

## BAB II

# IMPLEMENTASI PERMAINAN NAVIGASI ARAH DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN *VISUAL - SPASIAL* ANAK USIA DINI

### A. Kajian Teori

#### 1. Implementasi

Secara Umum, implementasi adalah tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang telah disusun dengan matang, cermat dan terperinci. Jadi, implementasi dilakukan jika sudah ada perencanaan yang baik dan matang, atau sebuah rencana yang telah disusun jauh jauh hari sebelumnya, sehingga sudah ada kepastian dan kejelasan akan rencana tersebut.<sup>1</sup>

Pengertian implementasi menurut Nurdin Usman dalam bukunya yang berjudul Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum mengemukakan pendapatnya mengenai implementasi atau pelaksanaan sebagai berikut : “Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.”<sup>2</sup>

Pengertian implementasi yang dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa implementasi adalah bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh – sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya.

Dalam hal penerapan proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk siswa bekerja dan mengalami, tidak hanya mentransfer atau mengkopi dari guru. Siswa dilatih untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam suatu situasi dan masalah yang memang ada dalam dunia nyata. Siswa tidak belajar dalam proses seketika, tetapi diperoleh sedikit demi sedikit, kemajuan diukur dari proses, kinerja dan produk, berbasis pada prinsip *authentic assesment*

---

<sup>1</sup> <https://www.zonareferensi.com/pengertian>. Zona Referensi Ilmu Pengetahuan Umum, Last Updated, 27 Agustus 2018

<sup>2</sup> Usman, Nurdin, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2002, Hlm.70

Sebelum menjelaskan bagaimana guru mengelola pembelajaran melalui permainan dijelaskan tentang 6 tahapan perkembangan bermain pada anak sebagai berikut :<sup>3</sup>

- a. *Unoccupied*  
Mengamati kegiatan orang lain / bermain dengan tubuhnya
- b. *Unlookers* (Berperilaku seperti penonton/pengamat)  
Mengamati, bertanya dan berbicara dengan anak lain, tetapi tidak ikut bermain. Berdiri dari kejauhan untuk melihat dan mendengarkan anak – anak lain bermain dan bercakap - cakap
- c. Bermain *Solitaire* (bermain sendiri)  
Bermain sendiri tidak terlibat dengan anak lain
- d. Bermain paralel  
Bermain berdampingan atau berdekatan dengan anak lain menggunakan alat tetapi bermain sendiri
- e. Bermain *assosiative*  
Bermain dengan anak – anak lain dengan jenis permainan yang sama
- f. Bermain kooperatif (*Group Play*)  
Bermain bersama melakukan suatu proyek bersama

Pada perkembangannya model pembelajaran harus disusun secara terprogram dengan urutan –urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Dimana ada 5 tahap proses pengembangan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu :<sup>4</sup>

- a. *Analysis* (Analisis)  
Sebelum mulai mengembangkan strategi konten pembelajaran apapun, sebelumnya harus menganalisis situasi saat ini dalam hal pembelajaran, kesenjangan pengetahuan, dll.
- b. *Design* (Desain)  
Fase desain berhubungan dengan tujuan pembelajaran, instrumen penilaian, latihan, konten, analisis materi pelajaran, perencanaan pembelajaran dan pemilihan media
- c. *Develop* (Pengembangan)

---

<sup>3</sup> Montolalu, B.E.F. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2008

<sup>4</sup> Dyah Ayu Mentari, W.M. *Model Desain Sistem Pembelajaran Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADIIE) sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Stenografi*, 2013

Pada fase develop akan dilakukan perincian serta pengintegrasian teknologi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari program itu sendiri, dimana ini mencakup materi, media dan blueprint perencanaannya meliputi kegiatan membuat, membeli dan memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditentukan.

d. *Implement* (Implementasi)

Pada fase implementasi akan dijalankan program yang sudah di siapkan guna melihat sisten maupun instruktur sudah siap digunakan. Data yang didapat akan digunakan untuk melakukan proses perbaikan selanjutnya. Dimana tujuan utama dari tahap implementasi ini adalah membimbing anak agar bisa mencapai tujuan pembelajaran, terjadinya suatu pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar siswa, dan terakhir memastikan pada akhir program nantinya anak mempunyai kompetensi pengetahuan, ketrampilan dan juga sikap yang baik.

e. *Evaluate* (evaluasi)

Pada fase evaluasi akan dilakukan perbaikan untuk sistem yang lebih baik lagi dengan cara mengolah data yang sudah di dapat dari fase fase sebelumnya yang sudah dijalankan.

