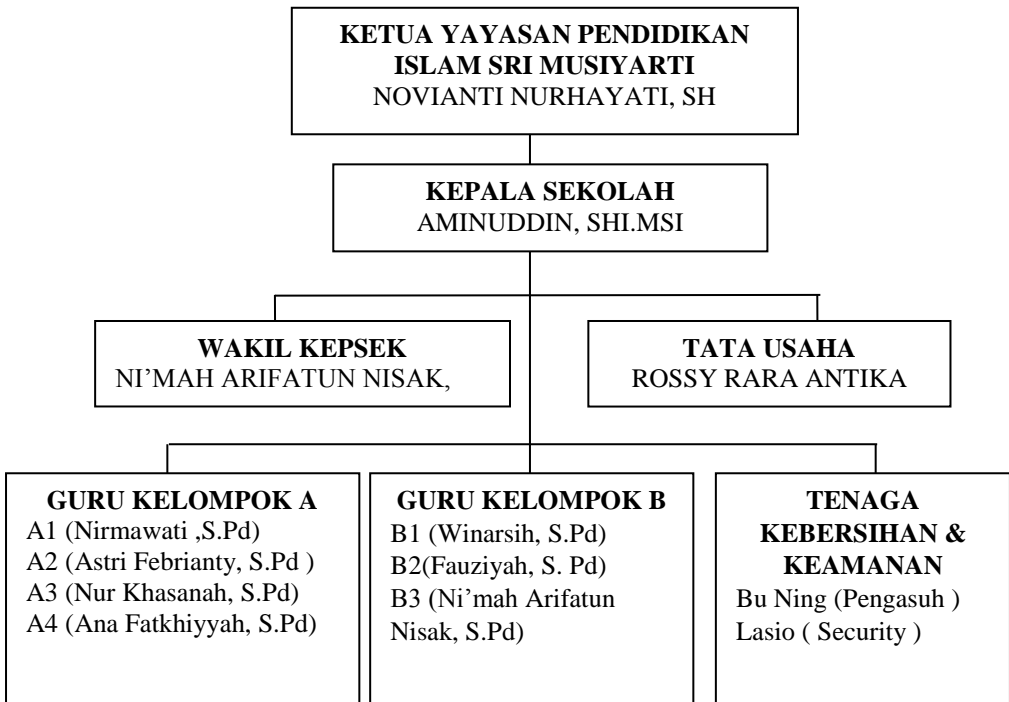
Adapun Siswa-siswi RA Hj Sri Musiyarti terdiri dari 7 kelas/rombel mulai dari kelas A ada 4 kelas dan kelas B ada 3 kelas, dengan jumlah murid 118 yang terdiri Kelompok A : 68 dan Kelompok B : 50. Adapun jumlah siswa RA Hj Sri Musiyarti disajikan pada Tabel 4.2

Tabel 4. 2 Data siswa RA Hj. Musiyarti Ngaliyan

Kelas	Jumlah	Kelas	Jumlah
A1	17 Siswa	B1	16 Siswa
A2	17 Siswa	B2	17 Siswa
A3	17 Siswa	B3	17 Siswa
A4	17 Siswa		

5. Struktur Organisasi

Pada saat melakukan Observasi ini dilakukan struktur organisasi RA Hj Sri Musiyarti dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4. 1 Struktur organisasi RA Hj. Sri Mursiyati

Berikut penjelasan struktur organisasi RA Hj Sri Musiyarti:

1. Ketua Yayasan adalah ketua yang memiliki andil besar dalam kepengurusan di RA Hj. Sri Musiyarti
2. Kepala sekolah sebagai penanggungjawab serta pengambil keputusan tentang segala sesuatu terkait dengan keberadaan sekolah.
3. Wakil Kepala Sekolah bertugas untuk membantu kepala sekolah di sekolah maupun kegiatan diluar sekolah
4. Tata Usaha adalah staff yang melakukan kegiatan administrasi sekolah secara menyeluruh.
5. Guru Kelompok adalah guru yang secara resmi telah mendapatkan tugas untuk melaksanakan proses belajar mengajar serta merencanakan sesuatu berkaitan dengan tugas tersebut.
6. Tenaga kebersihan dan keamanan adalah penanggung jawab serta melakukan kegiatan yang berkaitan dengan tugas tersebut.
7. Pengasuh adalah orang yang membantu ibu guru untuk mengurus anak ketika ke kamar mandi atau yang berkaitan dengan kebutuhan anak yang harus diurus secara individu.

6. Jadwal Pemakaian Seragam RA. Hj Sri Musiyarti

Tabel 4. 3 Jadwal seragam RA HJ. Sri Mursiyati

NO	HARI	WAKTU	KELOMPOK A
1	Senin	07. 30 – 10. 30	Putih – Hijau & Rompi Kerudung Putih (Pi) & Topi (Pa)
2	Selasa	07. 30 – 10. 30	Putih – Hijau & Rompi Kerudung Putih (Pi) & Topi (Pa)
3	Rabu	07. 30 – 10. 30	Kotak Kotak – Biru Kerudung Biru (Pi), Peci (Pa)
4	Kamis	07. 30 – 10. 30	Batik – bawahan Biru kotak” & Kerudung Biru (Pi), Topi (Pa)
5	Jum’at	07. 00 – 09. 30	Olah Raga & Kerudung Putih (Pi), Topi (Pa)
6	Sabtu		KBM LIBUR

7. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di sini berkaitan dengan semua benda yang bergerak ataupun tidak bergerak yang dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar. Adapun kegiatan dari administrasi sarana dan prasarana adalah merencanakan kebutuhan, mengadakan sarana dan prasarana pendidikan, menyimpan sarana dan prasarana pendidikan, inventarisasi sarana dan prasarana. Berikut tabel 4.4 sampai 4.16 ini menyajikan sarana prasana

