

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia. Sebagai insan yang dikarunia akal, pikiran, manusia membutuhkan pendidikan dalam proses hidupnya. Ketika manusia dapat berjalan pada masa balita, disana ada proses belajar dibimbing orang tuanya sebagai pendidikan manusia awalnya, manusia memerlukan pendidikan agar dapat bermanfaat dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan.<sup>2</sup> Konsep dan keterampilan yang dipelajari merupakan jembatan untuk menuju pendidikan tingkat selanjutnya. Proses awal dalam belajar harus memperhatikan ciri-ciri yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak.<sup>3</sup> Oleh karena itu, diperlukan pendidikan yang memadai salah satunya melalui keikutsertaan dalam program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah suatu bentuk pengajaran yang dibentuk untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, mandiri, dan kreatif, dengan mempertimbangkan semua aspek kepribadian anak.<sup>4</sup> Sifat pengembangan pendidikan anak usia dini ditandai dengan lingkungan belajar yang merangsang secara visual, bahasa, dan interaksi dengan teman sebaya serta pendidik, di mana anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan penggunaan bahasa, keterampilan sosial, keterampilan logis, keterampilan visual dan penalaran mereka.

Kecerdasan visual-spasial merupakan salah satu dari sembilan kecerdasan dasar manusia yang harus dimiliki oleh semua siswa.

---

<sup>2</sup> Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014), hlm. 1

<sup>3</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Edisi Revisi* (Jakarta: PT. Indeks, 2013), hlm. 6

<sup>4</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 17

Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk memahami dan mengubah sudut pandang seseorang pada dunia visual-spasial yang terdiri dari empat elemen: pemahaman konsep, pemecahan masalah, pencarian pola, dan kreativitas.<sup>5</sup>

Kecerdasan visual-spasial tidak luput dari proses kognitif. Proses kognitif dalam kecerdasan visual-spasial dicirikan oleh bakat bawaan untuk visualisasi informasi dan kapasitas untuk menangani informasi visual baik secara konkret maupun abstrak. Orang dengan bakat spasial yang kuat sering menggunakan pemikiran spasial untuk memberikan representasi ide dan visual yang tepat.<sup>6</sup> Dari penjabaran singkat tersebut, maka secara sederhana dapat dikatakan kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk mengelola informasi yang konkret dan abstrak untuk menafsirkan dan memvisualisasikan informasi dengan cepat dan tepat.

Sejak awal berdirinya TK Dharma Wanita Dermojayan Kecamatan Srengat sudah menerapkan sistem pembiasaan seperti pembelajaran bahasa jawa di hari rabu, mengaji di hari jumat dan membaca yasin setiap dua minggu sekali, hal tersebut dilakukan agar tertancap kuat di memori anak, kurikulum yang saat ini digunakan adalah menyongsong kurikulum merdeka. Selain dengan menggunakan sistem pembiasaan, sekolah ini juga menggunakan berbagai media dan alat permainan edukatif untuk mendukung dan merangsang perkembangan kecerdasan otak pada anak, salah satu media APE yang digunakan adalah *UNO Stacko*.

Pelaksanaan pembelajaran di TK Dharma Wanita Dermojayan Kecamatan Srengat dimulai pukul 7.15 sampai 10.45, diawali dengan mengucapkan salam, berdoa dan membaca surat-surat pendek, serta diselingi kegiatan *ice breaking* dan metode lagu sesuai tema yang akan dipelajari. Selanjutnya kegiatan inti merupakan kegiatan utama dalam

---

<sup>5</sup> Miftakhul Rohmah, dkk., "Hass's Theory: How Is the Students' Spatial Intelligence in Solving Problems?", *Jurnal Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 597 (2021), hlm. 169

<sup>6</sup> Chatla Nirmala Vinodh dan Madhavi Kesari, "Teaching English with the help of spatial intelligence", *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)*, Vol. 9 No.3 (Maret, 2022), hlm. 534

proses pembelajaran untuk mengasah kecerdasan sekaligus menambah pengalaman belajar anak yang didesain sesuai tema. Terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari kegiatan tanya jawab dan meninjau kembali materi yang dipelajari hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti sebagai guru magang di lembaga tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan visual-spasial anak di TK Dharma Wanita Dermojayan Kecamatan Srengat belum mampu menunjukkan persepsi tentang posisi objek dalam ruang dengan baik. Sementara pihak sekolah ingin mendorong siswanya mengembangkan kecerdasan visual-spasial, yang meliputi mampu merekam apa yang dilihat dengan akurat, meniru objek sesuai konstruksi, menunjukkan persepsi posisi objek, serta mengklasifikasikan berdasarkan angka dan warna.

Dari paparan penjelasan diatas peneliti mengambil judul penelitian yaitu penerapan media *UNO Stacko* dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di TK Dharma Wanita Dermojayan Kecamatan Srengat. Judul tersebut menarik perhatian peneliti karena salah satu alat permainan edukatif yang digunakan sekolah ini untuk meningkatkan kecerdasan majemuk adalah *UNO Stacko*. Dewasa ini alat permainan tersebut banyak digunakan anak remaja bahkan orang dewasa untuk bermain dan hiburan semata.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Penerapan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Balok *UNO STACKO* dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak di TK Dharma Wanita Dermojayan Kecamatan Srengat”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan media *UNO Stacko* untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di TK Dharma Wanita Dermojayan?
2. Bagaimana pelaksanaan media *UNO Stacko* untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di TK Dharma Wanita Dermojayan?
3. Bagaimana evaluasi media *UNO Stacko* untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di TK Dharma Wanita Dermojayan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan media *UNO Stacko* dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di TK Dharma Wanita Dermojayan.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan media *UNO Stacko* dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di TK Dharma Wanita Dermojayan.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi media *UNO Stacko* dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di TK Dharma Wanita Dermojayan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menambah informasi, pemahaman, dan pembelajaran untuk mendukung pendidikan anak usia dini terutama dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial dengan alat permainan edukatif.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Lembaga atau Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan alat permainan edukatif yang bervariasi dalam pembelajaran.

### b. Kepala Sekolah

Sebagai sokongan pemikiran dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran yang diterapkan pada lembaga atau sekolah

### c. Guru

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi, serta evaluasi bahan ajar dalam pembelajaran, terutama anak kelompok B

### d. Anak

Anak dapat mengembangkan dan mengasah kecerdasan visual-spasial dengan alat permainan edukatif *UNO Stacko*.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Penerapan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan penerapan sebagai tindakan mempraktekkan atau melaksanakan suatu proses.<sup>7</sup> Biasanya, kata "penerapan" mengacu pada tugas yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Prosedur penelitian penerapan secara umum dapat dipaparkan menjadi tiga yaitu, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.<sup>8</sup> Dalam penelitian penerapan kegiatan yang dilakukan pada masing-masing tahapan dapat dipaparkan sebagai berikut:

#### 1) Perencanaan

Perencanaan adalah suatu rangkaian persiapan tindakan untuk mencapai tujuan. Bintoro Tjokroaminoto dalam Husaini Usman menyebutkan, perencanaan adalah

<sup>7</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Kebudayaan. 2018. "Kamus Besar Bahasa Indonesia". <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penerapan> diakses 23 September 2022

<sup>8</sup> Endang Mulyatiningsing, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik* (Yogyakarta: UNY Press, 2011), hlm. 72

proses mempersiapkan kegiatan-kegiatan secara sistematis yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>9</sup>

## 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah hubungan antara aspek-aspek individual yang ditimbulkan oleh adanya hubungan sesama anggota untuk dapat mengerti dan memahami pembagian pekerjaan yang efektif dan efisien. Terry mendefinisikan pelaksanaan adalah tindakan untuk mengupayakan agar semua anggota berusaha dalam mencapai sasaran, agar sesuai dengan perencanaan dan upaya yang dilakukan oleh suatu organisasi atau lembaga.<sup>10</sup>

Setiap upaya dalam proses pembelajaran akan menghasilkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menurut Benjamin Bloom. Ranah kognitif memiliki arti mengetahui. Secara luas kognitif artinya memperoleh, mengatur, dan dapat menggunakan pengetahuan yang diperoleh. Pendidikan Anak Usia Dini dalam pembelajarannya paling tepat adalah dengan menerapkan taksonomi bloom ranah kognitif versi lama. Hal tersebut dikarenakan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan otak anak.<sup>11</sup>

Pelaksanaan pembelajaran meliputi langkah-langkah pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.<sup>12</sup>

- a) Kegiatan pembuka merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian

---

<sup>9</sup> Taufiqurokhman, *Konsep dan Kajian Ilmu Perencanaan* (Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama, 2008), hlm.3

<sup>10</sup> Kristiawan, M., Safitri, D., & Lestari, R, *Manajemen pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm.28

<sup>11</sup> Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 133

<sup>12</sup> Gafur, A., *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran.* (Yogyakarta: Ombak,2012) hlm 174

siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

- b) Kegiatan inti harus bersifat dinamis, memotivasi, menyenangkan, serta mendorong siswa berpartisipasi aktif yang artinya kegiatan inti sangat memerlukan proses kognitif. Proses kognitif memegang peranan utama yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam aspek kognitif. Selain itu, proses kognitif juga mendukung kecerdasan majemuk terutama kecerdasan visual-spasial.
- c) Kegiatan penutup dapat berupa rangkuman atau kesimpulan, evaluasi dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut kegiatan yang dilakukan untuk menutup kegiatan pembelajaran.

### 3) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan. Suchman dalam Widoyoko memandang evaluasi sebagai sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan.<sup>13</sup>

#### **b. Media *UNO Stacko***

Menurut Rohani dalam bukunya berjudul *Diktat Media Pembelajaran* bentuk jamak dari kata benda "medium" adalah kata "media", yang berasal dari bahasa Latin. Definisi literal kata itu adalah sebagai perantara atau pembawa pesan antara pengirim dan penerima pesan. Pesan tersebut diartikan sebagai materi kegiatan agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengerti pesan yang disampaikan. Jika media berfungsi sebagai

---

<sup>13</sup> Widoyoko, E. P., *Evaluasi program pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.1

alat untuk pendidikan, maka secara umum dapat didefinisikan sebagai orang, benda, atau peristiwa yang membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.<sup>14</sup>

Menurut Larasati dan Prihatnani media *UNO Stacko* adalah permainan balok warna-warni yang terbuat dari plastik. Terdapat 45 balok dengan 5 jenis warna yaitu merah, kuning, hijau, biru dan ungu. Aturan permainan *UNO Stacko* ini pemain tidak boleh merubuhkan balok-balok yang telah tersusun.<sup>15</sup>

### c. Kecerdasan Visual-spasial

Kecerdasan visual-spasial seperti yang dikutip Gardner dibagi menjadi tiga yaitu: (1) Melalui sudut pandang yang berbeda dapat mengenali objek; (2) Ketika suatu benda dirubah dan dipindah mampu mengenalinya dengan baik; dan (3) Kemampuan untuk memahami hubungan spasial antara dirinya dengan benda lain.<sup>16</sup>

Karakteristik kecerdasan visual-spasial yang berkembang baik adalah: (1) Belajar dengan cara melihat dan mengamati. Mengenali wajah, objek, bentuk dan warna; (2) Mampu mengenali suatu lokasi dan menari jalan keluar; (3) Mengamati dan membentuk gambaran mental, berfikir dengan menggunakan gambar. Menggunakan bantuan gambar untuk membantu proses mengingat.

## 2. Penegasan Operasional

### a. Penerapan

Penerapan yang dimaksud adalah salah satu cara melaksanakan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar terhadap

---

<sup>14</sup> Rohani, *Media pembelajaran*. (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020), hlm. 5

<sup>15</sup> Utami, A. Y., & Kasiyati, K. "Permainan *UNO Stacko*: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas III SD N 22 Payakumbuh". *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 5 No.1 (2020), hlm. 12

<sup>16</sup> Tadzkirah, "Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual-spasial Anak di Taman Kanak-Kanak IT Nurul Fikri Makassar" (Makassar: IAIN Parepare), Vol. 6 No. 1 (Juni 2020), hlm. 3

materi kegiatan yang disampaikan. Langkah-langkah dalam penerapan dibagi menjadi tiga yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

- 1) Perencanaan adalah persiapan kegiatan yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.
- 2) Pelaksanaan adalah kegiatan mengusahakan untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran biasanya menghasilkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:
  - a) Kegiatan pembuka adalah kegiatan awal dalam suatu pertemuan kegiatan pembelajaran.
  - b) Kegiatan inti adalah kegiatan yang sifatnya mendorong siswa agar mau berpartisipasi aktif artinya kegiatan ini sangat memerlukan proses kognitif untuk menambah pengetahuan sekaligus mengasah kecerdasan siswa dalam belajar.
  - c) Kegiatan penutup adalah kegiatan umpan balik dalam rangka meninjau kembali materi kegiatan dari proses belajar mengajar.
- 3) Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang kemudian digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.

**b. Media *UNO Stacko***

Media *UNO Stacko* adalah media permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Karakteristik media balok UNO ini yaitu terbuat dari plastik yang terdiri dari 45 balok dan lima warna (merah, kuning, hijau, biru dan ungu). Secara umum cara bermain *UNO Stacko* adalah dengan menyusun balok keatas kemudian pemain pertama harus mengambil balok pada bagian bawah ataupun tengah. Setelah balok tersebut diambil, maka pemain tersebut harus meletakkan

kembali balok tersebut di bagian paling atas. Permainan terus berlanjut hingga salah satu pemain merobohkan atau meruntuhkan menara *UNO Stacko*.

### c. Kecerdasan Visual-spasial

Kecerdasan visual-spasial yang dimaksud adalah kemampuan dalam mengamati dan mengtransformasikan visual gambar secara tepat. Pembagian garis besar kecerdasan visual-spasial dibagi menjadi tiga, yaitu kecerdasan visual (kepekaan terhadap warna, bentuk dan ukuran), kecerdasan spasial (hubungan keruangan), dan kecerdasan visual-spasial (menuangkan ide dalam rancangan).

## F. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini agar menghasilkan laporan penelitian yang andal yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Bagian awal, meliputi: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan halaman abstrak.
2. Bagian utama, terdiri dari:

**BAB I Pendahuluan**, terdiri dari: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

**BAB II Kajian pustaka**, terdiri dari: deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

**BAB III Metode Penelitian**, terdiri dari: rancangan penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

**BAB IV Hasil Penelitian**, terdiri dari: deskripsi data, paparan data, temuan penelitian, dan analisis data.

**BAB V Pembahasan,** terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil penelitian yang kemudian akan dihubungkan dengan kajian pustaka untuk mengembangkan kesimpulan yang akan menjawab topik pada awal pembahasan.

**BAB VI Penutup,** terdiri dari: bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir, terdiri dari: daftar rujukan, dan lampiran-lampiran yang berisi tentang profil lembaga, surat izin penelitian, surat keterangan selesai penelitian, pedoman wawancara, transkrip wawancara, dokumentasi, form konsultasi bimbingan skripsi, laporan selesai bimbingan skripsi, dan biodata mahasiswa.