

ANALISIS PERMAINAN VISIC (VISUAL SPATIAL OF RUBIC) DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

*(Analysis of Visual Spatial of Rubic (VISIC) in Developing Visual Spatial
Intelligences Childern 4 to 5 Years Old)*

Indah Suryaning Tyas*, Nanik Yuliati, Laily Nur Aisyah
PGPAUD FKIP Universitas Jember, Jl. Kalimantan 37, Jember 68121
Email: indahsurya12@gmail.com

Abstrak

Visual Spasial merupakan salah satu kecerdasan yang memungkinkan anak memahami informasi dalam bentuk gambar lebih baik daripada teks Untuk menstimulasi visual spasial anak di TK Dharma Wanita II Tempurejo digunakan permainan VISIC (*Visual Spatial of Rubic*), yakni permainan yang menggunakan bangun terdiri dari 4 bagian permainan. Pada bagian pertama rubik terdapat warna-warna yang berbeda. Pada bagian kedua rubik terdapat permainan untuk mencari jalan. Pada bagian ketiga terdapat papan tulis kecil untuk anak menggambarkan imajinasinya. Pada bagian keempat rubik terdapat gambar geometri. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, yang dilakukan di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember. Sumber data 3 anak dengan kemampuan visual spasial yang berbeda, dan guru kelas. Metode pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember tentang analisis karakteristik kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun dalam permainan VISIC (*Visual Spatial of Rubic*) anak-anak dalam TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember memunculkan karateristik kecerdasan visual spasial. Hal tersebut terjadi secara bertahap.

Kata Kunci: Kecerdasan Visual Spasial, Permainan VISIC (*Visual Spatial of Rubic*)

Abstract

Visual Spatial is one of intelligences that allows children to understand information by images better than text. To stimulate the visual spatial of children in TK Dharma Wanita II Tempurejo, VISIC (Visual Spatial of Rubic) is used, a game that uses shapes consisting of 4 game parts. In the first part of the Rubic there are different colors. In the second part of the Rubik there is a game to find a way. In the third part there is a small blackboard for children to describe their imagination. In the fourth section of the rubik there is a geometric drawing. The type of research used is descriptive qualitative, which was conducted at TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember in October 2020. Data sources were 3 children with different visual spatial abilities, and classroom teachers. Methods of data collection are carried out through observation methods, interview methods and documentation methods. The data analysis techniques used were data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of research at TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember, the analysis of the characteristics of the visual spatial intelligence of children aged 4-5 years in the VISIC (Visual Spatial of Rubic) game children in TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember bring out the characteristics of spatial visual intelligence. But This happens gradually.

Keywords: Visual Spatial Intelegence, VISIC (*Visual Spatial of Rubic*) game

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikan di kemudian hari. Menurut Susanto, (2014) Anak usia dini merupakan salah satu masa dimana kepribadian anak mulai terbentuk. Pengalaman-pengalaman yang didapat anak pada masa itu akan dibawa anak dan cenderung bertahan serta mempengaruhi sikap anak di sepanjang hidupnya. Menurut Gardner (dalam Uno dan Umar, 2009) ada 8 kecerdasan yang ada pada diri manusia yaitu: kecerdasan logis matematis, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetis, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memahami gambar atau kode.

Visual Spasial merupakan salah satu kecerdasan yang memungkinkan anak memahami informasi dalam bentuk gambar lebih baik daripada teks. Menurut Uno dan Umar, (2009) Kemampuan yang paling menonjol dari kecerdasan visual spasial adalah kemampuan seseorang dalam membayangkan bentuk nyata dan memecahkan berbagai masalah. Seseorang yang memiliki kecerdasan visual spasial cenderung dapat mengkode atau menciptakan imajinasi. Individu yang memiliki kecerdasan ini akan lebih mampu menyelesaikan permasalahan ruang.

Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial akan merekam peristiwa yang terjadi didalam otaknya dan mereka bisa

memanggilnya kembali. Anak dengan kecerdasan visual spasial dapat mendeskripsikan kejadian yang terjadi secara jelas dan rinci. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial biasanya senang bermain lego atau puzzle. Selain itu memiliki *problem solving* yang baik, dapat menghafal jalan yang pernah mereka lalui, mereka sangat detail terhadap suatu perubahan dan menonjol dalam aktivitas seni. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial dapat menggambarkan apa yang difikirkan dalam bentuk gambar atau dengan lukisan abstrak. Anak senang memperhatikan berbagai bentuk dan membuat bentuk baru.

Visual spasial pada anak usia dini perlu adanya stimulasi yang tepat dalam mengembangkannya. Peningkatan kecerdasan visual spasial yang dilakukan oleh Safitri (2018) dalam penelitiannya yaitu dengan kegiatan atau permainan kreatif yang dapat dilakukan di rumah dan disekolah Seperti bermain lego, puzzle, balok, menggambar, mewarnai dan lainnya. Stimulasi kecerdasan visual spasial anak di TK Dharma Wanita II Tempurejo digunakan permainan VISIC (*Visual Spatial of Rubic*), yakni permainan yang menggunakan bangun terdiri dari 4 bagian permainan. Pada bagian pertama rubik terdapat warna-warna yang berbeda. Pada bagian kedua rubik terdapat permainan untuk mencari jalan. Pada bagian ketiga terdapat papan tulis kecil untuk anak menggambarkan imajinasinya. Pada bagian keempat rubik terdapat gambar geometri. Manfaat dari permainan ini adalah yang pertama dalam hal mengenal warna. Manfaat yang kedua adalah lebih meningkatkan daya ingat anak karena

dalam permainan VISIC (*Visual Spatial of Rubic*) ada permainan untuk mencari jalan ke sekolah, yang ketiga dengan papan tulis anak dapat menggambarkan imajinasinya dalam bentuk gambar, dan yang keempat dengan mengenal geometri anak dapat lebih mampu mengkonstruksi bangun ruang

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, yang dilakukan di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember. Sumber data sejumlah 3 anak dengan kemampuan visual spasial yang berbeda, dan guru kelas. Metode pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Metode pengumpulan data berupa observasi menurut Djaali dan Muljono (2007) adalah metode pengumpulan bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat fenomena-fenomena suatu yang terjadi secara sistematis. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif maupun non partisipatif. Peneliti memilih observasi agar mendapat data yang akurat. Dalam observasi terdapat catatan lapang. Catatan lapang merupakan catatan yang dibuat peneliti yang memuat berbagai data yang diperoleh saat melakukan wawancara dan observasi (Helaluddin dan Wijaya, 2019)

Metode wawancara menurut Bungin (2006) adalah suatu proses untuk mendapatkan keterangan yang sesuai dengan tujuan penelitian dengan bentuk tanya jawab sambil bertatap muka antara responden atau

orang yang diwawancarai dengan pewawancara. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah kecerdasan visual spasial di TK Dharma Wanita II Tempurejo distimulasi dan perkembangan kecerdasan visual spasial anak di TK tersebut. Wawancara yang akan digunakan di TK Dharma Wanita II Tempurejo adalah wawancara semi terstruktur.

Dokumentasi merupakan pengumpulan data berupa dokumen-dokumen yang berupa catatan, transkrip, gambar, buku, surat kabar. Adapun yang ingin diperoleh dari pengumpulan data dokumentasi yaitu profil sekolah, data siswa, catatan guru tentang kecerdasan visual spasial, rapor atau lembar penilaian anak, dan foto selama kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilaksanakan di *TK Dharma Wanita II* Tempurejo, Jember, berdasarkan hasil observasi dapat dipaparkan sebagai berikut. Observasi pertama anak "A" mulai memainkan permainan VISIC (*Visual Spasial of Rubic*) dengan cara mengamati terlebih dahulu permainan yang dipegang. Anak "A" juga membolak-balikkan permainan VISIC setiap ada kesempatan. Setelah mendapatkan penjelasan dari guru "A" mulai bergabung dengan teman-teman yang lain untuk menebak warna yang ditunjukkan oleh guru. Pada permainan kedua yaitu permainan maze anak "A" mulai menggambar jalan yang akan dilalui untuk kesekolah dengan menggambar garis, namun anak "A" menggambar garis kesemua destinasi yang ada di dalam permainan tersebut mulai dari masjid dan jalan ke pantai lalu ke kebun dan

terakhir ke sekolah. Pada saat permainan ketiga yaitu menggambar benda yang dilihat saat berangkat sekolah dan benda yang ada di kelas anak "A" menggambar T-rex, gozila dan angka 12-16. Saat menunggu teman-temannya selesai menggambar di "A" mulai membolak-balikkan permainan VISIC dan dia membangun terowongan dari permainan tersebut. Setelah itu dia kembali bergabung dengan teman-temannya yang lain untuk menebak bentuk bangun ruang yang ditunjukkan oleh guru.