Tabel 4. 4 Inventaris kantor

NO	NAMA BARANG	JML	KONDISI
1	Meja	3	Baik
2	Kursi	6	Baik
3	Telephone	1	Baik
4	Komputer	1	Baik
5	Printer	1	Baik
6	Keyboard	1	Baik
7	Filling Cabinet	1	Baik
8	Dispenser	1	Baik
9	Etalase	1	Baik
10	Double Deck	2	Baik
11	Papan Struktur	1	Baik
12	Rak Susun Kecil	1	Baik
13	Timbangan Berat Badan	1	Baik
14	Megaphone	1	Baik
15	Tropy	58	Baik
16	Papan Bank Data	1	Baik
17	Papan Program	1	Baik
18	Papan Informasi	1	Baik
19	Gambar Presiden	1	Baik
20	Kemucing	1	Baik

21	Pemotong isolasi	1	Baik
22	Kotak Amal	1	Baik
23	Data Kelas	4	Baik
24	Peralatan ATK	1 set	Baik
25	Kulkas	1	Baik
26	Box File	14	Baik
27	Jam dinding	1	Baik
28	Mesin Absen	1	Baik
29	Kipas Angin	1	Baik
30	Camera digital	1	Baik

Tabel 4. 5 Inventaris Kelas A1

NO	NAMA	JML	KONDISI
1	Loker Sepatu	1	Baik
2	Loker Tas	1	Baik
3	White Board	1	Baik
4	Meja Anak Bundar	3	Baik
5	Meja anak Kotak	2	Baik
6	Meja Guru	1	Baik
7	Kursi Guru	1	Baik
8	Kursi Anak	14	Baik
9	Jam Dinding	1	Baik
10	Box File	3	Baik
11	Papan Doa Bergambar	10	Baik
12	Kipas Angin	1	Baik
13	Tape Dispenser	1	Baik
14	Celemek Guru	1	Baik
15	Troly	1	Baik

16	Keranjang Kecil	1	Baik
17	Boneka	7	Baik
18	Boneka Tangan	2	Baik
19	Piring plastic	14	Baik
20	Mainan Buah- buahan	1 set	Baik
21	Gelas Ukur	1	Baik
22	Tempat sampah	1	Baik
23	Cetakan Pasir air	1	Baik
24	Ember kecil	4	Baik
25	Kaca Pembesar	1	Baik
26	Mainan Masak	1 set	Baik
27	Alat sholat	1 set	Baik
28	Papan Belan be	1 set	Baik
29	Puzzle	1 set	Baik
30	Balok	1 set	Baik
31	Mainan Bolling	1	Baik
32	Geometri Bola	1	Baik
33	Kotak Merjan	1	Baik
34	Geometri bulat susun	1	Baik
35	Karpet	2	Baik
36	Mainan Dakon	1	Baik
37	Timbangan Kayu	1	Baik
38	Plastisin	1 toples	Baik
39	Mainan bongkar pasang	2 toples	Baik
40	Bola plastik kecil	1 toples	Baik

Tabel 4. 6 Inventaris Kelas A2

NO	NAMA BARANG	JML	KONDISI
1	Loker Sepatu	1	Baik
2	Loker Tas	1	Baik
3	White Board	1	Baik
4	Meja Anak Bundar	5	Baik
5	Meja Guru	1	Baik
6	Kursi Guru	1	Baik
7	Kursi Anak	17	Baik
8	Jam Dinding	1	Baik
9	Box File	3	Baik
10	Papan Doa Bergambar	10	Baik
11	Kipas Angin	1	Baik
12	Celemek Guru	1	Baik
13	Troly	1	Baik
14	Keranjang Kecil	1	Baik
15	Box Barang Besar	1	Baik
16	Boneka Tangan	5	Baik
17	Piring plastic	14	Baik
18	Tape dispenser	1	Baik
19	Kaca Pembesar	1	Baik
20	Kotak Merjan	1	Baik
21	Geometri bulat susun	1	Baik
22	Karpet	3	Baik

23	Ember kecil	4	Baik
24	Timbangan Kayu	1	Baik
25	Gelas Ukur	1	Baik
26	Tempat sampah	1	Baik
27	Cetakan Pasir air	1	Baik
28	Gamelan	1	Baik
29	Alat sholat	1 set	Baik
30	Papan Belan be	1 set	Baik
31	Puzzle	1 set	Baik
32	Mainan Masak	1 set	Baik
33	Balok	1 set	Baik
34	Mainan Bongkar pasang	2 toples	Baik
35	Plastisin	1 toples	Baik
36	Bola plastik kecil	1 toples	Baik

Tabel 4. 7 Inventaris Kelas A3

NO	NAMA BARANG	JML	KONDISI
1	Loker Sepatu	1	Baik
2	Loker Tas	1	Baik
3	White Board	1	Baik
4	Meja Anak Bundar	3	Baik
5	Meja anak Kotak	3	Baik
6	Meja Guru	1	Baik
7	Kursi Guru	1	Baik
8	Kursi Anak	12	Baik
9	Jam Dinding	1	Baik
10	Box File	3	Baik

11	Papan Doa Bergambar	10	Baik
12	Kipas Angin	1	Baik
13	Celemek Guru	1	Baik
14	Troly	1	Baik
15	Keranjang Kecil	1	Baik
16	Box Barang Besar	1	Baik
17	Piring plastic	14	Baik
18	Pemotong Isolasi	1	Baik
19	Kaca Pembesar	1	Baik
20	Kotak Merjan	1	Baik
21	Geometri bulat susun	1	Baik
22	Karpet	3	Baik
23	Ember kecil	4	Baik
24	Timbangan Kayu	1	Baik
25	Gelas Ukur	1	Baik
26	Tempat sampah	1	Baik
27	Cetakan Pasir air	1	Baik
28	Boneka Tangan	3	Baik
29	Alat sholat	1 set	Baik
30	Papan Belan be	1 set	Baik
31	Puzzle	1 set	Baik
32	Mainan Masak	1 set	Baik
33	Balok	1 set	Baik
34	Mainan Bongkar pasang	1 toples	Baik
35	Plastisin	1 toples	Baik
36	Bola plastik kecil	1 toples	Baik

