

PENGEMBANGAN MEDIA BUBOP (*BUSY BOOK PUZZLE*) MENSTIMULUS KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL ANAK

Rena Febry Anjeli Putri¹

Dwi Nurhayati Adhani²

PG PAUD, Universitas Trunojoyo Madura

Email: renafebryanjeliputri1621@gmail.com, dwi.adhani@trunojoyo.ac.id

Abstract: *The development of bubop (busy book puzzle) media stimulates children's visual spatial skills. The background of this research is the spatial visual abilities of group B children aged 5-6 years at Kindergarten Sidorejo 2 Ngawi. With minimal learning media facilities, the researcher developed a media entitled "BUBOP" (Busy Book Puzzle) Stimulating Children's Spatial Visual Abilities which aims to solve these problems. This study used the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall research model. Age indicators in this study were children aged 5-6 years in Kindergarten Sidorejo 2 Ngawi with a total of 25 children as subjects. Data collection techniques used questionnaires (material experts, learning media experts), observation sheets of children's responses and documentation. The results showed that the value obtained by BUBOP media from material experts with a percentage of 88% with the condition "valid", from stage 1 learning media experts with a percentage of 69% and stage 2 of 84%. Initial field test percentage of 81% with "interesting" conditions, main field test with a percentage of 85% with "interesting" conditions, large-scale field tests with a percentage of 90% with "interesting" conditions. Based on the results of the research and development that has been carried out, it can be concluded that the BUBOP (Busy Book Puzzle) media stimulates visual spatial abilities, namely directions, shapes and colors to children "attractive and appropriate" are used as learning media.*

Keywords: *Busy Book Puzzle, Visual Spatial, Early Childhood.*

Abstrak: *Pengembangan Media BUBOP (Busy Book Puzzle) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak.* Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan visual spasial anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Sidorejo 2 Ngawi. Dengan 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". Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial yaitu arah, bentuk dan warna kepada anak "menarik dan layak" digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Busy Book Puzzle, Visual Spasial, Anak Usia Dini.*

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.

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).

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).

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.

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.

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.

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 menstimulus 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.

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. 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**”.

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* ini terdiri dari 10 (sepuluh) tahapan. Berikut 10 (sepuluh) tahapan dalam melaksanakan penelitian *R&D* menurut *Borg and Gall*: (1) *Research and information* (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) *Operational field testing* (uji coba lapangan skala besar), (9) *Final product revision* (revisi produk akhir), (10) *Desimination and implementation* (desiminasi dan impementasi).

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. 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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Hasil dan Analisis Data

1. Penelitian dan pengumpulan data

Berdasarkan tahap praobservasi pada bulan September 2022 ditemukan salah satu anak yang memiliki kemampuan dalam mengenal arah, 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 mengena 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 mengeali 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 detil arah/ navigasi dan menstimulus pengenalan arah secara optimal kepada anak.

2. Perencanaan

Perencanaan produk yang dikembangkan meliputi

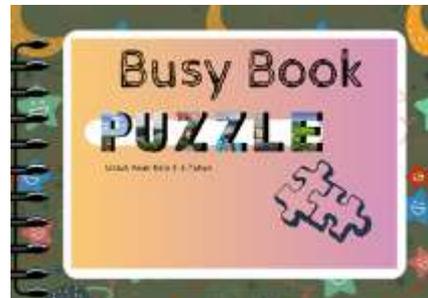
a) menentukan usia dan materi pembelajaran Sesuai degan analisis kebutuhan, materi dalam media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) ini sesuai dengan menstimulus kemampuan visual spasial anak pada usia 5-6 tahun. Berdasarkan indikator kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun menurut Gardner dalam Musfiroh (2013).

b) menentukan rencana pembuatan

1) 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

2) 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.

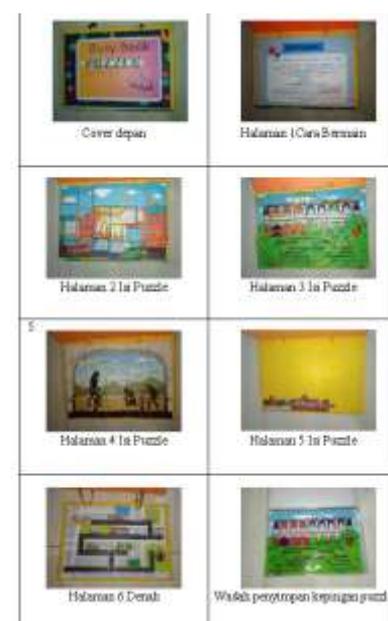


Gambar 1 Rancangan cover depan



Gambar 2 Rancangan isi media

3. Pengembangan draft produk awal



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.

Tabel 1 Penilaian Ahli Materi

Skor	39
Jumlah skor maksimal	44
Nilai `	88.6
Persentase	87%

Hasil persentase sejumlah 87% yang berarti materi yang ada pada media ini valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar dengan catatan media sudah sesuai dengan materi visual spasial dan segera laksanakan uji coba lapangan.

Tabel 2 Penilaian ahli media tahap 1

Skor	22
Jumlah skor maksimal	32
Nilai `	68.7
Persentase	69%

Tabel 3 Penilaian ahli media tahap 2

Skor	22
Jumlah skor maksimal	32
Nilai `	68.7
Persentase	69%

Dapat diartikan media BUBOP (Busy Book Puzzle) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar dengan beberapa kritik dan saran perbaikan dari validator. Berikut adalah revisi yang dilakukan sesuai dengan saran validator ahli media.

4. Uji coba lapangan awal

Uji coba lapangan awal ini mengambil data dari 3 anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Sidorejo 2 Ngawi.

5. Revisi hasil uji coba

Berdasarkan hasil uji coba lapangan produk awal dengan perolehan hasil sebesar 81% dan meskipun masuk kualifikasi baik, namun peneliti menemukan 1 dari 3 anak mendapat persentase 67% 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.

6. Uji lapangan utama

Pada tahap ini peneliti mengambil data dari 6 anak usia 5-6 tahun dikelompok B TK Sidorejo 2 Ngawi guna mengetahui respon anak dari media tersebut.

7. Revisi uji lapangan utama

Hasil dari tahap penilaian uji coba lapangan utama terhadap media BUBOP (Busy Book Puzzle) mendapatkan persentase sebesar 85% berada pada rentang 76%-100% dan disimpulkan kualifikasi yang baik, sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi dari hasil uji coba lapangan utama dan melanjutkan penelitian pada tahap selanjutnya yaitu uji lapangan skala besar.

8. Uji lapangan skala besar

Pada 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.

9. Revisi produk akhir

Setelah melakukan uji lapangan tahap terakhir pada tanggal 8 Juli 2023 peneliti tidak menemukan adanya revisi produk karena memperoleh persentase sebesar 90% yang artinya ditahap uji lapangan skala besar anak sudah terstimulus dengan baik saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media BUBOP (Busy Book Puzzle) dengan rata-rata penilaian yang diperoleh 3-4 poin dari setiap indikator dari respon anak.

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.

2. Respon Anak dalam Pengembangan Media BUBOP (Busy Book Puzzle)

a. Analisis data uji coba lapangan awal
Berikut adalah hasil perhitungan data dari lembar observasi respon anak terhadap media "BUBOP" (Busy Book Puzzle) 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 4 Analisis data uji coba lapangan awal

Pernyataan	Skor	Persentase
Pernyataan 1	4,4,3	92%
Pernyataan 2	4,4,3	92%
Pernyataan 3	4,4,3	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.

b. Analisis data uji lapangan utama

Tabel 5 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%

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.

c. Analisis data uji lapangan skala besar

Tabel 6 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	3,3,4,4,4,4,4,4,4,3,3,3,4,4,4,3	91%
Pernyataan 6	4,4,4,4,4,3,3,4,4,3,4,4,3,3,3	91%
Pernyataan 7	3,4,3,4,3,4,4,4,4,4,4,3,4,4,4	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		90%

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 dapat dinyatakan terstimulasi dengan baik saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak

Pembahasan

1. Pengembangan media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) menstimulus kemampuan visual spasial anak

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 (Zainuddin, 2020). Media pembelajaran merupakan sarana yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran saat proses kegiatan belajar dan tidak lepas 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 Devi Ayu Anjani dan Siti Nurjanah pada tahun 2014, 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 media penunjang guru yang menyenangkan dan inovatif. Hasil penelitian ini juga didukung pernyataan Retno Abidin (2020) 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.

2. Respon anak terhadap media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) menstimulus kemampuan visual spasial anak

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 tabel 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 (Rosidah, 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* (Zainuddin, 2020).

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 (Susanto, 2014). 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 (Musfiroh, 2016).