## 2. Permainan Navigasi Arah

### a. Pengertian Permainan

Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan.

Conny R. Semiawan mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.<sup>5</sup>

Hurlock mengemukakan pengertian permainan adalah proses aktivitas fisik atau spikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan

---

<sup>5</sup> Conny R. Semiawan. *Kreativitas dan Keberbakatan* Jakarta : PT. Indeks. 2009

khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupannya.<sup>6</sup>

**b. Manfaat permainan bagi pembelajaran anak**

Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Teknik mengajar dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang

Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra bermain mempunyai beberapa manfaat, yaitu<sup>7</sup>

- 1) Mengembangkan Aspek Fisik  
Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar
- 2) Mengembangkan Aspek Sosial  
Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan.
- 3) Mengembangkan Aspek Emosi  
Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan.
- 4) Mengembangkan Aspek Kognisi  
Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak dan dapat berimajinasi menuju berpikir abstrak.

Dari kegiatan bermain bersama teman maka anak dapat menilai dirinya sendiri. Apa yang menjadi kelebihanannya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri dan positif, yaitu mempunyai rasa percaya diri dan harga diri. Anak akan belajar bagaimana harus bersikap dan bertindak laku agar dapat bekerjasama dengan orang lain, bersikap jujur, murah hati, tulus dan sebagainya.

---

<sup>6</sup> Elizabeth, Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta : Erlangga. 1998

<sup>7</sup> Mayke S. Tedja Saputra, , *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT.Grasindo, 2001

Metode pembelajaran melalui permainan memberikan dampak positif terhadap kecerdasan anak. Proses pembelajaran melalui permainan dalam mengoptimalkan kecerdasan anak perlu dikelola dengan sebaik – baiknya. Misalnya :

- 1) Perencanaan dilakukan jauh hari sebelum program tahun ajaran baru berjalan secara bersama – sama dengan pihak yang terkait
- 2) Kondisi kelas/lapangan/tempat dilaksanakannya permainan yang kondusif
- 3) Kesiapan guru dalam memimpin dan memandu permainan harus benar- benar diperhatikan
- 4) Tujuan permainan harus difahami secara mendalam
- 5) Merumuskan alternatif kegiatan pembelajaran jika terjadi hambatan dari berbagai pihak atau peristiwa yang tidak terduga
- 6) Persiapan alat bantu untuk mendukung permainan

Pengelolaan metode pembelajaran / implementasi permainan melalui permainan yang baik dapat meminimilisir hambatan – hambatan yang mungkin dihadapi pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran melalui permainan yang dimaksud adalah :

- 1) Penentuan siapa pelaksana / yang memimpin pembelajaran
- 2) Pengelolaan waktu permainan yang tepat
- 3) Penggunaan alat bantu permainan yang tepat, mudah, murah dan aman
- 4) Penginformasian petunjuk permainan yang jelas pada anak-anak sesuai dengan pemahaman bahasa yang mereka miliki
- 5) Penyiapan instrumen penilaian observasi yang dilakukan oleh guru

### c. Definisi Permainan Navigasi Arah

#### 1) Pengertian Permainan Navigasi Arah

Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah di terima dalam gang dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan navigasi arah. Salah satu ciri

yang sangat terlihat dari permainan navigasi arah adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan navigasi arah anak – anak diajak untuk berkumpul berjalan – jalan dan mengenal arah.

Permainan navigasi arah adalah bentuk permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat. Pada perkembangan selanjutnya permainan navigasi arah sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri mengasah kecerdasan *Visual Spasial* selain itu permainan ini juga menstimulasi kecerdasan gerak – kinestetik dan kecerdasan anak dalam mengenal arah sehingga pengetahuan anak dalam mengenal arah semakin meningkat. Hal ini bisa di stimulasi dengan cara :<sup>8</sup>

- (1) Bagi anak menjadi empat baris. Beri aba-aba panjang satu kali. Semua anak berbaris rapi
- (2) Tepuk pendek dua kali (...), “kanan”, anak melompat ke kanan satu kali
- (3) Tepuk pendek dua kali (...), “kiri, kiri” anak melompat ke kiri dua kali
- (4) Tepuk pendek dua kali (...), “depan” anak melompat ke depan satu kali.
- (5) Tepuk pendek dua kali (...), “belakang”, anak – anak melompat ke belakang satu kali.
- (6) Lakukan beberapa kali sampai anak terlihat mulai lelah atau meminta berhenti

## 2) Manfaat Permainan Navigasi Arah

Beberapa manfaat dari permainan Navigasi arah adalah :<sup>9</sup>

### a) Melatih Ketahanan Fisik

Permainan ini mau tidak mau memaksa anak untuk bergerak dan banyak berjalan karena harus pergi dari titik satu ke titik yang lain

### b) Meningkatkan Kemampuan Eksplorasi

---

<sup>8</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Dan Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta, 2005

<sup>9</sup> <https://rumahinspirasi.com/petualangan> Belajar Melalui Kegiatan Mencari Jejak. Share 24 November 2016

Kegiatan ini membantu anak mengenali sebuah daerah tertentu, membuat anak mampu beradaptasi di tempat baru dan menemukan hal – hal yang menari di tempat tersebut.

- c) **Mempertajam Kemampuan Navigasi**  
Kegiatan ini juga bisa dipakai untuk membantu anak mengenali arah jalan, meningkatkan kemampuan mereka dalam mengikuti petunjuk, membaca peta, menghitung jarak, merancang langkah, mengingat jalur yang sebelumnya diambil, mempelajari kompas (kalau sekarang ditambah mengenali cara pakai GPS), melihat dari matahari, menjaga agar tidak tersesat, dll.
- d) **Membangun Kerjasama Tim**  
Jika kegiatan ini dilakukan beregu, maka anak akan belajar berkolaborasi, bekerjasama, membangun suasana perjalanan yang asyik, mempelajari cara memecahkan masalah jika timbul di antara mereka, melatih jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab.
- e) **Meningkatkan Kepercayaan Diri**  
Melalui proses berlatih kemampuan berinteraksi dengan orang baru, memahami sebuah daerah baru, kemampuan adaptasi dalam daerah baru, maka anak-anak akan meningkat kepercayaan dirinya bahwa mereka akan mampu bertahan dalam kondisi dan situasi apapun.
- f) **Memperluas Pengetahuan Umum**  
Permainan ini merupakan cara efektif untuk memperkenalkan sebuah topik baru kepada anak, menjadi cara asyik untuk memperkenalkan tentang sejarah, budaya, seni, tempat-tempat bersejarah. Banyak hal yang lebih mudah diingat anak karena mereka merasakan, tak hanya sebatas pengetahuan saja.
- g) **Merangsang Kemampuan Berfikir Anak**  
Ketika kegiatan ini dibuat beregu atau pertandingan antar regu, maka anak akan tertantang menggunakan ketrampilan dan pengetahuan mereka untuk berfikir logis dan kreatif serta melatih anak menentukan prioritas.
- h) **Mengajarkan Tanggungjawab**  
Kegiatan ini mengajarkan anak untuk mendengarkan, menyimak, mencari, merencanakan strategi & membuat keputusan bersama sehingga anak belajar menerima konsekwensi dari apa-apa yang menjadi pilihan mereka.
- i) **Meningkatkan Kebahagiaan**

Kegiatan ini bisa meningkatkan suasana hati karena biasanya penuh kegembiraan.

j) Meningkatkan Interaksi Sosial

Tak jarang, kegiatan ini memaksa anak untuk keluar dari zona nyaman mereka karena kegiatan itu biasanya berada di daerah baru, apalagi jika dilakukan dengan orang-orang baru dan anak harus bisa beradaptasi untuk dapat berinteraksi dengan sesama anggota tim untuk memastikan tujuan tim terpenuhi

### 3. Pengembangan Kecerdasan *Visual Spasial*

#### a. Pengertian Kecerdasan *Visual Spasial*

Inteligensi atau kecerdasan menurut Casmini, mendefinisikan melalui dua jalan yaitu secara kuantitatif adalah proses belajar untuk memecahkan masalah yang dapat diukur dengan tes intelegensi, dan secara kualitatif suatu cara berpikir dalam membentuk konstruk bagaimana menghubungkan dan mengelola informasi dari luar yang disesuaikan dengan dirinya.<sup>10</sup>

Syaiful Sagala dalam bukunya mengartikan kecerdasan sebagai sikap intelektual mencakup kecepatan memberikan jawaban, penyelesaian dan kemampuan menyelesaikan masalah. Juga memberi pengertian kecerdasan sebagai suatu kapasitas umum dari individu untuk bertindak, berpikir rasional dan berinteraksi dengan lingkungan secara efektif.<sup>11</sup> Sehingga dapat diartikan pula bahwa kecerdasan atau *intelligensi* adalah kemampuan untuk menguasai kemampuan tertentu

Agus Efendi dalam bukunya menjelaskan kecerdasan spasial adalah kecerdasan yang biasanya disebut juga kecerdasan *Visual Spasial* kemampuan untuk membentuk dan menggunakan model mental (ide atau konsep).<sup>12</sup> Kecerdasan menurut Musfiroh adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen (1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, (2) kemampuan untuk merubah arah pikiran atau

---

<sup>10</sup> Casmini, *Emotional Parenting*, Yogyakarta : Pilar Medika, 2007. hlm. 14

<sup>11</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta. 2010.hlm. 82

<sup>12</sup> Agus Efendi, *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung. Alfabeta. 2005.hlm, 81

tindakan, (3) kemampuan untuk mengkritisi kemampuan atau tindakan. Menurut intelegensi merupakan sesuatu yang fungsional sehingga tingkat perkembangan individu dapat diamati dan dinilai berdasarkan kriteria tertentu.<sup>13</sup>

Teori tersebut membuka mata dunia yang selama ini mengidentikkan suatu kecerdasan dengan nilai IQ. Munculnya teori “*Multiple Intelegence*” atau kecerdasan majemuk membuktikan bahwa tidak ada anak yang bodoh atau pintar yang ada hanyalah anak yang lebih menguasai satu bidang tertentu dan kurang menguasai bidang lain.

Smart berpendapat bahwa kecerdasan *Visual Spasial* adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau kemampuan anak berfikir dalam bentuk *visual* untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.<sup>14</sup>

Sejalan dengan pemikiran di atas, kecerdasan *Visual Spasial* adalah kemampuan peserta didik untuk menangkap dunia ruang visual secara akurat dan melakukan perubahan – perubahan terhadap persepsi tersebut. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, wujud dan ruang. *Visual* adalah kemampuan untuk melihat suatu dengan sangat detail, kemampuan ini dapat merekam objek yang di lihat dan di dengar serta pengalaman – pengalaman lain di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama. Lebih dari itu jika suatu saat ia ingin menjelaskan apa yang direkamnya tersebut kepada orang lain, ia mampu melukiskannya dalam selembar kertas dengan sangat sempurna. Biasanya kecerdasan ini di miliki oleh para arsitek, potografer, seniman, pilot, pemahat patung dan penemu teknologi.<sup>15</sup>

#### **b. Konsep Kecerdasan *Visual Spasial* Pada Anak**

Kecerdasan yang digunakan dalam teknik menyusun pola dengan menempel kertas warna adalah kecerdasan *visual-spasial*. Kecerdasan *visual-spasial* menurut Hildayani

---

<sup>13</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain : Cara Mengasah Multiple Intellegences pada anak sejak dini*. Jakarta. Grasindo. 2008. Hlm. 13

<sup>14</sup> Smart, *Permainan Kreatif untuk mencerdaskan anak*. Ciganjur. 2009. Hlm. 57

<sup>15</sup> Suyadi, *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan “The Power Of Smart Games For Children”* yogyakarta : power books (Ihdina) 2014. hlm. 72

adalah kemampuan untuk membentuk mental model, melakukan atraksi, memvisualisasikan berbagai hal dan memiliki kelebihan dalam hal berpikir melalui gambar.<sup>16</sup> Kecerdasan *visual-spasial* Menurut Musfiroh adalah sesuatu yang terkait dengan panca indra, kemampuan mata khususnya warna dan ruang.<sup>17</sup> Permainan warna, menyusun pola sesuai bentuk, ukuran, warna dan menggambar atau melukis merupakan contoh kegiatan yang mengasah kecerdasan visual. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan *visual-spasial* antara lain : gambar, menggunakan model dan atau diagram.

Dengan demikian *visual-spasial* merupakan kecerdasan yang amat penting untuk dikembangkan karena dengan mengembangkan kecerdasan *visual* dari sejak usia dini maka anak mampu membedakan bermacam-macam warna, bentuk, ukuran, pola atau geometri dan lain-lainnya sehingga ketika anak meranjak dewasa sudah memiliki kemampuan tersebut.<sup>18</sup>

Adapun cara mengembangkan kecerdasan *visual-spasial* pada anak yaitu dengan cara memberi latihan menggambar dan melukis, mengatur dan merancang, menyusun bentuk atau pola-pola, mencoret-coret kertas, bernyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep, membuat prakarya, mengunjungi berbagai tempat, melakukan permainan konstruktif dan kreatif, mengatur dan merancang, permainan warna serta membuat bentuk dengan gambar dan jiplakan.<sup>19</sup>

Berdasarkan kutipan-kutipan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Kecerdasan *visual-spasial* merupakan kecerdasan anak yang memiliki gaya *visual* melalui kegiatan melihat, anak-anak ini berpikir dalam gambar-gambar, warna-warna, pola-pola kemudian mengubahnya kedalam imajinasi. Mengasah kecerdasan

---

<sup>16</sup> Rini Hildayani, dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka. 2005

<sup>17</sup> Tadkiroatun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : penerbit UT. Kemendikbud. 2009. Hlm. 4.3

<sup>18</sup> Sujiono, Yuliani Nurani, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif : Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta Barat : Indeks. hlm. 619

<sup>19</sup> Tadkiroatun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : penerbit UT. Kemendikbud. 2009. Hlm. 4.5.

*visual-spasial* anak dengan kecerdasan *visual- spasial* yang menonjol amat peka akan rangsangan-rangsangan yang bersifat visual sehingga dapat dirancang kegiatan yang menekankan pada hal tersebut

**c. Indikator Kecerdasan *Visual Spasial***

Menurut Armstrong dalam Musfiroh mengemukakan Anak yang cerdas dalam *Visual Spasial* sangat peka tatanan dan peka terhadap perubahan tatanan itu dan anak memberikan reaksi. Mereka suka mengerjakan maze, dan permainan lain yang memerlukan ketajaman melihat. Anak-anak sering memanfaatkan waktu mereka untuk menggambar, merancang sesuatu, membangun balok-balok, lego atau melamun.<sup>20</sup>

Kecerdasan *Visual Spasial* muncul pada masa kanak-kanak. Anak-anak yang cerdas dalam *Visual Spasial* peka terhadap bentuk dan peristiwa, mampu merekam bentuk-bentuk tersebut dalam memorinya, serta memanggilnya dalam bentuk melamun, menggambar atau menyatakan dalam kata-kata. Anak-anak mampu mendeskripsikan peristiwa dengan urutan-urutan yang jelas dan terperinci. Anak-anak yang cerdas dalam *Visual Spasial* mampu melihat bentuk, warna, gambar, tekstur secara lebih detail dan akurat.

Anak yang mengalami perkembangan kecerdasan *Visual Spasial* yang sangat menonjol kadang mengalami kesulitan mengidentifikasi arah. Anak-anak mengerti simbol sebagai gambar dan melihatnya dari berbagai perspektif, yang hal tersebut tidak berlaku dalam dunia simbol linguistik. Kecerdasan *Visual Spasial* memiliki indikator sebagai berikut.<sup>21</sup>

- 1) Individu yang cerdas secara *Visual Spasial* (lebih) mudah membaca peta, gambar, grafik, dan diagram.
- 2) Individu yang cerdas secara *Visual Spasial* menonjol dalam seni lukis dan seni kriya.
- 3) Individu yang cerdas secara *Visual Spasial* mampu memberikan gambaran visual yang jelas ketika sedang memikirkan sesuatu.

---

<sup>20</sup> Tadkiroatun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : penerbit UT. Kemendikbud. 2010. hlm. 4.7

<sup>21</sup> Tadkiroatun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : penerbit UT. Kemendikbud. 2009. Hlm. 4.7

- 4) Individu yang cerdas secara *Visual Spasial* mampu menggambar sosok orang atau benda menyerupai aslinya.
- 5) Individu yang cerdas secara *Visual Spasial* film, slide, gambar dan foto.
- 6) Individu yang cerdas secara *Visual Spasial* menikmati permainan yang membutuhkan ketajaman, seperti zigzag, maze.
- 7) Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna dan mampu memadukan warna dengan lebih baik dari pada anak-anak sebayanya.
- 8) Anak suka menjelajah lokasi di sekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda di sekitarnya, serta cepat menghafal letak benda-benda.

**d. Ciri – ciri Kecerdasan *Visual Spasial***

Ciri – ciri anak yang memiliki kecerdasan *Visual Spasial* adalah sebagai berikut.<sup>22</sup>

- 1) Anak suka mencoret – coret di atas kertas atau buku
- 2) Anak lebih mudah memahami gambar daripada kata – kata
- 3) Anak cepat dan mudah mengenali objek yang baru saja ia lihat
- 4) Anak mahir membuat sketsa, meniru gambar atau melukis
- 5) Anak cukup baik menyampaikan pikiran dengan memberikan gambaran visual yang jelas.
- 6) Anak mengenali di mana (arah dan letak) tepat tinggalnya dengan baik.
- 7) Anak senang melihat gambar, foto, film dan hal – hal visual lainnya.
- 8) Anak senang berimajinasi
- 9) Anak cukup baik dalam membuat bentuk tiga dimensi yang menarik.
- 10) Anak biasanya memiliki keahlian seni seperti membuat bentuk – bentuk atau konstruksi semisal patung, pahatan dan ukiran serta segala sesuatu yang berhubungan dengan kerajinan tangan.

---

<sup>22</sup> T. Safaria, *Interpersonal Intelligence : Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta : Asmara Books, 2005. hlm.21-23

**e. Karakteristik Kecerdasan *Visual Spasial***

Karakteristik individu yang memiliki kecerdasan *Visual Spasial* adalah sebagai berikut :<sup>23</sup>

- 1) Belajar dengan cara melihat dan mengobservasi benda. Memahami dengan baik wajah, objek, bentuk, dan warna secara detail serta keseluruhan pandangan dari benda tersebut.
- 2) Mengemudikan diri dan memahami objek-objek secara efektif melalui ruang, misalnya mengendalikan mobil, mendayung perahu, memimpin perjalanan dalam bentuk suatu celah atau menemukan jalan dihutan tanpa ada jejak sebelumnya.
- 3) Menerima membaca grafik, peta serta diagram. Ia juga mampu membaca penyajian grafik maupun media-media visual lainnya.
- 4) Menikmati membuat sketsa, menggambar, melukis, memahat, serta pekerjaan lainnya yang berhubungan dengan bentuk-bentuk visual.
- 5) Menikmati membuat bangunan tiga dimensi, seperti origami, mainan berbentuk jembatan, rumah-rumahan atau kontainer. Ia juga mampu merubah objek-objek dalam imajinasinya serta mampu membayangkan memindahkan benda dalam imajinasinya.
- 6) Mampu melihat sesuatu dalam cara dan perspektif yang berbeda, ataupun mendeteksi objek yang “bersembunyi” diantara objek lainnya.
- 7) Mampu mempersepsi pola-pola bentuk yang nyata maupun yang hampir tidak terlihat/halus.
- 8) Mampu menciptakan informasi kongkrit dan gambaran visual, serta cakap dalam mempresentasikan desain visual.
- 9) Menunjukkan minat berkarier menjadi artis, fotografer, insinyur, videografi, arsitek, desainer, pilot, ataupun karier yang berorientasikan visual lainnya.
- 10) Menciptakan bentuk-bentuk baru yang orisinil dari media visual ruang atau pekerjaan-pekerjaan yang berkaitan dengan seni

Dengan demikian anak yang memiliki kecerdasan *Visual Spasial* yang tinggi akan terampil dalam berimajinasi,

---

<sup>23</sup> Syamsu Yusuf & Juantika Nurihsan, *Landasan bimbingan dan konseling*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012. hlm. 233.

menemukan gagasan – gagasan baru, dan memecahkan suatu masalah yang timbul dalam kehidupan sehari – hari.

**f. Cara Mengembangkan Kecerdasan *Visual Spasial***

Beberapa kegiatan yang bisa meningkatkan optimalisasi kecerdasan *Visual Spasial* adalah sebagai berikut :<sup>24</sup>

