

BAB IV

TEMUAN UMUM DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Temuan Umum

Dalam bab ini deksripsi umum lokasi penelitian yang meliputi sejarah singkat RA Al-Kalam Damuli Kebun. letak geografis, visi, misi, tujuan, keadaan guru, peserta didik, sarana dan prasarana, serta struktur organisasi. Deksripsi yang meliputi profil kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA Al-Kalam , upaya guru dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui permainan maze.

1. Sejarah singkat berdirinya RA Al Kalam Damuli Kebun

Raudahatul Athfal Al-Kalam di dirikan pada tanggal 01 juli 2002 dan menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar di rumah pribadi pasangan Bapak Drs. Hadi Agus Salim – ibu Ir susi, yang berlokasi di Desa Damuli Kebun Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

RA Al-Kalam ini berdiri dengan tujuan agar anak pasangan Bapak Drs. Hadi Agus Salim – Ibu Ir Susi dapat bersekolah dengan pendidikan Dasar agama, berhubung sekolah semacam ini jauh bahkan hampir tidak ada di daerah sekitarnya. Dan oleh karena Ayah dari Bapak Drs. Hadi salim adalah seorang Tokoh Agama yang bekerja di Kementrian Agama. Maka didirikanlah RA Al-Kalamini.

2. Letak Geografis RA Al-Kalam Damuli Kebun

Secara geografis RA Al-Kalam beralamatkan di Jl. Lintas Sumatera Utara di desa Damuli Kebun Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten

Labuhanbatu Utara kode pos 21457 No Statistik RA 101212230010

NIPSN 69897457.

3. Visi, Misi dan Tujuan RA Al-Kalam DamuliKebun

a. Visi

RA Al-Kalam Damuli Kebun mempunyai visi sebagai berikut:

Unggul dalam membangun karakter islami dan pengetahuan yang berpegang teguh pada Al-quran dan Hadist.

b. Misi

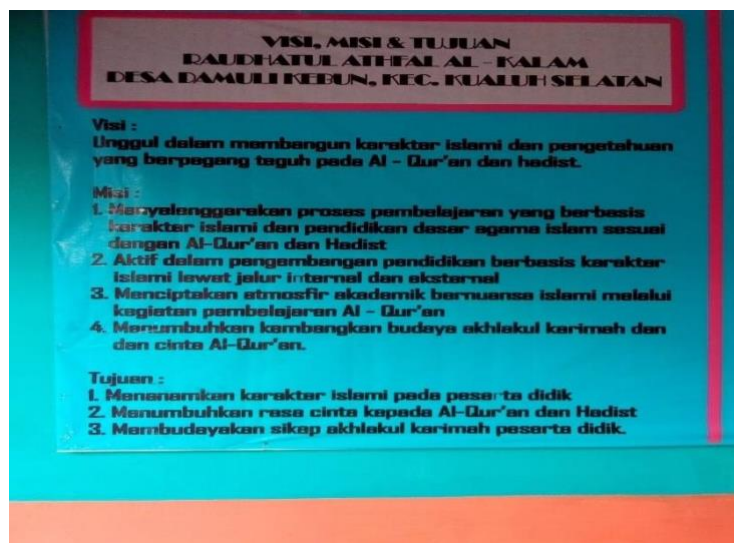
RA Al-Kalam Damuli Kebun mempunyai misi sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berbasis karakter islami dan pendidikan dasar agama islam sesuai dengan Al-Quran danhadist
2. Aktif dalam pengembangan pendidikan berbasis karakter islami lewat jalur internal daneksternal
3. Menciptakan atmosfir akademik bernuansa islami melalui kegiatan pembelajaranAl-Quran
4. Menumbuhkan kembangkan budaya akhlakul karimah dan cinta Al-Quran.

c. Tujuan

RA Al-Kalam Damuli Kebun mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Menanamkan karakter islami pada pesertadidik.
2. Menumbuhkan rasa cinta kepada Al-Quran dan Hadist.
3. Membudayakan sikap akhlakul karimah pesertadidik.



Sumber: Tata Usaha RA Al Kalam Damuli Kebun T.A 2020/2021

d. Keadaan Pendidik dan Tenaga Pendidik serta Peserta Didik RA Al-Kalam Damuli Kebun

1. Keadaan Pendidikan dan Tenaga Pendidik

Keadaan pendidik dan tenaga kependidikan di RA Al-Kalam Damuli Kebun terdapat 10 orang pendidik, dan 4 tenaga kependidikan.

Pendidik memainkan peran penting dalam mengajar dan belajar latihan yang diselesaikan secara resmi di organisasi instruktif. Tercapainya landasan edukatif dalam menyelesaikan latihan-latihan diklat atau pelaksanaan diklat tidak diragukan lagi dipengaruhi oleh

kemampuan pendidik dan kesanggupan pengajar dalam melaksanakan kewajibannya.

Pendidik memiliki situasi yang layak di arena publik. Pendidik dapat dipandang oleh daerah karena kedudukannya, sehingga individu tidak mempersoalkan pengajar. Kelompok masyarakat menerima bahwa dengan seorang pengajar, mereka dapat mengajar dan membentuk karakter anak didiknya dengan baik sehingga mereka memiliki orang-orang cerdas yang tinggi dan jiwa administrasi yang cakap.

Seorang pendidik memiliki karakter khusus. Dari satu sudut pandang, instruktur harus ramah, sabar, pengertian, memberi kepercayaan dan membuat suasana terlindungi. Namun, sekali lagi, pengajar memiliki tugas memberdayakan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, menegur, mengevaluasi dan membuat perbaikan. Pendidik adalah guru dan sekaligus pendidik harus memiliki semua perangkat dan kondisi yang diperlukan, dengan cara ini setiap pendidik dituntut memiliki kapasitas yang paling ekstrim dalam menguasai contoh, teknik dan ilmu yang berbeda, khususnya ilmu pendidikan..

Tabel 4.1
DAFTAR NAMA GURU RA AL-KALAMDAMULI KEBUN
T.P 2020/2021

NO	NAMA GURU	JABATAN	STATUS
1.	Drs. Hadi Agus Salim	Kepala sekolah	Guru tetap
2.	Azrun Jamil	KTU	Guru tetap

		(Operator)	
3.	Ira Hidayati	Guru	GTT
4.	Fahwila amanda rizqi	Guru	GTT
5.	Risky Khairani Nst	Guru	GTT
6.	Sri mulyanti, SE	Guru	GTT
7.	Elidayanti pasaribu	Guru	GTT
8.	Tata Puspita Silaen, SE	Guru	GTT
9.	Yeni arbain S.Pd	Guru	GTT
10.	Ummi Sarianti	Guru piket	GTT

Sumber: Tata Usaha RA Al-Kalam Damuli Kebun T.A 2020/2021

2. Peserta Didik

Data anak didik tahun ajaran 2020/2021 dalam 3 kelas. Kelas A laki laki 11 dan perempuan 11 dengan total 22, kelas B laki laki 12 dan perempuan 11 total 23, kelas D laki laki 11 dan perempuan 11 total 22.

Tabel 4.2
KEADAAN JUMLAH PESERTA DIDIK

Kelas	Jumlah		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas A	11	11	22
Kelas B	12	11	23
Kelas D	11	11	22

Sumber: Tata Usaha Ra Al Kalam Damuli Kebun T.A 2020/2021

e. Sarana dan Prasarana RA Al-Kalam Damulikebun

Sarana dan prasarana yang ada di RA Al-Kalam Damuli Kebun sudah termasuk lengkap seperti ruang kelas, kamar mandi, kantin, parkir, ruang tunggu (*lobby*), halaman dan lain-lain.

Tabel 4.3
KEADAAN SARANA DAN FASILITAS
RA AL-KALAM DAMULI KEBUN

Ruang Kelas	: 4 Baik
Kamar mandi	: 1 Baik
Ruang tunggu	: 1 Baik
Kantin	: 1 Baik
Parkiran	: 2 Baik

Sumber: Dokumentasi bulan Oktober 2021

B. Temuan Khusus

a. Kecerdasan Visual Spasial anak sebelum menggunakan permainan maze di RA Al-Kalam Damuli Kebun

Pengetahuan visual-spasial mencakup gambaran kapasitas yang mudah diingat secara mendalam, membayangkannya, dan mengetahui apa yang terjadi di sekitarnya. Anak muda yang memiliki pengetahuan ini peka terhadap komponen garis, bayangan, bentuk, ruang dan hubungannya. Pengetahuan visual-spasial juga dapat mendukung interaksi belajar anak di sekolah, salah satunya adalah membantu anak dalam memahami dan memahami posisi objek, arah dan jarak. Remaja yang memiliki wawasan spasial memiliki strategi pembelajaran persepsi yang bergantung pada visinya.

Eksplorasi ini berawal dari persepsi yang dibuat kreator di RA Al-Kalam Damuli Kebun melihat bagaimana Labyrinth Game dalam menciptakan wawasan visual-spasial anak-anak yang beranjak dewasa 5-6 tahun dalam rentang waktu Coronavirus. Dalam menggali informasi, pencipta menggunakan teknik grafis, yang menyiratkan bahwa strategi ini

menentukan persepsi tentang pengetahuan spasial visual anak-anak dan pertemuan tentang RA Al-Kalam. Kemudian, pada saat itu, informasi dikumpulkan, dilanjutkan dengan penyelidikan informasi mulai dari kenyataan yang eksplisit dan kemudian menjadi umum. Penulis membedah Game Maze dalam menciptakan pengetahuan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di Damuli Kebun.

Disadari bahwa RA Al-Kalam Damuli Kebun adalah pendidikan berbasis agama Islam, meskipun anak-anak diberikan informasi yang ketat, wawasan juga berkembang, salah satunya adalah pengetahuan visual- spasial. Wawasan visual-spasial adalah pengaruh individu terhadap nada, garis, dan bentuk. Di TK RA Al-Kalam Damuli, wawasan visual telah dididik dan disajikan sejak anak-anak mulai masuk sekolah, sehingga anak- anak dibiasakan dengan latihan menggambar, kemampuan untuk mengarsir, melihat atau fokus pada tayangan (buku yang sarat dengan gambar), dan arsir..

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 agustus-01 oktober 2021. Dalam penelitian ini saya melakukan wawancara dengan sumber informan yakni kepala RA Al-Kalam dan para guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah bapak Drs. Hadi Agus Salim tentang kecerdasan visual spasial yang terjadi pada siswa RA Al-Kalam Damuli Kebun. Mengatakan bahwa:

Bagaimana Kecerdasan Visual Spasial anak sebelum menggunakan permainan maze di RA Al-Kalam Damuli Kebun?

“Kecerdasan Visual Spasial di sekolah ini menurut saya secara pribadi bisa dikatakan sudah baik, karena rata-rata anak sudah mengenal warna dan bentuk walaupun memang ya masih ada diantara beberapa orang siswa yang belum begitu mengenal warna dan bentuk dan masih perlu bantuan para guru tujuannya agar mereka dapat mengenal kecerdasan visual spasial yang baik”.

Selanjutnya saya juga melakukan wawancara dengan ibu Rahmawati selaku guru paling lama mengajar di RA Al-Kalam, mengenai kecerdasan visual spasial yang terjadi di sekolah.

“Kecerdasan visual spasial di sekolah ini bisa dibilang baguslah, walaupun kadang kadang diantara murid itu masih ada yang malu-malu. Biasanya murid yang malu-malu ini terdapat di kelas B, karena ada sebagian murid yang masih usia 4 thn lebih jadi anak itu masih belum bisa mengikuti pelajaran disekolah dengan benarnya. Dan ada juga anak yang tidak mau ditampilkan jadi setiap guru mengenalkan media anak merasa sedih dan takut karna iya takut ditunjuk oleh guru jadi anak ini masih membutuhkan perhatian lebih”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas pernyataan ibu Hermawati tak jauh dengan pernyataan yang disampaikan oleh bapak Drs. Hadi Agus Salim, dimana kecerdasan visual spasial yang terjadi pada murid RA Al-Kalam sudah cukup baik, walaupun masih ada beberapa murid yang masih membutuhkan perhatian lebih di karenakan mereka masih belum cukup umur di sekolah dan belum dapat beradaptasi dengan baik terhadap lingkungan sekolah. Hal ini terlihat ketika guru memberikan media maze kepada murid sewaktu dikelas dan tidak semua dari mereka yang merespon baik, ada dari mereka hanya diam menunduk bahkan ada juga yang menjauh karena takut disuruh memainkan media maze.³⁵

³⁵ Hasil wawancara penulis dengan guru kelas A di Raudhatul Athfal Al Kalam Damuli Kebun, Ibu Hermawati

b. Minat dan respon anak dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan maze di RA Al-Kalam

Minat dan respon anak didalam menjalankan pembelajaran ketika memakai permainan maze di RA Al-Kalam sudah berjalan baik. Dan respon anak dalam mengikuti permainan maze sangat tanggap hingga anak senang dalam mengikuti permainan maze.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fahwila Amanda Rizqi selaku guru di kelas A RA Al-Kalam mengenai minat dan respon dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan maze, mengatakan bahwa :

Bagaimana minat dan respon anak dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan maze di RA Al-Kalam ?

“Semangat dan respon anak muda RA Al-Kalam dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan labirin sangat menggembirakan. Karena sikap mereka terhadap materi topik saat bermain menunjukkan sikap positif seperti penerimaan dan perhatian, anak-anak lebih bersemangat untuk belajar. Ada juga individu yang menyampaikan emosi seperti kebahagiaan, kegembiraan, ketidaksabaran, dan kegembiraan, tetapi ada juga anak muda yang tidak mengungkapkan perasaannya sebanyak orang lain, hanya tersenyum saat berbicara atau bermain labirin.”

Sama dengan pernyataan yang di kemukakan oleh ibu Rizky Khairani Nst selaku guru kelas B mengatakan bahwa:

*“Minat dan respon anak dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan maze di RA Al-Kalam sudah berjalan baik. Anak sangat semangat untuk memainkan maze. Bahkan ada anak yang tidak sabar untuk menunggu antrian memainkan maze, sampai ada anak yang sampai berantam rebut-rebutan media maze. Pembelajaran tidak kondusif jadinya karna hampir semua anak tidak sabar menunggu antrian”.*³⁶

³⁶ Hasil wawancara penulis dengan guru kelas B di Raudhatul Athfal Al Kalam Damuli Kebun, Ibu Rizky khairani nst

Sama juga dengan pernyataan yang dikemukakan oleh ibu Sri Mulyanti, SE selaku guru kelas D, mengatakan bahwa :

“Minat dan respon anak sangat hantusias untuk memulai pelajaran dengan menggunakan permainan maze. Anak sangat tanggap dan langsung tahu cara memainkan permainan maze sehingga kecerdasan visual spasial anak sangat terlihat jelas. Anak bisa membedakan warna dan bentuk. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak aktif guru pasif, guru tidak mempunyai aktivitas kecuali hanya melihat anak memainkan permainan maze terutama pengenalan kecerdasan visual spasial dengan melakukan memindahkan permainan maze untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan maze”.

c. Kecerdasan visual spasial anak sesudah menggunakan permainan maze di Ra Al-Kalam DamuliKebun

Setelah bermain labirin di RA Al-Kalam, kecerdasan visual anak-anak meningkat secara signifikan. Skor rata-rata 84 menunjukkan hal ini. Kemampuan anak menentukan skor. Permainan labirin dimainkan untuk membantu siswa membedakan warna dan bentuk, serta untuk membantu anak-anak memecahkan masalah dengan lebih cepat, seperti menemukan cara yang tepat dalam permainan dengan banyak tikungan dan belokan dan jalur bercabang..

Menurut wawancara dengan Ibu Ira Hidayati, guru kelas A RA Al Kalam, tentang kecerdasan visual-spasial anak sebelum memanfaatkan permainan maze:

Bagaimana kecerdasan visual spasial anak sesudah menggunakan permainan maze di RA Al-kalam?

“Kecerdasan visual spaisal anak sesudah menggunakan permainan maze sudah mampu menyelesaikan permainan maze dengan sangat baik, anak sudah mampu menemukan jalan yang tepat, dan anak juga cermat

dapat memilih jalan yang tepat, memecahkan masalah, dan anak menemukan solusi untuk sampai ke tempat tujuan”.

Sama dengan pernyataan yang di kemukakan oleh Ibu Rahmawati selaku guru kelas B mengatakan bahwa :

“Kecerdasan visual spasial anak sudah menggunakan permainan maze di RA Al-Kalam sangat bermanfaat karena anak dapat mencocokkan benda, dan dapat memilih binatang yang cocok dengan menyatukan binatang yang sama dan pandai memilih jalan yang searah dan anak juga dapat mengingat arah dan jalan yang pernah dilaluinya dengan baik”.

Sama juga dengan pernyataan yang di kemukakan oleh ibu Yeni Arbain, S.Pd selaku guru kelas D, mengatakan bahwa :

*“Kecerdasan visual-spasial anak usia dini sangat diuntungkan dari permainan labirin. Artinya, semakin baik kecerdasan visual-spasial anak, maka semakin tinggi pula kemampuannya bermain labirin. Karena mereka lebih suka membayangkan, membuat sketsa, dan dengan cepat mengingat jalan dan struktur di sekitar mereka, kecerdasan visual-spasial anak-anak menjadi lebih jelas. Labirin adalah permainan yang berbentuk labirin dengan jalan dan koridor yang berkelok-kelok. Akibatnya, anak-anak memanfaatkan imajinasi dan kemampuan spasial mereka untuk menafsirkan arah dan mengenali jalan untuk menemukan jalan keluar”.*³⁷

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dosping tentulah seharusnya memperhatikan usaha besar untuk mengatasi dalam yang belum begitu paham dengan pelajaran, khususnya masalah yang berkaitan dengan kecerdasan visual spasial anak. Anak harus lebih sering dikenalkan dengan permainan yang banyak warnanya agar aktivitas anak lebih menyenangkan dan dapat memberikan peningkatan hasil belajarnya dengan baik.