Tabel 4. 8 Inventaris Kelas A

NO	NAMA BARANG	JML	KONDISI
1	Loker Sepatu	1	Baik
2	Loker Tas	1	Baik
3	White Board	1	Baik
4	Meja anak Kotak	10	Baik
5	Meja Anak Bundar	1	Baik
6	Meja Guru	1	Baik
7	Kursi Guru	1	Baik
8	Kursi Anak	15	Baik
9	Jam Dinding	1	Baik
10	Box File	4	Baik
11	Papan Doa Bergambar	10	Baik
12	Kipas Angin	1	Baik
13	Celemek Guru	1	Baik
14	Troly	1	Baik
15	Keranjang Kecil	1	Baik
16	Box Barang Besar	1	Baik
17	Piring plastic	14	Baik
18	Pemotong Isolasi	1	Baik
19	Kaca Pembesar	1	Baik
20	Kotak Merjan	1	Baik
21	Geometri bulat susun	1	Baik
22	Karpet	3	Baik
23	Ember kecil	4	Baik

24	Timbangan Kayu	1	Baik
25	Gelas Ukur	1	Baik
26	Tempat sampah	1	Baik
27	Cetakan Pasir air	1	Baik
28	Boneka Tangan	3	Baik
29	Alat sholat	1 set	Baik
30	Papan Belan be	1 set	Baik
31	Puzzle	1 set	Baik
32	Mainan Masak	1 set	Baik
33	Balok	1 set	Baik
34	Mainan Bongkar pasang	2 toples	Baik
35	Plastisin	1 toples	Baik
36	Bola plastik kecil	1 toples	Baik

Tabel 4. 9 Inventaris Kelas B1, B2, B3

NO	NAMA BARANG	JML	KONDISI
1	Loker Sepatu	1	Baik
2	Loker Tas	1	Baik
3	White Board	1	Baik
4	Meja Anak Bundar	5	Baik
5	Meja Guru	1	Baik
6	Kursi Guru	1	Baik
7	Kursi Anak	17	Baik
8	Jam Dinding	1	Baik
9	Box File	3	Baik

10	Papan Doa Bergambar	10	Baik
11	Kipas Angin	1	Baik
12	Celemek Guru	1	Baik
13	Troly	1	Baik
14	Keranjang Kecil	1	Baik
15	Box Barang Besar	1	Baik
16	Boneka Tangan	5	Baik
17	Piring plastic	14	Baik
18	Tape dispenser	1	Baik
19	Kaca Pembesar	1	Baik
20	Kotak Merjan	1	Baik
21	Geometri bulat susun	1	Baik
22	Karpet	3	Baik
23	Ember kecil	4	Baik
24	Timbangan Kayu	1	Baik
25	Gelas Ukur	1	Baik
26	Tempat sampah	1	Baik
27	Cetakan Pasir air	1	Baik
28	Gamelan	1	Baik
29	Alat sholat	1 set	Baik
30	Papan Belan be	1 set	Baik
31	Puzzle	1 set	Baik
32	Mainan Masak	1 set	Baik
33	Balok	1 set	Baik
34	Mainan Bongkar pasang	2 toples	Baik
35	Plastisin	1 toples	Baik
36	Bola plastik kecil	1 toples	Baik

Tabel 4. 10 Inventaris pusat sumber belajar dan audio visual

No	Nama Barang	Jml	Kondisi	No	Nama Barang	Jml	Kondisi
1	Meja	3	Baik	9	Televisi & DVD	1	Baik
2	Rak	6	Baik	10	Kotak Merjan	1	Baik
3	Kursi	15	Baik	11	Pohon Geometri	1	Baik
4	Globe	1	Baik	12	Gitar	2	Baik
5	Atlas	4	Baik	13	Rebana	4	Baik
6	Buku reverensi guru	1	Baik	14	Drum Band	30	Baik
7	Buku Cerita Rakyat	56	Baik	15	Keyboard	1	Baik
8	Buku Ensiklopedi Seri Aku Ingin Tahu Mengapa	34	Baik				

Tabel 4. 11 Inventaris UKS

No	Nama Barang	jml	Kondisi
1	Meja	4	Baik
2	Tempat tidur & Kasur	1	Baik
3	Kotak p3k	1	Baik

8. Deskripsi Data Khusus Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan tentang Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Hasil dari peneliti dalam melakukan praktik pengalaman lapangan dari 17 siswa terdapat 2 siswa mulai berkembang, 7 siswa berkembang sesuai harapan dan 8 siswa berkembang sangat baik.

Berikut ini adalah kegiatan penelitian menggunakan teknik pengumpulan data salah satunya dengan kegiatan observasi, dimana peneliti mengamati seluruh kegiatan anak usia dini dengan tabel presentase sesudah dan sebelum menggunakan skala pencapaian perkembangan kecerdasan visual spasial anak dini dengan kelompok A dimulai saat kegiatan pembuka sampai dengan kegiatan penutup di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan.

