



# Media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) untuk Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak

Rena Febry Anjeli Putri<sup>1✉</sup>, Dwi Nurhayati Adhani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received July 27, 2023

Revised August 19, 2023

Accepted September 20, 2023

Available online October 30, 2023

### Kata Kunci:

*Busy Book Puzzle, Visual Spasial, Anak Usia Dini*

### Keywords:

*Busy Book Puzzle, Visual Spatial, Early Childhood*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright © 2023 by Author.  
Published by Universitas Trunojoyo Madura.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan visual spasial anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi. Fasilitas media pembelajaran yang minim sehingga peneliti mengembangkan media yang berjudul BUBOP (*Busy Book Puzzle*) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model penelitian Borg and Gall. Indikator usia dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi dengan jumlah subjek 25 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (ahli materi, ahli media pembelajaran), lembar observasi respon anak dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh media BUBOP dari ahli materi dengan persentase sebesar 88% dengan ketentuan "valid", dari ahli media pembelajaran tahap 1 dengan persentase sebesar 69% dan tahap 2 sebesar 84%. Uji lapangan awal persentase sebesar 81% dengan ketentuan "menarik", uji lapangan utama dengan persentase sebesar 85% dengan ketentuan "menarik", uji lapangan skala besar dengan persentase sebesar 90% dengan ketentuan "menarik". Penelitian ini memberikan kontribusi untuk mengetahui media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) dalam menstimulus kemampuan visual spasial anak. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa alternatif media dalam stimulasi kemampuan visual anak usia dini.

## ABSTRACT

The research is motivated by the spatial visual abilities of Group B children aged 5-6 years at TK Sidorejo 2 Ngawi. The limited availability of learning media facilities led the researcher to develop a media titled "BUBOP" (*Busy Book Puzzle*) aimed at stimulating children's spatial visual abilities to address this issue. This study utilizes the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall research model. The study focuses on children aged 5-6 years at TK Sidorejo 2 Ngawi, with a total of 25 subjects. Data collection techniques involve questionnaires (subject matter experts and learning media experts), observation sheets of children's responses, and documentation. The research results indicate that the evaluation of the BUBOP media by subject matter experts achieved a percentage of 88%, deemed "valid." Meanwhile, in the first stage of evaluation by learning media experts, the percentage was 69%, and in the second stage, it reached 84%. The initial field test yielded a percentage of 81%, rated as "appealing." The main field test resulted in a percentage of 85%, also rated as "appealing." Finally, the large-scale field test achieved a percentage of 90%, again rated as "appealing." This research contributes to understanding the role of the BUBOP (*Busy Book Puzzle*) media in stimulating children's spatial visual abilities. It also provides an alternative media for early childhood visual stimulation.

**To cite:** Putri, R. F. A. & Adhani, D. N. (2023). Media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) untuk Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(2), 124-136. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.21999>

## 1. PENDAHULUAN

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 intelligences*) yang sangat diperlukan untuk anak guna menyesuaikan diri dengan lingkungan (Zainuddin, 2019).

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 (Sustainable, 2019). 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 didapat. 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.

Kemampuan visual spasial pada anak dapat ditingkatkan melalui berbagai cara salah satunya melakukan permainan dengan menggunakan media yang konstruktif dan kreatif (Abidin & Kurniawati, 2020). 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 (Prasetyoningrom et al., 2015), 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.

Bermain menggunakan *puzzle* merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak (Erica, Marmawi R, 2018). 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.

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.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Sidorejo 2 Ngawi di kelompok B usia 5-6 tahun, 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.

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.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang manfaat media *puzzle* untuk perkembangan anak usia dini. Penelitian dari Haryono (2020) menyebutkan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Pada aspek kognitif, *puzzle* juga dapat membantu anak untuk belajar memecahkan masalah (Permata, 2020). Selanjutnya, media *puzzle* juga dapat menstimulasi kemampuan kognitif secara khusus mengenal bentuk (Srianis, Suarni, & Ujianti, 2014). Namun demikian, belum ada penelitian yang secara khusus membahas keterkaitan media *puzzle* khususnya yang berbentuk buku dengan kemampuan visual spasial anak.