Observasi kedua anak "A" terlihat lebih antusias untuk memainkan permainan VISIC. Permainan dimulai dengan kegiatan menebak warna yang ada dalam permainan VISIC. Anak "A" dapat menebak semua warna yang ditunjukkan oleh guru. Permainan selanjutnya anak "A" mulai menggambar garis untuk kesekolah, namun sebelum kesekolah anak "A" menggambar garis ke masjid dan ke taman terlebih dahulu. Permainan yang ketiga yaitu menggambar benda yang disekitarnya anak "A" mulai menggambar truk modifikasi, bunga dan mewarnai gambar tersebut. Selagi menunggu dia bercerita mengenai film yang biasa dia tonton di rumah yaitu transformers (mobil yang dapat berubah bentuk menjadi robot) dia juga mengumpamakan permainan VISIC menjadi transformers selama dia membolak-balikkan permainan tersebut. setelah itu permainan diakhiri dengan bermain tebak-tebakan bangun datar yang ada di permainan VISIC.

Observasi ketiga anak "A" mengumpamakan permainan VISIC sebagai outobot karea dapat di ubah bentuknya sesuai keinginannya. Kemudian anak "A" mulai

permainan dengan menebak warna yang ada dalam permainan VISIC. Kemudian permainan dilanjutkan dengan menggambar garis untuk jalan kesekolah. Anak "A" dapat menggambar garis tersebut tanpa kesalahan. Permainan selanjutnya anak "A" mulai menggambar benda yang ada di sekitarnya yaitu meja, kursi, pesawat, dan bunga. Permainan diakhiri dengan tebak-tebakan bangun datar yang ada dalam permainan VISIC.



Gambar 1. Anak "A" menggambar garis untuk jalan kesekolah.

Anak "B" dalam observasi pertama mulai memaikan permainan VISIC (*Visual Spasial of Rubic*) degan cara mengamati terlebih dahulu permainan yang dia pegang. Anak "B" juga membolak-balikkan permainan VISIC setiap ada kesempatan. Setelah mendapatkan penjelasan dari guru "B" mulai bergabung dengan teman-teman yang lain untuk menebak warna yang ditunjukkan oleh guru. Pada permianan kedua yaitu permianan maze anak "B" mulai menggambar jalan yang akan dilalui untuk kesekolah dengan menggambar garis setelah guru mencontohkan terlebih dahulu. Pada saat permainan ketiga yaitu menggambar benda yang dilihat saat berangkat sekolah dan benda yang ada di kelas anak "B" menggambar telur dan menghitung hasilnya. Setelah itu permainan

dilanjutkan dengan menebak bentuk bangun ruang yang ditunjukkan oleh guru. Anak "B" belum mengerti bentuk bangun ruang apa yang ditunjuk oleh guru.



Gambar2. Anak "B" menggambar telur.

Observasi kedua anak "B" terlihat lebih antusias untuk memainkan permainan VISIC. Permainan dimulai dengan kegiatan menebak warna yang ada dalam permainan VISIC. Anak "B" dapat menebak sebagian warna yang ditunjukkan oleh guru. Permainan selanjutnya anak "B" mulai menggambar garis untuk kesekolah, namun dia beberapa kali salah dalam berbelok. Permainan yang ketiga yaitu menggambar benda yang disekitarnya anak "B" mulai menggambar mobil dan telur. Setelah itu permainan diakhiri dengan bermain tebak- tebakkan bangu datar yang ada di permainan VISIC anak "B" mulai dapat mengumpamakan bahwa bentuk segitiga sama seperti gunung.

Observasi ketiga anak "B" mulai permainan dengan menebak warna yang ada dalam permainan VISIC. Kemudian permainan dilanjutkan dengan menggambar garis untuk jalan kesekolah. Anak "B" dapat menggambar garis tersebut tanpa kesalahan setelah diberi arahan oleh guru bahwa anak yang ada dalam gambar akan pergi kesekolah.

Permainan selanjutnya anak "B" mulai menggambar benda yang ada di sekitarnya yaitu meja, telur dan mobil. Permainan diakhiri dengan tebak-tebakan bangun datar yang ada dalam permainan VISIC. Saat permainan berakhir anak "B" masih memainkan permainan VISIC dan menunjukkan bahwa permainan ini dapat berbentuk kubus, balok dan tempat untuk berteduh.

Anak "C" pada observasi pertama tidak mulai memaikan permainan VISIC (*Visual Spasial of Rubic*) degan cara mengamati terlebih dahulu permainan yang dia pegang namun dia lebih tertarik untuk melihat guru dalam memainkan permainan ini. Setelah mendapatkan penjelasan dari guru "C" mulai menebak warna yang ditunjukkan oleh guru alaupun hanya sebagian yang dapat dia tebak warna apakah itu. Pada permianan kedua yaitu permianan maze anak "C" belum dapat meggambar garis menuju kesekolah dan masih di bimbing oleh guru secara perlahan.. Pada saat permainan ketiga yaitu menggambar benda yang dilihat saat berangkat sekolah dan benda yang ada di kelas anak "C" menggambar telur mengikuti anak "B" Setelah itu permainan dilanjutkan dengan menebak bentuk bangun ruang yang ditunjukkan oleh guru namun dia masih belum mengerti bangun datar.

Observasi kedua anak "C" terlihat lebih antusias untuk memainkan permainan VISIC. Permainan dimulai dengan kegiatan menebak warna yang ada dalam permainan VISIC. Anak "C" dapat menebak sebagian warna yang ditunjukkan oleh guru. Permainan selanjutnya anak "C" mulai menggambar garis untuk kesekolah, namun anak "C" masih belum bisa

menggambar garis dan dibantu oleh anak "B". Permainan yang ketiga yaitu menggambar benda yang disekitarnya anak "C" mulai menggambar telur mengikuti anak "B". Selagi menunggu anak "B" berkata bahwa permainan ini juga dapat berbentuk huruf "L" dan "r". Setelah itu permainan diakhiri dengan bermain tebak-tebakan bangun datar yang ada di permainan VISIC.



Gambar 3. Anak "C" menggambar garis untuk jalan kesekolah.

Observasi ketiga anak "C" mulai permainan dengan menebak warna yang ada dalam permainan VISIC. Kemudian permainan dilanjutkan dengan menggambar garis untuk jalan kesekolah walaupun masih terdapat kesalahan dalam berbelok namun anak "C" dapat melakukannya sendiri. Permainan selanjutnya anak "C" mulai menggambar benda yang ada di sekitarnya yaitu balon, meja dan telur. Permainan diakhiri dengan tebak-tebakan bangun datar yang ada dalam permainan VISIC. Setelah permainan berakhir anak "C" menunjukkan bahwa permainan VISIC ini juga dapat berbentuk huruf "L" dan "r". anak A, B, dan C bermain permainan VISIC dengan menggunakan bahasa dari kartun yang biasa mereka tonton.

Permainan VISIC (*Visual Spatial Of Rubic*) di TK Dharma

Wanita II Tempurejo Jember dapat menstimulasi kecerdasan visual spasial berupa senang menggambar hal-hal yang ada di sekitar; lebih mampu membaca diagram, grafik, peta daripada membaca teks; senang melakukan aktifitas seni; menyukai film, slide, presentasi, yang melibatkan kemampuan visual; senang bermain teka-teki bergambar; mampu mengkonstruksi tiga dimensi; mampu menangkap isi bacaan lebih mudah menggunakan gambar daripada kata-kata, Cenderung menyukai kegiatan yang berbentuk visual seperti rubic dan sejenisnya. Dapat memecahkan masalah (*problem solving*) yang baik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dideskripsikan dalam bab 4 mengenai analisis karakteristik kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun dalam permainan VISIC (*Visual Spatial of Rubic*) di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember dapat disimpulkan bahwa permainan VISIC dapat memunculkan karakteristik kecerdasan visual spasial antara lain Senang menggambar hal-hal yang ada di sekitar, hal tersebut Lebih mampu membaca diagram, grafik, peta dari pada membaca teks, Senang melakukan aktifitas seni, Menyukai film, slide dan presentasi yang melibatkan kemampuan visual, Senang bermain teka-teki bergambar, Mampu mengkonstruksi tiga dimensi, Mampu menangkap isi bacaan lebih mudah menggunakan gambar dari pada kata-kata. Namun hal tersebut terjadi secara bertahap dalam setiap observasi. Selain itu ada indikator lain yang terdapat dalam permainan VISIC yaitu cenderung menyukai

kegiatan yang berbentuk visual seperti rubic dan sejenisnya, dapat memecahkan masalah (*problem solving*) yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2006. Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana
- Djaali dan P. Muljono. 2017. Pengukuran dalam Bidang Pendidikan. Jakarta: Grasindo.
- Hellaludddin dan H.Wijaya. 2019. Analisis data kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik. Makasar: STT Jaffray
- Sapitri, Nurannisa. 2018. Hubungan Antara Kecerdasan Visual-spasial dengan Kreativitas Anak di TK Islam Al-Falah Kota Jambi. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi
- Susanto, A. 2014. Perkembangan anak usia dini: Pengantar di FKIP Universitas Jambi.
- Susanto, A. 2014. Perkembangan anak usia dini: Pengantar di berbagai aspeknya. Jakarta: Kencana.
- Uno. H. B. dan M. K. Umar. 2009. Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan. Jakarta: PT Bumi Aksara