Tabel 4. 12 Daftar Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Sebelum Bermain Geometri

No	Nama	Hasil Penelitian Anak
1.	Deeva	BSB
2.	Celio	BSH
3.	Agri	MB
4.	Lanika	MB
5.	Shanum	BSH
6.	Aqila	MB
7.	Nio	MB
8.	Arla	BSH
9.	Vya	BSB
10.	Alexa	BSH
11.	Yoma	MB
12.	Laiba	BSB
13.	Ahza	BSH
14.	Hafidz	MB
15.	Nadia	BSH
16.	Atha	MB
17.	Salsa	BSH

Tabel 4. 13 Presentase Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Sebelum Bermain Geometri

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Banyaknya	Presentase
1.	BB	0	0%
2.	MB	7	41%
3.	BSH	6	35%
4.	BSB	4	24%
	Jumlah	17	100%

Keterangan:

BB: Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru.

MB: Mulai Berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB: Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4. 14 Hasil Data Observasi Skala Pencapaian Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Geometri

NO	INDIKATOR PENILAIAN	NAMA ANAK																
		Deeva	Celio	Agri	Lanika	Shanum	Aqila	Nio	Arla	Vya	Alexa	Yoma	Laiba	Ahza	Hafidz	Nadia	Atha	Salsaa
1	Anak mampu menempel gambar jendela dan pintu yang berbentuk geometri digambar rumah	B S B	B S B	B S H	B S H	B S B	B S H	B S H	B S B	B S B	B S H	B S H	B S B	B S B	M B	B S B	B S B	B S B
2	Anak mampu membuat rumah menggunakan bentuk	B S B	B S B	B S H	B S H	B S H	B S H	B S B	B S B	B S H	M B	B S B	B S H	B S H	B S B	B S H	B S H	B S H

	geometri																	
3	Anak mampu membuat rumah menggunakan geometri balok	B S H	B S B	B S B	B S H	B S B	B S H	B S H	B S B	B S B	B S B	B S H	B S B	M B	B S B	B S B	B S B	
4	Anak mampu menggambar rumah yang berbentuk geometri	B S B	B S H	M B	M B	B S B	B S H	B S H	B S B	B S B	B S H	B S B	B S H	B S H	B S S	B S H	B S B	
5	Anak mampu membuat geometri menggunakan plastisin	B S H	B S H	B S H	B S B	B S B	B S B	B S H	B S H	B S B	B S H	B S B	B S B	M B	B S B	B S B	B S B	

Tabel 4. 15 Daftar Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Sesudah Bermain Geometri

No	Nama	Hasil Penelitian Anak
1.	Deeva	BSB
2.	Celio	BSB
3.	Agri	BSH
4.	Lanika	BSH
5.	Shanum	BSB
6.	Aqila	BSB
7.	Nio	BSB
8.	Arla	BSB
9.	Vya	BSB
10.	Alexa	BSB
11.	Yoma	BSH
12.	Laiba	BSB
13.	Ahza	BSB
14.	Hafidz	MB
15.	Nadia	BSB
16.	Atha	BSH
17.	Salsa	BSH

Tabel 4. 16 Presentase Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Sesudah Bermain Geometri

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Banyaknya	Presentase
1.	BB	0	0%
2.	MB	1	6%
3.	BSH	5	29%
4.	BSB	11	65%
	Jumlah	17	100%

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pada penerapan permainan geometri dilakukan tujuan untuk mengembangkan kecerdasan visual dan spasial anak usia 4-5 tahun di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan, ternyata penerapan yang belum maksimal yaitu dalam tahap mulai berkembang . untuk penjelasan yang lebih lanjut penulis akan menyajikan pembahasan dan analisis sebagai acuan untuk menarik kesimpulan.

Pengolahan analisis data, yang peneliti lakukan melalui hasil penelitian, dimana data tersebut didapat melalui hasil pengamatan dan wawancara sebagai metode untuk pengumpulan data. Penelitian ini diawali dari pengamatan yang penulis lakukan pada saat proses ngajar di kelas A2 Al Kabir

RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Untuk mengetahui bagaimana cara penerapan bermain geometri untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan visual dan spasial anak usia 4-5 tahun di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan.

Agar lebih jelas, penelitian yang dilakukan di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan dapat diuraikan bahwa penerapan bermain geometri untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan visual dan spasial anak usia 4-5 tahun langkah-langkah guru dalam menerapkan permainan geometri sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media geometri yang akan digunakan

Sebelum dimulainya pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hendaknya seorang guru menata menyusun pembelajaran yang akan diajar kepada anak dengan suatu acuan pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan terarah sesuai dengan yang diinginkan. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari tanggal 27 maret sampai dengan 14 april 2023 bahwa sebelum melakukan kegiatan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) , sebelum memulai kegiatan bermain geometri terlebih dahulu guru menyiapkan bahan-bahan dan alat permainan

yang akan digunakan dalam pelaksanaan penerapan permainan puzzle. Agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih terarah dan anak bisa lebih tertib di kelas A2 Al Kabir RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan.

2. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok

Setelah guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan dalam menerapkan permainan geometri hendaknya guru membagi anak menjadi beberapa kelompok. Dalam satu kelompok setiap anak terdiri dari 3-4 orang anak. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dikarenakan agar guru dapat dengan mudah mengawasi anak dan mengontrol dengan baik. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa benar setelah menyiapkan alat dan bahan guru membagi anak menjadi beberapa kelompok.

3. Guru menjelaskan Proses Permainan

Selanjutnya setelah guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 kemudian guru menjelaskan proses permainan geometri dari awal hingga selesai kepada anak agar anak dapat lebih mudah dalam menjalankan permainan geometri. Dan memang seharusnya anak usia dini sebelum dimulai permainan hendaknya guru mencontohkan dan memberi arah kepadanya. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh

peneliti bahwa benar setelah guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, guru menjelaskan proses permainan kepada anak agar anak dapat dengan mudah dalam menyelesaikan permainan geometri.

