

PENINGKATAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL MELALUI PROGRAM PAINT DI KELOMPOK B TK-YKA BANDA ACEH

Lina Amelia¹⁾ dan Nasrida²⁾

^{1), 2)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: lina@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Latar belakang dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan yang melibatkan visual spasial. Oleh karena itu diperlukan metode yang dapat meningkatkan kemampuan visual spasial melalui program paint. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Aktivitas Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint di Kelompok B TK-YKA Banda Aceh dan untuk mengetahui bagaimana Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint di Kelompok B TK-YKA Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak berusia 5-6 tahun yang berjumlah sebanyak 28 anak, yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Data yang di dapat dianalisis secara kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian pada observasi awal menunjukkan bahwa pada kategori Belum Berkembang sebanyak 8 anak (28 %), pada kategori Mulai Berkembang sebanyak 14 anak (49,9%), pada kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 anak (12,3%), dan pada kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 3 anak (9,7%). Setelah dilakukan metode penelitian selama 1 bulan dan di dapat hasil siklus I yaitu menunjukkan bahwa pada kategori Belum Berkembang sebanyak 1 anak (3,6%), pada kategori Mulai Berkembang sebanyak 5 anak (17,8%), pada kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak (21,4%), dan pada kategori Berkembang Sangat Baik 16 anak (57,2%). Penelitian ini dicukupkan pada siklus I karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang di tetapkan yaitu 75 %, dimana hasil capaian Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik dijumlahkan dan hasilnya mencapai 78,6 %. Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan pada siklus I. Dapat disimpulkan bahwa program paint dapat meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak kelompok B TK-YKA Banda Aceh ini menunjukkan berhasil.

Kata Kunci: visual spasial, program paint

Abstract

The background in this study is the low ability of children in activities that involve visual spatial. Therefore a method that can improve the spatial visual ability through the paint program is required. The purpose of this research is to know how Child Activity In Improving Spatial Visual Ability through Paint Program in Group B TK-YKA Banda Aceh and to know how to Improve Spatial Visual Ability through Paint Program in Group B TK-YKA Banda Aceh. This research uses Class Action Research method (PTK). Subjects in this study were all children aged 5-6 years, amounting to 28 children, consisting of 17 boys and 11 girls. The object of this research is Spatial Visual Ability through Paint Program. Instruments used in data

collection in this study is observation and documentation, while the data analysis techniques using descriptive qualitative. The data can be analyzed qualitatively. Based on the results of the research on preliminary observation indicated that in the category Not yet Developed as many as 8 children (28%), Emerging Development category as many as 14 children (49.9%), in the Expectancy category As many as 3 children (12.3%), and in the category of Growing Very Good as much as 3 children (9.7%). After doing research method for 1 month and in the result of cycle I that shows that in category Not yet Developed as much as 1 child (3,6%), in category Started Developing as many as 5 child (17,8%), in category Developing As Hope 6 children (21.4%), and in the category of Very Good Developing 16 children (57.2%). This research is sufficient in cycle I because it has reached the success indicator which is set that is 75%, where the achievement of Growing Up Expectation and Growing Very Good is added and the result reaches 78,6%. From this result, there is an increase in cycle I. It can be concluded that paint program can improve spatial visual ability in this group B TK-YKA Banda Aceh show successful.

Keywords: visual spatial, paint program

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan akan menciptakan peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional di atas, maka pemberian rangsangan pendidikan tersebut harus diberikan sedini mungkin yaitu saat anak masih dalam usia dini atau "The Golden Age". Usia emas seorang manusia ketika ia berusia 0-6 tahun berdasarkan Sisdiknas tahun 2003 atau 0- 8 tahun berdasarkan dunia internasional. Usia dini merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. menurut Santoso (Ramli, 2005:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai 8 tahun. Anak pada usia ini dapat dikatakan sebagai usia emas (*Golden Age*), karena karena pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian), bahasa, kognitif, motorik dan seni. Oleh karena itu, sebagai orang

tua dan pendidikan harus pandai memberi rangsangan yang berupa pendidikan yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pola asuh yang baik sejak dini akan besar pula pengaruhnya bagi tumbuh kembangnya seorang anak, terutama dari lingkungan terdekat anak. Lingkungan terdekat ini meliputi keluarga dan budaya serta kehidupan sosial yang berkembang dan berlangsung di sekitarnya, tempat dimana anak di besarkan. Hal ini akan menjadi modal awal bagi anak untuk belajar berkomunikasi, bersosialisasi serta untuk menyalurkan energinya, mengekspresikan emosinya dan mengembangkan kreatifitasnya.