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*). 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.

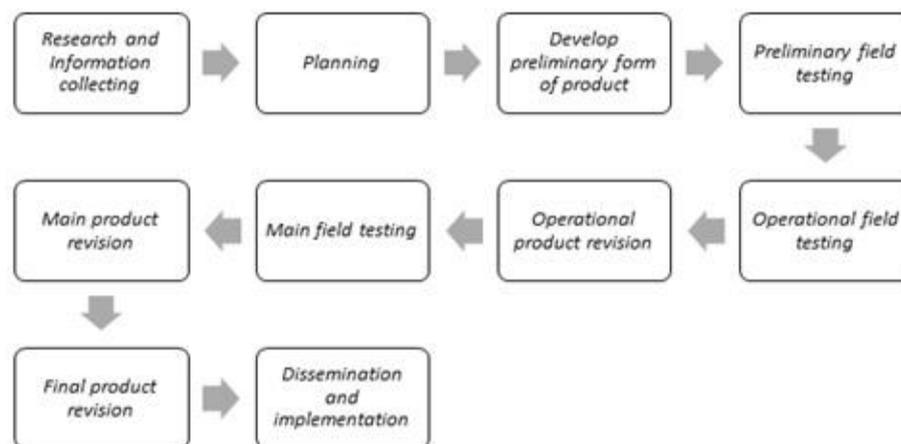
Media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) yang dikembangkan memiliki keunggulan diantaranya untuk mengajarkan warna, bentuk dan arah. BUBOP berbentuk buku yang terbuat dari karton yang dilapisi kain flannel yang bertemakan “Tempat Wisata di Ngawi” ini mengajak anak untuk melakukan aktivitas sederhana seperti belajar mengenal arah, warna, bentuk serta mengurutkan berdasarkan ukuran. Selain dapat meningkatkan kemampuan visual spasial anak. Terkait hal tersebut juga belum ada yang menelitinya, maka dari itu peneliti meneliti tentang Media (*Busy Book Puzzle*) untuk menstimulus kemampuan visual spasial anak.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Jenis metode penelitian yang digunakan

ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, menguji keefektifan produk tersebut, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Setelah produk teruji, maka produk tersebut dapat digunakan sehingga pelaksanaan pekerjaan lebih cepat, mudah, dan kualitas hasil kerja meningkat (Sugiyono, 2017). Jenis model yang digunakan peneliti adalah model Borg and Gall. Alasan peneliti memilih model ini dikarenakan sesuai dengan media yang akan dikembangkan serta model Borg and Gall ini lebih detail dan terperinci.

Adapun Langkah-langkah dalam model Borg and Gall menurut (Setyosari, 2013) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Subjek uji coba yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok bermain di TK Sidorejo 2 Ngawi. Jumlah seluruh anak yang akan dijadikan sebagai subjek uji coba adalah 25 anak. Pengukuran uji coba dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Terdapat dua ahli yang telah disesuaikan dalam penelitian pengembangan ini antara lain: (a) Ahli materi pembelajaran, (b) Ahli media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket (kuesioner), dokumentasi dan wawancara. Menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif dengan menggunakan skala likert yang memiliki empat tingkat kriteria.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Produk penelitian yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) untuk menstimulus kemampuan visual spasial anak dikembangkan. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan R&D. Peneliti menggunakan sembilan tahapan yakni: (1) *Research and collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop Preliminary From a Product* (pengembangan produk awal), (4) *Preliminary Field Testing* (melakukan uji coba lapangan awal), (5) *Main Product Revision* (revisi utama terhadap produk), (6) *Main Field Testing* (uji lapangan untuk produk utama), (7) *Operational Product Revision* (revisi produk), (8) *Operationa Field Testing* (uji coba lapangan skala besar), (9) *Final Product Revision* (revisi produk akhir), (10) *Destimination and Impementation* (desiminasi dan implementasi). Sebelum diuji cobakan kepada responden, media ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media BUBOP ini. Setelah dilakukan validasi, maka kegiatan selanjutnya yaitu menguji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi.

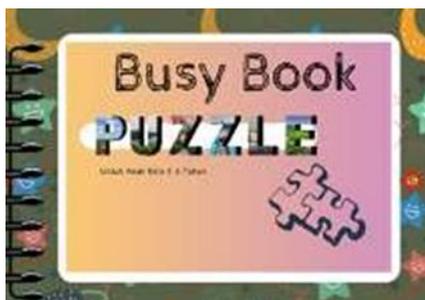
### 3.1.1 Penelitian dan pengumpulan data

Berdasarkan tahap praobservasi pada bulan September 2022 ditemukan salah satu anak yang memiliki kemampuan dalam mengenal bentuk dan warna yang belum maksimal. Kemudian peneliti mengunjungi sekolah dan bertanya kepada pihak sekolah mengenai kegiatan pembelajaran disana. Untuk fasilitas sekolah memang kurang memadai sehingga pihak sekolah juga kurang maksimal dalam pembelajaran disana. Pendidik hanya berfokus pada LKA untuk kegiatan pembelajaran sehingga jarang melibatkan media untuk menstimulus kemampuan anak terutama dalam visual spasial anak.

Adapun keunggulan dari media BUBOP yaitu: (1) Dapat mengimplementasi dan menggabungkan dua unsur permainan yaitu busy book dan *puzzle*, (2) Mengusung tema Aku Cinta Indonesia “kearifan lokal” dengan mengenal tempat wisata dan bersejarah di Kota Ngawi, (3) Memunculkan konsep visual spasial warna yakni memiliki kepekaan terhadap warna, mengenali warna dan memadukan warna, bentuk yang diharapkan anak mampu memberikan gam gambaran visual spasial yang detil ketika kepingan *puzzle* sudah menjadi gambar utuh, mengenai bentuk dan menstimulus anak untuk dapat mengenali tata letak benda dan menghafal tata letak benda yang sesuai melalui berbagai bentuk kepingan *puzzle*, dan arah dimana pada media ini setiap halamannya dibuat urut dari tempat wisata yang paling dekat dengan lokasi TK karena diharapkan anak dapat membayangkan secara detail arah/ navigasi dan menstimulus pengenalan arah secara optimal kepada anak. Keberadaan media tersebut direspon baik oleh pendidik TK Sidorejo 2 Ngawi karena adanya media tersebut dapat mempermudah pembelajaran tentang kearifan lokal yang ada di kota Ngawi. Selain itu, anak-anak juga melakukannya dengan senang sehingga manfaat dan pemberian stimulus terkait kemampuan visual spasial anak dapat tersalurkan dengan baik.

### 3.1.2 Perencanaan

Perencanaan produk pada penelitian ini yang dikembangkan mencakup penentuan usia dan materi pembelajaran sesuai dengan analisis kebutuhan, materi dalam media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) ini sesuai dengan menstimulus kemampuan visualspasial anak pada usia 5-6 tahun. Berdasarkan indikator kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun menentukan rencana pembuatan, yaitu: *pertama*, isi materi yang terdapat dalam media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) ini berupa stimulus anak terkait kemampuan visual spasial tentang bentuk, arah, warna yang merupakan indikator dalam karakteristik kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun yang dimodifikasi menjadi media *puzzle* berupa busy book yang bertemakan tentang tempat wisata di Ngawi sesuai dengan lokasi daerah yang diambil untuk memberikan visualisasi dan pengetahuan kepada anak tentang budaya lokal setempat. *Kedua*, tampilan media BUBOP (*Busy Book Puzzle*). Pengembangan BUBOP (*Busy Book Puzzle*) visualisasi gambar didesain menggunakan aplikasi *CorelDraw x7* dan *Canva* dan disimpan dalam bentuk PDF, kemudian diimplementasikan menggunakan karton yang sudah dilapis kain flanel untuk dijadikan *puzzle*, karena *puzzle* ini memiliki halaman dan tingkat kesulitan dari tiap halaman.



