

**PENGARUH PEMANFAATAN BARANG BEKAS TERHADAP
KECERDASAN *VISUAL SPASIAL***

(Penelitian pada Anak Kelompok B di PAUD Sunflower Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

**Kholisah
13.0304.0027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

- **Surat Ijin Penelitian**
- **Surat Keterangan Uji Ahli**
- **Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 032.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
 Lampiran : 1 Lembar
 Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
 Yth. Kepala PAUD Sun Flower Kota Magelang
 Di
 Kota Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Kholisah
N P M	: 13.0304.0027
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Pengaruh Pemanfaatan Barang Bekas terhadap Kecerdasan Visual Spasial
Lokasi / Obyek	: PAUD Sun Flower Kota Magelang
Waktu Pelaksanaan	: 9 Oktober 2017 – 10 Januari 2018

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 29 September 2017
 a.n. Dekan,
 Wakil Dekan


 Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi.
 NIK. 037408185



HIMPUNAN PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
ANAK USIA DINI (HIMPAUDI)
Jl. Sunan Ampel II B No. 213, Ganten, Jurang Ombo Selatan,
Kota Magelang, Jawa Tengah

SURAT VALIDASI
NOMOR: 088/HIMP/V/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua Himpunan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini (HIMPAUDI) Kota Magelang :

Nama : Siti Banatun Nafiah
Jabatan : Ketua HIMPAUDI Kota Magelang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Kholisah
NPM : 13.0304.0027
Jabatan : Mahasiswa
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Tersebut diatas benar-benar telah mengkonsultasikan indikator-indikator yang akan digunakan sebagai lembar penilaian/pengukuran kecerdasan *visual spasial* berupa permainan dengan menggunakan barang bekas untuk keperluan skripsi. Dalam hal ini telah menyetujui instrumen tersebut untuk digunakan sebagai alat pengambilan data.

Demikian surat ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya

Magelang, 2 November 2017

Ketua HIMPAUDI
Kota Magelang

Siti Banatun Nafiah

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Validator : Siti Banatun Nafiah

Jabatan : Ketua Himpadi Kota Magelang

Petunjuk

1. Lembar diisi oleh validator sesuai dengan lembar observasi kemampuan membilang yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Berilah tanda *check* (V) pada kolom telah disediakan sesuai dengan pernyataan, jika pernyataan valid maka berilah tanda *check* (V) pada kolom valid dan begitu sebaliknya jika pernyataan tidak valid.
3. Berikanlah catatan khusus pada kolom keterangan jika perlu adanya perbaikan.

No	Sub Indikator	Valid	Tidak Valid	Keterangan
1	Dapat menyebutkan warna	✓		
2	Dapat membedakan warna	✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda	✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk	✓		
5	Dapat membedakan bentuk	✓		
6	Dapat memasangkan benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk	✓		
7	Dapat menyebutkan ukuran	✓		
8	Dapat membedakan ukuran	✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya	✓		

Keterangan :

.....

Validator,


Siti Banatun Nafiah

NIP.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Validator : Hermasayu

Jabatan : Dosen PG PAUD

Petunjuk

1. Lembar diisi oleh validator sesuai dengan lembar observasi kemampuan membilang yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Berilah tanda *check* (V) pada kolom telah disediakan sesuai dengan pernyataan, jika pernyataan valid maka berilah tanda *check* (V) pada kolom valid dan begitu sebaliknya jika pernyataan tidak valid.
3. Berikanlah catatan khusus pada kolom keterangan jika perlu adanya perbaikan.

No	Sub Indikator	Valid	Tidak Valid	Keterangan
1	Dapat menyebutkan warna	✓		
2	Dapat membedakan warna	✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda	✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk	✓		
5	Dapat membedakan bentuk	✓		
6	Dapat memasangkan benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk	✓		
7	Dapat menyebutkan ukuran			
8	Dapat membedakan ukuran			
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya	✓		

Keterangan :
 - Pada sub indikator urutan di jelaskan ls
 selanjutnya urutannya apa?
 - Pada sub indikator 8 diganti mengelompokkan.

Validator,

Hermasayu

NIP.



PAUD SUNFLOWER

Bilingual Islamic School

Puri Sundari Jl. Ringin Anom No. 144 Magelang (0293) 368 684

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 129/SF/V/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Henny Darmawan
Jabatan : Owner PAUD Sunflower

Dinyatakan bahwa penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Kholisah
NPM : 13.0304.0027
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang
Fakultas / Prodi : Keguruan dan Ilmu Pendidikan / S-1 PAUD
Judul Penelitian : Pengaruh Pemanfaatan Barang Bekas Terhadap Kecerdasan *Visual Spasial*

Telah melaksanakan penelitian di PAUD Sunflower, Kecamatan Magelang Utara, Kota Magelang yang dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2017 sampai dengan 10 Januari 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya

Magelang, 13 Januari 2018

Owner PAUD Sunflower

Henny Darmawan

LAMPIRAN 2

- **Identitas Subyek Penelitian**
- **Kisi-Kisi Instrument Penelitian**
- **Lembar Unjuk Kerja Pengukuran Awal**
- **Lembar Unjuk Kerja Pengukuran Akhir**

Identitas Subyek Penelitian

No	Nama	Agama	Jenis Kelamin (P/L)	Alamat
1	LR	Islam	P	Perum Armada, Magelang
2	AI	Islam	L	Sanden, Magelang
3	ARY	Islam	L	Ringinanom, Magelang
4	EY	Islam	L	Jambewangi, Magelang
5	NB	Islam	P	Perum Armada, Magelang
6	DV	Islam	L	Secang, Magelang
7	RE	Islam	L	Perum Pesona Sanden, Magelang
8	AL	Islam	P	Potrobangsang, Magelang
9	ARS	Islam	L	Sanden, Magelang

Kisis-Kisi Instrument Penelitian

No	Indikator	Sub Indikator
1	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 2 pola yang berurutan	Dapat menyebutkan warna
		Dapat membedakan warna
		Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda
2	Memasangkan benda sesuai pasangannya menurut fungsinya	Dapat menyebutkan bentuk
		Dapat membedakan bentuk
		Dapat memasangkan benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk
3	Mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya	Dapat menyebutkan ukuran
		Dapat membedakan ukuran
		Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya

Lembar Unjuk Kerja Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

No	Sub Indikator	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna					
2	Dapat membedakan warna					
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda					
4	Dapat menyebutkan bentuk					
5	Dapat membedakan bentuk					
6	Dapat memasangkan benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk					
7	Dapat menyebutkan ukuran					
8	Dapat membedakan ukuran					
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya					

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya

secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

No	Sub Indikator	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna					
2	Dapat membedakan warna					
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda					
4	Dapat menyebutkan bentuk					
5	Dapat membedakan bentuk					
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk					
7	Dapat menyebutkan ukuran					
8	Dapat membedakan ukuran					
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya					

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya

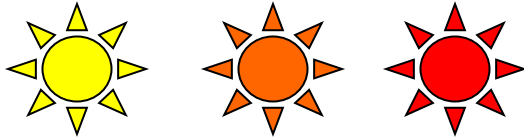
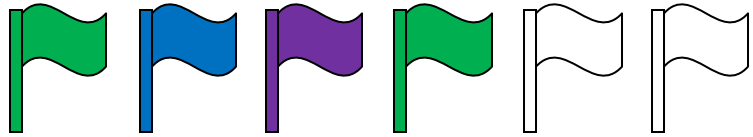
secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

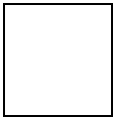
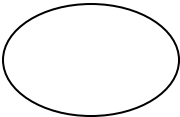
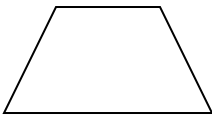
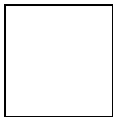
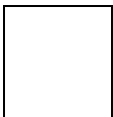
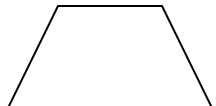
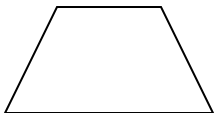
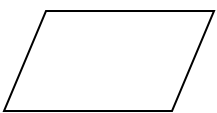
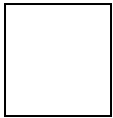
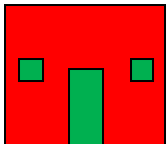
LAMPIRAN 3