Pada dasarnya setiap peserta didik dikaruniai potensi kreatif sejak lahir. Hal ini dapat dilihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar

pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini disebut memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya. Proses pembelajaran pada masa usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata. Sebab dengan pengalaman nyata yang memungkinkan anak secara optimal dan menempatkan pendidik sebagai pendamping, pembimbing, dan fasilitator bagi anak. Proses pembelajaran seperti ini dapat menimbang bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan. Selain itu proses pembelajaran hendaknya juga mampu mengembangkan potensi anak dengan memberdayakan seluruh potensi yang dimilikinya, sehingga anak mampu meningkatkan kompetensinya yang tampak dalam kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif. Pembelajaran pada anak usia dini mempunyai karakteristik tertentu sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologi anak. Setiap anak memiliki berbagai kecerdasan yang terdapat dalam dirinya, namun adakalanya hanya beberapa kecerdasan tersebut dapat berkembang sehingga menjadi keunggulan bagi dirinya. Setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam mengembangkannya. Untuk itulah dalam proses pembelajaran setiap anak harus mendapat perlakuan yang berbeda sesuai dengan potensi

kecerdasannya masing-masing. Dalam perkembangan konsep kecerdasan jamak telah memberikan implikasi yang signifikan terhadap perkembangannya konsep kecerdasan jamak telah memberikan implikasi yang signifikan terhadap perkembangan dunia pendidikan.

Pencetus teori *multiple intelligence* (kecerdasan jamak). Howard Gardner menyatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat (Gardner, 2003:22). Menurut Gardner kecerdasan bukanlah kemampuan yang sudah ada sejak lahir dan akan tetap sepanjang hidup yang tidak dapat dikembangkan. Kecerdasan selalu dapat dikembangkan lewat pembelajaran dan seorang guru mempunyai peran untuk membantu perkembangan kecerdasan anak. Kecerdasan anak yang sudah tinggi dapat dimaksimalkan, sedangkan kecerdasan anak yang masih rendah dapat dibantu untuk ditingkatkan sehingga anak memiliki keterampilan dalam menghadapi persoalan hidup yang lebih baik. Lina (2016:27)

Amstrong dalam Musfiroh (2005:62) berpendapat bahwa anak yang cerdas dalam visual spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk, ruang, dan bangunan, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu dan melahirkan ide secara visual dan spasial (dalam bentuk gambar). Hal ini berarti anak yang memiliki kecerdasan visual spasial suka akan kegiatan *mecoret-coret*, membentuk gambar,

mewarnai dan menyusun bangunan seperti puzzle dan balok. Anak yang memiliki potensi spasial yang tinggi mampu berpikir dalam bentuk gambaran (images) dan mampu menemukan objek yang hilang dalam kaitan dengan kemampuan dibidang daya ingat visual. Anak dengan kecerdasan visual spasial yang tinggi diharapkan kelak bisa memiliki profesi sebagai seorang pelukis, arsitek, fotografe, desainer, seniman, pilot, nahkoda dan para penemu teknologi.

Berdasarkan hasil observasi di TK-YKA pada bulan Juli 2017, terlihat adanya permasalahan pada kemampuan visual spasial. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan yang melibatkan visual spasial seperti menggambar, melukis, mencoret-coret, dan membuat pra karya. Sehingga peneliti mencoba meningkatkan kemampuan visual spasial melalui program paint di kelompok B TK-YKA Banda Aceh. Maka memilih program paint untuk kecerdasan visual spasial ini peneliti lakukan untuk dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menggambar menggunakan program paint dan menambah minat belajar anak agar anak mengenal bahwa menggambar tidak hanya dilakukan pada buku gambar saja. Namun anak juga dapat melakukan dengan program paint melalui komputer. Melihat perkembangan zaman saat ini, anak lebih cepat mengenal dan mampu mengoperasikan dengan baik ketika proses pengenalan program paint ini dilakukan. Minat belajar anak juga sangat bertambah, sehingga setiap anak

selalu bertanya “kapan bu masuk komputer, hari ini kita gambar apa ? “. Program paint untuk kecerdasan visual spasial anak ini mampu membuat minat belajar anak bertambah dan mereka semangat untuk kesekolah. Kondisi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak dengan mengenal gambar, bentuk, warna dan lain-lain.