Gambar 2. Rancangan cover depan



Gambar 3. Rancangan isi media

### 3.1.3 Pengembangan *draft* produk awal

Draft awal pada produk penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4. Draft produk awal ini merupakan gambaran desain awal produk *Busy Book Puzzle* yang sudah dilengkapi puzzle. Draft awal ini terdiri dari 6 halaman, dimana halaman 1 berisi cara untuk bermain, halaman 2, 3, 4, dan 5 berisi puzzle, halaman 6 berisi denah, dan halaman terakhir berisi wadah kepingan.



Gambar 3. Draft produk awal

Setelah melakukan pengembangan draft produk awal yang sesuai dengan rancangan pembuatan media BUBOP (*Busy Book Puzzle*), tahapan selanjutnya yakni melakukan validasi yang ditunjukkan kepada validator ahli materi dan validator ahli media. Validator memberikan penilaian di lembar validasi yang sudah disediakan untuk menguji kevalidan. Validator mengisi lembar kesediaan validator, tabel yang memuat indikator dalam penilaian dan kolom yang memuat kritik dan saran untuk perbaikan media *Busy Book Puzzle* atau yang disingkat dengan (BUBOP). Setelah selesai melakukan tahapan validasi untuk selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan awal.

### **3.1.4 Uji coba lapangan awal**

Tahap ini peneliti akan menguji cobakan media yang sudah dikembangkan dan divalidasi. Uji coba lapangan awal ini mengambil data dari 3 anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Sidorejo 2 Ngawi. Respon anak yang akan dinilai meliputi rasa senang anak ketika media diaplikasikan dalam pembelajaran, keseriusan anak dalam memperhatikan media, kemudahan anak dalam memahami cara penggunaan media dan ketertarikan anak dalam proses pembelajaran ketika media diuji cobakan.

### **3.1.5 Revisi hasil uji coba**

Berdasarkan hasil uji coba lapangan produk awal peneliti menemukan 1 dari 3 anak masih mendapatkan kesulitan yakni dalam menyusun puzzle sesuai gambar tanpa bantuan dan arahan sesuai indikator poin kemudahan dalam instrumen respon anak sehingga peneliti melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengadakan kegiatan recalling materi terutama bentuk dan arah untuk menstimulasi kemampuan visual spasial anak. Peneliti melakukan recalling untuk menstimulasi kemampuan visual spasial anak yang lebih optimal.

### **3.1.6 Uji lapangan utama**

Pada tahap ini peneliti menguji cobakan media yang sudah direvisi. Peneliti mengambil data dari 6 anak usia 5-6 tahun dikelompok B TK Sidorejo 2 Ngawi guna mengetahui respon anak dari media tersebut. Adapun respon anak yang dalam penelitian ini berupa rasa senang anak ketika media diaplikasikan dalam pembelajaran ketika media diuji cobakan.

### **3.1.7 Revisi uji lapangan utama**

Pada tahap ini yaitu peneliti melakukan revisi yang ditemukan saat uji lapangan utama. Setelah melakukan uji lapangan utama peneliti tidak menemukan adanya revisi produk sehingga bisa melanjutkan ke tahap uji lapangan skala besar tanpa adanya perbaikan dari media.

### **3.1.8 Uji lapangan skala besar**

Tahap ini peneliti mengambil data dari 16 anak usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi yang bertujuan guna mengetahui respon anak dari media BUBOP. Uji lapangan skala besar ini menguji cobakan media yang sudah direvisi ditahap selanjutnya untuk mengetahui respon anak yang berupa perasaan senang ketika media diaplikasikan dalam proses pembelajaran, keseriusan anak dalam memperhatikan media, kemudahan anak dalam memahami cara penggunaan media, dan ketertarikan anak ketika proses pembelajaran berlangsung

### **3.1.9 Revisi Produk akhir**

Setelah melakukan uji lapangan tahap terakhir pada tanggal 8 Juli 2023 peneliti tidak menemukan adanya revisi produk yang artinya di tahap uji lapangan skala besar anak sudah terstimulus dengan baik saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) dengan penilaian yang diperoleh 3-4 poin dari setiap indikator dari respon anak.

