

Analisis Penggunaan Media Puzzle Hijaiyah untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Iqra dan Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak di TK Islam Al Muttaqin Bekasi Selatan

Repita Jahra – 4862260087

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Panca Sakti Bekasi.

Repita123pita@gmail.com

Abstrak

Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan mengenal arah. Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu perkembangan yang harus diperhatikan dan dikembangkan sejak dini. Akan tetapi, kenyataannya masih banyak yang belum menyadari pentingnya mengembangkan kecerdasan visual spasial dalam proses pembelajaran. Masalah ini terlihat dari kurangnya pemahaman anak terkait pembelajaran mengenal huruf, mengelompokkan angka, mempraktekan gerakan. Tujuan penelitian dalam kajian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kecerdasan visual-spasial dengan menggunakan permainan puzzle hijaiyah. Dengan adanya penerapan permainan puzzle, guru bisa melihat perkembangan yang dirasakan oleh anak. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa permainan puzzle hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan baca dan mengasah kecerdasan visual spasial anak.

Kata Kunci: Pendidikan, kecerdasan visual spasial, permainan puzzle

Abstract

Visual-spatial intelligence is intelligence related to the ability to recognize directions. Visual-spatial intelligence is one of the developments that must be considered and developed from an early age. However, in reality there are still many who do not realize the importance of developing visual-spatial intelligence in the learning process. This problem can be seen from the lack of understanding of children related to learning to recognize letters, grouping numbers, practicing movements. The research objective in this study is to find out how to develop visual-spatial intelligence using puzzle games. With the application of puzzle games, the teacher can see the development that is felt by the child. Based on the research results, it is known that picture puzzle games can improve and hone children's spatial visual intelligence.

Keywords: education, spatial visual intelligence, puzzle game

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mempunyai misi dalam merancang anak pada bermacam-macam pelajaran, karakter, dan keterampilan. Sehingga anak mampu menyesuaikan diri pada pembelajaran yang ada pada Pendidikan selanjutnya. Anak usia dini menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) adalah anak yang berada pada usia 0 - 8, sedangkan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 yang dimaksud anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung begitu pesat dan tidak dapat digantikan dimasa-masa setelahnya. Dimasa “*golden age*” jendela kesempatan anak untuk tumbuh dan berkembang begitu besar oleh karenanya para orangtua dan pendidik biasanya akan memberikan berbagai stimulasi yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Pendidikan menggambarkan suatu dasar mengatualkan wilayah untuk bertumbuh serta modern. Pendidikan bertanggungjawab menumbuhkan mutu individu.

Prinsip Pendidikan membuat pengasuh maupun orangtua berkewajiban untuk berupaya menghasilkan anak-anak mempunyai kedaulatan, kapabilitas, kemahiran, mampu menyelesaikan urusan dari berbagai rupa urusan (Yulianah, 2022). Pendidikan menggambarkan cara membuat makhluk hidup mampu meluaskan keterampilan yang dipunyai. Dari Pendidikan tersebut, makhluk hidup dapat mencapai sebagian kemahiran dalam menjalani kehidupan. Maka dari itu menjalankan pendidikan butuh keluasan waktu sehingga mendapatkan perkembangan terbaik untuk anak-anak bangsa (Astrid Adisty, 2021).

Kemampuan membaca menggambarkan suatu proses seseorang mengetahui bacaan, membaca merupakan kata yang memiliki lebih dari satu kata yang membentuk suatu kalimat. Dasar membaca merupakan jendela cakrawal yang mengenalkan anak didik mengetahui suatu kata dan penjelasannya. Menurut (Tjoe, 2013) dasar membaca merupakan orang yang sudah mengerti huruf, bisa membaca suatu kata maupun beberapa kata dan membaca seluruh kata yang menjadi kalimat sederhana. Membaca pada dasarnya memiliki suatu tujuan, yaitu memahami apa yang dimaksud atau dijelaskan oleh siapapun. Menurut (Rikmasari, 2018) dasar membaca memiliki tujuan khusus yaitu pemula bisa merangkai kata-kata maupun kalimat kedalam rangkaian bunyi yang dimaksud dalam melatih kesanggupan anak dalam membaca.

