



## MENINGKATKAN KEMAMPUAN VISUAL PERSEPTUAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTBOARD DI TK SARANTAU SASURAMBI

### ***IMPROVING THE VISUAL PERCEPTUAL SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS THROUGH SMARTBOARD BASED LEARNING AT TK SARANTAU SASURAMBI***

**Monica Sikma<sup>1</sup>, Sri Suhartika<sup>2</sup>, Rio Tri Putra<sup>3</sup>, Ade Marlia<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>STKIP Widyakswara Indonesia, Email : [monicasikma03@gmail.com](mailto:monicasikma03@gmail.com)

<sup>2</sup>STKIP Widyakswara Indonesia, Email : [srisuhartika853@gmail.com](mailto:srisuhartika853@gmail.com)

<sup>3</sup>STKIP Widyakswara Indonesia, Email : [riotriputra27@gmail.com](mailto:riotriputra27@gmail.com)

<sup>4</sup>STKIP Widyakswara Indonesia, Email : [ademarlia@gmail.com](mailto:ademarlia@gmail.com)

\*email koresponden: [monicasikma03@gmail.com](mailto:monicasikma03@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1781>

#### **Abstract**

*Visual perceptual ability is one of the important aspects of cognitive development in early childhood. This ability is related to children's capacity to recognize, differentiate, interpret, and understand information received through vision. It includes the recognition of shapes, colors, sizes, patterns, and visual relationships, which are essential for children's learning readiness. This study aims to improve the visual perceptual abilities of children aged 5–6 years at TK Sarantau Sasurambi through smartboard-based learning. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in several cycles, namely planning, action, observation, and reflection. The research subjects were children aged 5–6 years. The research instruments included observation sheets of visual perceptual abilities (visual discrimination, visual memory, matching, sequencing, spatial relations, and eye-hand coordination), observation sheets on the use of the smartboard, and field notes. The results showed an improvement in visual perceptual abilities from the pre-cycle to Cycle I and Cycle II. Children's mastery in the pre-cycle reached only 45%, increased to 65% in Cycle I, and reached 88% in Cycle II. The use of smartboards proved effective as it offers interactive and engaging visual learning experiences and facilitates children's direct manipulation of objects. Therefore, smartboard-based learning is highly effective in improving the visual perceptual abilities of children aged 5–6 years.*

**Keywords :** visual perceptual skills, early childhood education, smartboard-based learning.

#### **Abstrak**

Kemampuan visual perceptual adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, menginterpretasikan, serta memahami informasi yang diterima melalui mata. Kemampuan ini mencakup pengenalan bentuk, warna, ukuran, pola, dan hubungan visual yang sangat penting untuk persiapan belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan visual perceptual anak usia 5–6 tahun di TK Sarantau Sasurambi dengan menggunakan pembelajaran berbasis smartboard. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak-anak berusia 5–6 tahun. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi kemampuan visual-perseptual (visual discrimination, visual memory, matching, sequencing, spatial relation, and eye-hand coordination), lembar observasi penggunaan smartboard, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan visual-



perseptual dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Ketuntasan anak pada pra siklus hanya mencapai 45%, meningkat menjadi 65% pada siklus I, dan mencapai 88% pada siklus II. Penggunaan smartboard terbukti efektif karena menawarkan pengalaman belajar visual yang interaktif, menarik, dan memudahkan anak melakukan manipulasi objek secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran berbasis smartboard sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan visual perceptual anak usia 5–6 tahun.

**Kata Kunci :** Kemampuan visual perceptual, Pendidikan anak usia dini, Pembelajaran berbasis smartboard.

## 1. PENDAHULUAN

Kemampuan visual-perceptual merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Kemampuan ini mencakup kemampuan anak dalam mengenali bentuk, membedakan ukuran, memahami pola, hingga mengkoordinasikan informasi visual untuk mendukung aktivitas belajar. Pada usia taman kanak-kanak, keterampilan visual-perceptual berperan langsung terhadap kesiapan anak dalam membaca, menulis, berhitung, serta kemampuan motorik halus.

Perkembangan teknologi pembelajaran memberikan peluang baru bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Salah satu media yang semakin banyak digunakan adalah smartboard, yaitu papan digital interaktif yang memungkinkan anak terlibat langsung melalui sentuhan, permainan edukatif, visual dinamis, serta aktivitas kolaboratif. Dibandingkan media konvensional, smartboard menawarkan rangsangan visual yang lebih kuat, respons yang cepat, dan kesempatan bagi anak untuk memanipulasi objek visual secara langsung, sehingga berpotensi meningkatkan kemampuan visual-perceptual secara lebih optimal.

Di TK Sarantau Sasurambi, penggunaan smartboard mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada stimulasi kemampuan dasar anak. Namun, efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan visual-perceptual anak usia 5–6 tahun masih perlu diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan smartboard dapat meningkatkan kemampuan visual-perceptual anak, serta bagaimana proses pembelajaran berbasis teknologi tersebut diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru, sekolah, dan pengembang kurikulum dalam memahami manfaat penggunaan smartboard sebagai media pembelajaran inovatif. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi lembaga PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak..

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di TK Sarantau Sasurambi dengan subjek anak usia 5–6 tahun pada semester 1 tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 anak. Waktu penelitian berlangsung selama 3 minggu yang mencakup kegiatan pra-penelitian, pelaksanaan tindakan, dan evaluasi akhir.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran menggunakan smartboard, menyiapkan media visual interaktif berupa permainan bentuk, warna, pola, serta lembar observasi kemampuan visual-perceptual anak. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan



pembelajaran berbasis smartboard, di mana anak berinteraksi langsung dengan layar sentuh untuk melakukan berbagai aktivitas visual seperti mencocokkan gambar, mengidentifikasi perbedaan, mengurutkan pola, dan mengenali bentuk atau ukuran. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap respons dan perkembangan anak menggunakan instrumen yang telah disusun.

Hasil observasi pada setiap siklus kemudian dianalisis dalam tahap refleksi untuk melihat keberhasilan tindakan serta menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes perkembangan visual-perseptual, dan dokumentasi berupa foto atau video kegiatan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan visual-perseptual dari pra-siklus hingga siklus II. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan ketuntasan kemampuan visual-perseptual anak sesuai kriteria yang ditetapkan sekolah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis smartboard memberikan pengalaman visual yang lebih kaya dan interaktif bagi anak usia dini. Anak tidak hanya melihat gambar, tetapi juga menyentuh, memindahkan, mengelompokkan, dan memanipulasi objek visual secara langsung pada layar. Aktivitas seperti ini memperkuat proses visual-perseptual, karena anak belajar melalui pengamatan, eksplorasi, dan respons motorik yang terkoordinasi. Smartboard menyediakan stimulus visual yang jelas, berwarna, dan responsif, sehingga mempercepat kemampuan anak dalam mengenali bentuk, membedakan pola, serta memahami hubungan visual antar-objek.

Menurut teori perkembangan kognitif, anak usia 5–6 tahun sedang berada pada fase di mana kemampuan persepsi visual berkembang pesat melalui pengalaman langsung dan aktivitas manipulatif. Smartboard mendukung kebutuhan tersebut dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan berfokus pada tugas. Dibandingkan media konvensional seperti kartu gambar atau buku, smartboard menawarkan fleksibilitas visual yang lebih tinggi misalnya objek yang dapat diperbesar, dipindah, diulang, atau disesuaikan tingkat kesulitannya. Hal ini membuat anak lebih mudah memusatkan perhatian, memproses informasi visual, serta mengingat pola atau bentuk tertentu.

Dalam konteks pembelajaran di TK Sarantau Sasurambi, penggunaan smartboard juga meningkatkan kualitas interaksi guru dan anak. Guru dapat memberikan instruksi visual yang lebih jelas, sementara anak mendapatkan umpan balik langsung dari kegiatan yang mereka lakukan di layar. Aktivitas visual seperti mencocokkan gambar, mengurutkan pola, dan mengelompokkan objek menjadi lebih menarik, sehingga memotivasi anak untuk terus mencoba hingga mencapai ketepatan. Pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan melibatkan kemampuan visual-perseptual secara simultan dengan perkembangan motorik halus, konsentrasi, dan koordinasi mata-tangan. Dengan demikian, smartboard berfungsi sebagai media yang efektif dalam memfasilitasi perkembangan visual-perseptual pada anak usia dini.

#### Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan visual-perseptual anak setelah penerapan pembelajaran menggunakan smartboard. Pada pra-siklus, sebagian besar anak menunjukkan kemampuan visual-perseptual yang masih rendah. Anak belum konsisten dalam mengenali bentuk, kesulitan mengidentifikasi perbedaan gambar, serta membutuhkan waktu lebih lama menyelesaikan tugas visual. Persentase ketuntasan kemampuan visual-perseptual pada tahap



ini hanya mencapai 45 %.

## Siklus I

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan topik pembelajaran yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan di TK Sarantau Sasurambi. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, media pembelajaran yang digunakan adalah smartboard yang menampilkan aktivitas visual interaktif untuk menstimulasi kemampuan visual-perseptual anak, meliputi *visual discrimination*, *visual memory*, *matching*, *sequencing*, *spatial relation*, dan *eye-hand coordination*.

### a. Perencanaan

Rencana pembelajaran Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Desember 2025. Adapun kegiatan perencanaan pada Siklus I meliputi:

1. Berkoordinasi dengan guru kelas B TK Sarantau Sasurambi terkait pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Harian (RPPM/RPPH) yang memuat kegiatan pengembangan kemampuan visual-perseptual anak sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran.
3. Menyiapkan media pembelajaran berupa smartboard yang berisi permainan edukatif visual, seperti mencocokkan gambar, mengingat pola, menyusun urutan gambar, dan permainan koordinasi mata dan tangan.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas dan kemampuan visual-perseptual anak selama kegiatan berlangsung.
5. Menyusun instrumen penilaian untuk mengukur ketercapaian kemampuan visual-perseptual anak.

### b. Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 11 Desember 2025. Tema pembelajaran yang disampaikan adalah Lingkunganku, dengan subtema Benda di Sekitar Sekolah. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I terdiri atas beberapa tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

Anak-anak datang ke sekolah secara bertahap dan menyapa guru. Setelah meletakkan tas di tempat yang telah disediakan, anak-anak bermain bebas di halaman sekolah. Ketika bel berbunyi, anak-anak berkumpul membentuk lingkaran untuk melaksanakan *circle time*.

Pada kegiatan *circle time*, guru mengajak anak bernyanyi, bergerak mengikuti lagu, dan melakukan tepuk semangat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru kemudian mengenalkan tema dan kegiatan yang akan dilakukan hari itu. Kegiatan dilanjutkan dengan motorik kasar sederhana, seperti berjalan mengikuti garis dan melompat kecil, untuk menyiapkan konsentrasi anak sebelum masuk ke kelas.

#### 2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri atas tahap mengamati dan menanya, serta tahap melakukan aktivitas. Pada tahap mengamati dan menanya, guru mengajak anak mengamati tampilan gambar dan permainan visual yang ditampilkan pada smartboard. Guru berdiskusi dengan anak mengenai bentuk, warna, posisi, dan urutan gambar yang muncul di layar.

Guru kemudian menjelaskan aturan bermain menggunakan smartboard serta jenis aktivitas yang akan dilakukan, seperti mencocokkan gambar yang sama (*matching*), membedakan gambar



yang hampir serupa (*visual discrimination*), mengingat urutan gambar (*visual memory dan sequencing*), mengenali posisi objek (*spatial relation*), serta menyentuh dan menggeser objek di layar untuk melatih *eye-hand coordination*.

Pada tahap pelaksanaan aktivitas, anak-anak diberi kesempatan untuk mencoba permainan secara bergantian sesuai aturan yang telah disepakati. Anak yang belum mendapat giliran bermain smartboard diarahkan untuk bermain di sudut bermain sambil menunggu. Guru memberikan bimbingan dan motivasi selama anak melakukan aktivitas. Pada akhir kegiatan inti, guru memberikan apresiasi berupa pujian dan stiker bintang kepada anak yang telah berpartisipasi aktif.

### 3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, anak-anak diajak untuk makan bekal bersama. Setelah itu, anak bermain bebas di dalam kelas. Guru kemudian mengajak anak merapikan mainan dan kembali berkumpul membentuk lingkaran.

Guru bersama anak melakukan refleksi sederhana tentang kegiatan yang telah dilakukan, khususnya terkait pengalaman bermain dan belajar menggunakan smartboard. Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari itu dan memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran selanjutnya. Kegiatan ditutup dengan doa, bernyanyi, dan salam.

