

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

Asih Gusnida *¹

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Asihgsnd@gmail.com

Nurzanah

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

nurzannah@umsu.ac.id

Abstract

Background: The role of media in learning is a physical tool that stores messages and can stimulate children in learning and is used for the teaching and learning process. Therefore, the role of media is very helpful for teachers to facilitate the delivery of material to children. One of the learning media that is still minimally used as a learning media is rainbow spin media. The use of rainbow spin media is able to make learning easier for kindergarten children and children can use learning media to be more innovative, creative and so that problems faced by children and teachers can be resolved. **Objectives:** This study aims to determine the effect of using rainbow spin learning media on visual spatial intelligence in children aged 4-5 years. **Method:** the method used in this research is experimental research with a pre-experimental design because it only involves one class as an experimental class which is carried out without any groups. The sampling technique in this research used purposive sampling which was carried out at the Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Kindergarten with a sample size of 15 people. **Results:** This research shows that the use of rainbow spin is able to develop children's visual spatial intelligence at the Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Kindergarten. The significance of the increase in children's visual spatial intelligence development scores was shown between before and after learning using rainbow spin media. **Suggestion:** So that teachers and schools can apply Rainbow Spin media in learning to increase teachers' insight and creativity in developing learning media and can develop children's cognitive intelligence well

Keywords: Rainbow Spin, Spatial Visual Intelligence.

Abstrak

Latar Belakang: Peran media dalam pembelajaran merupakan alat fisik yang menyimpan pesan dan dapat merangsang anak dalam pembelajaran serta digunakan untuk proses belajar mengajar. Oleh, karena itu peran media sangat membantu guru mempermudah menyampaikan materi

¹ Korespondensi Penulis

kepada anak. Salah satu media pembelajaran yang masih minim digunakan sebagai media pembelajaran yaitu media *rainbow spin*. Penggunaan media *rainbow spin* mampu memberikan kemudahan bagi anak TK dalam pembelajaran dan anak dapat memanfaatkan media pembelajaran agar lebih inovatif, kreatif dan agar permasalahan yang dihadapi anak dan guru dapat diselesaikan. **Tujuan penelitian:** penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *rainbow spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun. **Metode penelitian:** metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain pra eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sumpling* yang dilakukan di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua dengan jumlah sampel sebanyak 15 orang. **Hasil penelitian:** penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *rainbow spin* mampu memberikan pengembangan kecerdasan visual spasial anak di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua. Signifikansi peningkatan skor perkembangan kecerdasan visual spasial anak ditunjukkan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *rainbow spin*. **Saran:** Agar guru dan pihak sekolah dapat mengaplikasikan media *Rainbow Spin* dalam pembelajaran guna menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak dengan baik

Kata Kunci: *Rainbow Spin*, Kecerdasan Visual Spasial

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang sengaja dilakukan guna untuk membantu anak dengan tujuan meningkatkan mutu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan akan mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya (Yunus, 2015).

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: kelompok bermain, taman penitipan anak, satuan padu sejenis maupun taman kanak-kanak sangat bertanggung pada system dan proses pendidikan yang dijalankann (Mursyid, 2017).

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting bagi setiap manusia untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Melalui pendidikan anak usia dini, anak akan mendapat kesempatan untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara utuh (Suyadi, 2014). Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan: "Pendidikan anak usia dini adalah pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang

mempersiapkan anak untuk tumbuh dan berkembang secara sehat dengan memberikan rangsangan pendidikan dan spiritual dalam mengakses pendidikan yang baik. (Muhammad Fadillah dan Lilif Muakifatu Khorida 2013) meyakini bahwa pendidikan anak usia dini adalah untuk merangsang berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.

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

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

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan meningkatkan motivasi belajar (Witanty, 2017). Media pembelajaran yang menggunakan permainan cocok diterapkan pada anak, karena tidak bisa dipungkiri ketertarikan anak terhadap permainan itu jauh lebih tinggi (Mashami dkk, 2014). Maka dari itu, sekarang telah dikembangkan media pembelajaran *Rainbow Spin* yang dimainkan secara berkelompok atau individu. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada proses belajar mengajar, media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Rainbow spin merupakan media permainan yang terbuat dari kardus yang dilingkari, kemudian dilapisi dengan kertas origami warna warni sehingga menjadi warna pelangi. *Rainbow spin* ini akan berbentuk seperti jam dinding. Dengan media pembelajaran ini diharapkan anak-anak akan memahami gambar yang ada pada *Rainbow Spin*. Media *Rainbow Spin* adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Sari, 2018).

Peran media dalam pembelajaran merupakan alat fisik yang menyimpan pesan dan dapat merangsang anak dalam pembelajaran serta digunakan untuk proses belajar mengajar. Oleh, karena itu peran media sangat membantu guru mempermudah

menyampaikan materi kepada anak. Pemilihan media yang menarik digunakan adalah dalam bentuk permainan. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *Rainbow Spin*. Media pembelajaran *rainbow spin* adalah salah satu alat berupa yang berputar berbentuk lingkaran yang terdapat bermacam gambar di dalamnya serta bergerak sesuai porosnya dan berhenti disalah satu bagian gambar.