### **3.1.10 Desiminasi dan implementasi**

Tahap ini peneliti mengimplementasikan media di sekolah TK Sidorejo 2 Ngawi guna menjadikan media ini sebagai media dalam proses kegiatan belajar anak secara ril dan utuh. Mendesiminasikan melalui ujian skripsi dan mempublish, memberikan HKI pada produk.

Penilaian respon anak dinilai melalui lembar observasi respon anak. Lembar observasi diberikan sebanyak tiga kali melalui uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, uji coba lapangan skala besar. Uji coba lapangan awal dilakukan kepada 3 anak. Keefektifitasan media dapat dilihat dari respon anak melalui lembar observasi yang sudah diberikan kepada

observer. Berikut adalah hasil dari peilaian respon anak usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi:

### 3.1.10.1 Analisis data uji coba lapangan awal

Berikut adalah hasil perhitungan data dari lembar observasi respon anak terhadap media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) untuk Menstimulasi Kemampuan Visual Spasial Anak. Hasil diukur dengan menggunakan rating scale dengan skor 4 sangat baik, 3 baik, 2 kurang baik, 1 tidak baik.

Tabel 1. Analisis data uji coba lapangan awal

Pernyataan	Skor	Persentase
Pernyataan 1	4,4,3	92%
Pernyataan 2	4,4,3	92%
Pernyataan 3	4,4,4	92%
Pernyataan 4	3,3,3	75%
Pernyataan 5	3,3,4	75%
Pernyataan 6	3,3,3	75%
Pernyataan 7	3,3,4	83%
Pernyataan 8	2,3,3	67%
Total		651
Rata-Rata Persentase		81%

Persentase yang didapatkan dari uji coba lapangan awal sebesar 81% berada pada rentang 76% -100% dan dapat dikatakan kualifikasi yang baik. Hasil dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak dapat dilanjutkan pada tahap uji coba selanjutnya dengan catatan penambahan kegiatan guna pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

### 3.1.10.2 Analisis data uji lapangan utama

Hasil persentase yang diperoleh dari lembar observasi respon anak mempunyai total skor 683 dengan nilai rata-rata persentase 85%. Hasil persentase yang didapatkan dari uji coba lapangan awal sebesar 85% berada pada rentang 76% - 100% dan dapat dikatakan kualifikasi yang baik. Hasil dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak dapat dilanjutkan pada tahap uji coba selanjutnya tanpa adanya revisi. Secara detail dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis data uji coba lapangan awal

Pernyataan	Skor	Persentase
Pernyataan 1	4,4,4,3,3,4	92%
Pernyataan 2	2,4,3,4,4,3	83%
Pernyataan 3	3,2,2,3,4,4	75%
Pernyataan 4	3,4,4,4,4,3	92%
Pernyataan 5	3,4,4,3,4,2	83%
Pernyataan 6	4,2,3,4,4,3	83%
Pernyataan 7	4,2,4,4,3,3	83%
Pernyataan 8	3,3,4,4,4,4	92%
Total		683%
Rata-Rata Persentase		85%

### 3.1.10.3 Analisis data uji lapangan skala besar

Data uji lapangan skala besar memiliki nilai total sebanyak 90% dan dapat dinyatakan bahwa kualifikasi media sudah sangat baik. Hal ini secara umum dapat disimpulkan bahwa anak dinyatakan terstimulasi dengan baik saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak. Secara lebih detail dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis data uji coba lapangan awal

Pernyataan	Skor	Persentase
Pernyataan 1	4,3,4,4,3,4,3,4,4,3,4,4,4,4,4	94%
Pernyataan 2	3,4,4,4,4,3,3,4,4,3,4,4,3,4,4,3	91%
Pernyataan 3	3,3,4,4,3,2,2,4,4,3,4,4,3,4,4,3	84%
Pernyataan 4	3,4,4,4,3,3,3,4,4,4,4,4,4,3,3	91%
Pernyataan 5	3,3,4,4,4,4,4,4,4,3,3,3,4,4,3	91%
Pernyataan 6	3,4,4,4,4,3,3,4,4,3,4,4,4,3,3,3	91%
Pernyataan 7	4,4,4,4,4,3,3,4,4,3,4,4,4,3,3,3	94%
Pernyataan 8	4,3,2,4,3,4,4,4,2,4,3,3,4,3,3,4	84%
Total		720
Rata-Rata Persentase		<b>90%</b>

### 3.2 Pembahasan

Menstimulus kemampuan visual spasial sangat penting kepada anak sedini mungkin karena pada hakikatnya anak usia dini adalah usia emas. Pada usia ini merupakan periode yang kritis karena sangat menentukan tahap perkembangan pada anak selanjutnya. Masa-masa emas tersebut berada dalam rentan usia 0-6 tahun. Setiap anak pasti memiliki potensi yang berbeda, namun setiap anak berhak mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Termasuk dalam kemampuan, karena setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan ini bersifat majemuk yang pastinya setiap anak memiliki satu atau lebih kemampuan yang menonjol.

Sembilan kemampuan itu meliputi kemampuan verbal linguistik, logika matematika, visual spasial, jasmani kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalistik, eksistensial (Gardner dalam Zainuddin, 2020). Semua kemampuan untuk anak, namun kemampuan visual spasial juga tidak kalah penting untuk perkembangan anak. Anak yang memiliki kemampuan visual spasial yang berkembang optimal akan bisa memahami konsep spasial, menangkap maksud bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Kemampuan ini merupakan cara yang dimiliki setiap anak dalam mencari solusi guna menyelesaikan masalah dan memecahkan suatu permasalahan itu sendiri.

Kemampuan visual spasial dapat distimulus dengan menggunakan media berupa permainan. Anak yang memiliki kemampuan visual spasial akan lebih suka bermain *puzzle* atau leggo (Putri, 2021). Media pembelajaran merupakan sarana yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran saat proses kegiatan belajar dan tidak pelat dari prinsip anak usia ini yaitu bermain seraya belajar.

*Puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari penelitian dari (Indira et al., 2023) membuktikan bahwa di TK Al-Fath Desa Kebon Anom Gedangan Sidoarjo mengalami peningkatan dalam kemampuan visual spasial anak usia 4-5 dengan kegiatan pembelajarannya menggunakan media *puzzle*. Hasil penelitian pada saat uji coba media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) menstimulus kemampuan visual spasial anak terlihat bahwasanya penggunaan media yang telah dikembangkan peneliti dapat menstimulus kemampuan visual spasial anak dan menjadi meadi penunjang guru yang menyenangkan dan inovatif. Hasil penelitian ini juga didukung pernyataan (Layli, 2014) bahwa kecerdasan visual spasial anak dapat berkembang setelah bermain permainan yang dikembangkan yaitu *puzzle cross road map*.

Validasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% yang berarti materi yang ada pada media ini valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Validasi ahli media pembelajaran ini memiliki 2 tahapan. Tahap validasi pertama media ini mendapat skor 22 dengan nilai 68,75. Hasil persentase 69% kemudian terdapat revisi produk sesuai saran. Setelah revisi dilakukan, kemudian peneliti melakukan tahap validasi ke dua mendapat skor 27 dengan nilai 84,3 berdasarkan perhitungan secara kuantitatif dan mendapat hasil persentase sebesar 84%. Dapat diartikan media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial anak dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar.