Di Bekasi selatan terdapat banyak sekolah islam, salah satunya di TK Islam Al Muttaqin. Proses pengamatan dalam penelitian ini ditujukan didalam satu kelas, guru melihat adanya kendala di kelas tersebut, yaitu: 1. Mengetahui huruf hijaiyah, namun jika huruf disambung, anak murid jadi kebingungan dalam melafalkan huruf hijaiyah, 2. Anak mendapatkan

kesusahan untuk melafalkan huruf yang sama bentuknya, 3. Anak murid terkecoh dengan susunan huruf ketika di ulang, menjadikan terkecoh dalam pelafalannya. Dari permasalahan yang terjadi dikelas maka guru membuat seperangkat alat bantu dalam pembelajaran dikelas. Media pembelajaran yang dipakai media *spelling puzzle* hijaiyah yang mudah dan membuat anak tertarik untuk belajar. (Karo-karo, 2018) *spelling puzzle* hijaiyah merupakan alat peraga yang sering dibuat permainan anak-anak dirumah. Kepingan – kepingan yang membentuk suatu gambar yang membuat anak tertarik dan ingin melakukannya terus-menerus (Anitasia). *spelling puzzle* memiliki banyak kelebihan menurut (Sari, 2018) membuat anak makin teliti, lebih bersungguh-sungguh, dan imajinatif.

Kecerdasan visual spasial menggambarkan bakat berasumsi, menekuni, dan menafsirkan suatu susunan bentuk. Anak yang mempunyai kecerdasan visual spasial sanggup meninjau susunan bentuk dari beberapa penjuru. Kecerdasan ini meliputi corak, tabel, luas, dan suatu susunan. Biasanya anak yang mempunyai kecerdasan visual spasial bisa memperkirakan sebelum mengerjakan maupun bermain. Sehingga anak memiliki rasa gembira ketika memainkan dikelas. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial menggemari macam-macam permainan seperti bangunan, puzzle maupun lego.

Pengamatan yang diteliti untuk menganalisis seberapa pengembangan dalam menumbuhkan kemampuan baca hijaiyah yang dimiliki anak didik dikelas serta memiliki suatu faktor guru memakai media puzzle bertujuan mengembangkan kecerdasan visual spasial, sehingga anak yang pasif menjadi lebih energik dan tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Melalui pengamatan yang diteliti membuat guru mendapatkan media pembelajaran yang membuat anak lebih bersemangat belajar dikelas.

II.METODE PENELITIAN

Pengamatan dalam penelitian ini menerapkan metode deskriptif menggunakan format penelitian tindakan kelas. Pengamatan dalam penelitian dikelas akan diimplementasikan oleh pengajar. Pengamatan dalam penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan persoalan pada pengimplemntasian dikelas. Penjelasan yang sudah diuraikan di atas mengerucut pada kemampuan yang dimiliki pengajar. Di TK Islam Al Muttaqin Bekasi, peneliti membuat pengamatan dikelas yang didukung dengan: 1. Observasi, cara observasi dipakai dalam pengamatan dan media untuk meraih data secara tepat (Ayuni, 2022). 2. Tanya Jawab, cara ini diaplikasikan langsung dengan pengajar yang ada di kelas (Salsa, 2023).

