

**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)**

Wahyu Prasetyoningrom¹, Sutijan², Muhammad Shaifuddin²

¹Program Studi PG PAUD, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email: ayugprasetya08@gmail.com, sutijan_uns@yahoo.com, m_udin53@yahoo.com

***ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui media puzzle gambar pada kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelompok (PTK). Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan yang berjumlah 13 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media puzzle gambar dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan, Boyolali. Hal ini terbukti pada hasil siklus I dan siklus II sebagai berikut: pada siklus I dari 13 anak, sebanyak 7 anak atau 53,85% mencapai nilai tuntas. Pada siklus II sebanyak 11 anak atau 84,62% mencapai nilai tuntas.*

Kata kunci : Kecerdasan Visual Spasial, Media Puzzle Gambar

***ABSTRACT:** The purpose of the research is to improve the intelligence of the visual spatial students through media images puzzles in class B2 Pertiwi kindergarten 02 Jenengan. The research represent the classroom action research (CAR). The subject of this research are students in class B2 Pertiwi kindergarten 02 Jenengan, totaling 13 students. The results showed that through the media images puzzles can improve intelligence visual spatial students at class B2 Pertiwi kindergarten 02 Jenengan , Boyolali. This provent at the results of the first cycle and second cycle as follows: in the first cycle of 13 students, as many as 7 or 53.85% of students achieving grades completed. In the second cycle as many as 11 students or 84.62% achieved complete value.*

Keywords: Visual Spatial Intelligence, Media Puzzle Picture

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak pada dasarnya memiliki tugas mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Taman Kanak-Kanak (TK) Pertiwi 02 terletak di Desa Soka, Kelurahan Jenengan, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali, merupakan Taman Kanak-Kanak satu-satunya di Kelurahan Jenengan. TK Pertiwi 02 telah memiliki sarana dan prasarana serta fasilitas pembelajaran yang memadai, keadaan fisik dan lingkungan yang kondusif, bahkan diawal berdirinya telah memiliki gedung sendiri dengan arena permainan yang cukup luas. Ditinjau dari hasil belajar anak belum sesuai harapan berdasarkan hasil observasi dan refleksi diri ada beberapa masalah yang terjadi di TK Pertiwi 02, yaitu adanya anak yang tingkat kecerdasan visual spasialnya masih rendah. Ketika anak bermain *maze* dengan berbagai jalan mereka kesulitan untuk mencapai tujuan dalam *maze* tersebut. Ketika kegiatan menggambar bebas ada anak yang masih bingung gambar apa yang akan dibuat, sedangkan sekolah menginginkan anaknya memiliki kecerdasan visual spasial diantaranya anak dapat membedakan warna, peka terhadap bentuk yang mirip dan berbeda,

membuat bentuk dengan gambar, dan menyusun potongan bentuk sesuai gambar. Hal ini disebabkan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Metode ceramah merupakan metode yang mendominasi pembelajaran di TK Pertiwi 02 Kelurahan Jenengan, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali, selain itu media yang digunakan berupa lembar kerja dalam bentuk buku yang berupa latihan-latihan yang lebih menekankan pada kemampuan akademik.

Minimnya pembelajaran yang bisa menggali kecerdasan visual-spasial anak serta kurangnya keterlibatan anak dalam penggunaan media atau sumber belajar yang bisa mengasah kecerdasan mereka menjadi penyebab utama kecerdasan visual spasial rendah. Berdasarkan hasil observasi awal hanya 30,77% atau 4 anak dari 13 anak. Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial anak, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelompok melalui media *puzzle* gambar. Melalui *puzzle* gambar dapat mengasah otak anak dalam memecahkan masalah, selain anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata. Anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah rendahnya kecerdasan visual spasial anak dan dapat memberikan kontribusi pada anak sehingga meningkatkan kompetensinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dirumuskan masalah yaitu “Apakah kecerdasan visual spasial pada tema pekerjaan dapat ditingkatkan melalui media *puzzle* gambar (Penelitian Tindakan Kelompok Anak Kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan, Boyolali tahun ajaran 2013/2014)?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk 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).

KAJIAN PUSTAKA

Kecerdasan Visual-Spasial berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat. Kecerdasan visual spasial meliputi kumpulan kemampuan yang saling berkait, termasuk perbedaan visual, pengenalan visual, proyeksi, gambaran mental, pertimbangan ruang, manipulasi gambar dan duplikasi dari gambaran dalam atau gambaran eksternal, setiap atau semua yang dapat diekspresikan (Campbell B, Campbell L, dan Dickinson, 2010: 108). Menurut Beredekamp dan Coppole dalam Musfiroh (2004: 86) menyatakan anak usia 4 tahun sudah dapat menata balok-balok menjadi bentuk yang tinggi dan agak kompleks. Mereka yang menunjukkan kemampuan memperkirakan secara spasial yang masih terbatas, dan cenderung merusak posisi atau benda. Mereka cenderung mengubah mainan yang memiliki bagian-bagian yang masih bagus. Kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada kesenangan dan kemampuan mereka menggunakan pensil warna untuk menggambar atau mewarnai sebaik mereka menggunakan krayon. Mereka juga dapat bereksplorasi dengan cat termasuk cat air (Bronson dalam Musfiroh, 2004: 196). Kecerdasan Visual-Spasial dapat distimulasi melalui berbagai program seperti melukis, membentuk sesuatu dengan plastisin, mencecap, dan menyusun potongan gambar. Guru perlu menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung anak dalam mengembangkan daya imajinasi mereka, seperti alat-alat permainan konstruktif (*Lego, puzzle, lasie*), balok-balok bentuk geometri berbagai warna dan ukuran, peralatan menggambar, pewarna, alat-alat dekoratif (kertas warna-warni, gunting, lem, benang), dan berbagai buku bergambar.

Menurut Anitah (2009: 4) media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Briggs dalam Sadiman, dkk(1996: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik

yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Media *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Rokhmat (2006: 50) menyatakan *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang dan menjodohkan kotak-kotak atau bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli (2007: 24) menyebutkan *puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi satu gambar yang utuh. Media *puzzle* sangat sering digunakan di Taman Kanak-kanak karena media *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Menurut Zaman, dkk (2009: 6.3) menyatakan bahwa alat permainan edukatif anak rentang usia 4-5 tahun berbeda dengan anak rentang usia 5-6 tahun. *Puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan yang tidak terlalu banyak kepingnya, sedangkan jumlah kepingan *puzzle* anak usia 5-6 tahun lebih banyak lagi. Alat permainan edukatif dirancang dengan rentang usia tertentu.

Sebelumnya pada tahun 2013 terdapat penelitian oleh Lianawati tahun 2013 “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif *Maze* pada Kelompok B TK Mardi Siwi Batang”. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial melalui alat permainan edukatif *maze*. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, maka pembeda dari penelitian yang sekarang dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada variable bebas (X) yaitu media *puzzle* gambar.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada semester genap (dua) tahun ajaran 2013/2014 selama 6 bulan yaitu mulai bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2014 di TK Pertiwi 02 Jenengan yang terletak di dusun Soka, Desa Jenengan, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan yang berjumlah 13 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Sumber data primer yaitu semua anak kelompok B2 TK Periwi 02 Jenengan Boyolali. Sedangkan sumber data sekunder yaitu arsip atau dokumen, meliputi Kurikulum, Program Semester, Rencana Kebiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan buku penilaian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Validitas yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan metode. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dalam menganalisa data yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tindakan dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus, masing-masing siklus terdiri 2 (dua) kali tatap muka. Setiap siklus meliputi 4 (empat) tahap yaitu : 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Observasi, dan 4. Refleksi.

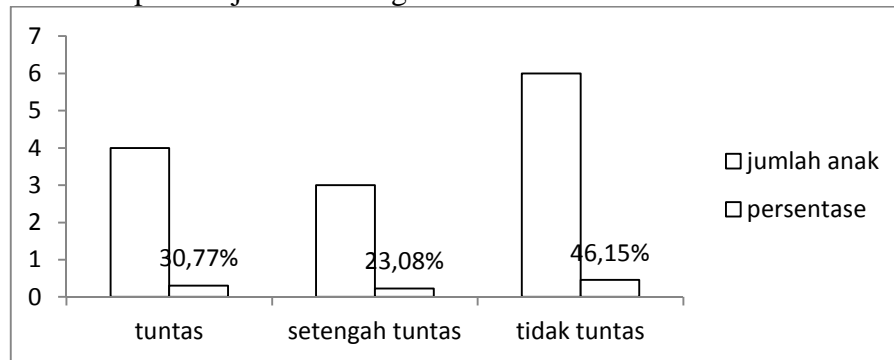
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melaksanakan prasiklus. Hasil persentase nilai kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar kecerdasan visual spasial anak masih rendah. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Tingkat Keberhasilan Anak Sebelum Tindakan/Prasiklus

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas (●)	4	30,77%
2	Setengah tuntas (√)	3	23,08%
3	Tidak tuntas (o)	6	46,15%
	Jumlah	13	100%

Berdasarkan Tabel 4 dapat disajikan dalam grafik berikut:



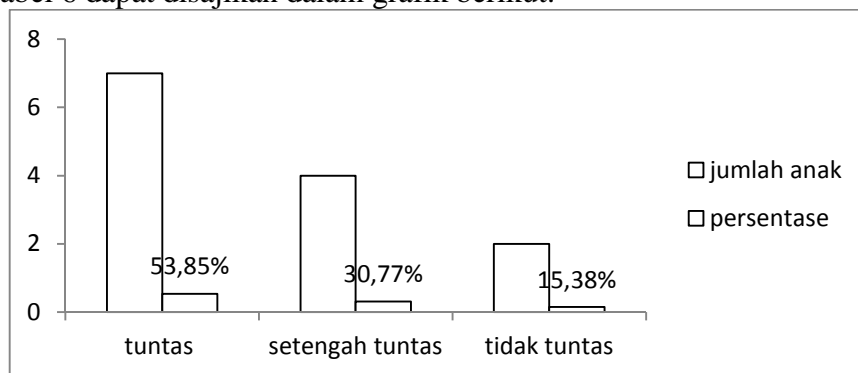
Gambar 2. Hasil Observasi Awal Anak Kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan

Berdasarkan persentase di atas, sebagian besar anak belum mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dari 13 anak, 4 anak atau 30,77% telah mencapai batas tuntas indikator yang telah ditetapkan. Persentase nilai kecerdasan visual spasial anak setelah menggunakan media *puzzle* gambar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 6:

Tabel 6. Tingkat Keberhasilan Anak pada Siklus I

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas (●)	7	53,85%
2	Setengah tuntas (√)	4	30,77%
3	Tidak tuntas (o)	2	15,38%
	Jumlah	13	100%

Berdasarkan Tabel 6 dapat disajikan dalam grafik berikut:



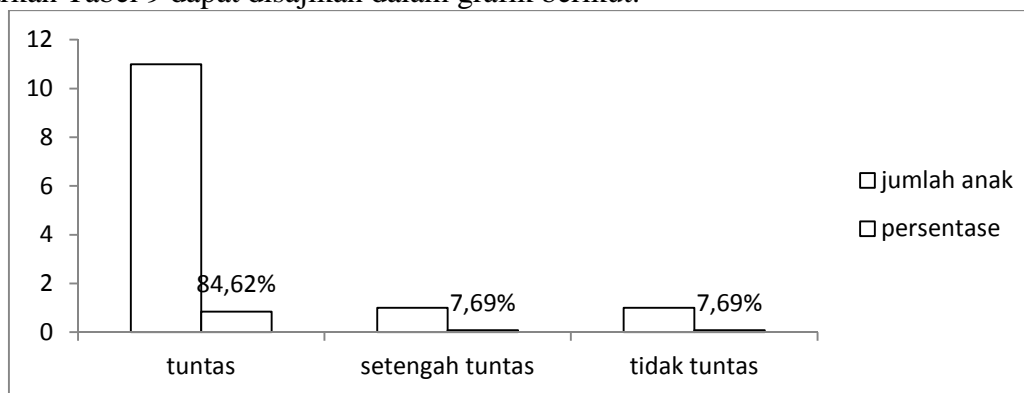
Gambar 3. Hasil Observasi Siklus I Anak Kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan

Berdasarkan tabel 6 di atas, diketahui bahwa kecerdasan visual spasial anak mengalami peningkatan, tetapi belum mencapai batas tuntas. Hal tersebut dapat dilihat dari data di atas, yaitu sebanyak 7 anak atau 53,85% telah mencapai batas tuntas. dengan demikian target pada indikator kinerja penelitian belum tercapai, sehingga dilanjutkan siklus selanjutnya yaitu siklus II. Pada siklus II persentase nilai ketuntasan menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 9, sebagai berikut:

Tabel 9. Tingkat Keberhasilan Anak pada Siklus II

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas (●)	11	84,62%
2	Setengah tuntas (√)	1	7,69%
3	Tidak tuntas (o)	1	7,69%
	Jumlah	13	100%

Berdasarkan Tabel 9 dapat disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 5. Hasil Observasi Siklus II Anak Kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan

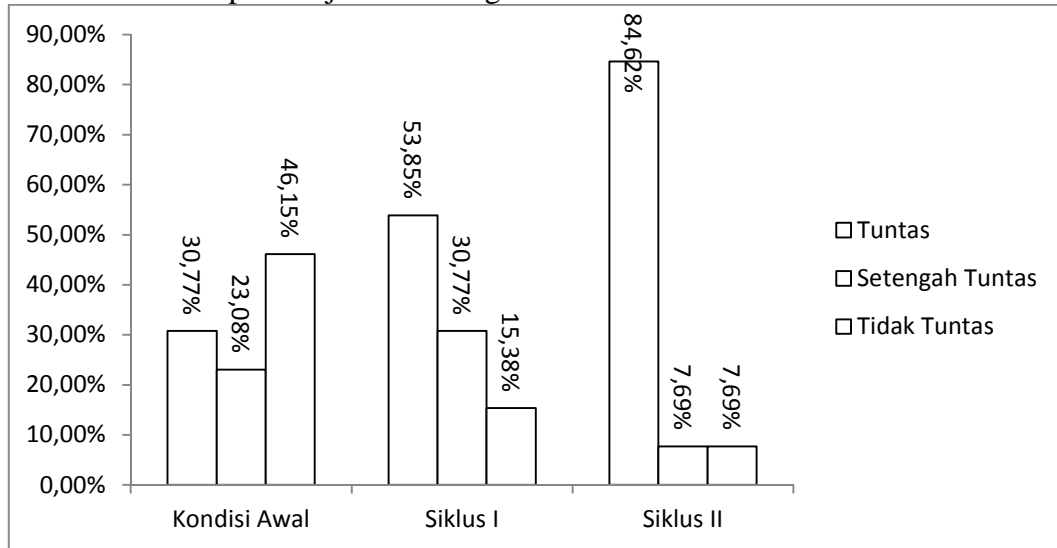
Setelah dilaksanakan tindakan siklus II data yang diperoleh menunjukkan bahwa 11 anak atau 84,62% telah mencapai batas tuntas dan 2 anak mendapatkan nilai tidak tuntas dan setengah tuntas. Hasil nilai kecerdasan visual spasial pada siklus II meningkat dan telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 75%, maka siklus penelitian ini dihentikan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, terdapat peningkatan kecerdasan visual spasial peserta didik kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan tahun ajaran 2013/2014 saat pembelajaran berlangsung. Peningkatan terlihat jelas dari sebelum tindakan atau prasiklus dan setelah tindakan yaitu siklus I dan siklus II. Perbandingan dapat dilihat pada tabel 13, sebagai berikut:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Kelompok B2

No	Ketuntasan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Tuntas (●)	4	30,77%	7	53,85%	11	84,62%
2	Setengah tuntas (√)	3	23,08%	5	38,46%	1	7,69%
3	Tidak tuntas (o)	6	46,15%	1	7,69%	1	7,69%
	Jumlah	13	100%	13	100%	13	100%

Berdasarkan Tabel 13 dapat disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 9. Data Rekapitulasi Perbandingan Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Antar Siklus TK Pertiwi 02 Jenengan

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kecerdasan visual spasial anak kelompok B2 TK Pertiwi 02 Kabupaten Boyolali tahun ajaran 2013/2014 meningkat dengan adanya tindakan menggunakan media *puzzle* gambar. Terbukti peningkatan kecerdasan visual spasial anak dapat dilihat dari jumlah anak yang mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, dari membedakan bentuk, menentukan gambar dan menyelesaikan masalah sederhana. Pada tindakan prasiklus sejumlah 4 anak yang tuntas, pada siklus I bertambah 3 anak yaitu menjadi 7 anak yang tuntas dikarenakan bahwa proses pembelajaran menggunakan media yang lebih menarik membuat anak lebih aktif dan lebih fokus terhadap pembelajaran yang sedang diajarkan.

Pada siklus II mengalami peningkatan yang baik sebesar 4 anak menjadi 11 anak yang tuntas, pada setiap pertemuan media yang digunakan sama tetapi dengan gambar dan bentuk yang berbeda. Menggunakan media *puzzle* gambar dapat meningkatkan keaktifan anak selama pembelajaran berlangsung sampai akhir pembelajaran, dengan media yang menarik dan lebih berwarna untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial anak pada kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan, Sawit, Boyolali mengalami peningkatan dengan menggunakan media *puzzle* gambar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa melalui media *puzzle* gambar dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan tahun ajaran 2013/2014. Hal ini terbukti dengan ketuntasan belajar anak pada awalnya hanya 30,77% (4 anak dari 13 peserta didik), pada siklus I belum berhasil hanya 7 atau 53,85% anak yang berhasil mendapatkan nilai tuntas, kemudian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II kecerdasan visual spasial anak mengalami peningkatan yang signifikan dan mencapai hasil yang diharapkan yaitu 75 %, dalam siklus II ini 11 atau 84,62% anak mendapatkan nilai tuntas.

Sesuai dengan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu : 1. Sekolah hendaknya memberikan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak dan mewujudkan kegiatan kreatif dalam setiap belajar anak dengan memberikan fasilitas belajar sesuai kebutuhan dan perkembangan anak, 2. Guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif guna meningkatkan aktivitas dan hasil kerja anak serta menambah wawasan dalam memilih strategi dan media yang tepat untuk diterapkan di kelompok dan disesuaikan dengan materi dari setiap indikator pembelajaran. Memberikan penguatan dengan reward sederhana pada setiap hasil anak karena akan menumbuhkan minat dan semangat belajar, 3. Anak hendaknya lebih meningkatkan perhatian pada proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah memahami materi

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Mata Padi Presindo
- Campbell, B., Campbell, L., & Dickinson, D. (2010). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*. Depok: Intuisi Press
- Lianawati. (2013). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif “ Maze” Pada Kelompok B TK Mardi Siwi Batang Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. IKIP PGRI Semarang
- Musfiroh, T. (2004). *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Rahmanelli. (2007). Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol 2 (1): 23-30
- Rohkmat, J. (2006). Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan Untuk Permainan di TK dan SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol 2 (1): 45-52
- Sadiman, A. S. dkk. (1996). *Media Pendidikan Pengertian ,Pengembangan Dan Kemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Zaman, B.Dkk. (2009). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka