

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN
MENCARI JEJAK UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK**

**(Penelitian Pada Kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2 Kecamatan
Mungkid, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

Nanik Pradenastiti
13.0304.0010

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN
MENCARI JEJAK UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK**

(Penelitian Pada Kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang pada Tahun Ajaran 2018/2019)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN MENCARI JEJAK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK

Penelitian Pada Kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang pada Tahun Ajaran 2018/2019

Telah diterima dan disetujui Dosen Pembimbing Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang untuk dipertahankan di depan
Dewan Penguji Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Pendidikan

Oleh :

Nama	:	Nanik Pradenastiti
NIM	:	13.0304.0010
Program Studi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi.
NIP 037408185



Febru Puji Astuti, M.Pd
NIP 128406099

PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN MENCARI JEJAK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK

(Penelitian Pada Kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang pada Tahun Ajaran 2018/2019)

Oleh:

Nanik Pradenastiti
13.0304.0010

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Sabtu
Tanggal : 26 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi (Ketua/Anggota)
2. Febru Puji Astuti, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si (Anggota)
4. Dra. Indiati, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,

Dekan FKIP



Drs. Tawil, M. Pd., Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nanik Pradenastiti
N.P.M : 13.0304.0010
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Mencari Jejak untuk Meningkatkan Kecerdasan visual spasial anak

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan atau tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 28 Januari 2019

Penulis



Nanik Pradenastiti

13.03040010

MOTTO

"...يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ..."

"...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan
orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan..."

(QS.Al-Mujadalah:11)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Bapak Sutarko dan Ibu Puji Lestari tercinta, motivator terbesar dan terbaik dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakan dan menyanyangiku , atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarkanku sampai kini. Tak mampu ku membalas cinta serta kasih sayang ayah dan ibuku. Yang dapat aku berikan hanyalah sebuah gelarku ini.
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN
MENCARI JEJAK UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK**
(Penelitian Pada Kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang pada Tahun Ajaran 2018/2019)

Nanik Pradenastiti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan mencari jejak untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak pada usia 5 – 6 tahun di TK PGRI Bumirejo 2 Kecamatan Mungkin Kabupaten Magelang .

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan model *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih dengan teknik *random sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 15 siswa. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas yang berupa metode permainan mencari jejak dan variabel terikat yang berupa kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi. Uji validitas instrumen kecerdasan visual spasial anak dengan validasi *expert judgement*. Analisis data menggunakan *non parametic* dengan teknik uji *wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan mencari jejak berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji *wilcoxon* sebesar $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan antara skor rata-rata sebelum *treatment* sebesar 19,40 dan sesudah *treatment* sebesar 37,00. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa metode permainan mencari jejak berpengaruh positif terhadap peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci : *permainan mencari jejak, kecerdasan visual spasial*

**THE EFFECT OF THE METHOD GAME LOOKING FOR TRACES
TO IMPROVE THE VISUAL SPATIAL INTELLIGENCES OF
CHILDREN**

From

Nanik Pradenastiti

This study aims to determine the effect of the method of looking for traces, to improve the visual spatial intelligences of children at the age of 5-6 years old in kindergarten / TK of bumirejo 2 mungkid subdistrict, magelang regency

This research is a type of experimental research with one grup pretest posttest design. The research subject were selected using the random sampling technique. The sample taken was 15 students. They are two variable used in this study, namely the independent variable with the form of a game method looking for traces and the dependent variable with the form of children's visual spatial intelligence 5-6 years old. The method of collecting data uses an observation sheet instrument. Validity test of children's visual spatial intelligence. Instrument with validation expert judgement. Data analysis is using non parametic with wicoxon test technique. The result of the study showed that the trace play method had an effect on increasing the spatial visual intelligence of children at the age of 5-6 years old.

this is evidenced by the results of the Wilcoxon test analysis of $0.001 < 0.05$. based on the results of the analysis and discussion, there is a difference between the average score before treatment of 19.40 and after treatment 37.00. the results of the study can be concluded that the method of looking for traces has a positive effect on improving the visual spatial intelligence of children aged 5-6 years.

Keywords: game looking for traces, spatial visual intelligence

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahrobbil'alamiin Puji syukur peneliti penatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan mencari jejak untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak pada usia 5-6 tahun Penelitian dilakukan pada Kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2 tahun pelajaran 2017/2018

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih:

1. Ir. Eko Muhammad Widodo, MT. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Drs. Drs. Tawil, M.Pd.,Konselaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang,
3. Khusnul Laely, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Magelang,
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi.selaku Dosen Pembimbing I dan Febu Puji Astuti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini,
5. Dosen dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini,
6. Kepala Sekolah dan Guru di TK PGRI Bumirejo 2 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang
7. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu memberikan bantuan kepada peneliti.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu peneliti mohon saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan kedepannya. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat memberi sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya serta praktisi dan pemerhati pendidikan anak usia dini khususnya.

Penulis

Nanik Pradenastiti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGASAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kecerdasan Visual Spasial	10
1. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial	10
2. Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial.....	12
3. