

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA DESA PATIHAN KECAMATAN WIDANG KABUPATEN TUBAN**

**Winnuly**

e-mail : [noellynovem24@yahoo.co.id](mailto:noellynovem24@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Dra. Hermien Laksmiwati, M. Psi**

e-mail : [hlaksmiwati@yahoo.com](mailto:hlaksmiwati@yahoo.com)

Program Studi Psikologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstract**

*Visual Spatial intelligence is an ability to visualize a picture on mine to solve a problem. A child a need a real things in learning process. Using realia as media in learning process can stimulate the child basic concepts in real experience to show the activities and curiously in optimally. Based on the first observation guided by adviser of TK Dharma Wanita, Desa Patihan, Kecamatan Widang, kabupaten Tuban. There are 60 % of 24 students have visual Spatial development problem such as understanding of direction or pattern, clasification of colors and form, where is in learning of introduction form the teacher only use pictures and worksheet as media. This phenomenon as the background of the research to know the effect of using realia media to visual spatial intelligence child tof group A TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban.*

*This reseach use pre- experimental design with One-Group Pretest-Posttest Design. The subject of the research is class A with consist of 24 students, the metode of collecting data is sistimatic observation. The technic of data analize is non- parametric with wilcoxon match pairs test.*

*Based on data analize, the result is  $T_{counting} < T_{tabel}$ . So the hypotheses of the research is accepted and can be be explained that the effect of using realia media to visual spatial intelligence child of group A TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban.*

**Keywords** : Using Realia Media, Visual Spatial Intelligence

**ABSTRAK**

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang. Untuk memecahkan suatu masalah anak sangat membutuhkan hal-hal yang konkrit pada saat pembelajaran berlangsung. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media realia ini menstimulasi konsep-konsep dasar melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal dengan pembimbing TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban bahwa masih terdapat sekitar 60 % dari 24 siswa mengalami permasalahan dalam perkembangan kecerdasan visual spasial yang meliputi pemahaman arah hadap atau pola, pengelompokan perbedaan warna dan bentuk, dimana saat pembelajaran pengenalan bentuk berlangsung media yang digunakan guru hanya gambar dan lembar kerja siswa. Fenomena di lapangan ini yang menjadi latar belakang penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap kecerdasan visual spasial anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban.

Penelitian ini menggunakan penelitian *pre- eksperimental design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subyek penelitian ini kelompok A dengan jumlah 24 anak, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi sistematis. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis *non- parametrik* dengan menggunakan uji *wilcoxon match pairs test*.

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil  $T_{hitung} < T_{tabel}$  . maka hipotesis dalam penelitian ini diterima. sehingga dapat dijelaskan bahwa penggunaan media realia berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban.

Kata kunci : Penggunaan Media Realia, Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan telah ada dan mengakar dalam syaraf manusia terutama dalam otak yang merupakan pusat seluruh aktivitas manusia (Surya 2007: 1). Semua anak pada dasarnya adalah cerdas, namun dengan kadar yang berbeda pada setiap anak. Berdasarkan hasil penelitian Gardner (dalam Sujiono & Sujiono 2010: 8) mengklaim bahwa ada berbagai macam kecerdasan pada diri anak yang berhubungan dengan cara belajar dan mengajar. Salah satunya adalah kecerdasan visual spasial. Amstrong (dalam Sujiono & Sujiono 2010: 58) berpendapat bahwa visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan anak untuk berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawaban.

Pada tahap praoperasional ini anak belum dapat berfikir secara abstrak melainkan anak berfikir dari hal-hal yang bersifat konkrit menuju hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk memberdayakan dan mensinergikan semua potensi visual spasial yang telah ada pada diri anak begitu pula saat anak mempelajari suatu konsep, dalam kecerdasan visual-spasial seperti mengenal arah, mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal ruang dan mengenal garis simetri dibutuhkan hal-hal yang konkrit dalam penjelasannya.

Hasil observasi dan refleksi awal dengan pembimbing TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban pada tanggal 26 September 2012 bahwa masih terdapat sekitar 60 % dari 24 siswa mengalami permasalahan dalam pemahaman arah hadap atau pola, pengelompokan perbedaan warna dan bentuk, dimana saat pembelajaran pengenalan bentuk berlangsung media yang digunakan guru hanya gambar bukan benda aslinya, jarang bahkan tidak tampak pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman visual spasial anak.

Berdasarkan fenomena di atas, upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar anak perlu diwujudkan agar potensi kecerdasan anak muncul. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media realia yang merupakan suatu alat bantu visual dalam pembelajaran dimana media realia ini menstimulasi konsep-konsep dasar melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal.

Berdasarkan pemikiran di atas maka peneliti berasumsi bahwa Kecerdasan visual spasial anak berbeda-beda, salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial adalah dengan menggunakan media realia, oleh karena itu penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui apakah dengan penggunaan media realia berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial

anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban.

Media realia disebut juga sebagai benda nyata atau menurut (Sudjana & Rivai 2011: 196) media realia adalah benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real life materials*). Selanjutnya menurut Kemp (1994: 187) menyebut media realia merupakan bentuk nyata dari orang, benda dan alat nyata serta model dan tiruan benda asli yang diperkecil maupun diperbesar sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realia ini merupakan benda sesungguhnya, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, yang tidak berbahaya (Harnawan 2003: 4.20).

Berdasarkan pemaparan konsep media realia dalam pembelajaran di atas, Kemp (1994:187) menyebutkan jenis-jenis media realia merupakan bentuk nyata dari orang/manusia, benda dan alat nyata serta model dan tiruan benda asli. Pemaparan jenis media realia dari Seels & Glasgow (dalam Arsyad 2009: 33) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu (1) Media Tradisional, (2) Media Teknologi Muthakir. Menyebutkan bahwa di dalam media tradisional terdapat media realia yakni seperti model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka, maket, miniatur dll).

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan belajar mengajar di kelas. Sadiman, Dkk (2010: 17) mengungkapkan secara umum media realia memiliki kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak (Sadiman, Dkk 2010: 84). Menurut Mc. Connel (dalam Sadiman, Dkk 2010: 84) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "*If The Medium Fits, Use It*".

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media realia, anak diajarkan pemahaman dari hal-hal konkrit yaitu kehadiran media realia yang ada di sekeliling anak dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan serta menarik dalam pembelajaran sedangkan Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu aspek dari kognitif, visual spasial digunakan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang. Anak dengan kecerdasan visual spasial akan kepekaan terhadap garis, warna, bentuk ruang, keseimbangan, bayangan harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut. Kecerdasan ini digunakan anak untuk berfikir dalam bentuk

visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawaban. Komponen lainya yakni kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual dan spasial, dan mengorientasikan secara tepat.

Amstrong (dalam Sujiono& Sujiono 2010: 58) berpendapat bahwa visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar dari dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban.

Kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni, khususnya seni lukis dan seni arsitektur. Kecerdasan visual spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia visual spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi visual spasial tersebut dalam berbagai bentuk (Yaumi 2012: 16). Sedangkan menurut Campbell, Campbell dan Dickinson (dalam Sujiono& Sujiono 2010: 58) menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial, antara lain penayangan video, gambar, menggunakan model (*modelling*), dan atau diagram.

Menurut Rettig dalam (Yaumi 2012: 16) menyebutkan ada tiga kunci dalam mendefinisikan kecerdasan visual-spasial yaitu: (1) mempersepsi yakni menangkap dan memahami sesuatu melalui paanca indra, (2) visual spasial terkait dengan kemampuan mata khususnya warna dan ruang, (3) menstranformasikan yakni mengalih bentukkan hal yang ditangkap mata ke dalam bentuk wujud lain, misalnya melihat, mencermati, menginterpretasikan dalam pikiran lalu menangkap rekaman dan interprestasi tersebut ke dalam bentuk lukisan, sketsa, kolase atau lukisan.

*Spatial Visual* (Spasial Visual) yaitu kemampuan untuk menangkap dunia ruang-visual secara akurat, membayangkan keruangan dan melakukan perubahan-perubahan terhadap persepsi tersebut. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, wujud, ruang, dan hubungan –hubungan yang ada antar unsur-unsur ini, serta menggambarannya dalam sebuah bentuk (Martuti 2008: 73- 75).

Menurut Yaumi (2012:16) ada tiga kunci dalam mendefinisikan kecerdasan visual spasial yaitu: (a) mempersepsikan yakni menangkap dan memahami sesuatu melalui panca indra; (b) visual spasial terkait dengan kemampuan mata khususnya warna dan ruang; (c) mentrasformasikan yakni mengalih bentukkan hal yang ditangkap mata ke dalam bentuk wujud lain, misalnya melihat, mencermati, merekam, menginterpretasikan dalam pikiran lalu menuangkan rekaman dan interprestasi tersebut ke dalam bentuk lukisan, sketsa, kolase, atau lukisan.

Di bawah ini merupakan ciri-ciri dengan kecerdasan visual spasial tinggi yaitu (1) mampu memahami peta, gambar, skema, dan lainnya; (2) mampu berfantasi dan berimajinasi lebih kreatif; (3) mampu membayangkan atau menggambarakan benda-benda yang pernah dilihatnya.

Sujiono dan Sujiono (2010: 58) menguraikan bagaimana cara mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak sebagai berikut:

- a. Mencorat coret-coret, untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencorat-coret terlebih dahulu.
- b. Menggambar dan melukis, kegiatan ini dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dengan biaya yang relatif murah.
- c. Mengunjungi berbagai tempat, dapat memperkaya pengalaman visual anak.
- d. Melakukan permainan konstruktif dan kreatif.
- e. Mengatur dan merancang, kejelian anak untuk mengatur dan merancang.

#### METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Rancangan penelitian eksperimen yang digunakan adalah *one-group-pretest-posttest*. Pada rancangan penelitian ini akan ada *pre-test* dan *post-test*, dengan demikian hasil perlakuan akan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2010:74). Berikut bagan rancangan penelitiannya :



**Bagan 1.**  
**Rancangan Penelitian**

Keterangan :

$O_1$  = *Pre-test* atau nilai sebelum mendapatkan *Treatment*.

X = *treatment* atau perlakuan berupa aktivitas bernyanyi.

$O_2$  = *Post-test* atau nilai sesudah mendapatkan *Treatment*.

Dalam penelitian ini data yang dianalisis memiliki jumlah subyek 24 dan berupa data ordinal serta tidak berdistribusi normal. Data ordinal merupakan data berjenjang/berbentuk peringkat karena satu data dengan yang lain mungkin tidak sama (Sugiyono 2007:24).

Berikut tahap pelaksanaan yang dilakukan dalam pemberian perlakuan ini :

#### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, pertama-tama a. peneliti menyusun instrumen penelitian; b. selanjutnya peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH); c. kemudian peneliti memberikan

- arahan terhadap guru terkait materi pelajaran dengan menggunakan media realia
2. Tahap Pelaksanaan
    - a. Peneliti melakukan *pre-test*
    - b. Setelah mengetahui hasil *pre-test*, peneliti melakukan *treatment* berupa penggunaan media realia.
  3. Tahap Evaluasi
 

Pada tahapan ini dilakukan pengukuran akhir *post-test*.

4. Tahap Tindak Lanjut
  - a. Membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*.
  - b. Dilakukan penghitungan uji statistik yang ditentukan oleh peneliti kemudian dibandingkan hasil. Tahap selanjutnya menyimpulkan hasil penelitian dengan menyusun laporan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Subyek penelitian ini berjumlah 24 anak dalam kelompok A TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban. Penelitian ini menggunakan metode observasi sistematis yang dilakukan pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati (Arikunto 2010: 200). Pada proses pelaksanaannya penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi partisipasi aktif (*Active participation*) dalam observasi ini

peneliti ikut melakukan apa yang dilakukan nara sumber, tetapi belum sepenuhnya lengkap (Sugiyono 2011:226). Dalam penelitian ini observasi dilakukan saat perlakuan media realia, sebelum pembelajaran media realia digunakan dan sesudah pemberian pembelajaran dengan menggunakan media realia.

berikut instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini setelah dilakukan konsultasi item dengan ahli yang disebut dengan uji validitas :

**Tabel 2.**  
**Kisi-Kisi Pedoman Observasi Sesudah Uji Validasi**

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Item	Jumlah Item
Kemampuan memahami dan mengenali warna, bentuk ruang (kubus, balok, tabung, bola, kerucut), dan pola (kanan-kiri, depan-belakang, atas bawah)	Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, hewan dan tanaman menurut ciri-ciri tertentu.	Dapat menunjukkan dan mengenali sebanyak-banyaknya benda disekitar anak yang berbentuk kubus, balok, tabung, bola dan kerucut.	1,2	3
		Dapat menunjukkan sebanyak-banyaknya benda disekitar anak dengan warna yang disebutkan oleh guru.		
	Memasangkan benda sesuai pasangannya menurut fungsinya	Anak dapat memasangkan benda bentuknya kubus, balok, tabung, bola dan kerucut ke dalam lubang yang sesuai bentuk.	3	1
	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan, mis: merah, putih, merah, putih,....	Anak mampu memperkirakan 2 pola urutan warna (merah, kuning, merah, kuning)	4, 5	2
		anak dapat memperkirakan urutan letak benda yang ditentukan guru (depan-belakang, atas-bawah,, kanan-kiri).		
	Mengurutkan benda dari besar- kecil atau sebaliknya	Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan besar- kecil atau sebaliknya yang ditentukan oleh guru.	6	1
Melakukan gerakan antisipasi	Anak mampu melkukan gerakan maju-mundur, kanan-kiri sejauh 1-2 meter pada garis lurus.	7	1	

Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto, (2010:211) yang mengatakan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan

tingkat-tingkat kevalidan atau kesasihan suatu instrumen.

Setelah dilakukan uji validitas, untuk selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan teknik mencari reliabilitas pengamatan atau observasi. Teknik mencari reliabilitas pengamatan atau observasi ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan, digunakan teknik pengetesan reliabilitas pengamatan dengan rumus yang dikemukakan oleh H. J. X. Fernandes (dalam Arikunto (2010:244) sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Dengan Keterangan :

KK = Koefisiensi Kesepakatan

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk obyek yang sama

N<sub>1</sub> = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N<sub>2</sub> = Jumlah kode jyang dibuat oleh pengamat II

Hasil pengukuran data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3.**

**Tabel Penolong Wilcoxon**

No	Subyek	Pre-test (X <sub>B</sub> )	Post-test (X <sub>A</sub> )	Beda (X <sub>A</sub> - X <sub>B</sub> )	Jenjang		
					Jenjang	+	-
1.	AJ	14	23	+9	3,5	+3,5	-
2.	AA	10	19	+9	3,5	+3,5	-
3.	ADS	15	25	+10	6,5	+6,5	-
4.	ADS	10	21	+11	10,5	+10,5	-
5.	AFU	12	23	+11	10,5	+10,5	-
6.	AF	13	24	+11	10,5	+10,5	-
7.	CMP	18	28	+10	6,5	+6,5	-
8.	FAI	10	22	+12	16,5	+16,5	-
9.	MADP	17	28	+11	10,5	+10,5	-
10.	MRA	10	22	+12	16,5	+16,5	-
11.	AZA	10	19	+9	3,5	+3,5	-
12.	MDCP	12	24	+12	16,5	+16,5	-
13.	MAR	10	23	+13	21	+21	-
14.	MRS	11	23	+12	16,5	+16,5	-
15.	MU	13	25	+12	16,5	+16,5	-
16.	MAF	13	24	+11	10,5	+10,5	-
17.	MAFR	9	17	+8	1	+1	-
18.	NAP	13	26	+13	21	+21	-
19.	OR	11	25	+14	23,5	+23,5	-
20.	RR	14	27	+13	21	+21	-
21.	RA	15	27	+12	16,5	+16,5	-
22.	SDA	13	27	+14	23,5	+23,5	-
23.	D	12	23	+11	10,5	+10,5	-
24.	FR	9	18	+9	3,5	+3,5	-
					T = 300		0

Keterangan :

X<sub>B</sub> = nilai *pre-test*

X<sub>A</sub> = nilai *post-test*

Berdasarkan tabel di atas, kecerdasan visual spasial pada anak meningkat setelah diberikan perlakuan/*teratment* berupa penggunaan media realia di sekitar anak. Hal ini dapat kita lihat pada perolehan skor masing-masing anak. Dapat kita lihat, misalnya saja pada subyek AJ. Pada saat *pre-*

Berdasarkan rumus di atas diperoleh perhitungan dan hasil sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 7}{7 + 7} = \frac{14}{14} = 1$$

Hasil uji reliabilitas, diperoleh hasil koefisien kesepakatan yang bernilai 1, hal ini dapat diartikan bahwa lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini reliable untuk digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti menggunakan uji statistik *non parametris Wilcoxon Matched Pairs Test* dengan tabel penolong *Wilcoxon*. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui arah dan ukuran perbedaan. Uji *Wilcoxon match pairs test* dilakukan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan (*two paired sample*) dengan data berbentuk ordinal.

terkecil dibandingkan dengan  $T_{tabel}$  (Sugiyono, 2011:379) dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah subyek (N)= 24 anak, maka nilai  $T_{tabel} = 81$ , dapat diketahui bahwa  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$  yaitu  $0 \leq 81$ .

Hal ini berarti,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi “penggunaan media realia berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial pada anak” diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia berpengaruh terhadap visual spasial pada anak berupa peningkatan kemampuan memahami warna, pola/ arah hadap (kanan-kiri, depan-belakang, atas-bawah) dan bentuk ruang (kubus, balok, tabung, kerucut, bulat).

Hasil pengukuran perolehan nilai pada setiap subyek berbeda- beda, hal ini dikarenakan setiap anak memiliki daya konsentrasi yang berbeda yang menyebabkan perbedaan kemampuan dalam menerima setiap informasi yang diberikan.

Pada hakekatnya pembelajaran menggunakan media realia akan mengubah tradisi lama para pendidik yang mengajar hanya dengan menggunakan lembar kerja dan contoh abstrak atau hanya diutarakan lewat lisan tanpa menghadirkan benda yang sesungguhnya ke dalam kelas menjadi terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan kehadiran media realia untuk memunculkan pemahaman konkrit yang ada di sekitar anak.

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar anak. Pemanfaatannya oleh Guru secara tepat akan sangat membantu dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik aspek kognitif, emosi, sosial, bahasa, motorik, afeksi, moral dan lain sebagainya (Zaman 2003: 1.1). Media sebagai salah satu komponen atau unsur pembelajaran anak TK memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak.

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di TK semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret (Hernawan 2003: 4.4). Anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Penyajian media pembelajaran yang nyata dan

sederhana akan sangat membantu kemampuan berfikir anak. Perlunya media pembelajaran yang konkret dan sesuai dengan tahap perkembangan berfikir anak TK yang masih berada pada tahap operasi konkret agar pesan/informasi dapat diterima atau diserap anak dengan baik, karena anak usia TK belajar dalam situasi yang holistik/utuh dan terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media realia, anak diajarkan pemahaman dari hal- hal konkrit yaitu kehadiran media realia yang ada di sekeliling anak dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan serta menarik dalam pembelajaran, anak mengikuti pelajaran dengan antusias dan lebih fokus karena kehadiran media secara nyata, hal ini membuat anak mudah menyerap informasi dan relatif bertahan lebih lama dari pada pembelajaran dengan menggunakan pemahaman hal- hal abstrak atau lisan.

## PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia mampu memberikan pengaruh dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Patihan Kecamatan Widang Kabupaten Tuban. Signifikansi peningkatan skor perkembangan kecerdasan visual spasial anak ditunjukkan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media realia.

Diharapkan bagi guru pengajar di TK Dharma Wanita adanya penelitian ini, para pendidik diharapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media realia sebagai salah satu pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

Peneliti selanjutnya dapat mengulangi penelitian ini dengan berbagai variasi dan perbaikan. menggunakan variabel lain yang berbeda dengan variabel yang telah dilakukan oleh peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2010) *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2009) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Harnawan, Asep Hery. (2003) *Media Pembelajaran Untuk Anak TK*, Modul 4. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kemp, Jerrold E. (1994) *Proses Perancangan Pengajaran, terjemahan Asril Marjohan*. Bandung: Penerbit ITB
- Martuti, A. (2008) *Pengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Sadiman, Arief S & Dkk. (2010) *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya Cetakan ke-14*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2007) *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2010) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Yuliani Nuraini. dan Sujiono, Bambang. (2010) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Surya, Sutan. (2007) *Melejitkan Multiple Intelligence Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yaumi, Muhammad. (2012) *Pembalajaran Berbasis Multiple Intelligence*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Zaman, Badru. (2003) *Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, Modul 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.