4. Guru menjelaskan aturan dalam permainan

Setelah guru menjelaskan proses permainan kepada anak, bahwa anak-anak tidak boleh berebut dan harus bekerja sama dengan baik, lalu guru memberi aturan dalam permainan bahwa waktu permainan hanya 10-15 menit. Guru memberi atauran ini anak agar anak tidak main-main dan dapat lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan permainan geometri. Dari hasil obsevasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa setelah guru menjelaskan proses permainan kepada anak, anak tidak bole berebut dan harus bekerja sama dengan baik dan waktu permainan dibatasi 10-15 menit.

5. Guru mendampingi anak dalam permainan

Setelah Guru memberi atauran ini anak agar anak tidak main-main dan dapat lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan permainan geometri. Dari hasil observasi guru mendampingi anak dalam permainan berlangsung agar tidak terjadi hal yang tidak di inginkan seperti rebutan permainan atau anak tidak berkonsentrasi saat permainan geometri berlangsung.

6. Guru mengevaluasi anak setelah melakukan permainan.

Setelah guru menyuruh anak untuk menyebutkan nama-nama geometri tersebut. Guru mengevaluasi anak atas materi yang disampaikan tentang gambar dan nama-nama permainan geometri. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa guru memberi pertanyaan kepada anak tentang gambar-gambar yang telah mereka selesaikan agar anak dapat dengan mudah untuk mengingat apa yang telah diajarkan oleh gurunya pada hari ini. Dan melatih mengembangkan kecerdasan visual dan spasial anak.

Selain hasil observasi peneliti juga ingin memaparkan hasil wawancara dengan pendidik kelompok A2 Al Kabir yaitu Ibu Astri Febrianty,S.Pd. Berikut adalah hasil wawancara Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan.

P: Tema apa yang sedang dipakai pada saat pembelajaran menggunakan media permainan geometri?

N: Tema Lingkungan, Sub tema Rumah, Sub sub tema Bagian-bagian Rumah

P: Apakah saat melakukan permainan geometri anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok?

- N:** Ya, agar memudahkan mengawasi kegiatan anak, anak bisa leluasa, bisa berinteraksi dengan teman yang berbeda, dan meningkatkan sosialisasi anak.
- P:** Apakah saat bermain geometri pendidik mendampingi anak dan menjelaskan aturan main?
- N:** Ya, sebagai gambaran bagi anak sebelum melakukan kegiatan dan anak-anak fokus serta mengembangkan imajinasinya saat kegiatan bermain.
- P:** Bagaimanakah cara pendidik mengatasi anak yang kesulitan dalam bermain geometri?
- N:** Bu guru memotivasi, membantu menerangkan, memberikan gambaran atau memperlihatkan foto atau gambar yang sesuai dengan tema.
- P:** Apakah pendidik melakukan evaluasi setelah anak selesai bermain geometri?
- N:** Ya, agar anak bisa mengembangkan kemampuan bahasanya dengan menceritakan geometri yang dibuat, selain itu bisa mengembangkan daya imajinasinya.
- P:** Setelah mengimplementasikan permainan geometri pada anak usia dini apakah terdapat perbedaan dari segi kecerdasan visual spasial anak?

N: Ya, ada perbedaan, karena kemampuan atau kecerdasan visual spasial setiap anak berbeda-beda, minat anak yang berbeda, untuk anak yang mempunyai kecerdasan visual spasial akan sangat kreatif dan dapat menciptakan geometri yang sesuai dengan tema.

Keterangan:

P: Peneliti

N: Narasumber (Ibu Astri Febrianty,S.Pd)

Agar lebih memperkuat untuk membuktikan bahwasanya dalam penerapan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia dini 4-5 tahun di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan , dapat dilihat dari indikator penilaian skala pencapaian perkembangan kecerdasan visual spasial melalui bermain geometri di kelas A2 Al Kabir RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Peneliti dilakukan pada tanggal 27 maret sampai dengan 14 april 2023 sebagai berikut:

1) Anak mampu menempel gambar jendela dan pintu yang berbentuk geometri digambar rumah

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas A2 Al Kabir RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Mengenai permainan menempel gambar jendela dan pintu yang berbentuk geometri digambar

rumah untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, dapat dilihat hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 0 anak yang belum berkembang bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru, 1 anak yang mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, 6 anak yang berkembang sesuai harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, dan 10 anak yang berkembang sangat baik bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

2) Anak mampu membuat rumah menggunakan bentuk geometri

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas A2 Al Kabir RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Mengenai permainan membuat rumah menggunakan bentuk geometri untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, dapat dilihat hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 0 anak yang belum berkembang bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru, 1 anak

yang mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, 10 anak yang berkembang sesuai harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, dan 6 anak yang berkembang sangat baik bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

3) Anak mampu membuat rumah menggunakan geometri balok

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas A2 Al Kabir RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Mengenai permainan membuat rumah menggunakan geometri balok untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, dapat dilihat hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 0 anak yang belum berkembang bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru, 1 anak yang mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, 5 anak yang berkembang sesuai harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, dan 11 anak yang

berkembang sangat baik bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

4) Anak mampu menggambar rumah yang berbentuk geometri

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas A2 Al Kabir RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Mengenai permainan menggambar rumah yang berbentuk geometri untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, dapat dilihat hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 0 anak yang belum berkembang bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru, 2 anak yang mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, 7 anak yang berkembang sesuai harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, dan 8 anak yang berkembang sangat baik bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

5) Anak mampu membuat geometri menggunakan plastisin

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas A2 Al Kabir RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Mengenai permainan membuat geometri menggunakan plastisin untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, dapat dilihat hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 0 anak yang belum berkembang bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru, 1 anak yang mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, 6 anak yang berkembang sesuai harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, dan 10 anak yang berkembang sangat baik bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

B. Analisis Data

Dari hasil yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan pengambilan dokumentai, peneliti mendapatkan data bahwa di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Terdapat beberapa anak yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang

sesuai harapan dan berkembang sangat baik dalam kemampuan kognitifnya, seperti anak dapat menyelesaikan permainan geometri tanpa bantuan guru, anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, anak dapat membedakan warna-warna pada geometri, anak dapat membedakan bentuk geometri yang sesuai dengan bentuknya, anak dapat menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan, anak dapat menyebutkan dan menunjuk lambang huruf, anak bekerja sama dengan teman. Dalam observasi ini peneliti memfokuskan pada penerapan alat permainan geometri untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak.

Guru yang terdapat di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan penerapan alat permainan geometri untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak sudah diterapkan disana. Pada permainan geometri disekolah ini guru membuat aturan bahwa permainan geometri dibatasi waktunya hanya 10-15 menit. Dalam penelitian yang telah peneliti lakukan disini dapat di simpulkan bahwa penerapan alat permainan geometri untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun masih belum maksimal atau pun masih dalam tahap mulai berkembang.

Hasil observasi guru peneliti melihat ada salah satu langkah menurut teori yang tidak guru lakukan yaitu guru tidak membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis permainan

geometri yang mereka sukai tetapi disini peneliti hanya langsung membagi geometri tersebut kepada anak, dan semua geometri yang diberikan kepada anak pun sama. Karena di RA Hj. Sri Mursiyati ini masih menggunakan sentra misalkan hari senin sentra balok jadi permainan geometrinya berbentuk balok. Proses penerapan geometri anak dilakukan di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan. Menggunakan media atau alat permainan yang diterapkan kepada anak menggunakan sentra seni, sentra balok, sentra bahan alam, sentra persiapan, dan sentra imtaq.

Dari hasil Penelitian Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan telah diterapkan permainan geometri dengan langkah-langkah yang telah disimpulkan peneliti sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media geometri yang akan digunakan
2. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok
3. Guru menjelaskan proses permainan
4. Guru menjelaskan aturan dalam permainan
5. Guru mendampingi anak dalam permainan
6. Guru mengevaluasi anak setelah melakukan permainan

Dan dibawah ini adalah observasi yang telah peneliti lakukan dikepada anak dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak menggunakan permainan geometri:

1. Anak mampu menempel gambar jendela dan pintu yang berbentuk geometri
2. Anak mampu membuat rumah menggunakan bentuk geometri
3. Anak mampu membuat kebun binatang menggunakan balok
4. Anak mampu menggambar rumah yang berbentuk geometri
5. Anak mampu membuat geometri menggunakan plastisin

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwasannya dalam penelitian pasti banyak terjadi kendala dan hambatan. Hal ini bukan karena faktor kesengajaan, akan tetapi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Meskipun penelitian ini sudah dilakukan seoptimal mungkin, akan tetapi peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak bisa terlepas dari adanya kesalahan dan kekurangan, hal ini karena keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu

Peneliti yang dilakukan cukup singkat karena waktu yang digunakan saat bulan puasa jadi, kegiatan belajar mengajar di RA Sri Hj. Sri Mursiyati yang biasanya lebih lama jadi lebih singkat. Seharusnya peneliti melakukan

observasi diawal tahun tetapi peneliti melakukan kegiatan KKN (Kuliah kerja nyata). Meskipun waktu penelitian yang singkat, tetapi dapat memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah.

2. Keterbatasan Kemampuan

Penelitian tidak bisa lepas dari teori, oleh karena itu peneliti menyadari bahwa keterbatasan kemampuan khususnya pengetahuan ilmiah dan metodologi penelitian pembelajaran masih banyak kekurangan. Tetapi peneliti sudah berusaha sesuai dengan kemampuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data yang telah dilakukan penulis mengenai implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA HJ. Sri Musiyarti Ngaliyan dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan rumusan masalah mengenai bagaimana penerapan bermain geometri terhadap kecerdasan visual spasial anak di RA Hj. Sri Mursiyati ngaliyan diketahui bahwa metode tersebut dapat berguna untuk mengembangkan kecerdasan visual dan spasial pada individu anak- anak tersebut.
2. Perkembangan kecerdasan visual dan spasial pada pada anak usia 4-5 tahun di RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan meningkat setelah dilakukan penerapan permainan geometri dari data yang telah diteliti, jumlah anak yang tergabung dalam fase Mulai Berkembang (MB) mengalami penurunan dari 41% menjadi 6%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 35% menjadi 29%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 24% menjadi 65%.

Artinya, penerapan permainan geometri yang dilakukan berdampak positif atau baik terhadap kecerdasan visual dan spasial anak.

3. Peningkatan kecerdasan visual spasial anak dapat berdampak baik tidak lepas dari hasil penerapan permainan geometri yang benar dan sesuai oleh tenaga pendidik pada RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan dan didukung dengan media penerapan yang tersedia dengan lengkap.

B. Saran

Masih diperlukan lebih banyak media penerapan permainan geometri bagi anak, hal itu dimaksudkan agar metode penerapan yang diberikan kepada anak-anak dapat lebih bervariasi dan lebih mengembangkan kreatifitas serta kecerdasan individu pada anak. Diperlukan juga pemahaman yang baik oleh tenaga pendidik dalam hal ini para guru pengajar agar dapat menjelaskan permainan geometri dengan benar dan baik kepada anak- anak.

C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Karena berkat kekuatan dari-Nya, penulis memiliki kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.