Guna mengetahui respon anak terhadap media, dilakukannya uji coba kelayakan produk media BUBOP melalui beberapa tahap uji coba, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama kemudian uji coba lapangan skala besar. Nilai respon anak dilihat melalui indikator penilaian yang digunakan ketika pengambilan data. Respon anak dapat diketahui melalui lembar observasi yang diberikan kepada observer. Berikut beberapa indikator yang dinilai yaitu; perasaan senang, keseriusan, kemudahan, dan ketertarikan anak ketika media digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap uji coba lapangan awal melibatkan 3 anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Sidorejo 2 Ngawi untuk dijadikan sebagai data awal hasil persentase yang diperoleh dari lembar observasi respon anak. Pada tahap ini mempunyai total skor 651 dengan nilai rata-rata persentase 81%. Hasil persentase tersebut disesuaikan dengan table 3.6 (Tabel Kualifikasi Tingkat Kevalidan berdasarkan Persentase), dimana menyampaikan jika berada pada rentang 76-100 maka mendapat kategori valid/ layak. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil persentase yang didapatkan dari uji coba lapangan awal sebesar 81% berada pada rentang 76% - 100% dan dapat dikatakan kualifikasi yang baik dan dapat dikatakan bahwa respon anak baik. Anak menunjukkan ekspresi senang saat kegiatan berlangsung dengan rata-rata skala penilaian 3 sampai 4 menunjukkan respon yang bagus terhadap media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa anak yang memiliki karakteristik kemampuan visual spasial yaitu senang bermain bentuk dan ruang (Safitri et al., 2014). Pada indikator keseriusan anak mendapat rentang skor 3 sampai 4 dengan pernyataan dapat menglolompokkan kepingan puzzle berdasarkan gambar, anak dapat menyusun berurutan sesuai tahap sehingga anak memahami bentuk, arah dan menangkap warna melalui permainan *Busy Book Puzzle* (Nabighoh et al., 2022).

Pada indikator kesesuaian dari uji lapangan anak rentang memperoleh rata-rata 83%, sesuai dengan pernyataan anak dapat mengenal informasi visual yang disampaikan dalam bentuk denah (Nuraeni et al., 2017). Pada Indikator kemudahan ditahap uji lapangan awal mendapat persentase sebesar 67% dan meningkat 92% uji lapangan selanjutnya, pada pernyataan anak mampu menyusun *puzzle* berurutan sesuai gambar tanpa bantuan dan arahan (Fathimah & Ishartiwi, 2018).

Tahap uji lapangan utama melibatkan 6 anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Sidorejo 2 Ngawi untuk dijadikan sebagai data hasil persentase yang diperoleh dari lembar observasi respon anak pada uji lapangan utama mempunyai total skor 683 dan memiliki rata-rata persentase 85% dengan tingkat kualifikasi yang baik. Pada tahap uji coba lapangan skala besar melibatkan 16 anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Sidorejo 2 Ngawi untuk dijadikan sebagai data uji lapangan skala besar memiliki total nilai 720 dengan rata-rata persentase sebanyak 90% dan dapat dinyatakan bahwa kualifikasi media sudah sangat baik. Disimpulkan bahwa pada tahap ini dua belas dari enam belas anak menunjukkan ekspresi senang saat kegiatan berlangsung.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan anak untuk mendapatkan respon baik dari anak. Ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media pengembangan observer menemukan anak yang memiliki egosentris

yang tinggi. Ketika guru memberikan pertanyaan dan menunjuk salah satu anak yang mengangkat tangan, terdapat beberapa anak yang tidak ditunjuk tidak mau mengalah dan tidak mau bergantian untuk menjawab pertanyaan. Anak merupakan makhluk sosial. Anak mulai belajar saling bergantian, mengantri giliran bermain, berbagi dengan teman dan memupuk sifat saling membantu. Karakteristik anak yang ditemukan peneliti saat melakukan observasi, terjun langsung kelapangan. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini menurut Suryana dan PD (2014) salah satunya anak memiliki egosentris tinggi dan rasa ingin tahu tinggi.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media “BUBOP “ (*Busy Book Puzzle*) mampu untuk menstimulasi kemampuan visual spasial anak. Dibuktikan dari hasil validasi ahli materi sebesar 87% dan validasi ahli media tahap 1 memperoleh persentase sebesar 69% selanjutnya validasi ahli media tahap 2 mendapat skor 27 dengan persentase 84%. Artinya media layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, respon anak saat uji lapangan awal sebesar 651 dengan persentase 81%. Uji coba lapangan utama memperoleh persentase sebesar 85% dan uji lapangan skala besar memperoleh persentase sebesar 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan proses belajar yang dilakukan dapat diterima baik oleh anak karena pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan pengalaman baru bagi anak tentang media “BUBOP “ (*Busy Book Puzzle*). Adanya hasil tersebut dapat membuktikan bahwa salah satu kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan visual spasial anak adalah bermain media “BUBOP“ (*Busy Book Puzzle*).