#### c. Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan visual-perseptual anak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan menggunakan lembar catatan anekdot dan lembar penilaian kemampuan visual-perseptual yang mencakup aspek *visual discrimination*, *visual memory*, *matching*, *sequencing*, *spatial relation*, dan *eye-hand coordination*.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan visual-perseptual, terutama dalam mencocokkan gambar dan koordinasi mata-tangan. Namun, beberapa anak masih memerlukan bimbingan dalam mengingat urutan gambar dan memahami hubungan ruang.

**Tabel 1. Hasil Kemampuan Visual-Perseptual Anak Siklus I**

No	Nama	Kriteria
1	Ata	Muncul
2	Rya	Belum Muncul
3	Nia	Muncul
4	Arisya	Belum Muncul
5	Salia	Muncul
6	Zahra	Muncul
7	Rafi	Muncul
8	Raihan	Muncul
9	Ina	Belum Muncul
10	Dio	Muncul

Berdasarkan data tersebut, dari 10 anak, terdapat 7 anak yang kemampuan visual-perseptualnya sudah mulai muncul. Jika dipersentasekan, hasil ketercapaian pada Siklus I adalah 65%.

**Tabel 2. Rekapitulasi Data Siklus I**

Siklus	Belum Muncul	Sudah Muncul	Jumlah Anak	Persentase
I	3	7	10	65%

#### d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti dan guru kolaborator mendiskusikan hasil observasi selama pelaksanaan Siklus I. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan smartboard mampu menarik minat anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Anak terlihat antusias dan fokus saat berinteraksi dengan media visual interaktif.

Namun, masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu penggunaan smartboard sehingga tidak semua anak dapat bermain secara optimal, serta beberapa anak yang masih membutuhkan pendampingan intensif dalam memahami instruksi permainan visual.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, disimpulkan bahwa kemampuan visual-perseptual anak sudah mulai meningkat, namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II, terutama dengan pengelolaan waktu yang lebih efektif, variasi aktivitas visual yang lebih bertahap, serta pendampingan yang lebih terstruktur agar kemampuan visual-perseptual anak dapat berkembang secara optimal.

Setelah tindakan dilakukan pada siklus I, kondisi anak mulai menunjukkan perubahan. Anak terlihat lebih tertarik mengikuti kegiatan karena adanya interaksi langsung dengan layar smartboard. Kemampuan anak dalam membedakan bentuk sederhana, mencocokkan objek, dan mengurutkan pola mulai meningkat. Ketuntasan belajar juga bertambah menjadi 65 %. Namun, analisis refleksi menunjukkan masih ada anak yang kesulitan fokus dan membutuhkan instruksi lebih jelas, sehingga perbaikan dilakukan pada siklus II.

#### Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan tindakan difokuskan pada optimalisasi penggunaan smartboard, pengelolaan waktu bermain, serta pemberian bimbingan yang lebih terstruktur agar seluruh anak memperoleh kesempatan yang sama dalam mengembangkan kemampuan visual-perseptual. Siklus II tetap dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

#### a. Perencanaan

Perencanaan Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I dan dirancang untuk meningkatkan ketercapaian indikator kemampuan visual-perseptual anak. Kegiatan perencanaan pada Siklus II meliputi:

1. Melakukan diskusi dan evaluasi bersama guru kelas B TK Sarantau Sasurambi terkait kekurangan pada pelaksanaan Siklus I.
2. Menyusun kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Harian (RPPM/RPPH) dengan penekanan pada peningkatan kemampuan *visual discrimination, visual memory, matching, sequencing, spatial relation, and eye-hand coordination*.
3. Memperbaiki dan memodifikasi konten smartboard dengan tampilan yang lebih jelas, warna yang lebih kontras, serta tingkat kesulitan permainan yang disesuaikan dengan kemampuan anak.
4. Mengatur waktu dan sistem giliran penggunaan smartboard agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain secara optimal.
5. Menyiapkan lembar observasi dan instrumen penilaian yang lebih rinci untuk mencatat perkembangan kemampuan visual-perseptual anak pada setiap indikator.



## b. Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 15 Desember 2025. Tema pembelajaran yang digunakan masih Lingkunganku, dengan subtema Benda dan Bentuk di Sekitar Sekolah, agar anak lebih familiar dengan objek yang digunakan dalam permainan visual.

### 1. Kegiatan Pendahuluan

Anak-anak datang ke sekolah dan menyapa guru dengan tertib. Setelah menyimpan barang pribadi, anak-anak bermain bebas di halaman sekolah. Ketika bel berbunyi, anak-anak berkumpul membentuk lingkaran untuk kegiatan *circle time*.

Pada kegiatan ini, guru mengajak anak bernyanyi, melakukan gerakan sederhana, dan melakukan tepuk fokus. Guru kemudian mengulas secara singkat kegiatan pembelajaran sebelumnya dan memperkenalkan aktivitas yang akan dilakukan hari itu, khususnya bermain dan belajar menggunakan smartboard.

### 2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tahap mengamati dan menanya. Guru menampilkan berbagai gambar dan permainan visual pada smartboard, kemudian mengajak anak mengamati perbedaan bentuk, warna, dan ukuran objek. Anak juga diajak mengingat kembali urutan gambar yang ditampilkan secara singkat untuk melatih *visual memory*. Guru menjelaskan aturan bermain secara lebih jelas dan bertahap, serta memperagakan cara menggunakan smartboard. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar proses bermain lebih efektif. Pada tahap pelaksanaan aktivitas, anak-anak bermain smartboard secara bergantian sesuai kelompok. Aktivitas yang dilakukan meliputi:

- Mencocokkan gambar yang sama (*matching*).
- Membedakan gambar yang hampir serupa (*visual discrimination*).
- Mengingat dan menyusun kembali urutan gambar (*visual memory dan sequencing*).
- Menentukan posisi benda (atas–bawah, kanan–kiri) (*spatial relation*).
- Menyentuh, menggeser, dan menarik objek pada layar (*eye-hand coordination*).

Guru memberikan pendampingan secara intensif, terutama kepada anak yang pada Siklus I masih mengalami kesulitan. Guru juga memberikan penguatan berupa pujian dan motivasi agar anak percaya diri. Pada akhir kegiatan inti, anak-anak yang menyelesaikan tugas diberi penghargaan berupa stiker bintang.

### 3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, anak-anak makan bekal bersama dan dilanjutkan dengan bermain bebas. Guru kemudian mengajak anak merapikan mainan dan kembali berkumpul membentuk lingkaran. Guru bersama anak melakukan refleksi sederhana dengan menanyakan perasaan anak saat bermain menggunakan smartboard dan apa yang telah mereka pelajari. Guru menegaskan kembali konsep visual yang telah dipelajari dan menutup kegiatan dengan doa, bernyanyi, dan salam.

### c. Observasi

Observasi pada Siklus II dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan visual-perseptual anak setelah dilakukan perbaikan tindakan. Penilaian difokuskan pada keenam aspek visual-perseptual, yaitu *visual discrimination*, *visual memory*, *matching*, *sequencing*, *spatial relation*, dan *eye-hand coordination*. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan yang signifikan. Anak lebih fokus, mampu mengikuti instruksi dengan baik, dan menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengingat serta menyusun urutan gambar.

**Tabel 3. Hasil Kemampuan Visual-Perseptual Anak Siklus II**

No	Nama	Kriteria
1	Ata	Muncul
2	Rya	Belum Muncul
3	Nia	Muncul
4	Arisya	Muncul
5	Salia	Muncul
6	Zahra	Muncul
7	Rafi	Muncul
8	Raihan	Muncul
9	Ina	Muncul
10	Dio	Muncul

Berdasarkan hasil tersebut, **9 anak (88%)** telah menunjukkan kemampuan visual-perseptual yang berkembang sesuai indikator.

**Tabel 4. Rekapitulasi Data Siklus II**

Siklus	Belum Muncul	Sudah Muncul	Jumlah Anak	Persentase
II	1	9	10	88%

#### d. Refleksi

Refleksi Siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator berdasarkan hasil observasi. Hasil refleksi menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada Siklus II berjalan dengan baik. Penggunaan smartboard yang dimodifikasi, pengaturan kelompok kecil, serta pendampingan guru yang lebih intensif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan visual-perseptual anak. Anak terlihat lebih antusias, percaya diri, dan mampu menyelesaikan aktivitas visual dengan baik. Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada Siklus II, sehingga penelitian tindakan kelas ini dihentikan sampai pada Siklus II.