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

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

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin Terhadap Visual Spasial Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun TK AL-HIDAYAH di Gampong Arafah Samadua.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen metode penelitian eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini digunakan desain pra eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *rainbow spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada usia 4-5 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sumpling* yang dilakukan di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua dengan jumlah sampel sebanyak 15 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak TK Al-Hidayah Gampong Arafah Sebelum Perlakuan (*pretest*) dan Setelah Perlakuan (*posttest*)

Statistik	Nilai	
	Pretest	Posttest
Mean	63	84,6
Median	62,5	82,5

Range	40	20
Modus	80	90
Minimum	40	75
Maximum	80	95
Sum	365,5	447.1

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel diatas memberikan gambaran umum sebelum perlakuan (*pretest*) yaitu memperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebesar 63 dan setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media *Rainbow Spin* di peroleh nilai rata-rata sebesar 84,6, dari nilai rata-rata (*mean*) tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*. Nilai minimum pada *pretest* yaitu nilai 40 sedangkan pada *posttest* adalah nilai 75, dapat di lihat bahwa nilai minimum pada *pretest* dapat dikategorikan masih kurang. Dan Nilai maximum pada *pretest* yaitu nilai 80 sedangkan pada *posttest* adalah nilai 95, dapat di lihat bahwa nilai maximum pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Sehingga jumlah keseluruhan rekapitulasi nilai keterampilan menulis $447.1 > 365.5$.

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

Tabel 2. Distribusi Tingkat Hasil Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua Pada Kelas A Eksperimen Berdasarkan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

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

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil anak pada tahap *pretest* tidak ada anak yang berada pada kategori sangat baik, 5 anak atau 33,33 % berada pada kategori baik, 5 anak atau 33,33 % berada pada kategori cukup baik, 5 murid atau 33,33 % berada pada kategori kurang. Dan tidak ada anak berada pada kategori kurang.

sekali. Sedangkan pada *posttest* terdapat 8 anak atau 53,33 % berada pada kategori sangat baik dan , 7 anak atau 46,66 % berada pada kategori baik dan tidak ada anak pada kategori cukup baik, kurang dan kurang sekali.

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

Pemberian tes sebelum perlakuan (*pretest*) diberikan kepada murid untuk mengetahui hasil analisis tanpa menggunakan media *Rainbow Spin*, kemudian murid diberikan perlakuan (*treatment*) peneliti menerapkan media *Rainbow Spin* pada saat proses belajar mengajar. Kemudian peneliti kembali memberikan tes setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui hasil analisis dengan menggunakan media *Rainbow Spin*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada analisis data, secara deskriptif hasil Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Rainbow Spin* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua menggunakan media *Rainbow Spin*, pada *pretest* (sebelum perlakuan) nilai maximum yaitu 80 dan nilai minimum yaitu 40. Sedangkan pada *posttest* dapat dilihat nilai maximum yaitu 95 dan nilai minimum yaitu 75. Dari hasil uraian analisis data, diperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebelum menggunakan media *Rainbow Spin* (*pretest*). Sedangkan hasil analisis data, nilai *mean* (rata-rata) keterampilan menulis karangan narasi setelah menggunakan media *Rainbow Spin* (*posttest*) adalah 84,6. Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* (Zulmi, Eva, Nizar.2016).

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

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Rainbow Spin* terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Rianbow Spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua, anak setelah perlakuan dengan menggunakan media *Rianbow Spin* pada pembelajaran memperoleh hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembeajaran dengan media *Rainbow Spin* memberikan

kesempatan kepada anak untuk menuangkan ide, menarik perhatian anak, termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *rainbow spin* mampu memberikan pengembangan kecerdasan visual spasial anak di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua. Signifikansi peningkatan skor perkembangan kecerdasan visual spasial anak ditunjukkan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *rainbow spin*. Jadi kecerdasan visual spasial dengan media *Rainbow Spin* dikategorikan sangat memuaskan. Hasil secara inferensial, memperlihatkan terdapat pengaruh penggunaan media *Rainbow Spin* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media *Rainbow Spin* dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Gampong Arafah Samadua.

SARAN

Agar guru dan pihak sekolah dapat mengaplikasikan media *Rainbow Spin* dalam pembelajaran guna menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, (2017), h. 191
- Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 5.
- Mashami, R.A, Andayani, Y, dan Sofia, B. F. D. 2014. Penggunaan Media Rainbow Spin Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak. *Jurnal*. Vol.13 No.4 Pp:407-414.
- Muhammad Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Sari, Yunita, Gusti Hadiastus Solehah, dan Mohan Taufiq Mashuri. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Rainbow Spin pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*. Vol.33 No.1 Pp:35-41.
- Suyadi, 2014. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: dalam Kajian Neurosains. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Witantyo, Maulana. Penggunaan Media Pembelajaran Rainbow Spin untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.*Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta.