

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal dalam pertumbuhan dan perkembangan yang sangat mendasar serta penting, oleh karena itu periode ini dinamakan periode keemasan. Periode keemasan anak usia dini adalah masa dimana semua potensi yang dimiliki anak berkembang dengan cepat karena di periode ini terdapat masa eksplorasi, masa imitasi, masa kepekaan, masa bermain pada masa keemasan anak usia dini (Suryana, 2014: 5-10). Periode ini tidak dapat terulang kembali di masa-masa berikutnya oleh sebab itu di periode ini anak harus diberi stimulus yang dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Periode emas ini berada dalam rentang usia 0-6 tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 BAB II Pasal 4 tentang Lingkup, Fungsi dan Tujuan yakni suatu upaya pembinaan untuk anak usia 0-6 tahun dengan tujuan untuk membantu memfasilitasi masa perkembangan dan pertumbuhan untuk anak di masa depannya secara menyeluruh. Penyelenggaraan PAUD jalur formal meliputi Taman Kanak-Kanak (TK) yang menyelenggarakan program untuk anak usia 4 sampai 6 tahun secara terstruktur. Tujuan diselenggarakannya Taman Kanak-Kanak yaitu untuk mengarahkan perkembangan sikap, pengetahuan, kreativitas, keterampilan serta kecerdasan majemuk (*multiple intellegences*) yang sangat diperlukan untuk anak guna menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Setiap anak memiliki potensi yang berbeda, namun setiap anak berhak mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Termasuk kecerdasan, karena setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan bersifat majemuk yang tentunya setiap individu memiliki satu ataupun lebih kecerdasan yang menonjol (Gardner, 2013: 24).

Sembilan kecerdasan yang bersifat majemuk yaitu kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan jasmani-kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalistik dan kecerdasan eksistensial. Kecerdasan jamak meliputi kecerdasan spiritual, kecerdasan musikal, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik dan kecerdasan logika-matematika (Harmonis dkk., dalam Adhimah, 2022). Kecerdasan ini merupakan kemampuan yang dimiliki setiap individu dalam mencari solusi guna menyelesaikan masalah dan memecahkan permasalahan itu sendiri menurut (Ayu dkk., dalam Sefrina, 2014). Semua kecerdasan majemuk tersebut perlu dikembangkan secara optimal dan maksimal sesuai dengan potensi atau bakat yang dimiliki oleh setiap anak. Salah satunya yaitu kecerdasan visual spasial yang merupakan salah satu bentuk dari kecerdasan majemuk yang perlu distimulasi untuk anak.

Kecerdasan visual spasial merupakan suatu kemampuan untuk melihat serta mengamati visual (gambar) dan spasial (ruang) secara tepat melibatkan kesadaran akan warna, bentuk, garis, ruang, ukuran serta semua unsur-unsur tersebut. Awal mula kecerdasan visual spasial ini yaitu kecerdasan yang dipengaruhi oleh informasi yang di dapat. Informasi yang didapat pada anak berasal dari apa yang

mereka lihat, dengar dan sentuh karena sebelum anak melewati fase berbicaranya, anak akan melakukan pengamatan terlebih dahulu dengan cara melihat dan memegang suatu objek (Ayu dkk., dalam Surya, 2014). Proses inilah saraf visual dan peraba anak bekerja untuk memahani bentuk-bentuk tertentu. Seseorang yang mempunyai kemampuan visual spasial ini dapat menciptakan imajinasi dan mampu menyelesaikan permasalahan ruang. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kemampuan yang dimiliki seseorang berkaitan dengan keterampilan berfikir untuk memecahkan masalah serta menemukan jawabannya dalam bentuk visualisasi gambar.

Anak yang mempunyai kemampuan visual spasial yang berkembang baik akan bisa memahami konsep spasial, menangkap maksud bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua ataupun tiga dimensi. Adapun ciri-ciri kecerdasan visual spasial yang sudah baik yaitu dapat mengenali suatu lokasi atau jalan keluar, mampu berfikir menggunakan gambaran, mudah memahami suatu informasi menggunakan alat bantu visual seperti diagram, grafik, dll, lebih antusias pada kegiatan menggambar, melukis, ataupun membuat pola-pola, menyukai kegiatan menyusun dan membuat patung ataupun pola-pola tertentu, memiliki imajinasi yang cukup baik (Hikmayani dalam Gunawan, 2017). Kemampuan visual spasial dapat menunjang proses belajar anak di sekolah karena dengan kemampuan ini bisa membantu anak mengenal posisi benda, arah, jarak (Rosidah, 2014). Anak yang mempunyai kecerdasan visual spasial ini juga dapat menyelesaikan masalah ruang. Anak yang mempunyai kemampuan visual spasial juga mampu menjelaskan suatu kejadian secara rinci dan jelas yang dilihatnya. Dengan memiliki kemampuan ini anak juga dapat memecahkan suatu masalah, menemukan cara penyelesaiannya

serta mampu membangun sebuah imajinasi. Kemampuan ini akan mempunyai kepekaan terhadap warna, bentuk, garis, pola, ruang, keseimbangan. Anak yang mempunyai kemampuan visual spasial akan lebih tertarik bermain *puzzle* atau *leggo* (Tyas dkk., 2021).

Kemampuan visual spasial pada anak dapat ditingkatkan melalui berbagai cara salah satunya melakukan permainan dengan menggunakan media yang konstruktif dan kreatif. Pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar dan memberi pengaruh terhadap motivasi belajar anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial yaitu *puzzle*. Menurut penelitian Devi Ayu Anjani dan Siti Nurjanah tahun 2014, kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fath Desa Kebon Anom Gedangan Sidoarjo mengalami peningkatan terlihat dari hasil *t* sample yang membuktikan bahwa ada pengaruh terhadap perkembangan kemampuan visual spasial pada anak, hasil ini meningkat sesuai dengan 30 responden dari sebelumnya hanya 63,3% dan setelah melaksanakan penelitian menggunakan media *puzzle* menjadi 83,3% responden memiliki kemampuan visual spasial yang lebih baik.

Puzzle salah satu permainan yang memiliki berbagai macam jumlah kepingan serta bentuk desain beraneka ragam. Memainkan *puzzle* membutuhkan ketekunan dan ketelitian agar dapat merangkainya menjadi bentuk yang utuh. Manfaat bagi anak saat memainkan *puzzle* yaitu dapat meningkatkan kognitif anak karena disaat anak menyusun *puzzle* menjadi bentuk yang utuh maka anak berpikir untuk menyelesaikan kepingan per kepingan menjadi utuh sehingga anak belajar untuk mencoba memecahkan masalah tersebut, melatih kemampuan daya ingat serta

konsentrasi anak, meningkatkan motorik anak, serta anak akan mendapatkan pengetahuan baru melalui *puzzle* karena pada umumnya dunia anak adalah bermain sehingga melalui permainan biasanya akan mendapat respon baik bagi anak sehingga dapat meningkatkan perkembanagan pada anak. Pengetahuan itu sendiri terkait tentang visual spasial yang dimiliki oleh anak sehingga anak mampu menuangkan bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi.

Anak yang terbiasa bermain *puzzle* akan lebih dapat berkreasi dan menginterpretasikan bangun ruang. Ketika anak bermain *puzzle*, baik yang berbentuk gambar atau blok-blok sebenarnya mereka tengah dilatih untuk memvisualisasikan sebuah objek yang utuh melalui sudut-sudut yang berbeda. Artinya, anak akan melatih daya ingatnya dalam melihat gambar, bentuk atau detail-detail tertentu agar dapat menjadi satu objek yang utuh. Selain mampu menstimulus kemampuan visual spasial pada anak, media *puzzle* juga dapat melatih kemampuan menangkap informasi serta untuk melatih kefokuskan atau ketelitian pada anak.

Bermain menggunakan *puzzle* merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak (Lilis dalam Suriyanti, 2021). Dengan bermain menggunakan *puzzle* diharapkan dapat menarik respon minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti berbagai kegiatan untuk dapat mengasah kemampuannya. *Puzzle* merupakan permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau mencocokkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan suatu permainan

dengan menggunakan media visual berbentuk kepingan-kepingan gambar yang dimainkan secara individu maupun kelompok dengan tujuan dapat meningkatkan kecerdasan serta menghibur anak.

Sekarang ini zaman sudah mulai berkembang pesat mulai dari teknologi maupun pengetahuannya, jadi sebagai pendidik maupun calon pendidik dituntut kritis dalam membuat gebrakan atau inovasi baru yang dapat mengembangkan kemampuan anak didik. Seperti kemampuan visual spasial yang merupakan bagian dari kecerdasan majemuk yang perlu distimulus. Meningkatkan kemampuan ini bisa melalui berbagai cara kegiatan maupun menggunakan berbagai media yang dapat menyalurkan materi dalam proses mengajar yang sesuai dengan perkembangan usia anak didik. Salah satu faktor indikator perkembangan kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun yaitu dapat melihat bangun geometri karena kemampuan ini berfokus pada indra penglihatan dan ketelitian dalam mengamati.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di salah satu Lembaga TK di Ngawi memperlihatkan kemampuan visual spasial pada anak belum optimal. Hal ini terlihat saat anak di kelompok B rata-rata masih kebingungan untuk menentukan arah, kurang memahami bentuk dan warna. Peneliti mengamati saat guru menjelaskan arah mata angin, kanan dan kiri, banyak anak yang belum mengerti dan masih kebingungan. Pada saat kegiatan bermain permainan balok geometri anak belum bisa menata kembali permainan sesuai dengan bentuknya. Pada kegiatan menggambar dan mewarnai anak belum sepenuhnya bisa membuat suatu objek sederhana.

Setelah melakukan observasi dan wawancara di TK Sidorejo 2 Ngawi di kelompok B usia 5-6 tahun, peneliti meneliti mengamati bahwa kemampuan visual spasial anak dikelompok B masih belum optimal berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan media yang digunakan untuk menstimulus kemampuan visual spasial anak hanya berpusat pada LKA dan hanya memiliki media *puzzle* berupa karton berukuran A5 yang berjumlah 8, media meronce, media bangun geometri, mainan miniature seperti truck, pemadam kebakaran, mobil, kapal, pesawat, media plastisin, media pasir dan media visual poster yang ditempel di dinding. Kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menstimulus kemampuan visual spasial anak kurang karena kegiatan yang dilakukan hanya menggambar serta mewarnai tanpa bantuan media yang dapat menumbuhkan respon baik anak untuk meningkatkan kemampuan visual spasialnya seperti saat melakukan kegiatan mewarnai dengan media LKA antusias anak kurang menonjol sehingga terlihat anak bosan dalam melakukan kegiatan tersebut.

Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih belum dapat menarik minat dan motivasi anak karena terbatasnya media di Lembaga TK tersebut sehingga media seperti *puzzle* jarang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Kurang mengoptimalkan proses pembelajaran di TK yang seharusnya bermain sambil belajar sehingga guru hanya berpacu pada LKA. Media yang tersedia di TK Sidorejo 2 terbatas terutama pada media yang mampu meningkatkan kemampuan visual spasial anak seperti *puzzle* karena di TK tersebut hanya memiliki media *puzzle* yang terbuat dari karton ukuran A5 yang sudah lama dan ada beberapa kepingan yang sudah hilang bahkan ada gambar yang sudah terkelupas sehingga anak merasa bosan dan jenuh untuk memainkannya. Dapat disimpulkan bahwa