Penulis sadar meski telah berusaha semaksimal mungkin, namun tentunya tetap terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Segala kebenaran hanyalah milik sang pencipta, teriring doa semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, Roberto Maldonado, 'Pengembangan Kecerdasan Musikal Dalam Pembelajaran Musik Angklung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK', *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2021, 2013–15
- Amin, Rusli, *Menjadi Remaja Cerdas Panduan Melejitkan Potensi Diri* (jakarta: PT Al-Mawardi Prima, 2003)
- Amstrong, Thomas, *Multiple Intelligences in The Classroom* (virginia: Association for Supervision and Curriculum Development, 1996)
- B, Hurlock. E., *Psikologi Perkembangan.*, kelima (jakarta: erlangga, 1978)
- Baharun, Hasan, and Syafiqah Adhimah, 'Adversity Quotient: Complementary Intelligence in Establishing Mental Endurance Santri in Pesantren', *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 19.1 (2019), 128 <<https://doi.org/10.22373/jiif.v19i1.3502>>
- Fathurrohman, M., and Sulistiyorini, *Implementasi Manajemen Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik* (yogyakarta: teras, 2012)
- Hamzah, Dr., Masri Udrat, and B Uno, *Mengelolah Kecerdasan Dalam Pembelajaran* (jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014)
- Hasanah, Lathipah, and Shinta Agung, 'Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun', *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1.2 (2019), 45–52 <<https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.12873>>
- Hasanah, Uswatun, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape)

- Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 20
<<https://doi.org/10.24235/awladly.v5i1.3831>>
- Istiqomah, Laelatul, 'Tiga Pilar Kebijakan Pemerintah Dalam Pembinaan Paud', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1.2 (2017), 57–66
<<https://doi.org/10.14421/jga.2016.12-05>>
- Jamaris, Martini, *Pengukuran Kecerdasan Jamak* (BOGOR: Ghalia Indonesia, 2017)
- Kementrian Pendidikan Nasional RI, 'Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014', *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014, 1–76
<<https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf>>
- Khotijah, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini, Elementary* (jakarta: kencana, 2016), VOL. 2
- Krisnawati, Ira, and Arum Dwi Rahmawati, 'Pengenalan Bentuk Bangun Datar Melalui Media Colour Geometry Bagi Anak Usia 3-4 Tahun', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2020), 28–39
- Kurniawan, Heru, *Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Jamak Anak* (jakarta: kencana, 2016)
- Latif, Mukhtar, and dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi, ... Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Era ...*, Cet. 2, Ce (jakarta: renada Media Group, 2016)
<<http://conference.um.ac.id/index.php/apfip2/article/view/366>>
- marlia andriyani, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendari', 2015, 156

- Martimis, Yamin, *Profesional Guru Dan Implementasi KTSP* (jakarta: gaung persada, 2007)
- Mayke, Tedja saputra, *Bermain, Mainan, Dan Permainan* (jakarta: pt grasindo, 2001)
- Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Andi, 2004), Hal. 168. (jakarta: Rineka Cipta, 2004)
- Muhammad, Anugrah, *Penelitian Tindakan Kelas (Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas)* (jakarta: Universitas Terbuka, 2019)
- Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, Cet. XV, Remaja Rosdakarya* (bandung: pt. remaja rosdakarya, 2010)
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD. Bandung: PT.Remaja Karya Offet* (bandung: pt. remaja rosdakarya, 2017)
- MUSFIROH, TADKIROATUN, *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan* (JAKARTA: DEPDIKNAS)
- Mustajab, Mustajab, Hasan Baharun, and Lutfiatul Iltiqoiyah, ‘Manajemen Pembelajaran Melalui Pendekatan BCCT Dalam Meningkatkan Multiple Intelligences Anak’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2020), 1368–81 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781>>
- Muyassaroh, Novi Fatkhiyatul, ‘Edutainment Karaoke Dalam Pengembangan Kecerdasan Pada Anak Usia Dini’, *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2.3 (2019), 98–104 <<https://doi.org/10.31004/aulad.v2i3.42>>
- Nur, Siti, and Uswatun Hasanah, ‘Analisis Penggunaan Media Sandpaper Letters Untuk Keterampilan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun’, *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3.4 (2020), 354–62

- Nurdin Usman, *Nurdin Usman, 'Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum', Grasindo* (jakarta: grasindo, 2002)
- Nurlela, Anisa, Program Studi, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, and others, 'ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA WOODEN BUILDING BLOCKS UNTUK KECERDASAN VISUAL-SPASIAL DALAM MENGENAL', 03.01 (2022), 38–49
- Permendikbud, 'Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.137 Tahun 2009', *Jakarta: Direktorat Pembinaan TK Dan SD*, 2014
- Said, Alamansyah, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (jakarta: renada Media Group, 2015)
- Sari, Meliana, Jhoni Warmansyah, and Nurul Husna, 'Efektivitas Media Puzzle Geometri Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun', *Jurnal Pendi*, 8.2 (2022), 73–82
- Setiawa, Guntur, *Implementasi Dalam Birokrasi Perkembangan* (jakarta: balai pustaka, 2004)
- Soedjito, Bungaran A. Simanjuntak &, *Metode Penelitian Sosial* (jakarta: Yayasan pustaka obor indonesia, 2009)
- Sudarsana, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter* (yogyakarta: Genius Publisher)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*
 ———, *Metode Penelitian Pendidikan* (bandung: Alfabeta, 2015)
- Suharsini, Arikunto, *Manajemen Pendidikan* (jakarta: Rineka cipta, 1998)
- suyadi, s., & dahlia, D., *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences* (pt. remaja rosdakarya, 2017)
- Suyadi, Psikologi Belajar PAUD, *Permainan Edukatif Yang*

Mencerdaskan, Yogyakarta: Power Books (yogyakarta: Power Books (Ihdina), 2009)

Tufiqur, Rahman, *Kiat-Kiat Menulis: Karya Ilmiah Remaja* (semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018)

Wijana, Widarmi D, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini BT - Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (jakarta: PT Indeks, 2019)
<<http://repository.uinjambi.ac.id/8503/>>

LAMPIRAN

Lembar Pedoman Observasi Tentang Implementasi Bermain Geometri Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di Ra Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan

NO	INDIKATOR PENILAIAN	NAMA ANAK																
		Dee va	Celi o	Agri	Lanik a	Shanu m	Aqi la	Nio	Arl a	Vya	Ale xa	Yom a	Laib a	Ahz a	Hafid z	Nad ia	Ath a	Sals a
1	Anak mampu menempel gambar jendela dan pintu yang berbentuk geometri digambar rumah																	
2	Anak mampu membuat rumah menggunakan bentuk																	

	geometri																
3	Anak mampu membuat rumah menggunakan geometri balok																
4	Anak mampu menggambar rumah yang berbentuk geometri																
5	Anak mampu membuat geometri menggunakan plastisin																

**Lembar Pedoman Wawancara Dengan Guru Tentang
Implementasi Bermain Geometri Terhadap Kecerdasan Visual
Spasial Anak Di Ra Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang Tahun
Ajaran 2023**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Tema apa yang sedang dipakai pada saat pembelajaran menggunakan media permainan geometri?	
2.	Apakah saat melakukan permainan geometri anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok?	
3.	Apakah saat bermain geometri pendidik mendampingi anak dan menjelaskan aturan main?	
4.	Bagaimanan proses pembelajaran geometri yang diterapkan di RA Hj. Sri Mursiyati?	
5.	Bagaimanakah cara pendidik mengatasi anak yang kesulitan dalam bermain geometri?	
6.	Apakah pendidik melakukan evaluasi setelah anak selesai bermain geometri?	
7.	Setelah mengimplementasikan permainan geometri pada anak usia dini apakah terdapat perbedaan dari segi kecerdasan visual spasial anak?	

**Hasil Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Tentang
Implementasi Bermain Geometri Terhadap Kecerdasan Visual
Spasial Anak Di Ra Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang Tahun
Ajaran 2023**

**Wawancara dengan wali kelas A2 Al Kabir di RA Hj. Sri
Musiyarti**



Menempel gambar jendela dan pintu berbentuk geometri



Membuat rumah menggunakan bentuk geometri



Membuat rumah menggunakan geometri balok



Menggambar rumah yang berbentuk geometri



Membuat geometri menggunakan plastisin



Surat Penunjukan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 27 Juni 2022

Nomor : B-20 /Un.10.3/J.6/PP.00.9/06/2022
Lamp : -
Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Bp. H. Mursid, M.Ag

Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Erra Yuni Rindiani
NIM : 1903106026
Judul : Implementasi Bermain Geometri Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Di RA Hj. Sri Mursiyati Ngaliyan

Dan menunjuk Saudara:
Bp. H. Mursid, M.Ag

Surat penunjukan ini hanya berlaku enam bulan dan akan ditinjau kembali jika dalam enam bulan tidak mampu menyelesaikan skripsi.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Kajur PIAUD

H. Mursid, M.Ag^{Sf}
NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Surat Ijin Melakukan Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 2693/Un.10.3/D1/TA.00.01/05/2023

Semarang, 24 Maret 2023

Lamp : -

Hal : Pengantar Riset

a.n. : Erra Yuni Rindiani

NIM : 1903106026

Yth.

**Kepala Sekolah RA Hj. Sri Musiyarti
Di Semarang**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Erra Yuni Rindiani

NIM : 1903106026

Alamat : Jl. Arumanis Barat No. 21 Tambakaji Ngaliyan

Judul skripsi : Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Musiyarti Ngaliyan.

Pembimbing :

1. Mursid, M.Ag.

Mahasiswa tersebut membutuhkan data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut di ijinakan melaksanakan pra riset selama bulan April sampai dengan bulan Mei

Demikian atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu/Sdr. disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



MAHRUD JUNAEDI

Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

Surat Keterangan Penelitian Dari RA Hj. Sri Mursiyati



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM (Y P I) SRI MURSIYATI
RAUDHATUL ATHIFAL HJ. SRI MURSIYATI
NPSN : 69743414 , NSM : 101233740104

Jln. Anyar Duwet No. 4 Kel. Beringin - Ngaliyan - SEMARANG Telp/WA 0895386020167

SURAT KETERANGAN

031 / RA- SM / VI / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AMINUDDIN, SHI. MSI
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jln. Kauman Randugarut Kec. Tugu Kota Semarang

Menerangkan dengan sebenar - benarnya bahwa :


Nama : Erra Yuni Rindiai
NIM : 1903106026

Telah melakukan pra riset di RA Hj. Sri Mursiyati dengan judul skripsi “ *Implementasi bermain geometri untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia dini RA Hj. Sri Mursiyati Ngaliyan*”.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk bisa digunakan sebagai mestinya.

Semarang, 07 Juni 2023

Kepala RA ,


AMINUDDIN, SHI. MSI

Tembusan :

1. Pengurus Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Sri Mursiyati
2. Arsip

Surat Keterangan Ko-Kulikuler



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 108

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Erra Yuni Rindiani
Tempat Tanggal Lahir : Kendal, 21 Juni 2001
NIM : 1903106026
Program/Semester/Tahun : S1/VII/2022
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Lebosari Raharjo Rt 01 Rw 07, Kec. Kangkung, Kab. Kendal

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Demikian harap maklum bagi yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 7 Desember 2022

Kepala Jurusan PIAUD,

Mursid M. Ag

NIP. 196703052001121001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Erra Yuni Rindiani
2. Tempat & Tgl Lahir : Kendal, 21 Juni 2001
3. Alamat Rumah : Lebosari Raharjo Rt 01 Rw 07,
Kec. Kangkung, Kab. Kendal.
4. No. Hp : 087796985045
5. E-mail : rindianierra@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal :
 - a. TK Nusa Indah Kangkung
 - b. SDN 02 Lebosari
 - c. SMPN 2 Cepiring
 - d. SMA N 1 Cepiring

Semarang, 13 Juni 2023



Erra Yuni Rindiani
NIM. 1903106026