Pada umumnya kemampuan kecerdasan visual spasial anak masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil penelitian Lina (2016: 7) hasil perhitungan dari uji statistik Anova diperoleh nilai R square = 0,620, dan 0,622, yang berarti keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial sebesar 62,2% dan keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik sebesar 62%. Keterlaksanaan penelitiannya, awalnya pendidik terlihat agak canggung dengan metode yang akan dilaksanakan, setelah dilakukan pengarahan teknis pelaksanaannya dan pengenalan instrumen yang akan di pakai, untuk tahap pertama masih ada kendala dalam urutan kegiatan sehingga peneliti sering terlibat langsung bersama pendidik. Pelaksanaan tahap 2, pendidik sudah mulai mandiri untuk melaksanakan kegiatan. Dapat disimpulkan pengaruh Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi Di Paud Terpadu Permata Hati Banda Aceh masih tergolong kecil, karena ini pertama kali ujicoba. Untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial

anak, menurut Musfiroh (2005:63) guru dapat merangsang melalui program seperti melukis, menggambar, membentuk sesuatu dengan plastisin.

Guru juga perlu menyediakan berbagai fasilitas untuk mengembangkan daya imajinasi anak dan juga menyediakan beberapa miniatur benda seperti pesawat, hewan, orang-orangan dan lain sebagainya. Jadi dengan kata lain kegiatan pembelajaran yang dipilih hendaknya kegiatan yang menyenangkan, dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya serta mampu mendorong anak mencari dan menentukan jawaban yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru atau dengan kata lain mampu menerapkan apa yang mereka pelajari ke dalam kehidupan mereka.

KAJIAN PUSTAKA

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk,1992:18). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar".

Selanjutnya Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004:4). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Contohnya, ketika menyelenggarakan lembaga pendidikan seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK) atau lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berbasis pada kebutuhan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran

yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emosional, dan social education*.

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif (Depdiknas, Panduan Mengajar di TK/RA,2002:5).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena anak merupakan pribadi yang unik melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberikan

kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak. Contoh : jika anak dibiasakan untuk berdoa sebelum dan melakukan kegiatan baik di rumah maupun lingkungan sekolah dengan cara yang paling mudah dimengerti anak, sedikit demi sedikit anak pasti akan terbiasa untuk berdoa walaupun tidak didampingi oleh orang tua ataupun guru mereka.

Sujiono (2009:6) Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi perkembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Informasi tentang potensi yang dimiliki anak usia itu, sudah banyak terdapat pada media massadan media elektronik lainnya.

Multiple Intelligence

Gardner (1993:17) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Ia memiliki pandangan yang pluralistik mengenai pemikiran. Menurutnya, pandangan tentang kecerdasan harus mengakui bahwa setiap orang mempunyai kekuatan pemahaman berbeda dan berdiri sendiri, menerima bahwa orang mempunyai kekuatan

berbeda dan gaya pemahaman yang kontras. Titik tekan teori kecerdasan jamak (Multiple Intelligence) adalah pada kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan untuk menciptakan suatu produk atau karya. Secara lebih terperinci Gardner (1993:17-23) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan:

1. Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau enyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.
2. Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya.
3. Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Menurut Bandler dan Grinder dalam Depotter (1999:39) kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan dan komunikasi; sedangkan Marvoka meyakini bahwa orang tidak hanya cenderung pada satu modalitas, mereka juga memanfaatkan kombinasi modalitas tertentu yang memberi mereka bakat dan kekurangan alami tertentu. Adapun modalitas yang dimiliki oleh setiap individu dapat dibagi menjadi 3 yaitu modalitas visual, auditorial, dan kinestetikal.

Kecerdasan Visual Spasial

Visual spasial merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang atau untuk anak di mana dia berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban. Yaumi (dalam Lina, 2016: 29) Kecerdasan majemuk merupakan keanekaragaman kemampuan yang menyangkut beberapa bidang. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial antara lain : video, gambar, menggunakan model atau diagram. Kecerdasan visual spasial, yaitu merupakan kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni lukis dan arsitektur. Untuk itu, para pendidik harus memberikan ruang gerak yang memadai bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial harus dirangsang dengan baik. Jika tidak, maka kecerdasan visual spasial tidak akan berkembang dengan optimal. Dengan demikian, anak memiliki kesempatan untuk muncul dan berkembang mencapai tahap yang semakin optimal, sehingga setiap anak berkesempatan menunjukkan kecenderungan, kepekaan, dan kemampuan dari kecerdasan yang dimilikinya.

Kecerdasan visual spasial dapat dirangsang dengan melalui berbagai program seperti melukis, menggambar menggunakan program paint, membentuk sesuatu dengan plastisin, mengecap dan menyusun potongan kertas menjadi bentuk gambar (kolase). Kegiatan dalam pengembangan

kecerdasan visual spasial dapat dilakukan dengan pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif sangat baik jika dilakukan dengan cara bermain. Seperti prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak, yaitu “ belajar melalui bermain ”. Pembelajaran seperti ini akan sangat menyenangkan bagi anak, sehingga anak tidak akan bosan dan jenuh. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik ia akan melakukannya kembali dalam situasi lain.

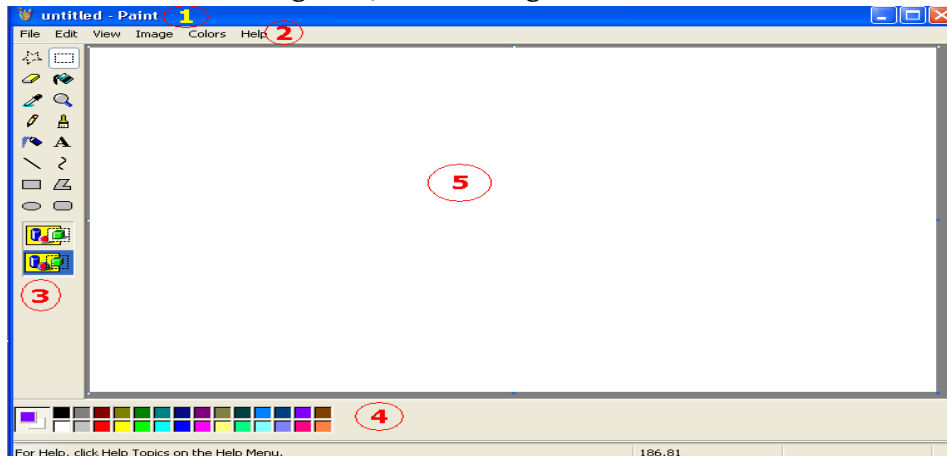
Bermain adalah awal timbulnya kecerdasan visual spasial karena dalam kegiatan yang menyenangkan anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Kecerdasan visual spasial pada dasarnya dimiliki setiap manusia, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kecerdasannya, ada pula yang kehilangan potensi kecerdasannya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan potensi kecerdasannya di lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi tersebut.

Program Paint

Zainal A. Mutaqin, (2014: 2) Paint adalah salah satu program (software) pengolah gambar, program paint merupakan salah satu program bawaan dari micorosft windows. Jadi program windows selalu ada program pengolah gambar yaitu paint. Setiap windows tampilan program paintnya berbeda, tetapi pada prinsipnya cara penggunaannya adalah sama. Langkah-langkah menjalankan Program Aplikasi Paint adalah :

1. Buka program *Microsoft Paint* dengan klik tombol *Start* yang ada di taskbar
2. Klik Menu All Program, Accessories, Paint
3. Jendela Paint akan ditampilkan.

Mengenal Jendela Program Paint



Keterangan Gambar:

1. Title bar atau baris judul ini berfungsi untuk menampilkan nama file yang sedang aktif di jendela paint.
2. Menu bar atau baris menu, berisi File, Edit, View, Image, Colors, Help
3. Tool Box, berisi peralatan menggambar (Untuk memunculkan menggunakan CTRL T atau bisa dilihat pada menu view).
4. Color Box berisi pilihan warna yang bisa kita pilih saat menggambar nanti (Untuk memunculkan menggunakan CTRL L atau bisa anda lihat di menu view).
5. Lembar kerja paint yang nantinya kita gunakan untuk tempat menggambar.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Action Research). Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR) yaitu sebuah penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya untuk meningkatkan kinerja sistem organisasi atau masyarakat agar lebih efektif dan

efisien (E. Mulyasa, 2005 : 151). Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan identifikasi persoalan, menentukan data, mengumpulkan data dan analisa, merencanakan tindakan lanjutan, melaksanakan tindakan lanjutan dan kemudian evaluasi serta follow up. Subjek penelitian adalah 28 orang anak yang duduk dikelompok B, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 17 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di TK YKA Jalan Tgk. Abd. Ujong Rimba No. 18 Kecamatan Baiturrahman Banda Aceh diruangan TK B.

Kegiatan ini dilakukan kurang lebih selama 3 bulan, dari awal Februari sampai akhir April 2017. Aktifitas dilakukan 2 kali pertemuan dalam satu minggu masing-masing kelas, setiap hari 3 tahap kelompok secara bergiliran masuk keruang komputer, khusus kelas B-2 pada hari Selasa dan Jum'at. Kegiatan dimulai pukul 09.00 sampai kurang lebih pukul 11.00 WIB. Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan penugasan. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkatan keberhasilan anak dalam proses pembelajaran, serta dokumen berupa hasil