eksistensi media *puzzle* guna menstimulus kemampuan visual spasial anak belum optimal.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait kecerdasan visual spasial pada kelompok B usia 5-6 tahun melalui kegiatan yang menyenangkan. Sesuai dengan dunia anak yakni bermain sambil belajar, maka peneliti ingin menstimulasi kemampuan visual spasial anak melalui media BUBOP (*Busy Book Puzzle*). Salah satu manfaat *puzzle* yaitu anak mendapatkan pengetahuan melalui *puzzle* yakni anak akan belajar banyak hal mulai dari warna, bentuk, ukuran dan lain sebagainya. Keterkaitan *puzzle* dengan kecerdasan visual spasial ialah bahwa anak dengan kecerdasan visual spasial menyukai jenis permainan yang berhubungan dengan rancang, bangun suatu objek seperti *puzzle/lego*. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media yang lebih *fresh* dan tentunya sesuai dengan kebutuhan pada lembaga TK tersebut untuk dapat meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak.

Peneliti mengembangkan media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) untuk mengajarkan warna, bentuk dan arah. BUBOP berbentuk buku yang terbuat dari karton yang dilapisi kain flannel yang bertemakan “Tempat Wisata di Ngawi” ini mengajak anak untuk melakukan aktivitas sederhana seperti belajar mengenal arah, warna, bentuk serta mengurutkan berdasarkan ukuran. Selain dapat meningkatkan kemampuan visual spasial anak, media BUBOP ini juga memiliki manfaat lain yaitu dapat melatih daya ingat anak, kreativitas, nalar serta menyusun kepingan-kepinga tersebut menjadi suatu bentuk keseluruhan yang mempunyai arti dan selanjutnya anak akan mendapatkan pengetahuan baru setelah bermain BUBOP (*Busy Book Puzzle*) tersebut. Saat merangkai *puzzle*, anak akan lebih waspada pada

bentuk dan akan berlatih bagaimana mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan gambar dibutuhkan. *Busy Book Puzzle* juga dapat meningkatkan kepekaan anak pada sesuatu yang mirip, seperti bagaimana warna merah atau garis hitam pada satu bentuk mempunyai ciri yang mirip yang terdapat pada potongan yang lain. Penggunaan media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) ini menjadikan kebaruan dan keunikan dari penelitian terdahulu sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan ini dengan judul “**Pengembangan Media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) menstimulus kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi?
2. Bagaimana respon anak usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi pada media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*)?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan produk yang dapat menstimulasi kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi.

2. Untuk mengetahui respon anak usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi pada produk yang dihasilkan.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa buku yang berukuran A4 yang terbuat dari karton dilapisi kain flannel dan kain cotton combed.
2. Isi dari media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) bertemakan tempat wisata yang ada di Ngawi. Hal ini yang membedakan *busy book puzzle* pada umumnya yang juga dapat mengenalkan tempat *iconic* di Ngawi sebagai salah satu daya tarik anak untuk bermain *busy book puzzle*, selain itu alasan peneliti menggunakan tema “Tempat Wisata Ngawi” karena harapan peneliti dengan adanya media ini anak memiliki visualisasi tempat yang anak belum pernah atau hanya sesekali berkunjung sehingga melalui media ini dapat memperkuat imajinasi anak terkait visual yang anak dapatkan. Dari kepingan *puzzle* yang beraneka bentuk dan ukurannya membuat anak dapat memahami bentuk dan ukuran besar kecil. Pada saat bermain media ini akan ada interaksi seperti “diletakkan di kanan atas, kiri bawah, kanan bawah, kiri atas, dsb) sehingga harapannya anak mulai memahami arah kanan, kiri dll.
3. Halaman pada media ini terdiri dari 8 halaman termasuk cover depan dan belakang. Pada setiap halamannya menampilkan visualisasi gambar tempat wisata di Ngawi yang berbeda. Visualisasi gambar dibuat sendiri dibantu

menggunakan aplikasi Corel Draw dan Canva untuk mengedit gambar menjadi ilustrasi kartun.

4. Kepingan *puzzle* dibuat sesuai dengan tahapan tingkat permainan *puzzle* bagi anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan bahan serta visualisasi warna dan gambar yang membuat anak aman, nyaman, dan menyenangkan untuk digunakan saat bermain.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini terbatas untuk anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Sidorejo 2 Ngawi
2. Media *Busy Book Puzzle* ini hanya difokuskan untuk meningkatkan kemampuan visual spasial anak.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan ini bisa dilihat dari manfaat suatu produk yang diciptakan, berikut manfaat dari penelitian pengembangan ini:

1. Sekolah
 - a. Memberikan informasi tentang bagaimana kemampuan visual spasial anak didik di sekolahnya.
 - b. Upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran BUBOP (*Busy Book Puzzle*) sebagai salah satu media pembelajaran alternatif di sekolah.

- c. Harapannya media ini dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.

2. Anak

- a. Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.
- b. Menstimulasi kemampuan visual spasial anak.

3. Guru

- a. Sebagai masukan untuk guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran bisa menjadi menarik.
- b. Mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Peneliti sebelumnya

- a. Dapat memberikan bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam kekurangan dalam penelitian ini.

5. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah karya ilmiah dalam bidang kemampuan visual spasial serta bermain & permainan dan dapat dijadikan referensi atau masukan bagi peneliti lain demi pengembangan Pendidikan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam variabel judul yang telah dibuat yaitu:

1. Pengembangan *Busy Book Puzzle*

Busy book puzzle merupakan suatu permainan yang berbentuk buku terbuat dari kain flannel berisikan permainan *puzzle* sehingga anak sibuk beraktivitas menyusun kepingan *puzzle* menjadi utuh yang akan disajikan di dalam buku tersebut. Pengembangan media *busy book puzzle* ini akan disajikan langkah awal proses pembuatannya. Langkah selanjutnya melakukan pengembangan, buku ini divalidasi yang ditujukan kepada para ahli. Validasi media oleh ahli materi berupa angket yang diberikan tentang kelayakan isi dan penyajian. Validasi media oleh ahli media berupa angket yang diberikan tentang desain dan visualisasi dari media. Data yang sudah terkumpul diolah kembali oleh peneliti sampai data yang diperolehkan valid dan nilai yang diperoleh melebihi nilai yang ditentukan, maka media *busy book puzzle* layak dan valid untuk dikembangkan dan digunakan.

2. Stimulus

Semua kejadian atau pengaruh baik dari internal maupun eksternal yang dapat menimbulkan atau merangsang sehingga menimbulkan respon pada individu atau organisme.

3. Kemampuan Visual Spasial

Kemampuan visual spasial merupakan salah satu bagian dari kecerdasan majemuk. Pengertian dari kemampuan spasial visual itu sendiri adalah

kemampuan dalam mengekspresikan pikiran melalui kepekaan lalu menuangkannya dalam kegiatan persepsi mata terhadap suatu warna, garis, ukuran, bentuk dan hubungan-hubungan diantara unsur-unsur tersebut.

4. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Usia anak 5-6 tahun termasuk dalam anak usia dini. Setiap anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda disetiap rentetan usianya. Salah satunya karakteristik anak usia 5-6 tahun yang memiliki sifat egosentris dan naif, memiliki relasi sosial dengan benda-benda yang sifatnya sederhana, sikap hidupnya yang fisiogamis yaitu secara langsung memberikan sifat lahiriah dan materiel terhadap setiap penghayatannya.

5. Respon anak terhadap media

Respon anak adalah reaksi yang timbul akibat menanggapi pengaruh atau rangsangan dalam situasi yang dihadapi. Respon anak dalam penelitian ini adalah respon atau tanggapan anak terhadap media. Media yang menarik dapat dilihat dari lembar observasi. Hasil observasi tersebut dapat mengetahui respon anak ketika menggunakan media. Respon anak yang dinilai ini meliputi rasa senang, kemudahan, ketertarikan dan keseriusan ketika proses pembelajaran. Ketika nilai yang diperoleh melebihi batas minimal nilai, maka media dapat dikatakan menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.