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R., & Kurniawati. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini melalui Permainan Puzzle Cross Road Map. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 83–98.
- Aifah, R. R., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2015). Pengembangan Media Permainan Puzzle Tetris Mathematics pada Materi Bangun Datar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 51-58).
- Amal, A., Bachtiar, M. Y., & Makassar, U. N. (n.d.). Pengaruh aplikasi Kids Puzzles Game terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di TK. *x(x)*, 1–6.
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Dorlince, S., & Lady, E. (2015). Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Masjid Agung Medan T.a. 2014/2015. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas Emases*, 1(1), 7–13.
- Erica, Marmawi R, D. M. (2018). Peningkatan kecerdasan visual spasial melalui permainan puzzle pada anak usia 5-6 tahun. *Pedagogika*, 9(1), 17–34.
- Fathimah, N. S., & Ishartiwi, I. (2018). Pengembangan multimedia permainan interaktif pembelajaran berhitung bagi anak diskalkulia usia prasekolah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15541>
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1), 5-11.
- Indira, E. W. M., Murnaka, N. P., Haryanti, H., & Paduppai, A. M. (2023). Kemampuan Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Puzzel Tangram. *Sentra Cendekia*, 4(1), 1–14.

- <https://www.e-journal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/view/2502%0Ahttps://www.e-journal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/download/2502/1810>
- Layli, R. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8.
- Manurung, A. A., & Simanjuntak, J. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 2–6.
- Masyah, M. S. dan D. D. (2017). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui bermain tebak gambar pada anak kelompok A1 di PAUD kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101–106. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/2894>
- Mubaroroh, A., Hidayah, N., & Pramono, P. (2023). The Effect of Emotion Change Puzzle Media on Visual-Spatial Intelligence for Early Childhood Education. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(4), 159–168. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.74-01>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *AL-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3410–3417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>
- Nurfarida, R. (2019). Pengaruh model pembelajaran stem berbantuan media pembelajaran. *Skripsi*, 1–156. [http://repository.radenintan.ac.id/6653/1/Skripsi Full.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/6653/1/Skripsi%20Full.pdf)
- Pa'indu, S., Sinaga, R., & Keriapy, F. (2021). Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 78–91. <https://doi.org/10.51615/sha.v1i1.6>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10.
- Prasetyoningrom, W., Sutijan, & Shaifuddin, M. (2015). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Tema Pekerjaan Melalui Media Puzzle Gambar (Penelitian Tindakan Kelompok Anak Kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan, Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014). *Universitas Sebelas Maret*, 2(5), 1–7.
- Putri, A. A. (2021). Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 997–1006. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1624>
- Rachmawati, Y. (2020). Hubungan antara Kegiatan Bermain Maze dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(2), 74–82. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i2.9731>
- Safitri, D., Syukri, M., & Yuniarni, D. (2014). Meningkatkan Kemampuan Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6), 1–16.
- Srianis, K., Suarni, N. K., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal

- bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Sustainable, J. I. (2019). *No Title*. 2(2), 176–197.
- Syafa'at, I., Annanto, G. P., & Putri, L. I. (2022). Mainan Mekanikal Edukatif sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Siswa TK Pelangi Nusantara Semarang. *Palawa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31942/palawa.v1i1.7041>
- Utami, A. R., Hasibuan, C. A., Ismayani, W., Handayani, W. I., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Islamiyah NU. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 55-64.
- Wathoni, H., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Multimedia-based e-puzzle development to improve visual-spatial abilities and early childhood religious character. *Journal of Primary Education*, 10(2), 141–150. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/download/47209/19149>
- Zainuddin. (2019). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Berbasis Multiple Intelligences. *Taujih Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 121–143.