gambar anak-anak kelompok B. Analisis data dilakukan dengan analisis induktif, yaitu menganalisis data yang bersifat umum, kemudian mengambil kesimpulan yang khusus. Semua data yang telah berhasil dikumpulkan penulis pada TK YKA Banda Aceh diolah, dianalisa, disimpulkan dan ditabulasikan ke dalam masing-masing kelompok atau tabel sesuai dengan kode faktor yang ingin disusun berdasarkan hasil persentase kemampuan anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh data bahwa perencanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak YKA dilakukan dengan cara menyusun perencanaan program semester atau prosem, perencanaan kegiatan mingguan (RKM), dan perencanaan kegiatan harian (RKH). Perencanaan pembelajaran meliputi perencanaan program semester, rencana kegiatan mingguan (RKM), dan rencana kegiatan harian (RKH) yang ketiganya saling berkaitan. RKH dibuat berdasarkan RKM yang berbentuk webbing, dan RKM disusun berdasarkan prosem. Dalam satu hari dalam RKH, tidak semua kecerdasan dapat dikembangkan. Untuk penentuan tema, sekolah menyesuaikan dinas. Data wawancara tentang perencanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak YKA diperkuat dengan adanya data dokumen sebagai berikut : Dokumen perencanaan pembelajaran di TK-YKA terdiri dari dokumen program semester, dokumen rencana kegiatan mingguan (RKM), dan dokumen rencana kegiatan harian (RKH). Indikator yang ada pada RKH sesuai dengan indikator pada RKM pada mingguan tersebut, serta indikator pada Jurnal Buah Hati

RKM juga sesuai dengan pemetaan indikator pada program semester.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak YKA berdasarkan data dokumen antara lain (1) perencanaan pembelajaran berupa perencanaan program semester (prosem), perencanaan kegiatan mingguan (RKM), dan perencanaan kegiatan harian (RKH), (2) indikator pada RKH, RKM, serta prosem saling berkaitan (sinkron), karena RKH dibuat berdasarkan RKM sedangkan RKM disusun berdasarkan prosem, dan (3) pemilihan tema pada perencanaan pembelajaran berdasarkan tema dari dinas.

Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, dan dokumentasi pada kelompok B-2 sebanyak 2 kali pertemuan dalam 1 minggu yang dilaksanakan selama 1 bulan, diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak YKA Taman Kanak-Kanak YKA terdiri dari kegiatan ATP (at the playground), kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, serta kegiatan akhir.

Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam tahap tindakan terlebih dahulu disediakan bahan dan alat yang dapat digunakan sebagai media dalam menggunakan program paint yang dapat di perlihatkan di Taman Kanak-kanak. Kemudian dilakukan pengamatan awal dengan menggunakan tabel observasi tentang hasil belajar pembelajaran seni melalui penggunaan program paint pada peningkatan kemampuan motorik halus, yang muncul pada pengembangan fisik motorik dan seni seorang anak. Selanjutnya dibuatlah skenario

pembelajaran yang berlaku pada pembelajaran di TK YKA Kota Banda Aceh, yaitu berupa rencana kegiatan harian (RKH). Skenario pembelajaran yang sesuai dengan tema-tema dan kompetensi dasar dari bidang pengembangan aspek seni, indikator dengan menggunakan komponen-komponen penggunaan media yang lebih efektif dan efisien.

Setelah menyusun skenario pembelajaran, peneliti juga menyusun lembar observasi. Lembar observasi ini dimaksud sebagai alat untuk mengamati kondisi pembelajaran pengembangan aspek seni di kelompok belajarnya pada saat anak melaksanakan kegiatan menggambar menggunakan program paint. Kegiatan lain yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah merancang alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar anak dalam penggunaan teknik menggambar menggunakan program paint yang benar adalah non tes. Penilaian non tes ini dilakukan dengan mengamati kegiatan anak selama berlangsung pembelajaran pengembangan aspek seni dan diisi pada lembar observasi hasil siklus I. Pelaksanaan tindakan merupakan tahap yang dilakukan terhadap rancangan yang telah disusun sebelumnya berdasarkan masalah yang dihadapi. Dalam tahap ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan sebelumnya.

Berdasarkan skenario yang dibuat, guru melaksanakan tindakan didalam kelompok belajarnya. Tindakan I yang dilaksanakan adalah dengan menerapkan pembelajaran pengembangan aspek seni melalui penggunaan program paint teknik menggambar dengan benar. Berdasarkan tindakan yang diberikan kepada anak pada tindakan I, selanjutnya diolah dan

dianalisis secara bersama-sama. Analisis data dilakukan untuk memudahkan dalam refleksi yang akhirnya dapat disusun rencana pemecahan masalah pada langkah pembelajaran selanjutnya. Observasi dilakukan dalam pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Pengamatan pertama sekali dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan I. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk melakukan proses pembelajaran pengembangan aspek seni melalui penggunaan program paint teknik menggambar untuk melatih kemampuan motorik halus anak secara langsung dikelompok belajarnya. Berdasarkan hasil pengamatan tindakan I dianalisis dan direfleksikan sehingga diperoleh gambaran untuk direncanakan.

Observasi selanjutnya dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar pengembangan aspek seni melalui penggunaan teknik menggambar menggunakan program paint dalam upaya melatih kemampuan motorik halus anak pada TK YKA Kota Banda Aceh. Hasil pengamatan yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan direfleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dianalisis pada masing-masing tindakan. Refleksi tindakan I dijadikan dasar penentuan langkah alternatif pemecahan masalah. Selanjutnya, hasil refleksi dari tindakan dijadikan sebagai dasar penyimpulan terhadap proses pembelajaran pengembangan aspek seni melalui penggunaan teknik menggambar menggunakan program paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak. Untuk memperoleh deskripsi yang objektif terhadap pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan menyangkut dengan aspek-

aspek yang dinilai, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Aspek kognitif yang diamati terdiri atas kemampuan anak menyerap informasi tentang pengetahuan pengembangan aspek seni dari penjelasan guru. Selanjutnya aspek afektif menyangkut dengan keaktifan anak mengikuti pembelajaran dengan melatih kemampuan motorik halus anak melalui program paint. Pelaksanaan tindakan siklus I didasarkan pada hasil evaluasi dan refleksi hasil observasi awal. Selanjutnya, peneliti mendasarkan pada rencana pelaksanaan tindakan yang mengacu kepada hasil evaluasi dan refleksi tindakan I. Berdasarkan siklus yang dilalui pada pembelajaran pengembangan aspek seni melalui program paint untuk melatih kemampuan visual anak, disusunlah simpulan penelitian.

Proses Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan program paint sebagai alat bantu terjadi peningkatan. Tergambar dari tingginya minat belajar anak dalam mengikuti pelajaran seni dan fisik motorik anak dengan teknik menggambar menggunakan program paint dengan bentuk gambar dan hasil warna gambar membuat anak bertanya kenapa bisa gambar tersebut berwarna dari masing-masing gambar dan kombinasi warna tersebut dalam kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada saat itu. Guru peneliti memberi penjelasan pada anak untuk tidak hanya memperhatikan benda yang menarik tersebut tapi juga harus benar-benar mengikuti proses pembelajaran yang baik, sehingga dapat mengenal warna dan membuat bentuk gambar sederhana dengan benar. Peneliti

Jurnal Buah Hati

memberi pengarahan dan penjelasan secara rinci pada anak bagaimana cara membuat gambar dengan menggunakan program paint dan menghasilkan gambar dengan indah sehingga anak dapat menggambar dengan program paint dan mewarnai gambar dengan baik dan benar serta dapat melatih imajinasi anak untuk menggambar.

Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah mempersiapkan beberapa hal yang akan diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu membuat RKH, menyusun instrumen aktifitas anak serta membuat media gambar program paint dengan variasi warna dasar serta contoh hasil teknik menggambar menggunakan program paint dalam proses pembelajaran. Siklus I dilaksanakan dalam upaya peningkatan hasil belajar pengembangan seni melalui kegiatan menggambar menggunakan program paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak untuk pembelajaran dibidang seni pada anak kelompok B TK YKA Kota Banda Aceh dengan 2 kali pertemuan dalam 1 minggu setiap kelompok B. Karena kegiatan menggambar menggunakan program paint dalam pengembangan aspek seni untuk melatih kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media pendukung, hal ini sesuai dengan kegiatan harian yang sudah disusun. Langkah-langkah pelaksanaannya adalah sesuai dengan yang dituangkan dalam rencana kegiatan harian (RKH).

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai perencanaan yang

alokasi waktu 3 jam pelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini diawali dengan memberikan motivasi dengan menggali pengetahuan awal anak serta memberikan informasi kompetensi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, kemudian guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok tersebut untuk dieksplorasi. Pada tahap berikutnya guru mengamati aktifitas anak dan membimbing kegiatan tersebut serta memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk memperlihatkan hasil kerja dalam kelompoknya. Anak yang diharapkan dapat menunjukkan dan menceritakan bentuk gambar yang dibuat. Kegiatan menggambar menggunakan program paint yang digunakan pada siklus I ini untuk menentukan jenis warna dan bentuk gambar serta kemampuan anak dalam mengkombinasikan masing-masing warna ke dalam bentuk gambar sederhana. Tahap berikutnya guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap materi yang telah dikerjakan serta memberikan bimbingan pada anak yang belum memahami materi yang telah dipelajari. Pada akhir pelajaran anak, guru memberikan tugas pada anak untuk menulis kembali kata-kata yang sudah diajarkan. Kegiatan ini dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi. Dari analisis terhadap hasil belajar yang dicapai oleh anak diperoleh data bahwa anak memperoleh nilai BB 1 orang anak, MB 5 orang anak, berjumlah 22 orang anak dari keseluruhan jumlah anak 28 orang, maka jumlah anak

yang mendapatkan nilai BSH 6 orang anak, dan BSB 16 orang anak sebesar 75 %, jumlah yang belum memperoleh nilai BSH dan BSB adalah 6 orang dengan persentase sebesar 25 %.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan pada siklus I ini antara lain adalah aktifitas anak saat PBM berlangsung dan pelaksanaan PBM yang diselenggarakan oleh guru. Hasil observasi guru terhadap aktifitas anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktifitas anak, yaitu persentase aktifitas sebesar 80,0%. Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas anak tergolong cukup dari yang diharapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang diperoleh tentang program paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak diatas memperlihatkan bahwa rata-rata nilai BSB yang diperoleh adalah 57,2%, BSH dengan nilai rata-rata 21,4%, MB nilai rata-rata 17,8% dan nilai rata-rata BB 3,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan sebagian besar anak pada TK YKA Banda Aceh sudah bisa memahami pembelajaran yang disampaikan guru dalam program paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak dalam artian adanya ketercapaian indikator dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi siklus I jelas sudah terlihat bahwa terjadi peningkatan terhadap tiap-tiap kegiatan pembelajaran. Data rekapitulasi siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Hasil Observasi Setelah Melakukan Tindakan

ASPEK	BB		MB		BSH		BSB		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Mengenalkan program paint, fungsi, cara memilih program, membuka dan cara menggunakan program paint	-	-	9	32,2 %	7	25 %	12	42,8 %	28	100
2. Permainan cara mengenalkan program paint dan mengenal isi yang ada pada program paint	2	7,2 %	5	17,8 %	6	21,4 %	15	53,6 %	28	100 %
3. Mencoba mencoret lembar kertas gambar (Paint) untuk melatih motorik halus anak	-	-	-	-	8	28,6 %	20	71,4 %	28	100 %
4. Meniru garis tegak, datar, miring, dan lengkung	-	-	8	28,6 %	6	21,4 %	14	50 %	28	100 %
5. Membuat gambar bentuk lingkaran, persegi, panjang, segitiga, bintang	4	14,3 %	8	28,6 %	5	17,8 %	11	39,3 %	28	100 %
6. Membuat macam-macam gambar ekspresi wajah	-	-	5	17,8 %	6	21,4 %	17	60,7 %	28	100 %
7. Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk.	1	3,6 %	-	-	4	14,3 %	23	82,2 %	28	100 %
Total	7	25,1 %	35	125 %	42	149,9 %	112	400 %	196	700 %
	1	3,6 %	5	17,8 %	6	21,4 %	16	57,2 %	28	100

4. Refleksi

Setelah siklus I selesai dilaksanakan beserta penilaian terhadap hasil belajar

anak, aktifitas anak dalam melaksanakan PBM, guru peneliti bersama guru kolaborasi membuat pertemuan untuk membahas tentang tindakan yang harus

diperbaiki serta tindakan yang harus dipertahankan pada proses belajar mengajar. Tindakan tersebut antara lain :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan lebih jelas pada anak.
- 2) Memotivasi anak yang tidak aktif dalam kelompoknya, membimbing anak dalam tugas kelompok dengan cara mendekati tempat duduk anak untuk melihat aktifitas anak lebih dekat serta membimbing anak dalam kegiatan tugas kelas.
- 3) Pengelolaan waktu lebih efektif.
- 4) Membuat perbedaan antara warna dan bentuk gambar dengan warna dan bentuk gambar lainnya, karena anak kesulitan dalam membedakan kedua hal tersebut, salah satu caranya dengan memberikan perbedaan dan penempatan warna dari masing-masing bentuk gambar yang di hasilkan anak melalui penerapan kegiatan menggambar menggunakan program paint.