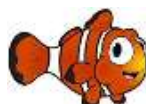
- **Hasil Lembar Unjuk Kerja Pengukuran Awal**
- **Hasil Lembar Unjuk Kerja Pengukuran Akhir**

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : LR

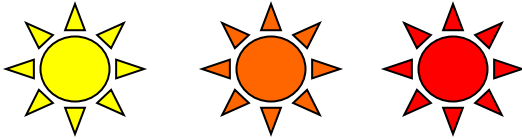
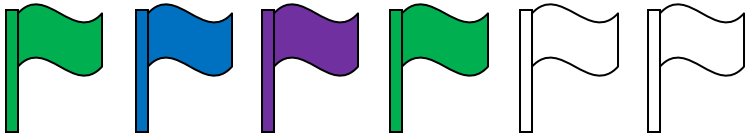
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

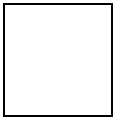
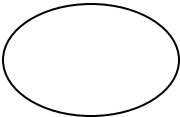
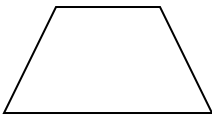
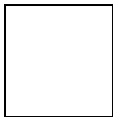
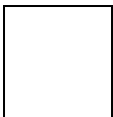
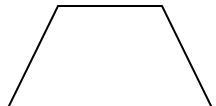
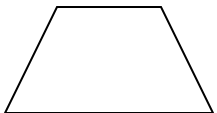
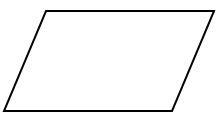
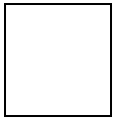
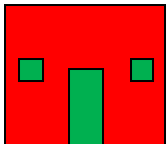
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapezium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

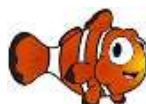
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : AI

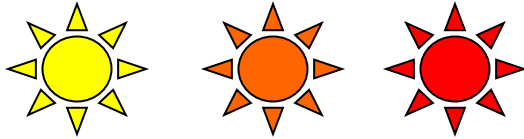
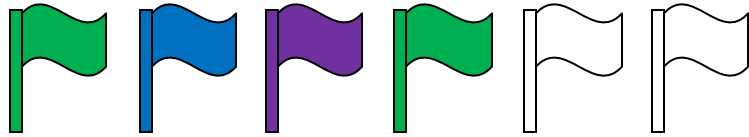
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

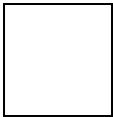
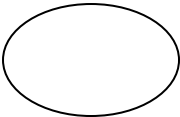
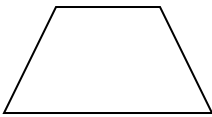
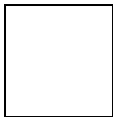
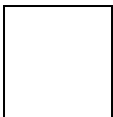
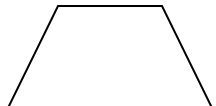
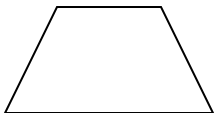
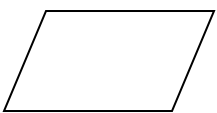
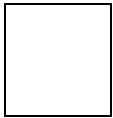
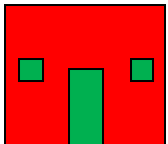
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

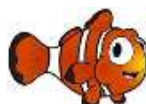
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : ARY

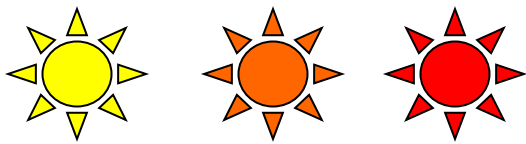
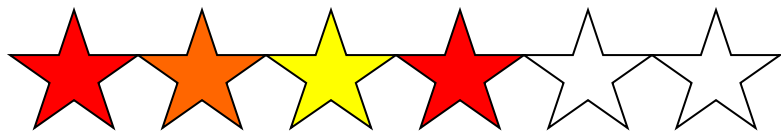
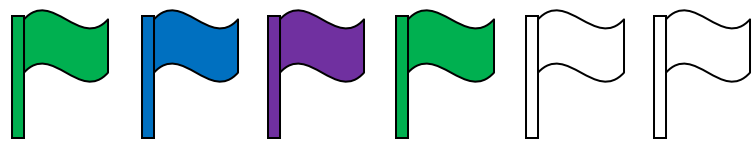
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

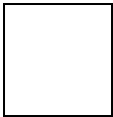
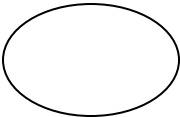
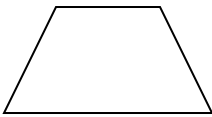
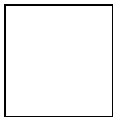
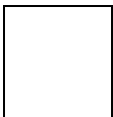
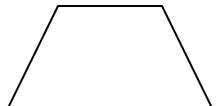
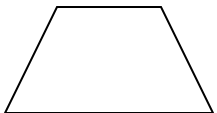
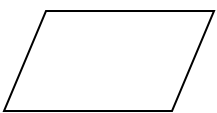
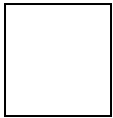
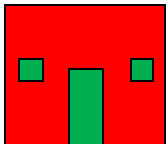
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : EY

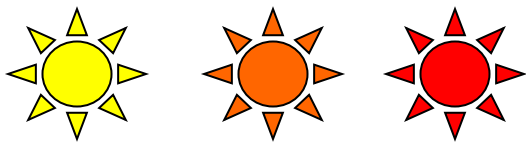
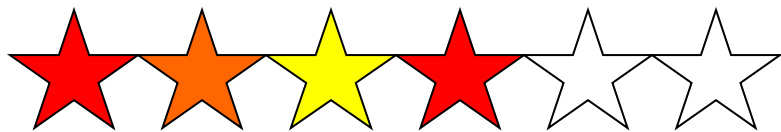
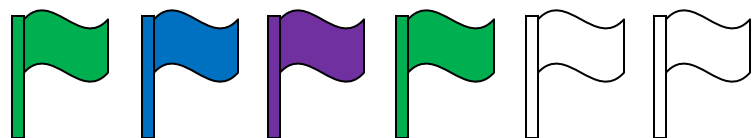
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

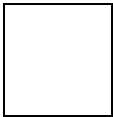
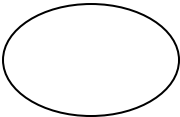
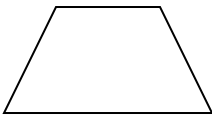
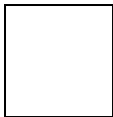
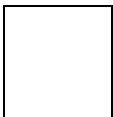
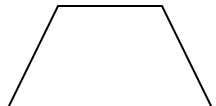
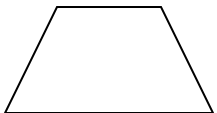
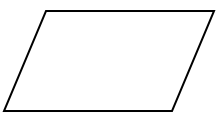
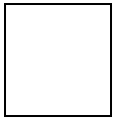
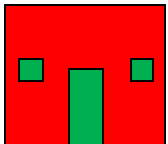
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

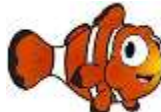
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : NB

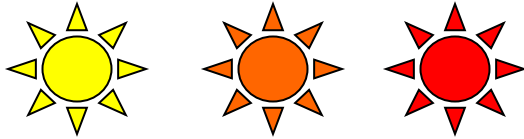
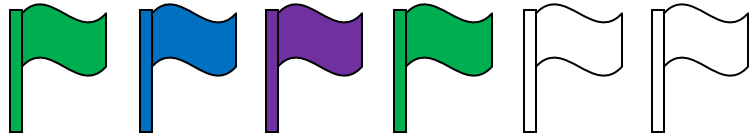
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

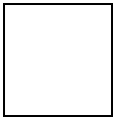
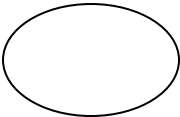
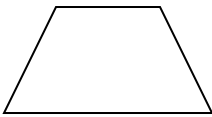
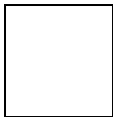
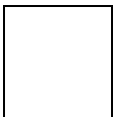
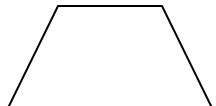
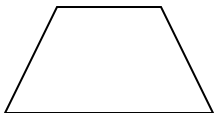
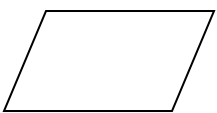
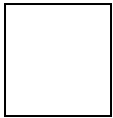
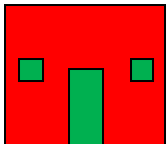
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : DV

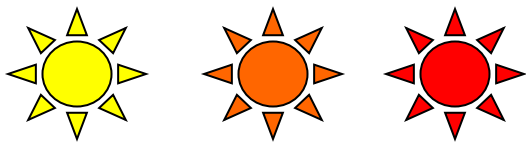
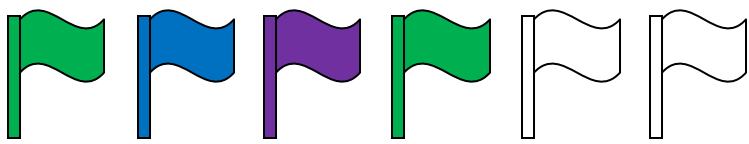
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

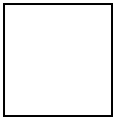
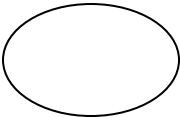
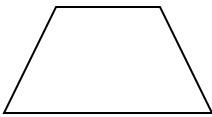
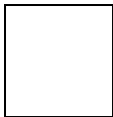
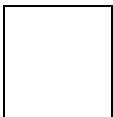
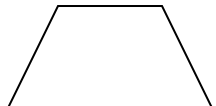
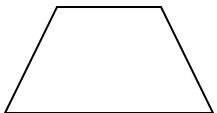
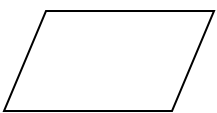
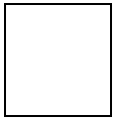
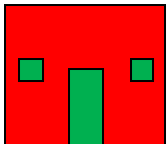
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

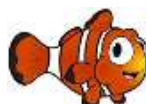
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 808 1098" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 947 1098" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1088 1098" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1149 1023 1227 1098" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1373 1098" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1241 752 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1241 925 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1241 1088 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1178 1241 1256 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1241 1424 1318" type="checkbox"/>					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : RE

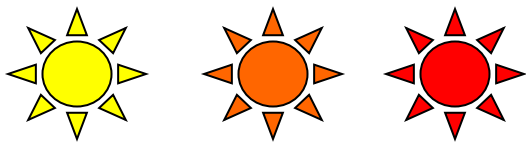
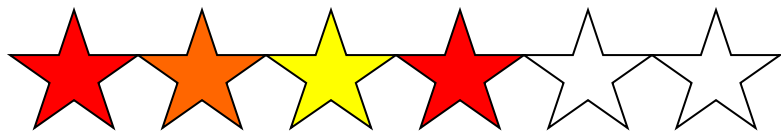
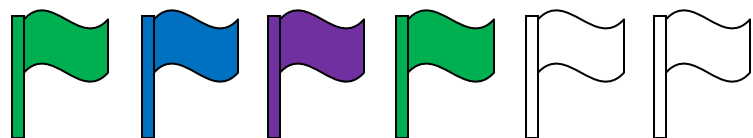
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

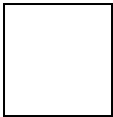
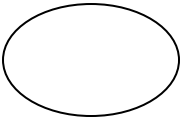
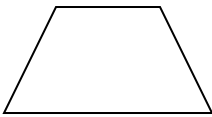
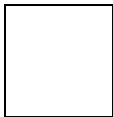
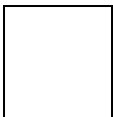
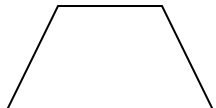
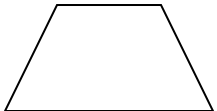
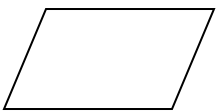
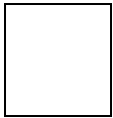
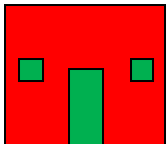
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 808 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 947 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1088 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1149 1023 1227 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1373 1094" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1246 752 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1246 925 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1246 1088 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1178 1246 1256 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1246 1424 1318" type="checkbox"/>					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : AL

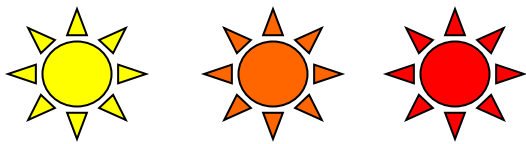
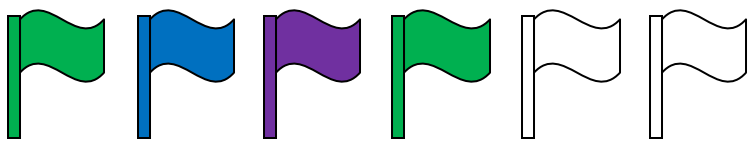
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

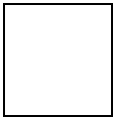
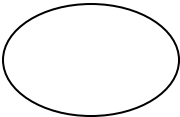
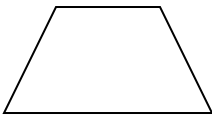
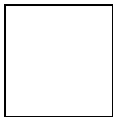
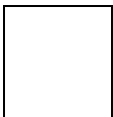
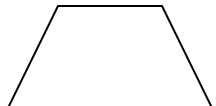
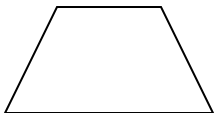
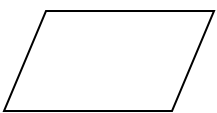
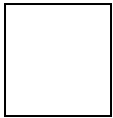
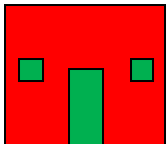
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : ARS

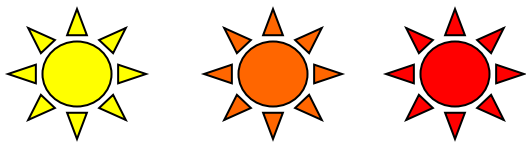
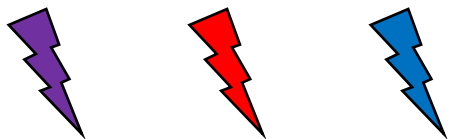
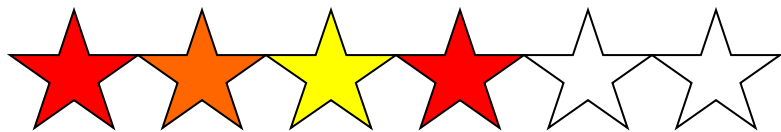
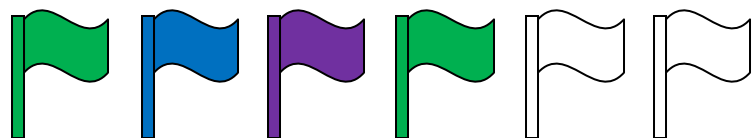
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

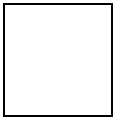
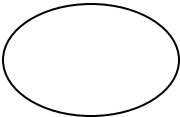
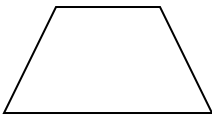
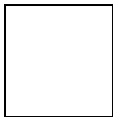
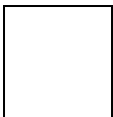
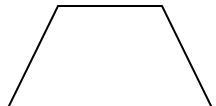
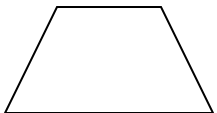
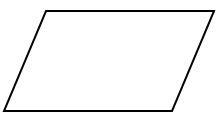
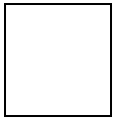
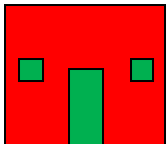
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 806 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 945 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1086 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1149 1023 1225 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1370 1094" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1246 750 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1246 922 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1246 1086 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1178 1246 1254 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1246 1422 1318" type="checkbox"/>					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : LR

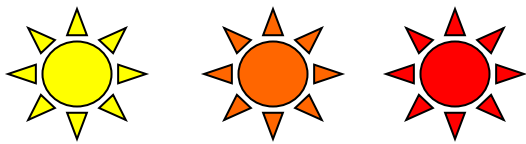
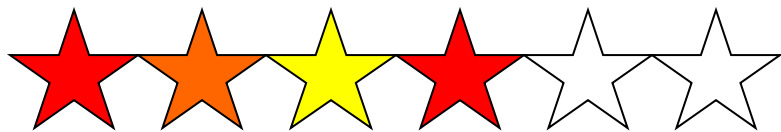
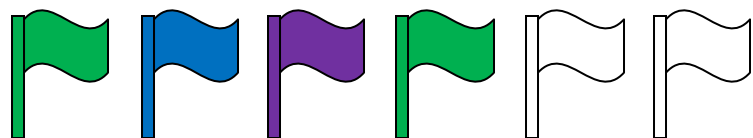
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

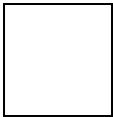
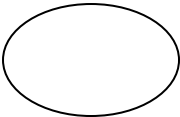
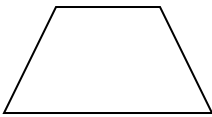
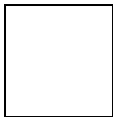
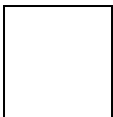
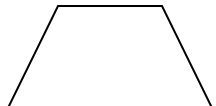
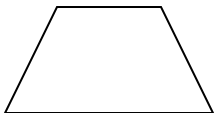
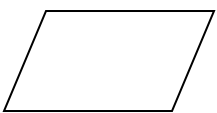
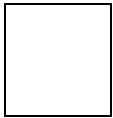
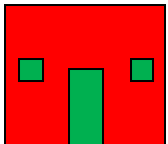
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

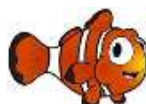
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 808 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 947 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1088 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1149 1023 1227 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1373 1094" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1246 752 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1246 925 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1246 1088 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1178 1246 1256 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1246 1424 1318" type="checkbox"/>					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : AI

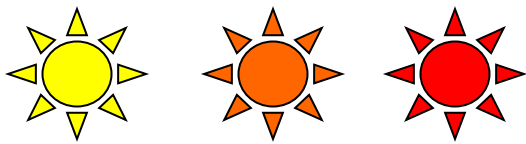
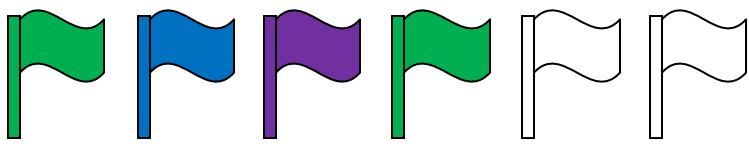
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

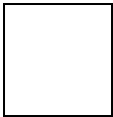
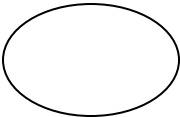
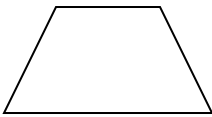
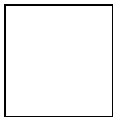
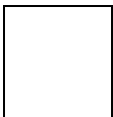
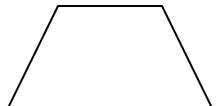
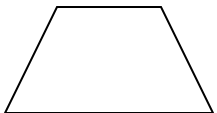
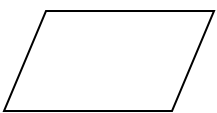
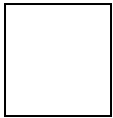
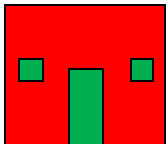
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

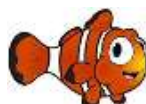
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : ARY

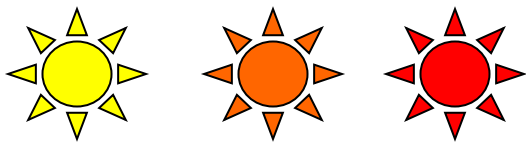
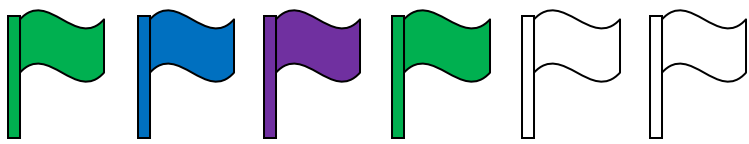
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

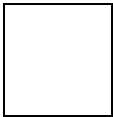
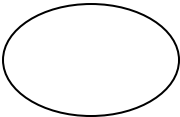
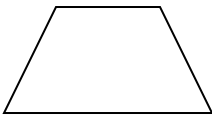
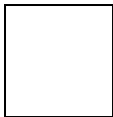
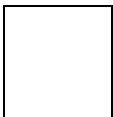
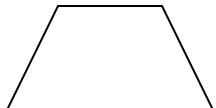
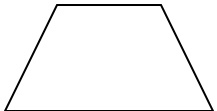
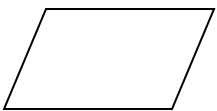
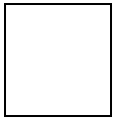
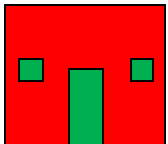
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

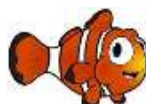
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 806 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 945 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1086 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1149 1023 1225 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1370 1094" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1246 750 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1246 922 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1246 1086 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1178 1246 1254 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1246 1422 1318" type="checkbox"/>					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : EY

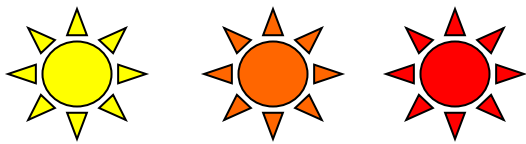
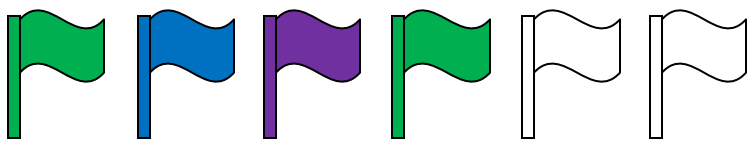
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

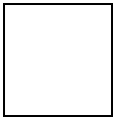
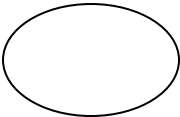
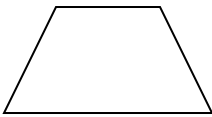
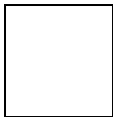
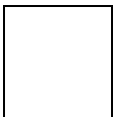
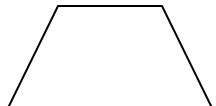
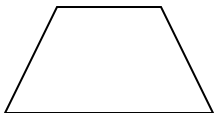
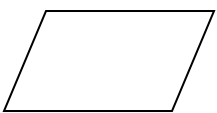
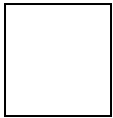
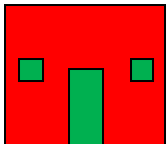
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

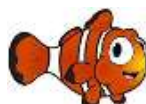
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : NB

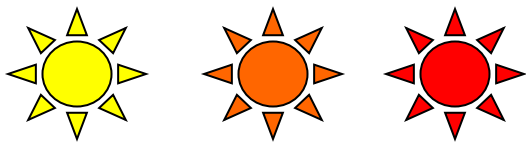
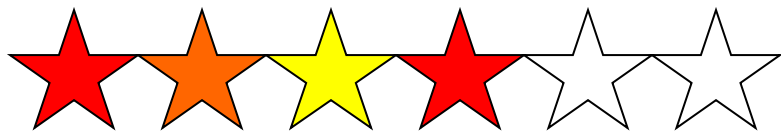
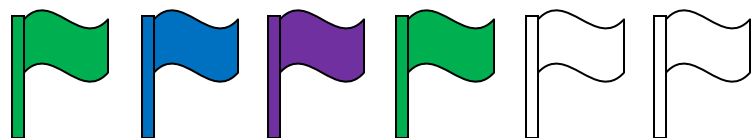
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

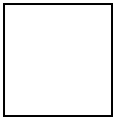
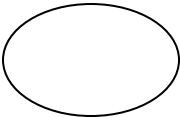
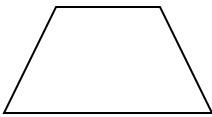
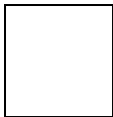
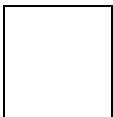
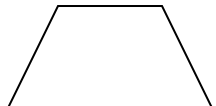
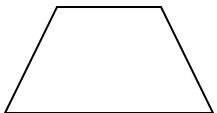
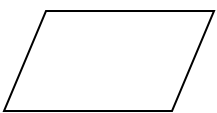
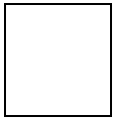
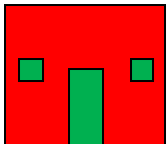
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

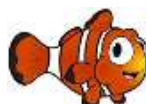
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 ☐  ☐  ☐					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 ☐  ☐  ☐					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 ☐  ☐  ☐  ☐  ☐					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : DV

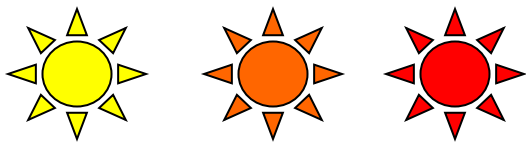
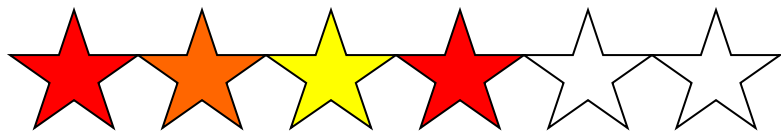
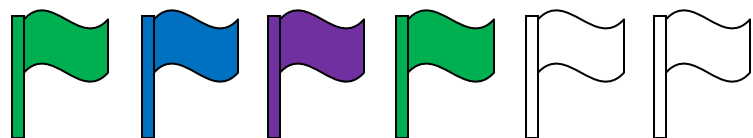
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

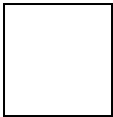
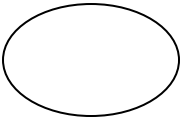
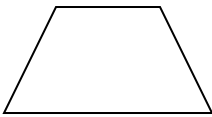
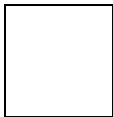
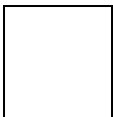
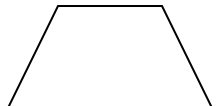
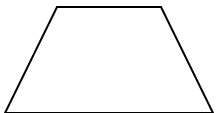
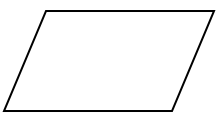
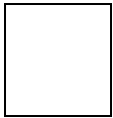
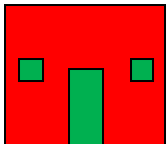
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

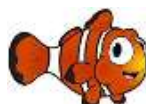
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 808 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 947 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1088 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1155 1023 1234 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1373 1094" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1246 752 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1246 925 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1246 1088 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1178 1246 1256 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1246 1424 1318" type="checkbox"/>					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : RE

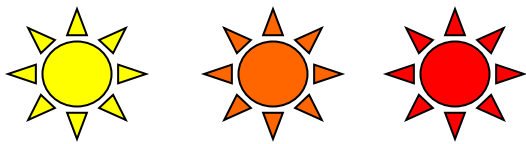
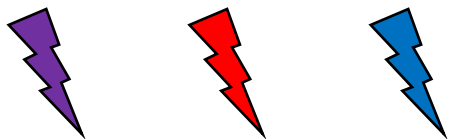
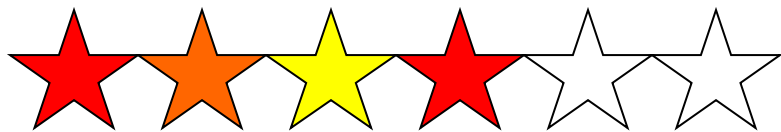
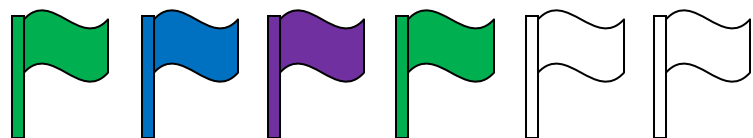
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

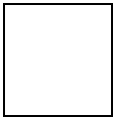
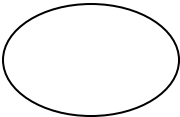
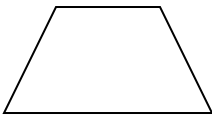
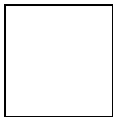
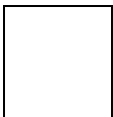
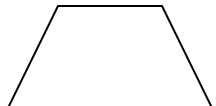
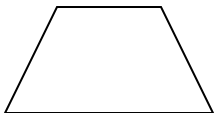
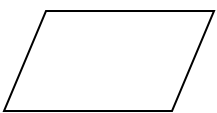
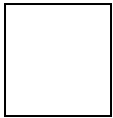
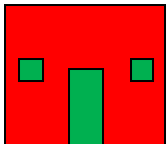
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

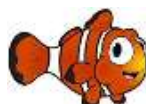
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 808 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 947 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1088 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1155 1023 1234 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1373 1094" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1246 752 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1246 925 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1246 1088 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1178 1246 1256 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1246 1424 1318" type="checkbox"/>					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : AL

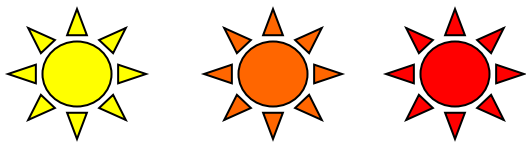
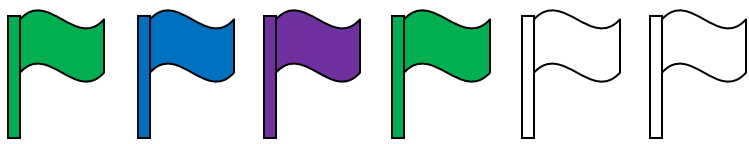
No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

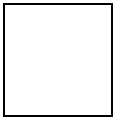
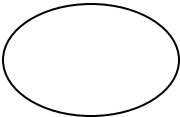
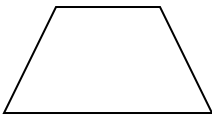
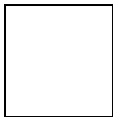
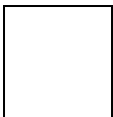
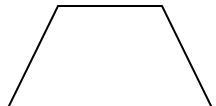
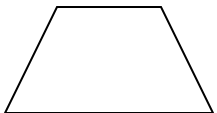
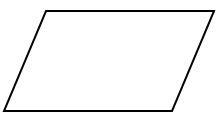
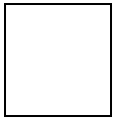
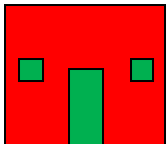
6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

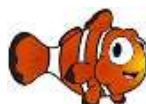
11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 806 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 945 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1086 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1149 1023 1225 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1370 1094" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1246 750 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1246 922 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1246 1086 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1182 1246 1258 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1246 1422 1318" type="checkbox"/>					

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : ARS

No	Instruksi	Butir Kinerja	Nilai				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Lingkari gambar yang berwarna orange						
2	Lingkari gambar yang berwarna hijau						
3	Lingkari gambar yang berwarna ungu						
4	Lengkapi urutan pola warna						
5	Lengkapi urutan pola warna						

6	Warnai merah gambar yang berbentuk persegi	  					
7	Warnai orange gambar yang berbentuk persegi panjang	  					
8	Warnai hijau gambar yang berbentuk trapesium	  					
9	Warnai biru gambar yang berbentuk jajar genjang	  					
10	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						

11	Lengkapi gambar agar menjadi bentuk yang sempurna						
12	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling kecil	 <input data-bbox="808 639 853 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 639 1066 687" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 639 1279 687" type="checkbox"/>					
13	Beri tanda ✓ pada gambar yang paling besar	 <input data-bbox="808 823 853 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1021 823 1066 871" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1234 823 1279 871" type="checkbox"/>					
14	Urutkan gambar dari yang paling kecil ke paling besar	 <input data-bbox="730 1023 806 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="869 1023 945 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1023 1086 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1149 1023 1225 1094" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1294 1023 1370 1094" type="checkbox"/>					
15	Urutkan gambar dari yang paling besar ke paling kecil	 <input data-bbox="674 1238 750 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="846 1238 922 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1010 1238 1086 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1178 1238 1254 1318" type="checkbox"/>  <input data-bbox="1346 1238 1422 1318" type="checkbox"/>					

LAMPIRAN 4

- **Hasil Nilai Pengukuran Awal**
- **Hasil Nilai Pengukuran Akhir**

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : LR		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda		✓			
4	Dapat menyebutkan bentuk		✓			
5	Dapat membedakan bentuk		✓			
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk			✓		
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya		✓			

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan Visual Spasial

Nama : AI		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda		✓			
4	Dapat menyebutkan bentuk		✓			
5	Dapat membedakan bentuk		✓			
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk			✓		
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya		✓			

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan Visual Spasial

Nama : ARY

No	Sub Indikator	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna	✓				
2	Dapat membedakan warna	✓				
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda	✓				
4	Dapat menyebutkan bentuk	✓				
5	Dapat membedakan bentuk	✓				
6	Dapat memasangkan benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk		✓			
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil		✓			
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil		✓			
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya		✓			

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan Visual Spasial

Nama : EY		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda		✓			
4	Dapat menyebutkan bentuk		✓			
5	Dapat membedakan bentuk		✓			
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk		✓			
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya		✓			

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan Visual Spasial

Nama : NB		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda		✓			
4	Dapat menyebutkan bentuk		✓			
5	Dapat membedakan bentuk		✓			
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk			✓		
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya		✓			

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan Visual Spasial

Nama : DV		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda		✓			
4	Dapat menyebutkan bentuk		✓			
5	Dapat membedakan bentuk		✓			
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk			✓		
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya		✓			

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : RE		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna		✓			
2	Dapat membedakan warna		✓			
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda	✓				
4	Dapat menyebutkan bentuk	✓				
5	Dapat membedakan bentuk	✓				
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk		✓			
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil		✓			
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil		✓			
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya	✓				

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan Visual Spasial

Nama : AL		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna		✓			
2	Dapat membedakan warna		✓			
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda	✓				
4	Dapat menyebutkan bentuk	✓				
5	Dapat membedakan bentuk	✓				
6	Dapat memasangkan benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk		✓			
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil		✓			
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil		✓			
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya	✓				

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Awal Kecerdasan Visual Spasial

Nama : ARS

No	Sub Indikator	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda		✓			
4	Dapat menyebutkan bentuk		✓			
5	Dapat membedakan bentuk		✓			
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk			✓		
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya			✓		

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : LR		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna				✓	
2	Dapat membedakan warna				✓	
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda			✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil				✓	
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil				✓	
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya			✓		

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : AI		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna				✓	
2	Dapat membedakan warna				✓	
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda			✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil				✓	
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil				✓	
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya			✓		

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : ARY

No	Sub Indikator	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda		✓			
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya				✓	

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : EY

No	Sub Indikator	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna				✓	
2	Dapat membedakan warna				✓	
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda			✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil				✓	
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil				✓	
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya			✓		

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan Visual Spasial

Nama : NB		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna				✓	
2	Dapat membedakan warna				✓	
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda			✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil				✓	
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil				✓	
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya			✓		

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : DV		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna				✓	
2	Dapat membedakan warna				✓	
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda			✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil				✓	
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil				✓	
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya			✓		

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : RE		Nilai				Keterangan
No	Sub Indikator	1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda		✓			
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya			✓		

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*

Nama : AL

No	Sub Indikator	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna			✓		
2	Dapat membedakan warna			✓		
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda			✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil			✓		
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil			✓		
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya			✓		

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Lembar Unjuk Kerja
Pengukuran Akhir Kecerdasan Visual Spasial

Nama : ARS

No	Sub Indikator	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat menyebutkan warna				✓	
2	Dapat membedakan warna				✓	
3	Dapat memperkirakan urutan warna dan letak benda			✓		
4	Dapat menyebutkan bentuk			✓		
5	Dapat membedakan bentuk			✓		
6	Dapat memasang benda bentuknya ke dalam lubang yang sesuai bentuk				✓	
7	Dapat menyebutkan ukuran besar-kecil				✓	
8	Dapat membedakan ukuran besar-kecil				✓	
9	Dapat mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil atau sebaliknya				✓	

Keterangan :

- 1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

LAMPIRAN 5

- **Rekapitulasi Hasil Pengukuran Awal**
- **Rekapitulasi Hasil Pengukuran Akhir**
- **Perbandingan Pengukuran Awal Dan Akhir**

Rekapitulasi Hasil Pengukuran Awal

No	Nama	Indikator									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	ARS	3	3	2	2	2	3	3	3	3	24
2.	LR	3	3	2	2	2	3	3	3	2	23
3.	AI	3	3	2	2	2	3	3	3	2	23
4.	ARY	1	1	1	1	1	2	2	2	2	13
5.	EY	3	3	2	2	2	2	3	3	2	22
6.	NB	3	3	2	2	2	3	3	3	2	23
7.	DV	3	3	2	2	2	3	3	3	2	23
8.	RE	2	2	1	1	1	2	2	2	1	14
9.	AL	2	2	1	1	1	2	2	2	1	14

Keterangan :

1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Rekapitulasi Hasil Pengukuran Akhir

No	Nama	Indikator									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	ARS	4	4	3	3	3	4	4	4	4	33
2.	LR	4	4	3	3	3	4	4	4	3	32
3.	AI	4	4	3	3	3	4	4	4	3	32
4.	ARY	3	3	2	3	3	4	3	3	3	27
5.	EY	4	4	3	3	3	4	4	4	3	32
6.	NB	4	4	3	3	3	4	4	4	3	32
7.	DV	4	4	3	3	3	4	4	4	3	32
8.	RE	3	3	3	2	3	3	4	3	3	27
9.	AL	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28

Keterangan :

1: Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

2: Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

3: Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

4: Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kecerdasan *visual spasial* sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Perbandingan Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir

No	Nama	Pre Xa	Post Xb	Selisih Xa – Xb
1	ARS	24	33	9
2	LR	23	32	9
3	AI	23	32	9
4	ARY	13	27	14
5	EY	22	32	10
6	NB	23	32	9
7	DV	23	32	9
8	RE	14	27	13
9	AL	14	28	14

LAMPIRAN 6

- **Rencana Kegiatan Harian**

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD SUNFLOWER KOTA MAGELANG

Semester/Minggu ke	: I/ 22
Hari/Tgl	: Senin, 11 Desember 2017
Kelompok Usia	: 5-6 tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman
KD	: 1.1–1.2–2.7–2.8–3.1–3.2–3.3 –3.6 –4.2– 4.6
Materi	: - Bersyukur atas ciptaan Allah - Membuat hasil karya dengan kolase - Menyebutkan dan membedakan warna
Alat dan bahan	: - Kertas warna - Lem - Maze aquarium

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang ciptaan Allah dan bunga
3. Bernyanyi bersama: Macam-macam bunga
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Kolase gambar bunga
2. Bermain dengan media dari barang bekas

C. ISTIRAHAT

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Cuci tangan dengan air, sabun
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan
6. Bermain bebas

D. RECALLING & PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri alam semesta ciptaan Tuhan

- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - c. Mendengarkan dan menghargai orang lain ketika berbicara
2. Pengetahuan dan ketrampilan
- a. Dapat menyebutkan macam-macam bunga
 - b. Dapat menyelesaikan kolase gambar bunga
 - c. Dapat menyebutkan dan membedakan warna

Mengetahui,
Owner PAUD Sunflower



Henny Darmawan

Peneliti



Kholisah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD SUNFLOWER KOTA MAGELANG

Semester/Minggu ke	: I / 22
Hari/Tgl	: Kamis, 14 Desember 2017
Kelompok Usia	: 5-6 tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman
KD	: 1.1– 1.2– 2.7– 2.8– 3.1– 3.2 –3.3 –3.6 –4.2 – 4.6
Materi	: - Bersyukur atas ciptaan Allah - Membuat hasil karya dengan meronce - Menyebutkan dan membedakan warna
Alat dan bahan	: - Kertas warna - Sedotan - Tali - Maze aquarium

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang ciptaan Allah dan ulat
3. Berjalan seperti ulat
4. Bercerita: Si Ulat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Meronce kalung ulat
2. Bermain dengan media dari barang bekas

C. ISTIRAHAT

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Cuci tangan dengan air, sabun
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan
6. Bermain bebas

D. RECALLING & PENUTUP

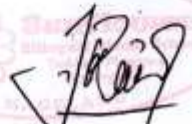
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri alam semesta ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - c. Mendengarkan dan menghargai orang lain ketika berbicara
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan amanah dari cerita Si Ulat
 - b. Dapat menyelesaikan meronce kalung
 - c. Dapat menyebutkan dan membedakan warna

Mengetahui,
Owner PAUD Sunflower




Henny Darmawan

Peneliti



Kholisah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD SUNFLOWER KOTA MAGELANG

Semester/Minggu ke	: I / 23
Hari/Tgl	: Senin, 18 Desember 2017
Kelompok Usia	: 5-6 tahun
Tema/Sub Tema	: Lingkungan
KD	: 1.1– 1.2– 2.7– 2.8– 3.1– 3.2 –3.3 –3.6 –4.2 – 4.6
Materi	: - Bersyukur atas ciptaan Allah - Melipat bentuk perahu dan menggambar - Menyebutkan dan membedakan geometri
Alat dan bahan	: - Kertas lipat& kertas - Lem - Maze Aquarium dan Tabung Geometri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang ciptaan Allah
3. Membedakan ciptaan Allah dan manusia
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Melipat bentuk perahu dan menggambar
2. Bermain dengan media dari barang bekas

C. ISTIRAHAT

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Cuci tangan dengan air, sabun
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan
6. Bermain bebas

D. RECALLING & PENUTUP

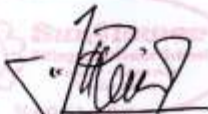
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri alam semesta ciptaan Tuhan

- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- c. Mendengarkan dan menghargai orang lain ketika berbicara
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan dan membedakan ciptaan Allah dan manusia
 - b. Dapat melipat bentuk perahu dan menggambar
 - c. Dapat menyebutkan dan membedakan geometri

Mengetahui,
Owner PAUD Sunflower

A stylized signature in black ink, enclosed within a pink oval stamp that features a sunflower design.

Henny Darmawan

Peneliti

A stylized signature in black ink.

Kholisah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD SUNFLOWER KOTA MAGELANG

Semester/Minggu ke	: II / 23
Hari/Tgl	: Kamis, 21 Desember 2017
Kelompok Usia	: 5-6 tahun
Tema/Sub Tema	: Lingkungan
KD	: 1.1– 1.2– 2.7– 2.8– 3.1– 3.2 –3.3 –3.6 –4.2 – 4.6
Materi	: - Bersyukur atas ciptaan Allah - Menggunting geometri dan menempel - Menyebutkan dan membedakan geometri
Alat dan bahan	: - Kertas - Gunting - Maze Aquarium dan Tabung Geometri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang ciptaan Allah
3. Membedakan ciptaan Allah dan manusia
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Gunting tempel gambar rumah
2. Bermain dengan media dari barang bekas

C. ISTIRAHAT

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Cuci tangan dengan air, sabun
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan
6. Bermain bebas

D. RECALLING & PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri alam semesta ciptaan Tuhan

- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - c. Mendengarkan dan menghargai orang lain ketika berbicara
2. Pengetahuan dan ketrampilan
- a. Dapat menyebutkan dan membedakan ciptaan Allah dan manusia
 - b. Dapat menggunting geometri dan menempel menjadi bentuk rumah
 - c. Dapat menyebutkan dan membedakan geometri

Mengetahui,
Owner PAUD Sunflower


Henny Darmawan

Peneliti


Kholisah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD SUNFLOWER KOTA MAGELANG

Semester/Minggu ke	: II / 1
Hari/Tgl	: Kamis, 4 Januari 2018
Kelompok Usia	: 5-6 tahun
Tema/Sub Tema	: Binatang
KD	: 1.1– 1.2– 2.7– 2.8– 3.1– 3.2 –3.3 –3.6 –4.2 – 4.6
Materi	: - Bersyukur atas ciptaan Allah - Bermain playdough bebas - Menyebutkan dan membedakan ukuran besar kecil
Alat dan bahan	: - Playdough - Maze Aquarium, Tabung Geometri dan Menara Piramida

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang ciptaan Allah
3. Bercerita: Si Gajah dan Si Semut
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain playdough bebas
2. Bermain dengan media dari barang bekas

C. ISTIRAHAT

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Cuci tangan dengan air, sabun
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan
6. Bermain bebas

D. RECALLING & PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri alam semesta ciptaan Tuhan

- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- c. Mendengarkan dan menghargai orang lain ketika berbicara
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan amanah dari cerita Si Gajah dan Si Semut
 - b. Dapat membuat sesuatu yang besar dan kecil dengan playdough
 - c. Dapat menyebutkan dan membedakan ukuran besar dan kecil

Mengetahui,
Owner PAUD Sunflower



Henny Darmawan

Peneliti



Kholisah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD SUNFLOWER KOTA MAGELANG

Semester/Minggu ke	: II / 2
Hari/Tgl	: Senin, 8 Januari 2018
Kelompok Usia	: 5-6 tahun
Tema/Sub Tema	: Binatang
KD	: 1.1– 1.2– 2.7– 2.8– 3.1– 3.2 –3.3 –3.6 –4.2 – 4.6
Materi	: - Bersyukur atas ciptaan Allah - Bermain playdough bebas - Menyebutkan dan membedakan ukuran besar dan kecil
Alat dan bahan	: - Kertas - Lem - Maze Aquarium, Tabung Geometri dan Menara Piramida

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang ciptaan Allah
3. Merangkak dan merayap
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengurutkan gambar besar ke kecil dan kecil ke besar
2. Bermain dengan media dari barang bekas

C. ISTIRAHAT

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Cuci tangan dengan air, sabun
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan
6. Bermain bebas

D. RECALLING & PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri alam semesta ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - c. Mendengarkan dan menghargai orang lain ketika berbicara
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat merangkak dan merayap
 - b. Dapat menyebutkan dan membedakan ukuran besar dan kecil
 - c. Dapat mengurutkan besar ke kecil dan kecil ke besar

Mengetahui,
Owner PAUD Sunflower



Henny Darmawan

Peneliti



Kholisah

LAMPIRAN 7

- **Uji Peringkat Wilcoxon**

LAMPIRAN

Frequencies

Statistics

		PRE TEST	POST TEST
N	Valid	9	9
	Missing	9	9
	Mean	19,8889	30,5556
	Median	23,0000	32,0000
	Mode	23,00	32,00
	Std. Deviation	4,70225	2,45515
	Variance	22,111	6,028
	Range	11,00	6,00
	Minimum	13,00	27,00
	Maximum	24,00	33,00
	Sum	179,00	275,00

Frequency Table

PRE TEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13,00	1	5,6	11,1
	14,00	2	11,1	33,3
	22,00	1	5,6	44,4
	23,00	4	22,2	88,9
	24,00	1	5,6	100,0
	Total	9	50,0	100,0
Total	18	100,0		

POST TEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27,00	2	11,1	22,2
	28,00	1	5,6	33,3
	32,00	5	27,8	88,9
	33,00	1	5,6	100,0
	Total	9	50,0	100,0
Total	18	100,0		

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	19,8889	9	4,70225	1,56742
	POST TEST	30,5556	9	2,45515	,81838

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	9	,991	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	10,66667	2,29129	,76376	12,42791	8,90543	-13,966	8	,000

LAMPIRAN 8

- **Dokumentasi**

Media Permainan dari Pemanfaatan Barang Bekas



Maze Aquarium



Tabung Geometri



Menara Piramida

Pengukuran Awal Kecerdasan *Visual Spasial*



Threatment





Pengukuran Akhir Kecerdasan *Visual Spasial*



LAMPIRAN 9

- **Modul Media Permainan dari
Pemanfaatan Barang Bekas**

1. Media Maze Aquarium

Alat & bahan yang diperlukan:

- 1) Kardus
- 2) Sedotan
- 3) Cat dan kuas
- 4) Pensil
- 5) Penggaris
- 6) Gunting dan cutter
- 7) Lem UHU/FOX
- 8) Solasi

Cara membuat Maze Aquarium:

- 1) Buat kardus menjadi pola aquarium.
- 2) Gambar pola maze pada kardus dengan pensil menggunakan bantuan penggaris, kemudian lubangi dengan cutter.
- 3) Cat semua permukaan kardus (depan & belakang) untuk memperindah dan menarik.
- 4) Buat 6 bentuk ikan dari kardus, kemudian cat dengan warna yang berbeda (1 merah, 1 orange, 1 hijau, 1 kuning, 1 biru dan 1 ungu) dan lapiasi dengan solusi.
- 5) Pasang dan tempel dengan lem UHU bentuk ikan yang sewarna dan sedotan di dalam pola maze.

Prosedur bermain:

- 1) Guru dan peneliti menata ruang kelas terlebih dahulu sebagai tempat penelitian dengan posisi duduk setengah lingkaran.
- 2) Guru mengenalkan Maze Aquarium yang akan dimainkan. Anak diminta menempatkan posisi ikan yang acak ke tempat yang sesuai warna, sambil menyebutkan/ membedakan warna dan arah jalannya.
- 3) Guru mengajak anak untuk bermain Maze Aquarium bersama-sama dan secara bergantian.

- 4) Guru melakukan pengamatan kepada anak yang sedang bermain Maze Aquarium.

2. Media Tabung Geometri

Alat dan bahan yang diperlukan:

- 1) Kardus
- 2) Steroform
- 3) Plastik/kertas bungkus
- 4) Cat dan kuas
- 5) Pensil
- 6) Penggaris
- 7) Gunting dan cutter
- 8) Lem UHU/FOX
- 9) Solasi

Cara membuat Tabung Geometri:

- 1) Buat kardus menjadi bentuk 2 lingkaran dan 1 persegi panjang yang sudah diukur dengan penggaris.
- 2) Tempel plastik/kertas bungkus pada 2 kardus lingkaran dengan lem.
- 3) Gambar bentuk geometri (lingkaran, oval, persegi, persegi panjang, trapesium, jajar genjang dan segitiga) dengan pensil di masing-masing kardusnya, kemudian lubangi dengan cutter.
- 4) Cat semua permukaan kardus persegi panjang untuk memperindah & menarik.
- 5) Buat bentuk geometri (lingkaran, oval, persegi, persegi panjang, trapesium, jajar genjang, dan segitiga) dari steroform.
- 6) Cat semua permukaan steroform untuk memperindah & menarik, kemudian lapiasi dengan solusi.
- 7) Gambar bentuk segi enam pada 2 kardus lingkaran, salah satu garis di lubangi dengan cutter.
- 8) Tempel kardus persegi panjang di kardus lingkaran agar menjadi bentuk tabung, dan buat 1 kardus persegi panjang yang dimasukkan ke lubang sebagai pintu tabung geometri.

Prosedur bermain:

- 1) Guru dan peneliti menata ruang kelas terlebih dahulu sebagai tempat penelitian dengan posisi duduk setengah lingkaran.
- 2) Guru mengenalkan Tabung Geometri yang akan dimainkan. Anak diminta memasukkan bentuk geometri ke lubang yang sesuai bentuk, sambil menyebutkan/ membedakan bentuk-bentuk geometri.
- 3) Guru mengajak anak untuk bermain Tabung Geometri bersama-sama dan secara bergantian.
- 4) Guru melakukan pengamatan kepada anak yang sedang bermain Tabung Geometri.

3. Media Menara Piramida

Alat & bahan yang diperlukan:

- 1) Kardus
- 2) Steroform
- 3) Sedotan
- 4) Kertas kado
- 5) Cat dan kuas
- 6) Spidol
- 7) Penggaris
- 8) Gunting dan cutter
- 9) Lem UHU/FOX
- 10) Solasi

Cara membuat Menara Piramida:

- 1) Buat kardus menjadi bentuk persegi sebagai alas menara piramida dengan spidol menggunakan bantuan penggaris.
- 2) Tempelkan sedotan di alas menara piramida dengan solusi, kemudian lapiasi alas tersebut dengan kertas kado.

- 3) Buat bentuk persegi sebanyak 10 dari sterofoam dengan ukuran yang berbeda (besar-kecil) dengan spidol menggunakan bantuan penggaris, kemudian potong dengan cutter.
- 4) Tempel dan cat permukaan sterofoam bentuk persegi dengan warna yang berbeda (berurutan dari besar-kecil).

Prosedur bermain:

- 1) Guru dan peneliti menata ruang kelas terlebih dahulu sebagai tempat penelitian dengan posisi duduk setengah lingkaran.
- 2) Guru mengenalkan Menara Piramida yang akan dimainkan. Anak diminta menyusun beberapa bentuk persegi yang berbeda ukuran tersebut menjadi sebuah menara tinggi.
- 3) Guru mengajak anak untuk bermain Menara Piramida bersama-sama dan secara bergantian.
- 4) Guru melakukan pengamatan kepada anak yang sedang bermain Menara Piramida.

LAMPIRAN 10

- **Lembar Bimbingan**

IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama Lengkap : KHOLISAH
2. Tempat/Tgl Lahir : MAGELANG, 10 FEBRUARI 1995
3. NPM : 13.0304.0027
4. Program Studi : PG-PAUD
5. Alamat Rumah : POTROBANGSAN IV RT 09 RW 05
6. Alamat Kos :
7. No. Telp / HP : 0813 9052 5233
8. Email : kholisahicha1995@gmail.com
9. Judul Skripsi : PENGARUH PEMANFAATAN
BARANG BEKAS TERHADAP
KECERDASAN VISUAL SPASIAL
10. Pembimbing I : Drs. SUBIYANTO, M.Pd
- Pembimbing II : NUR RAHMAH, S.Pd.



Magelang, 02 Agustus 2018
Ka. Prodi


Khusnul Laely, S.Pd., M.Pd
NIDN, 138606115

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
9.	13/12	Bab 2	tambahan teori up Bab 2	
10.	3/2018 1/1	Bab 2 & 3	Acc + penelitian	
11.	10/2018 2/2	Revisi 4-5	- Sesuaikan sistematika tabel nya - perubahan & perdetail thz Visual speaker	
12.	12/2018 02	Bab 4	ACC	
13.	12/2018 02	Bab 5	ACC	

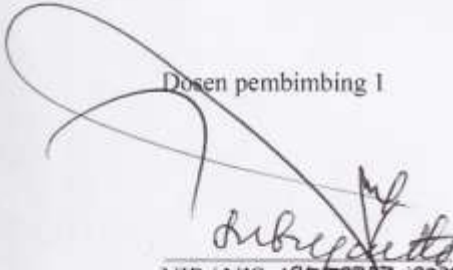
REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan catatan hasil bimbingan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : Kholisah
NPM : 13.0304.0027

Dinyatakan siap dan direkomendasikan untuk mendaftar / mengikuti ujian skripsi dengan mengikuti prosedur yang berlaku.

Dosen pembimbing 1


NIP / NIS. 19570807198303
1002

Magelang, 12 Februari 2018

Dosen pembimbing 2


NIP / NIS. 118306075