- 1) Menggambar dan melukis  
 Pada anak-anak, kegiatan menggambar dan melukis tampaknya yang paling sering dilakukan mengingat kegiatan ini bisa dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan biaya yang variatif. Sediakan anak-anak dengan alat lukis atau gambar, seperti pensil, kertas gambar, krayon, dan sebagainya. Biarkan anak menggambar atau melukis apa saja yang mereka sukai. Kegiatan ini bisa melatih dan merangsang kreativitas anak juga imajinasinya. Selain itu, menggambar dan melukis juga merupakan ajang bagi anak untuk mengekspresikan dirinya.
- 2) Mencoret – coret  
 Untuk mampu menggambar, atau memulainya dengan tahapan mencoret-coret terlebih dahulu. Kegiatan ini merupakan sarana ekspresi anak. Selain itu, kegiatan ini menuntut koordinasi tangan-mata anak. Coretan yang merupakan tahapan dari menggambar merupakan sarana untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.
- 3) Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep  
 Dibalik kegembiraan anak saat melakukan kegiatan ini, seni juga dapat membuat anak menjadi cerdas. Melalui menyanyi, misalnya anak mengenal berbagai konsep. Lagu mengenai pemandangan misalnya, akan membuat konsep melalui bukit, sungai, sawah, langit, dan gunung. Bagaimana ia harus membayangkan objek-objek alam yang akan dinyanyikan, dan bagaimana hubungan objek tersebut, semuanya akan semakin mengasah kemampuan visual-spasial anak.
- 4) Membuat prakarya  
 Tidak hanya menggambar, kegiatan membuat prakarya juga dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Kerajinan tangan yang paling mungkin dilakukan anak

---

<sup>24</sup> Suryadi. *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak*. Jakarta : Edsa Mahkota, 2006. hlm. 46-48

adalah dengan menggunakan kertas. Aktivitas ini menuntut kemampuan anak untuk memanipulasi bahan. Kreativitas dan imajinasi anak terasah, selain dapat membangun kepercayaan diri anak.

- 5) Mengunjungi berbagai tempat  
Anak dapat memperkaya pengalaman visualnya dengan mengajaknya ke museum, kebun binatang, tamasya, ke pasar, ke toko buku, dan sebagainya. Setelah anak kembali dari tempat-tempat tersebut, ajaklah anak untuk mengilustrasikan keadaan tempat-tempat tersebut. Ini akan melatih kemampuan visual anak.
- 6) Permainan konstruktif dan kreatif  
Sejumlah permainan seperti membangun konstruksi, dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visual-spasial anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok-balok, *puzzle*, permainan rumah-rumahan, peta, gambar, dan sebagainya.
- 7) Mengatur dan merancang  
Kejelian anak untuk mengatur dan merancang juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *Visual Spasial* dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan – kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

#### g. **Indikator Kompetensi *Visual Spasial* Dalam Permainan Navigasi Arah**

Adapun Indikator kompetensi *Visual Spasial* dalam permainan navigasi arah adalah sebagai berikut :<sup>25</sup>

- 1) Anak terlibat aktif dalam permainan
- 2) Anak dapat mengetahui dan memahami arah
- 3) Anak dapat menentukan arah yang dituju

Dari indikator diatas permainan yang diselenggarakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi khususnya kompetensi yang erat kaitannya dengan perkembangan anak.

---

<sup>25</sup> Tadkiroatun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : penerbit UT. Kemendikbud. 2009. Hlm. 284

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dibawah ini adalah uraian beberapa hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan, untuk kemudian dianalisis, dikaji dan dikritisi lebih lanjut dari pokok permasalahan, metode, jenis pendekatan dan tehnik pengumpulan data sehingga dapat diketahui letak perbedaannya yang peneliti lakukan. Berikut ini adalah hasil – hasil penelitian terdahulu yang dipandang relevan dengan penelitian sebagai berikut :

1. Marina Trie Ramadhany Gunawan dalam penelitiannya “Pengaruh Pembelajaran Dengan Permainan *Maze* Terhadap Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Usia Dini” di POS PAUD Gegerkalong Kota Bandung Tahun Ajaran 2015-2016. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa pembelajaran dengan permainan maze menentukan arah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan *Visual Spasial*. Berdasarkan hasil penelitian kondisi awal pada kelompok eksperimen menunjukkan anak yang muncul kecerdasan *visual spasialnya* sebanyak 36% dan yang belum muncul sebanyak 64%, sementara pada kelompok kontrol menunjukkan anak yang muncul kecerdasan visual spasialnya sebanyak 38% dan yang belum muncul sebanyak 62%. Setelah dilakukan treatment dan proses uji statistic menggunakan uji t independen (*Independent Sampel T-test*) pada data posttest diperoleh hasil *p value*  $(0,000) < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>26</sup>
2. Laily Rosidah. Peningkatan Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Usia Dini Melalui Permainan Mazed di TK Utsmanil Hakim Tanah Sareal Bogor. PG PAUD Universitas Ageng Tistayasa Banten. Dalam penelitian tersebut menunjukkan permainan maze yang dibuat berbagai modifikasi dapat meningkatkan kecerdasan *Visual Spasial* anak. Rata – rata kecerdasan *Visual Spasial* anak pra tindakan adalah sebesar 44.27%. peningkatan pada siklus pertama sebesar 33/43% sehingga rata – rata kecerdasan spasial anak sebesar 77.7%. siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 7.19%, sehingga nilai rata-rata kecerdasan *Visual Spasial* anak yang diperoleh pada siklus kedua sebesar 84.89%. sehingga dalam penelitian ini

---

<sup>26</sup> Di Kutip Dari Skripsi Karya Marina Trie Ramadhany Guwanan Tentang Pengaruh Pembelajaran Maze Terhadap Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Usia Dini Tahun Pelajaran 2015/2016. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. 2015.

permainan maze dapat meningkatkan kecerdasan *Visual Spasial* terutama dalam menentukan arah kanan – kiri.<sup>27</sup>

3. Lianawati (2013), dengan judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan *Visual Spasial* Melalui Alat Permainan Edukatif “Maze” Pada Kelompok B TK Mardi Siwi Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2012/2013”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kecerdasan *Visual Spasial* anak melalui permainan maze pada kelompok B TK Mardi Siwi Batang yang berjumlah 18 orang siswa. Hasil penelitian kecerdasan *Visual Spasial* pada kondisi awal yang mampu mengerjakan dengan tuntas dan baik hanya 5 anak atau sebesar 27,78% dari 18 anak. Dan pada siklus I berjumlah 10 anak atau 55,55% . dan selanjutnya pada siklus II mengalami kenaikan dan sudah mencapai indikator keberhasilan termasuk dalam kategori baik dengan sebesar 15 anak yang mendapat nilai baik atau 83,33%. Hasil observasi aktivitas siswa juga masuk dalam kategori baik yaitu pada siklus I sebesar 55,55% dan pada siklus II mencapai 83,33%. Berdasarkan seluruh kegiatan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *Visual Spasial* anak kelompok B TK Mardi Siwi Batang dapat ditingkatkan dalam Alat Permainan Edukatif “Maze”.<sup>28</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Permainan navigasi arah merupakan kegiatan yang diperlukan bagi anak. Dalam permainan navigasi arah anak diberi kebebasan sepenuhnya untuk mengenal arah. Di sisi lain kegiatan permainan navigasi arah dapat menstimulasi kecerdasan *Visual Spasial* pada anak. Hal ini dikarenakan ketika bermain navigasi arah anak mendapatkan keakuratan mengenal arah sehingga anak dapat dengan mudah mengenal arah.

Kecerdasan *Visual Spasial* merupakan kemampuan melihat, menangkap, mempersepsi detail – detail kecil terhadap objek yang ditangkap oleh penglihatan, pendengaran dan gerak motorik serta

---

<sup>27</sup> Di Kutip Dari Jurnal Pendidikan Usia Dini, Laily Rosidah, Tentang *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze di TK Utsmanil Hakim, Tanah Sareal Bogor*. PG PAUD Universitas Ageng Tistayasa Banten , 2014.

<sup>28</sup> Di Kutip dari skripsi Lianawati. Tentang Upaya Meningkatkan Kecerdasan *Visual Spasial* Melalui Alat Permainan Edukatif “Maze” Pada Kelompok B TK Mardi Siwi Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2012/2013. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Semarang, 2013.

mampu menyalurkan kedalam bentuk perbuatan. Kecerdasan *Visual Spasial* merupakan modal dasar kehidupan manusia, karena dengan kecerdasan *Visual Spasial* manusia dapat menghafal jalan, mengetahui perbedaan benda dan mampu menciptakan karya dengan detail, termasuk ketika kegiatan bermain navigasi arah.

Maka dari itu kecerdasan *Visual Spasial* dibutuhkan oleh anak ketika bermain navigasi arah karena anak membutuhkan kepekaan terhadap arah, semakin tinggi pula kecerdasan *Visual Spasial*, sebaliknya semakin rendah kemampuan mengenal arah, semakin rendah pula kecerdasan *Visual Spasial*. Artinya anak yang mempunyai kecerdasan *Visual Spasial* yang baik disertai dengan kemampuan mengenal arah yang baik.

Dari kerangka berpikir tersebut diatas peneliti menggambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Kerangka Berpikir.<sup>29</sup>

<sup>29</sup> Hasil Observasi di RA NU Mawaqi'ul Ulum Medini Undaan Kudus, pada tanggal 5 November 2018.