³⁷ Hasil wawancara penulis dengan guru kelas D di Raudhatul Athfal Al Kalam Damuli Kebun, Ibu Yeni Arbain, S.P.d

1. Kecerdasan Visual Spasial anak sebelum menggunakan permainan maze di RA Al-Kalam DamuliKebun

Penelitian dilaksanakan di RA Al-kalam memiliki guru 11 orang guru terdiri 1 kepala sekolah, 1 guru piket, dan satu guru kantin dan 8 guru kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas A berjumlah 22 orang yang terdiri 11 perempuan dan 11 laki-laki, dan kelas B 21 orang yang terdiri 12 perempuan dan 11 laki-laki, dan kelas D 21 orang yang terdiri 12 perempuan dan 11 laki-laki. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 23 Agustus – 01 Oktober 2021 sistem penelitian yang dilakukan dengan menggunakan permainan maze.

Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan menerapkan metode permainan *maze* untuk menambah *kecerdasan visual* spasial anak usia dini. Permainan maze di Ra sudah diterapkan tetapi anak jarang diberikan media maze, media maze digunakan hanya menggunakan 2 media, satu bentuk hewan dan satu lagi bentuk transportasi. Atribut wawasan visual-spasial bisa digambarkan antara lain.

- 1) Secara konsisten menggambar ketertarikan akan pemikiran
- 2) Bahagia melakukan pengaturan dan memilah tempat
- 3) Menghargai membuat kerajinan menggunakan media yang berbeda
- 4) Memanfaatkan koordinator yang realistis sangat berguna dalam mempelajari dan mengingat sesuatu

- 5) Merasa terpenuhi ketika siap menunjukkan kapasitas kreatif
- 6) Menghargai penggunaan halaman akuntansi saat membuat diagram, garis besar, dan tabel.
- 7) Suka teka-teki tiga lapis
- 8) Rekaman musik memberikan inspirasi dan motivasi dalam berpikir dan berkarya
- 9) Dapat meninjau berbagai kesempatan melalui gambar. Benar-benar mahir dalam memahami panduan dan denah lantai.³⁸

2. Minat dan respon anak dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan maze di RAAI-Kalam

Minat anak sangat antusias untuk memainkan permainan maze. Pelaksanaan pelajaran melalui penggunaan 4 aktivitas antara lain: aktivitas pertama dimana akan berjalan kurang lebih 30 menit, anak melakukan duduk berkelompok di depan papan tulis, setelah itu bernyanyi bersama lalu memainkan media maze.

Sejak saat itu, peneliti mengadaptasi anak-anak untuk siap belajar, menjelaskan tentang topik makhluk dan subjek transportasi sambil melakukan pertanyaan dan jawaban tentang apa yang ada di iklim sekolah dan menyajikan bentuk, ukuran, dan corak, dan memberikan contoh dari gambar..

Permainan maze angka ini menggunakan otak atau fokus anak muda untuk menjadi berbakat dan mengatasi masalah. Keahlian serta kelajuan

³⁸Muhammad Yaumi, (2012), *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, Jakarta: PT Dian Rakyat, h.90.

didalam paham akan suatu hal butuh fokus informasi yang besar. Melatih game demikian memberi kegembiraan kepada anak-anak dalam menangani data yang berbeda.

3. Kecerdasan visual spasial anak sesudah menggunakan permainan maze di Ra Al-Kalam DamuliKebun

Dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa ketuntasan belajar sangat bagus. Perihal demikian menunjukkan jikalau kecerdasan visual spasial anak memakai cara bermain maze semakin antusias dalam mengenal pembelajaran dengan metode bermain maze, bahwa peningkatan anak dalam memahami nama-nama bentuk, ukuran, warna dan mengkomunikasikan pikiran melalui perencanaan. Dalam hal memahami nada anak-anak, pemberitahuan itu sangat jelas karena tentang hal itu anak-anak mengingatnya..

Kecerdasan visual anak bisa dikembangkan dengan cara-cara, sebagai berikut:

1. Coratcoret;
2. Gambarab dan lukisan;
3. Menyebabkan karya seni ataupun spesialisasi dalam mengharapkan anak-anak agar menguasai materi;
4. Mwnghadiri bermacam lokasi untuk membuat pertemuan visual anak muda;
5. Melakukan permainan instruktif;

6. Atur dan rencanakan dengan menyambutnya untuk menyusunlatihan ruang di rumah (Sujiono,2005).³⁹



³⁹Rosidah, Laily, (2014), Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze, Edisi 2, volume 8: 284.