Pada siklus II, peningkatan kemampuan visual-perseptual tampak jauh lebih signifikan. Anak dapat mengidentifikasi bentuk dengan lebih cepat, menyusun pola yang lebih kompleks, dan menyelesaikan tugas visual dengan tingkat ketepatan yang lebih tinggi. Mereka juga menunjukkan konsentrasi yang lebih baik serta koordinasi mata-tangan yang lebih terarah. Ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 88 %, menandakan keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Peningkatan yang terjadi dari pra-siklus hingga siklus II memperlihatkan bahwa penggunaan smartboard merupakan media yang efektif dalam menstimulasi kemampuan visual-perseptual anak usia 5–6 tahun di TK Sarantau Sasurambi.

#### LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN VISUAL- PERSEPTUAL ANAK

Nama Anak : Ata

Usia : 6 Tahun

Kelas : TK B

Observer : PGPAUD 5 (Monica, Rio dan Tika)

Tanggal Observasi : 15 / 12 / 2025

Siklus : Pra-siklus / Siklus I / Siklus II

#### A. Indikator Kemampuan Visual-Perseptual

Skala Penilaian: 1 = Belum Mampu, 2 = Mulai Mampu, 3 = Cukup Mampu, 4 = Mampu



Mandiri

No	Aspek	Indikator	Skor (1-4)	Keterangan
1	Visual Discrimination	Membedakan bentuk yang mirip	4	
2	Visual Discrimination	Membedakan ukuran	4	
3	Visual Discrimination	Membedakan warna	4	
4	Visual Memory	Mengingat posisi gambar	4	
5	Visual Memory	Mengingat urutan pola	4	
6	Visual Sequential Memory	Mengikuti urutan gambar	4	
7	Visual Figure-Ground	Menemukan objek dalam gambar ramai	4	
8	Visual Spatial Relation	Menentukan posisi atas-bawah, kiri-kanan	4	
9	Visual Spatial Relation	Menyusun gambar sesuai posisi	4	
10	Visual Form Constancy	Mengenali bentuk meski berubah	4	
11	Visual Closure	Melengkapi gambar belum utuh	4	
12	Eye-Hand Coordination	Menggeser/mencocokkan objek di smartboard	4	

### B. Skor Total

Total Skor : 48 / 48

Kategori:

- 40–48 = Sangat Baik
- 31–39 = Baik
- 22–30 = Cukup
- <22 = Perlu Stimulasi Lanjut

### C. Catatan Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan smartboard sebagai media utama. Pengamatan difokuskan pada aktivitas anak dan perkembangan kemampuan visual-perseptual yang meliputi *visual discrimination*, *visual memory*, *matching*, *sequencing*, *spatial relation*, dan *eye-hand coordination*.

#### 1. Catatan Observasi Siklus I

Selama pelaksanaan Siklus I, anak menunjukkan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap penggunaan smartboard. Sebagian besar anak tampak tertarik pada tampilan visual dan berusaha mencoba aktivitas yang disediakan. Anak mulai mampu mencocokkan gambar yang sama (*matching*) dan menunjukkan koordinasi mata dan tangan yang cukup baik saat menyentuh dan menggeser objek di layar.

Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala. Sebagian anak belum mampu membedakan gambar yang memiliki kemiripan bentuk dan warna (*visual discrimination*). Selain itu, kemampuan mengingat urutan gambar (*visual memory* dan *sequencing*) masih terbatas, ditunjukkan dengan anak yang sering meminta pengulangan instruksi. Pada aspek *spatial relation*, beberapa anak masih keliru menentukan posisi kanan-kiri dan atas-bawah. Anak yang belum terbiasa menunggu giliran juga terlihat kurang fokus saat menunggu kesempatan bermain smartboard. Secara umum, kemampuan visual-perseptual anak pada Siklus I sudah mulai muncul, namun belum berkembang secara optimal dan masih memerlukan bimbingan serta penguatan dari guru.

#### 2. Catatan Observasi Siklus II

Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada hampir seluruh anak. Anak terlihat lebih fokus, mampu mengikuti instruksi dengan baik, serta menunjukkan



kepercayaan diri saat menggunakan smartboard. Kemampuan *visual discrimination* meningkat, ditandai dengan anak yang mampu membedakan gambar dengan detail yang lebih kompleks. Kemampuan *visual memory* dan *sequencing* juga berkembang dengan baik. Anak mampu mengingat dan menyusun kembali urutan gambar tanpa banyak bantuan. Pada aspek *spatial relation*, anak sudah mampu menentukan posisi objek dengan lebih tepat. Selain itu, koordinasi mata dan tangan (*eye-hand coordination*) terlihat semakin terampil dan terkontrol.