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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) menstimulasi kemampuan visual spasial anak menggunakan model Borg and Gall. Peneliti menggunakan 10 tahapan. Pengembangan dalam media busy book puzzle ini menggunakan konsep yang disesuaikan pada kebutuhan anak yaitu kemampuan visual spasial terkait tentang stimulus bentuk, arah, dan warna dengan memperoleh hasil dari 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%.

2. Respon anak dapat menentukan kelayakan media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*). Dilihat dari hasil penilaian ahli materi, ahli media pembelajaran. Indikator penilaian respon anak yakni: rasa senang, keseriusan, kesesuaian dan kemudahan. Dari hasil penilaian yang didapat dapat disimpulkan bahwa media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) Menstimulasi Kemampuan Visual Spasial Anak mendapat kategori “valid” dengan skor 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% sehingga media BUBOP (*Busy Book Puzzle*) Menstimulasi Kemampuan Visual Spasial Anak layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SARAN

Media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) Menstimulasi Kemampuan Visual Spasial anak yang telah dikembangkan peneliti diharapkan dapat menunjang pembelajaran mengenai kemampuan visual spasial pada anak terutama bentuk, warna dan arah pada usai 5-6 tahun. Berikut saran-saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut:

1. Bagi lembaga PAUD, agar dapat menggunakan media “BUBOP” (*Busy Book Puzzle*) menstimulasi kemampuan visual spasial usia anak 5-6 tahun sebagai stimulasi awal anak untuk mengembangkan kemampuan visual spasial tentang bentuk, arah dan warna.
2. Bagi pendidik PAUD, agar dapat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran sebagai media penunjang guru menstimulasi kemampuan visual spasial anak dengan mengetahui respon anak terkait indikator rasa senang, keseriusan, kesesuaian dan kemudahan saat menggunakan media BUBOP (*Busy Book Puzzle*).
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media ini akan kedepannya dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan mengutamakan aspek visual spasial yaitu arah dan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan anak didik.

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).
- Ajeng Sri Hikmayani, K., & Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Sebelas April Sumedang, P. (2017). "Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak Melalui Krigami". *Jurnal Edukasi Sebelas April* (Vol. 1, Issue 2).
- Ayu Anjani, D., Nurjanah, S., & Keperawatan dan Kebidanan -JI SMEA, F. (2014). "Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anaka Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo."
- Devi A.A, Siti Nurjanah. (2014). "Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fath Desa Kebon Anom Gedangan Sidoarjo". *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, Vol.7 No. 2. UNUSA.
- Diana, Yeni. (2016). "Pengembangan Media Puzzle Berbais Make a Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hail Belajar PKN Kelas Va SDN Bojong Salaman 01 Semarang". Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Fitri, W. O., & Ibrahim, H. (2019). "Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Melalui Kegiatan Bermain Bongkar Pasang Puzzle Logika". *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 2(1).
<https://doi.org/10.36709/jrga.v2i1.8310>
- Fitria Nur. (2019). "Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini". Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Gardner, Horward. (2013). *Multiple Intellegences* Kecerdasan Majemuk Teori Dalam Praktik. Interaksa.
- Harahap, N. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif Dr. Nursapia Harahap, M.Hum.
- Harmonis, M., Syafri, F., Widat, F., Rumlystiowati, R., & Agustin, N. (2022). "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic". *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3578–3589.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran*. Media Pembelajaran.
- Hayati, F., & Riza Oktariana, dan. (2021). "Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Mestimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di TK Alam Pelangi Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 2).
- Indria, J. (2016). Pemikiran Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.
- Masitah, W. dan S. W. (2017). Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas. 2017.
- Musfiroh, T. (2016.). *Modul 1 Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intellegences)*.
- Nisrina. (2013). *Cerdas dengan Bermain*. Yogyakarta: Gelar.
- Nurani, Yuliani. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Campustaka.
- Permendikbud. (2014). Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Puji, U. L. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Think Talk Write (TTW) Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D., & Pd, M. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini*.

- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Apeknya*. Kencana.
- Syarifah. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner 2019.
- Tyas, I. S., Yuliati, N., & Aisiyah, L. N. (2021). "Analisis Permainan VISIC (Visual Spatial of Rubic)". *Journal Of Early Childhood Education And Research* (Vol. 2, Issue 1).
- Wibowo, Adi. 2015. *Smartfunday.blogspot.com/Pengaruh-pemahaman-konsep-visul-spasial-terhadap-perkembangan-menulis-anak-dini//diakses tanggal 12 september 2022.*
- Zainuddin, Z. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Multiple Intelligences. <https://www.researchgate.net/publication/344249974>