Dari hasil observasi terhadap aktifitas anak terjadi peningkatan dari 75,00% pada siklus I. Hasil persentase aktifitas anak ini disebabkan adanya aktifitas anak pada kegiatan tugas kelompok dan tugas kelas. Selain ini tindakan guru dengan terus membimbing anak pada kegiatan kelompok juga ikut mempengaruhi kenaikan aktifitas tersebut. Dari data yang diperoleh masih ada anak yang tidak aktif dan telah dilakukan tindak lanjut dengan memberikan pertanyaan dan memberikan sanksi berupa tugas menyelesaikan bentuk gambar dengan Jurnal Buah Hati

teknik menggambar menggunakan program paint dengan variasi warna berdasarkan imajinasi anak yang harus dilakukan didepan komputer tanpa bantuan dari teman kelompoknya

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak pada pembahasan pembelajaran seni dan fisik motorik dengan menggunakan program paint. Hal ini dapat kita lihat dari hasil belajar anak. Aktifitas anak pada saat PBM berlangsung dan kemampuan guru dalam melaksanakan PBM. Setelah dilakukan analisis peningkatan ini berkaitan langsung dengan penggunaan program paint dan variasi warna serta penggunaan alam sekitar sebagai media pembelajaran.

Aspek yang terpenting adalah melatih kemampuan motorik halus anak serta peningkatan hasil belajar anak. Selain dapat melatih kemampuan motorik halus anak program paint dengan variasi warna serta alam sekitar sebagai media pembelajaran dapat juga berfungsi meningkatkan kemampuan seni daya pikir anak pada pengenalan program paint dan menggambar menggunakan program paint yang selama ini dianggap sebagai materi yang sulit. Program paint dan menggambar dapat digunakan sebagai wakil gambaran pengembangan seni kreatifitas anak dalam teknik melukis sederhana. Bagi anak dapat dengan mudah mengenal warna dan kombinasi warna serta bentuk gambar yang dihasilkan. Hasil belajar anak yang diperoleh pada siklus I sesuai dengan harapan yang diinginkan yaitu 75,00%. Hasil belajar siklus I 75,00% anak tuntas dan sebanyak 22 orang anak yang memperoleh nilai BSH

sebanyak 6 orang anak, dan BSB sebanyak 16 orang anak. Observasi yang dilakukan terhadap aktifitas anak pada siklus I sebanyak 80,0% anak aktif dalam kegiatan PBM. Angka persentase keaktifan anak yang diperoleh maksimal. Peningkatan ini terjadi karena tindakan yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan dari seluruh hasil tindakan yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar anak, peningkatan kemampuan motorik halus anak serta peningkatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan program paint dan menggambar sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran seni dan fisik motorik menggunakan teknik menggambar menggunakan program paint.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa; Penggunaan program paint dalam melatih kemampuan visual spasial sebagai media pembelajaran dapat melatih kemampuan motorik halus anak pada pengembangan seni dan fisik motorik di kelompok B TK YKA Kota Banda Aceh, serta dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam pelaksanaan kemampuan menggambar menggunakan media program paint. Penggunaan program paint sebagai media pembelajaran dalam melatih kemampuan motorik halus anak kelompok B pada pengembangan kemampuan seni dan fisik

motorik di TK YKA Kota Banda Aceh, terutama pada aspek : (1) Mengenalkan program paint dan fungsinya, (2) Meniru garis tegak, datar, miring dan lengkung, (3) Membuat gambar bentuk lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, dan bintang, (4) Membuat macam-macam gambar ekspresi wajah, (5) Membuat gambar rumah, (6) Membuat gambar pemandangan, (7) Membuat gambar bus, (8) Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk dan (9) Menceritakan tentang gambar yang di buat sendiri.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi perubahan pada kemampuan motorik halus anak setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media Program Paint. Perubahan tersebut diperlihatkan berdasarkan hasil siklus I anak yang mengalami ketuntasan belajar adalah 75 %. Peningkatan hasil belajar kemampuan visual spasial anak TK YKA Kota Banda Aceh melalui penggunaan program paint . Aktivitas artinya "kegiatan atau keaktifan". Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, lina (2015) Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh. jurnal visipena vol. 6 no. 2 hal 26-39 Retrieved from <http://visipena.stkipgetsempena.ac.id/home/article/view/103/104>
- Berk, L. E. (1992). Children's private speech: An overview of theory and the status of research.
- Depdiknas.2004. Kurikulum Taman kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal. (RA) . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- DePorter, Bobbi & Hernacki. 1999. Quantum Learning. Bandung : Kaifa
- Gardner, Howard. 1993. Multiple Intelligences. The Theory In Practice. New. York: Basic Books.
- Gardner, Howard.2003. Kecerdasan Majemuk. (Terjemahan Drs. Alexander. Sindoro). Batam Centre: Interaksara.
- Mulyasa, E. Praktik Penelitian Tindakan Kelas, Bandung:2009
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah. Kecerdasan. Jakarta.
- Ramli. (2005). Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.
- Zainal A. Mutaqin, dkk; Seri belajar komputer untuk anak usia dini, KIDIA INDONESIA, Jakarta