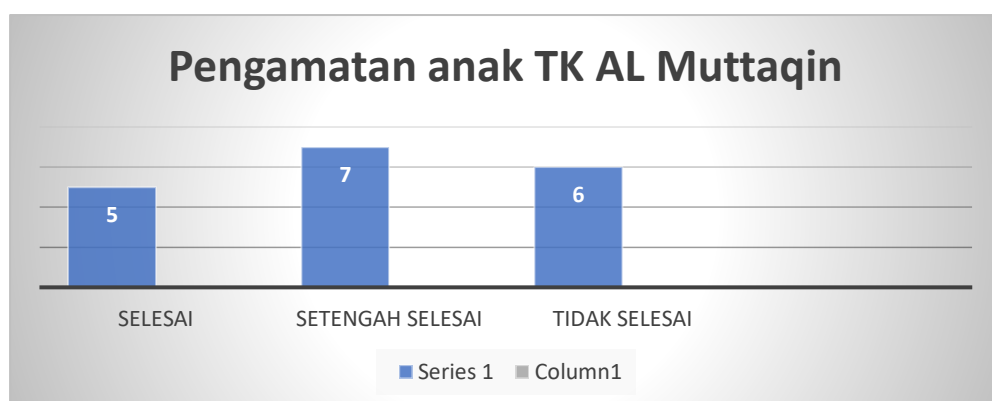
III. HASIL PEMBAHASAN

Kemampuan dalam kecepatan anak ketika mengenali perbedaan pola, sisi dan jarak dengan tepat. Sehingga anak akan lebih terpacu untuk melatih ketangkasan maupun kecepatan dalam pembelajaran dikelas. Mengulas yang dikutip beredkamps coppie pada artikel (Musfiroh, 2004) menjelaskan anak usia dini mampu merangkai permainan seperti batangan maupun kotak yang disusun membuat bangunan seperti aslinya. Anak-anak mampu membuktikan keterampilan menaksir sebagai kecerdasan logika gambar yang seadanya. Kecerdasan logika gambar anak lima sampai enam tahun bisa juga diperhatikan ketika mereka berkegiatan seperti melukis dan membentuk pola menggunakan pewarna maupun alat tulis. Kecerdasan ini juga bisa di kembangkan dengan menyusun potongan gambar. Guru memfasilitasi anak untuk mengembangkan kreatifitasnya sehingga kemampuan yang ada pada diri anak bisa tersalurkan dengan baik dan optimal.

Pengimplementasikan dikelas guru membuat beberapa tahapan. Tahap pertama guru melihat murid masih meraba ketangkasanya pada tahapan prasiklus, banyak murid yang masih kebingungan karena belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang baru. Dengan menunjukan hasil presentase yang rendah. Bisa dilihat grafik di bawah ini:

Grafik 1 prasiklus

No	Taraf Pencapaian Perkembangan	Frekuensi	Presentase
1	Selesai	5	27,8%
2	Setengah selesai	7	38,9%
3	Tidak selesai	6	33,3%
	Jumlah	18	99%



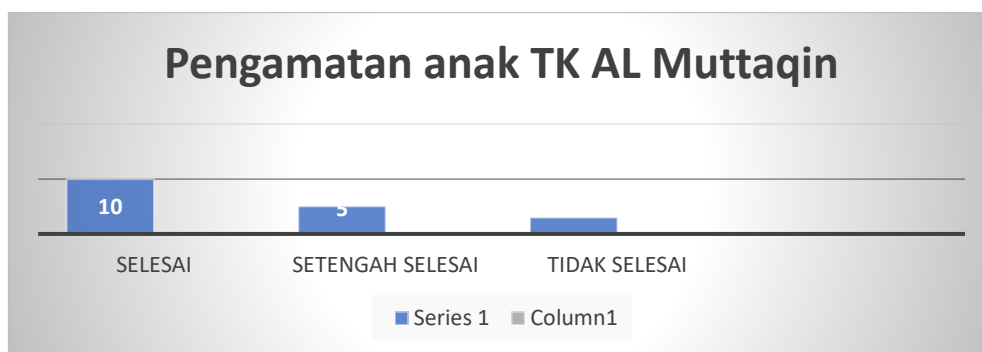
Gambar 1. 1 Prasiklus

Berlandaskan hitungan tahap awal, sebagian murid belum memperoleh tingkat pencapaian perkembangan yang baik. Melalui 18 murid, hanya 5 murid tugas nya selesai.

Ini merupakan data yang dihitung oleh guru dalam menggunakan media yang baru diterapkan. Sehingga guru termotivasi membuat media pembelajaran yang lebih jelas untuk pengimplemntasian pada kegiatan dikelas, ditahap yang kedua adanya perkembangan atau menunjukkan adanya peningkatan anak yang mulai terbiasa dengan media *puzzle*. Hasil tersebut dapat dilihat pada grafik 2:

Grafik 2 siklus 1

No	Taraf Pencapaian Perkembangan	Frekuensi	Presentase
1	Selesai	10	55,5%
2	Setengah selesai	5	27,8%
3	Tidak selesai	3	16,7%
	Jumlah	18	99%



Gambar 1. 2 Grafik Siklus 1

Berdasarkan grafik 2 diatas, guru sudah melihat adanya perkembangan murid dalam penyelesaian tugasnya. Guru membuat tahap ketiga untuk melihat apakah perkembangan murid akan jauh lebih baik atau jauh lebih buruk. Bisa dilihat dari grafik dibawah ini:

Grafik 3 siklus 2

No	Taraf Pencapaian Perkembangan	Frekuensi	Presentase
1	Selesai	16	88,8%
2	Setengah selesai	1	5,6%
3	Tidak selesai	1	5,6%
	Jumlah	18	99%



Gambar 1. 3 Grafik Siklus 2

Setelah dilaksanakan siklus 2 perkembangan sudah lebih jelas, ada 16 murid sudah menyelesaikan tugasnya. Walaupun ada murid 1 murid belum selesai dan tugasnya baru setengahnya yang dikerjakan. Tapi sudah terlihat jika media pembelajaran yang dipakai bisa dipakai pada anak-anak dikelas. Alur pengamatan yang diuji coba dikelas b dengan tiga tahapan sudah mencapai nilai rata-rata 80% maka pengamatan dalam penelitian ini disudahi. Kelas B yang berjumlah 18 orang membuktikan bahwa murid bisa menerima bahan ajar yang baru yang lebih menekankan terhadap kreativitas murid. Dengan tahapan siklus yang bertahap, tapi murid menjadi terbiasa dan bersemangat dalam belajar sehingga disetiap siklus ada perkembangan yang muncul. Bisa disimpulkan kelas b mengalami peningkatan kemampuan baca iqra dan memiliki kecerdasan visual spasial dengan menggunakan *puzzle* hijaiyah pada pelajaran dikelas.

IV. KESIMPULAN

Menurut pengamatan yang sudah dijalankan di TK Islam Al Muttaqin dengan tiga tahapan dan mendapatkan perkembangan disetiap tahapannya. Media permainan *puzzle* sangat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membaca iqra dan pengembangan kecerdasan visual spasial yang dipakai untuk mengembangkan potensi anak sehingga tumbuh kembang anak menjadi optimal. Dari ketiga tahapan ini anak diupayakan untuk berlatih menyusun berulang-ulang dan membacanya. Sehingga anak memiliki rasa keingintahuan yang lebih dan ingin menyelesaikan *puzzle* secara cepat seperti teman-temannya yang sudah mengumpulkan dan bisa menyebutkan. Kemampuan yang dimiliki anakpun terasah dengan baik sehingga anak lebih memahami dan menguasai pembelajaran dengan baik dan gembira. Dengan demikian pengamat dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan membaca iqra pada anak dan mengembangkan kecerdasan visual anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitasia, A. (n.d.). Pengaruh Media Spelling Puzzle terhadap hasil belajar Siswa kelas VII di MTS Negeri Prabumulih pada Materi Shalat Fardhu. UIN Raden Fatah Palembang.
- Astrid Adisty, R. K. (2021). PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan anak usia dini*, 23-34.
- Ayuni, F. &. (2022). Implementasi Model Atik dalam pembelajaran Literasi Baca Anak Usia Dini dirumah Calistung Abaca Kediri. *Aksara : Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1641.
- Karo-karo, I. R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM : jurnal Kreatif Tadulako online*, 1-14.
- Musfiroh, T. (2004). Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. *Depdiknas*, Jakarta.
- Salsa, P. N. (2023). Implementasi Model SIUUL dalam mengembangkan Kemampuan Manajerial Briefing. 3718-3723.
- Sari, E. V. (2018). Pengaruh Pemberian Spelling Puzzle dengan Model Problem Based Learning terhadap Pencapaian Kompetensi Siswa IPA Kelas VII Materi Pemanasan Global dan Lapisan Bumi SMP Negeri 12 Padang. *Pillar of Physics Education*, 9-16.
- Tjoe, J. L. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 17-48.
- Yulianah, N. &. (2022). Peran TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi yang Efektif di RA Senyum Muslim. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1841.