

Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak melalui Permainan M3 (Melihat, Memilih, Membuat) Dengan Media Berbahan *Loose Parts*

Intan Annisa Putri¹, Melia Dwi Widayanti^{2✉}

(1,2) Pendidikan Guru Anak Usia Dini, PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

✉ Corresponding author
[meliawidayanti@unesa.ac.id]

ABSTRAK

Mengembangkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak menjadi hal yang sangat penting, karena kecerdasan yang sering kali disorot adalah kecerdasan visual spasial, dimana hal ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami apa yang ada di depan mata dan mewujudkan ke dalam hasil karya nyata. aspek-aspek yang menjadi kekuatan dari kecerdasan visual spasial adalah warna, arah, ruang, garis, bentuk, dan objek tiga dimensi lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial pada anak di UPT TK Negeri Pembina Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik pada anak kelompok A2 usi a 4-5 tahun melalui permainan M3 (Melihat, Memilih, Membuat) dengan media berbahan *loose parts*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 anak yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Metode pengumpulan data yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini yakni menunjukkan peningkatan dalam kemampuan visual spasial yang ditunjukkan dalam data hasil pengamatan yang mencapai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) mengalami peningkatan, kemampuan visual spasial anak yang mencapai BSB (Berkembang Sangat Baik) mengalami peningkatan.

Kata Kunci : *Kemampuan Visual Spasial anak, Bermain, Media Loose Parts*

ABSTRACT

Developing children's visual-spatial intelligence abilities is critical because visual-spatial intelligence is often highlighted, which relates to children's ability to understand what is in front of their eyes and translate it into actual work. Aspects that become the strengths of visual-spatial intelligence are colour, direction, space, lines, shapes, and other three-dimensional objects. This study aims to develop spatial visual abilities in children at UPT TK Negeri Pembina, Gresik District, Gresik Regency, in group A2 children aged 4-5 years through M3 games (See, Choose, Make) with media made from loose parts. This research is a classroom action research using the Kemmis and McTaggart methods, which include planning, action, observation and reflection stages. The research subjects were 25 children, consisting of 13 girls and 12 boys. Data collection methods were namely observation, interviews, and documentation. The data collection instrument is an observation sheet—data analysis techniques using quantitative and qualitative data analysis. This study showed an increase in spatial visual abilities, as shown in the observational data that achieved BSH (Developing According to Expectations), and the spatial visual skills of children who reach BSB (Very Well Developed) have increased.

Keywords: *Child Visual Spatial Ability, Playing, Media Loose Part*

PENDAHULUAN

Manusia sejak lahir telah dibekali berbagai potensi yang perlu dikembangkan agar kelak dapat menjalankan fungsi dan perannya sebagai manusia secara efektif dan produktif dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Tahap terpenting dalam menentukan kehidupan selanjutnya yakni pada pendidikan anak usia dini merupakan tahapan terpenting dalam menentukan aspek perkembangan anak yang akan berkembang pesat. Pendidikan pada usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya yang dapat dilakukan oleh guru dan orangtua. Anak usia dini menjadi center of behavior science atau dapat diartikan sebagai tahapan Dengan demikian keberhasilan sebuah pembelajaran secara tidak langsung menentukan masa depan anak. Menurut seorang ahli Howard Gardner, setiap anak memiliki potensi kecerdasan masing-masing, seseorang dapat menonjol pada satu kecerdasan, dua kecerdasan atau bahkan lebih. Dari sembilan potensi kecerdasan manusia tersebut, tiga di antaranya menyangkut kecerdasan yang berhubungan dengan seni, yaitu kecerdasan visual spasial untuk seni rupa, kecerdasan kinestetik untuk seni yang menggunakan media gerak, dan kecerdasan musikal dibentuk melalui kegiatan seni musik. Salah satunya yaitu, aspek kecerdasan yang dimiliki anak adalah aspek kecerdasan visual spasial. Di mana dalam kecerdasannya itu mencakup kemampuan kecerdasan visual spasial yang merupakan salah satu kemampuan majemuk. Anak yang memiliki kemampuan visual spasial dapat memahami konsep warna, arah, dan ruang secara akurat, bahwa anak yang cerdas dalam visual spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk, dan bangunan-bangunan.

Kecerdasan majemuk merupakan suatu kemampuan ganda untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kecerdasan majemuk tersebut yakni kecerdasan visual spasial. Kecerdasan Visual Spasial merupakan salah satu kecerdasan majemuk yang memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan berbagai hal dan memiliki kelebihan dalam berpikir melalui gambar. Menurut Howard Gardner Kecerdasan visual spasial dapat dikembangkan melalui kegiatan mencurahkan, menggambar, membuat kerajinan, mengatur, dan merancang, membentuk dan bermain konstruksi, bermain sandiwara boneka, meniru gambar objek, bermain dengan lilin mainan, menyusun objek mainan, bermain peran, membaca buku, dan bermain video game. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan menciptakan ruang geometris dan mengamati dunia visual. Kecerdasan visual meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, dan ruang. Kemampuan visual secara spasial mengorientasi diri dalam matriks ruang. Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk melihat secara detail, dan bisa menggunakan kemampuan ini untuk melihat segala objek yang diamati.

Menurut Amstrong berpendapat bahwa "visual spasial adalah kemampuan untuk memvisualisasikan gambaran dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban". Setiap anak memiliki potensi dan kecerdasan dalam mengembangkan potensi kecerdasan yang ada pada diri anak melalui kegiatan mewarnai, menggambar, melukis, membuat hasil karya dapat meningkatkan kecerdasan otak kanan anak dan daya imajinasi yang kuat. Sehingga dunia pendidikan usia dini memegang peran penting untuk mengembangkan imajinasi anak dan keterampilan anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Mungkin bagi orang dewasa tak pernah terbayangkan bahwa anak-anak membangun impiannya sendiri. Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Ketika bermain anak berimajinasi dengan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya, dengan bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai dengan apa yang dinginkannya.

Mengembangkan berbagai cakupan kemampuan visual spasial anak, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda di luar kegiatan yang berhubungan dengan menggambar serta mewarnai. Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Baik melalui material alam maupun material buatan. Namun, banyak pendidik yang tidak menyadari hal tersebut, sehingga anak hanya diajarkan kegiatan yang monoton, membuat hasil karya dengan contoh yang sudah dibuat guru, padahal anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada di lingkungan sekelilingnya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran harus memberikan

kesempatan ini kepada anak-anak. Anak yang mengalami kekurangan dalam kemampuan kecerdasan visual spasial yakni dapat mengalami kesulitan mengidentifikasi simbol bahasa dan tulisan. Hal tersebut perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran, permainan serta media pembelajaran.

Penggunaan Loose Parts ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain, karena Loose Parts tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. 4 Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat, dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat. Melalui penggunaan Loose Parts ini si anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya.

Loose Parts tidak digunakan begitu saja. Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar Loose Parts bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media Loose Parts perlu didukung dengan manajemen kelas yang baik. Mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran. Strategi serta pengelolaan manajemen kelas yang baik mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Pendidik perlu melakukan pengarahannya yang mendukung anak usia dini untuk dapat membuat imajinasi anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain. Namun masih terdapat beberapa sekolah yang memang masih belum bisa mengarahkan penggunaan Loose Parts sebagai media pembelajaran yang baik.

Loose Parts adalah material yang mencerdaskan, karena mendorong anak untuk memikirkan hendak dijadikan apa material-material tersebut. Material-material yang memiliki nilai dan berpotensi untuk ditransformasi dengan berbagai cara menjadi kreasi-kreasi dan temuan-temuan baru sehingga mendorong kreativitas dan imajinasi. Anak dapat menemukan berbagai hal baru yang kemudian menjadi referensi bagi anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan kemudian difasilitasi dengan berbagai material yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai karya dari imajinasi anak. Gilman dari Mc Gill University mengatakan Loose Parts sebagai mindset, dengan pendekatan yang berorientasi pada sebuah proses dimana pada saat anak bermain tiba-tiba muncul percakapan dari anak dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit dari 25 anak terdapat 16 anak yang memiliki kemampuan visual spasial kurang berkembang. Penelitian melakukan pengamatan awal dilakukan di UPT TK Negeri Pembina Gresik yang dilakukan observasi pendahuluan pada tanggal 10 Maret 2023 menunjukkan bahwa Kecerdasan visual Spasial anak di UPT TK Negeri Pembina Gresik tidak begitu tampak. Ketika anak-anak diberikan bahan untuk kegiatan menggambar dengan tema profesi sub tema koki sebagian kebingungan dalam menggambar peralatan memasak, ketika kegiatan melukis bebas menggunakan kerayon ada anak yang masih bingung melukis apa yang akan dibuat, dan masih ada yang bingung mengenai dua arah yang berpasangan mana kanan-kiri, depan-belakang, atas-bawah dan ketika kegiatan menulis masih banyak anak yang tidak memahami bagaimana bentuk huruf dan angka, terdapat juga beberapa anak menulis huruf atau angka dengan terbalik. Sedangkan sekolah sendiri menginginkan anak memiliki kecerdasan visual spasial diantaranya ada beberapa anak sudah mengenal spasial dua arah berpasangan seperti arah depan-belakang, atasbawah, dan kanan-kiri, dan sebagian anak mampu melukis tema yang diberitahu oleh guru, dan ada anak yang tidak dapat mencampurkan beberapa warna menjadi warna yang indah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menerapkan kegiatan bermain dengan media loose parts dalam pengembangan kecerdasan visual spasial anak. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas melaksanakan penelitian tindak kelas dengan judul penelitian "Meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan M3 dengan media berbahan loose parts".

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan metode penelitian tindak kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Arikunto (2008:2) menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilaksanakan di UPT TK Negeri Pembina Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. Penelitian dilakukan di kelompok A2 (4-5 tahun). Adapun pelaksanaan observasi dilakukan pada bulan April 2023.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Tahapan-tahapan dalam penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) tindakan (action), (3) pengamatan (observation), dan (4) refleksi (reflection). Empat tahapan tersebut dapat digambarkan pada gambar 1. Di bawah ini:

Model spiral Kemmis dan Mc Taggart digunakan peneliti karena sesuai dengan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan nanti. Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Melalui metode observasi, peneliti mengamati langsung kemampuan visual spasial anak. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Adapun kriteria keberhasilan dalam tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 80 %. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah dan menganalisis data angka yang terkumpul dari peningkatan kemampuan visual spasial anak melalui kegiatan bermain M3 berbahan loose parts. Hasil akhir dari observasi dapat digunakan untuk mengetahui persentase kemampuan visual spasial.

Data yang diperoleh berasal dari lembar observasi yang diisi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh, maka selanjutnya data dihitung kemudian dipersentasekan. Adapun kriteria persentase tersebut menurut Ngalim Purwanto dalam Utami (2016:87).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPT TK Negeri Pembina Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang terjadi pada anak di kelas, yakni permasalahan yang terjadi adalah kemampuan visual spasial pada anak di kelas A2 kurang berkembang, dengan ini peneliti mengangkat sebuah penelitian untuk meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak. Subjek penelitian yaitu kelompok A2 anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 25 anak yang dijadikan sebagai target dalam penelitian tindakan kelas ini. Penelitian ini membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan setengah, yang dilaksanakan saat PPL II Praktik Pengalaman Lapangan di UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar Kab. Gresik yang dilakukan pada awal bulan Maret hingga pertengahan April. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, diharapkan anak mengalami peningkatan dalam kemampuan visual spasial. Terdapat lima jenis kemampuan visual spasial menurut pendapat, Abdurrahman dalam Apriani yakni: Hubungan Keruangan (spasial relation), Diskriminasi Visual (visual discrimination), Diskriminasi bentuk dan latar belakang (figure-ground discrimination), Visual closure, Mengenal objek (objek recognition) dari lima jenis tersebut peneliti mengembangkan kemampuan visual spasial dalam aspek kemampuan kepekaan terhadap warna, menghafal letak benda-benda, dan membuat atau menggambarkan suatu objek sesuai dengan bentuk aslinya melalui permainan M3 dengan media loose part.

Pratindakan

Berdasarkan hasil analisis yang didapat melalui observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan di UPT TK Negeri Pembina Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur, masih banyak kekurangan dalam mengenal kemampuan mengimplikasikan persepsi tentang tempat suatu objek atau symbol (gambar, bentuk, dan warna) pada anak. Masih banyak anak yang tidak dapat mengenal dan menyebutkan campuran warna, dan terdapat beberapa anak yang tidak bisa memvisualkan huruf dan angka dan ada beberapa anak menulis dengan terbalik, Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. Perbaikan yang

dilakukan antara lain adalah merancang program pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dengan adanya kegiatan yang dapat membuat anak untuk aktif dan menggunakan media yang dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat termotivasi untuk belajar mengenal bentuk yang bisa menjadi sebuah gambar dan mengenal campuran-campuran warna menjadi lebih indah yaitu dengan menggunakan kegiatan seni lukis. Mengetahui kondisi kemampuan mengenal dalam mengimplikasikan persepsi tentang tempat suatu objek atau symbol (gambar, bentuk, dan warna) pada anak, peneliti melakukan observasi berdasarkan instrumen yang diujicobakan pada anak. Pengamatan dilakukan oleh guru dan peneliti pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data pratindakan yang dilaksanakan pada anak kelompok A2 yang berjumlah 25 anak, maka hasil kemampuan kecerdasan visual spasial pada anak kelompok A2 di UPT TK Negeri Pembina Gresik pada 25 orang anak adalah dapat dilihat perhitungan hasil pengamatan kemampuan visual spasial jumlah anak yang mencapai kriteria BSB dan BSH baru mencapai 9 anak (36 %), sedangkan anak yang berada pada kriteria MB dan BB ada 16 anak (64 %).

Siklus 1

Perencanaan

Guru merencanakan kegiatan pembelajaran, membuat modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian/RPPH, menyiapkan alat/media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa lembar observasi untuk pegangan kolaborator dalam mencatat perkembangan anak.

Pelaksanaan / Tindakan

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 3 April 2023, pertemuan ke dua pada 5 April 2023, dan pertemuan ke tiga pada tanggal 6 April 2023 yang dilakukan di kelas A2 di UPT TK Negeri Pembina Gresik untuk mengembangkan kemampuan visual spasial melalui permainan M3 (Melihat, Memilih, Membuat) dengan media berbahan loose parts, guru sebelumnya menjelaskan bahan dan langkah-langkah bermain, selanjutnya guru mendemonstrasikan permainan yang akan dilakukan. Permainan M3 sendiri adalah (Melihat bentuk apa yang akan dibuat, Memilih bentuk dan melompati bentuk yang dibawa, Membuat bentuk yang sudah dipilih) bentuk yang digunakan dalam permainan M3 yaitu menggunakan bentuk geometri.

Observasi / Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I yang telah dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kecerdasan visual spasial pada anak kelompok A2 mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan, seperti mengenal dan menyebutkan bentuk, gambar dan warna anak sudah dapat mengenal dan menyebutkan beberapa bentuk, gambar, dan warna tetapi hanya 17 orang anak. Hal tersebut tampak berbeda dibandingkan sebelum diberikan tindakan, hanya terdapat 9 orang anak yang dapat mengenal dan menyebutkan bentuk, gambar dan warna. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan warna mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan.

Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa ada beberapa anak yang masih kurang dalam kemampuan visual spasial anak dalam mengenal bentuk dan warna. Dari data pratindakan mencapai kriteria BSB dan BSH baru mencapai 9 anak (36 %), sedangkan anak yang berada pada kriteria MB dan BB ada 16 anak (64 %), terjadi peningkatan pada siklus 1 yakni pada kriteria BSB dan BSH terdapat 17 anak mencapai (68%) dan kriteria MB dan BB terdapat 8 anak mencapai (32%) namun peningkatan yang mereka alami masih belum mencapai batas standar yang diharapkan. Maka dari itu peneliti mendiskusikan hal ini dengan guru kelas, melihat hasil analisis penelitian tindakan yang telah dilakukan pada siklus I peneliti dan guru kelas sepakat untuk melakukan penelitian selanjutnya yaitu penelitian tindakan siklus II

Refleksi

Kemampuan visual spasial anak menunjukkan 68% belum mencapai indikator keberhasilan 80%, karena dari 25 anak, baru 7 anak yang berada pada kriteria BSB dan 10 anak yang berada pada kriteria BSH. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan lanjutan pada Siklus II. Hasil evaluasi

dan hasil diskusi antara guru dan kolaborator menunjukkan beberapa hal yang dapat direfleksikan ke dalam tindakan selanjutnya, agar pelaksanaan proses pembelajaran kemampuan visual spasial anak di kelompok A2 UPT TK Negeri Pembina Gresik dapat lebih meningkat lagi kualitas pembelajarannya. Hasil refleksi tersebut yaitu: masih terdapat anak yang belum mengenal bentuk dan simbol, masih ada anak yang bermain sendiri, tiduran di Kasur area drama, asik bercerita dengan teman ketika guru menjelaskan, masih ada juga anak yang kurang percaya diri, dan sering memanggil-manggil guru untuk membantunya dalam kegiatan pembelajaran. Pada Siklus II diharapkan bisa ditindak lanjuti dengan cara memotivasi anak melalui cerita dan pemberian *reward*, melatih anak dengan berulang-ulang, dan dengan menggunakan media yang lebih menarik lagi, agar anak lebih semangat dalam pembelajaran. Dengan demikian kemampuan motorik halus anak menunjukkan perubahan signifikan, yaitu dari Belum Berkembang (BB) menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) sesuai dengan kriteria atau target yang telah ditentukan yaitu 80%.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan tindakan dengan menyusun rencana kegiatan pembelajaran, membuat modul ajar/ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian / RPPH, membuat media dan bahan ajar serta menyusun strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Pelaksanaan / Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 10 April 2023 dengan tema Alat komunikasi sub tema lonceng, pertemuan ke dua dilakukan pada tanggal 12 April 2023 dengan tema alat komunikasi sub tema kentongan dan pertemuan ke tiga dilakukan pada tanggal 14 April 2023 dengan tema alat komunikasi sub tema surat yang dilakukan di kelas A2 di UPT TK Negeri Pembina Gresik untuk mengembangkan kemampuan visual spasial melalui permainan M3 (Melihat, Memilih, Membuat) dengan media berbahan loose parts, guru sebelumnya menjelaskan bahan dan langkah-langkah bermain, selanjutnya guru mendemonstrasikan permainan yang akan dilakukan. Permainan M3 sendiri adalah (Melihat bentuk apa yang akan dibuat, Memilih bentuk dan melompati bentuk yang dibawa, Membuat bentuk yang sudah dipilih) bentuk yang digunakan dalam permainan M3.

Observasi/ Pengamatan

Hasil pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran mengembangkan kemampuan visual spasial anak melalui bermain M3 dengan media berbahan loose parts pada siklus II menunjukkan peningkatan, anak-anak antusias dalam melakukan permainan dan pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan media berbahan loose parts sesuai dengan tema.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat perhitungan hasil pengamatan kemampuan visual spasial anak yang berada pada kriteria BSB dan BSH sudah mencapai 86 %, sedangkan anak yang mencapai MB dan BB hanya 24 %. Dengan demikian dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak sudah mencapai indikator/target keberhasilan 80 %. Dari 25 anak sudah terdapat 19 anak yang berada pada kriteria BSH dan BSB, sehingga proses tindakan dihentikan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan yang dilakukan dapat dilihat bahwa kemampuan visual spasial dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan M3 (Melihat, Memilih, Membuat) dengan media berbahan *loose parts*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan pada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini, terutama pada pihak sekolah UPT TK Negeri Pembina Gresik yang telah memberikan kesempatan pada peneliti dalam melaksanakan penelitian tindak kelas, pada ibu dosen pembimbing dan guru pamong yang telah memberi arahan yang membangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Danang Dwi Prasetyo, Muhammad Zainal Abidin. Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel di TKIT Yaumi Faitmah Pati. *SALIHIA | Jurnal Pendidikan & Agama Islam*. Vol. 4 No. 2 Juli 2021
- Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 44&45.
- Lidiya Karolina, Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Di TK Sepakat Kecamatan Talo, (Surabaya : Bengkulu, 2018), h. 20
- Made Wahyu Utami, "Model Icm untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pelajaran IPA Kelas VB SDN Demakijo 1", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 8, 2016, h. 807.
- Maman Sutarman, dan Asih, Manajemen Pendidikan Usia dini Filosofi, Konsep, Prinsip, dan Aplikasi, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), h. 14
- Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, Belajar dan Pembelajaran., h. 238
- Muhammad Yaumi, Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegensi), (Jakarta: Kencana 2013), h. 15
- Nurrahman, A. (2019). Peran Serta Media Pembelajaran dalam Menfasilitasi Pembelajaran Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 7/No.2 101-105.
- Riany Ariesta, Pengenalan Seni Rupa Untuk Anak Usia 2-6 Tahun, (Jakarta: PT Albama, 2012), h. 3
- Risky Setiawan, Pengembangan Asesmen Berfikir Kreatif Gunru Paud, Desertasi, (Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY 2014)
- Shinta Rahmawati, Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif, (Jakarta: Buku Kompas, 2013), h. 17.
- Sitra Aprisni, Skripsi Mengembangkan Kemampuan Visual Spasial Melalui Kegiatan Finger Painting Kelompok B Di TKIT Lukmanul Hakim Surabaya Bengkulu, (Surabaya : Bengkulu 2013), h. 3
- Suyono dan Hariyanto, Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), Cet. 3, h. 174
- Yuliani Nuraini Sujiono, dan Bambang Sujiono, Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. (Jakarta: PT. Indeks, 2010), h. 58
- Yuliati Siantajani, Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), h. 9