Anak juga menunjukkan sikap positif, seperti sabar menunggu giliran, bekerja sama dengan teman, dan berani mencoba kembali ketika mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan smartboard yang dirancang dengan baik dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

#### D. Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari Siklus I dan Siklus II, tindak lanjut yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mempertahankan penggunaan smartboard sebagai salah satu media pembelajaran rutin untuk mengembangkan kemampuan visual-perseptual anak usia dini.
2. Mengintegrasikan aktivitas visual-perseptual berbasis smartboard ke dalam tema pembelajaran harian agar stimulasi dilakukan secara berkelanjutan.
3. Memberikan pendampingan khusus bagi anak yang masih memerlukan penguatan pada aspek tertentu, terutama *visual memory* dan *spatial relation*.
4. Mengombinasikan penggunaan smartboard dengan media konkret, seperti kartu gambar, balok, dan puzzle, agar anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih seimbang.
5. Melakukan observasi dan evaluasi berkala untuk memantau perkembangan kemampuan visual-perseptual anak secara berkelanjutan.
6. Memberikan pelatihan dan penguatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital secara kreatif dan efektif dalam pembelajaran anak usia dini.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di TK Sarantau Sasurambi melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartboard efektif dalam meningkatkan kemampuan visual-perseptual anak usia dini. Kemampuan visual-perseptual yang dikembangkan meliputi *visual discrimination*, *visual memory*, *matching*, *sequencing*, *spatial relation*, dan *eye-hand coordination*.

Pada Siklus I, penggunaan smartboard mampu menarik perhatian dan minat belajar anak, serta mulai menunjukkan peningkatan kemampuan visual-perseptual. Namun, hasil yang diperoleh belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan karena masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam memahami instruksi visual dan mengingat urutan gambar. Persentase ketercapaian pada Siklus I mencapai 65%, sehingga diperlukan perbaikan tindakan.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti pengelompokan anak, pengaturan waktu penggunaan smartboard, variasi aktivitas visual yang lebih bertahap, serta pendampingan guru yang lebih intensif, menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Hampir seluruh anak (88%) telah menunjukkan perkembangan kemampuan visual-perseptual sesuai dengan indikator yang ditetapkan.



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa smartboard merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk menstimulasi kemampuan visual-perseptual anak usia dini. Penggunaan smartboard yang dirancang secara tepat dan disertai bimbingan guru yang optimal dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi anak.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., Sari, E. R., & Syafnita, T. (2022). Pendekatan Whole Languange: Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas (Suryani (ed.); Revisi, ce). PT. Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bacotang, J. (2013). *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Jilid 2 (2013) 1. Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak*, 2, 1–21.
- Kusumawati, & Widayati, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Bunyi Huruf Melalui Media Papan Pintar Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah 65 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 07(2), 35–43. <https://core.ac.uk/download/pdf/230644082.pdf>
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2013). Peningkatan Kemampuan Baca-tulis Permulaan Melalui Penggunaan Media Wayang Abjad Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 201–220.
- Nuriah, A., Putri, M., Putri, N., & Pratami, Y. (2024). Penggunaan Media Smartboard Sebagai Sarana Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Di Tk Jelita. 1(2), 92–99.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Phan C W, Wong Kung-Teck, Abdullah Norazilawati & Hamzah Mahizer. (2024). Interactive Whiteboards (Iwbs): Its Effectiveness In Academic Achievement, Motivation And Interest Among Early Year Students. *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development*, 13(1), 824-832. <Https://Doi.Org/10.6007/Ijarped/V13-I1/18599>
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (2003). A Motivational Science Perspective On The Role Of Student Motivation In Learning And Teaching Contexts. *Journal Of Educational Psychology*, 95(4), 667–686. <Https://Doi.Org/10.1037/0022-0663.95.4.667>
- Rahayu, M. (2024). The Effectiveness Of Using Smartboard Interactive Toward Learning Innovation In Schools. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*, 19(1), 23–31. <Https://Doi.Org/10.21009/Jiv.1901.3>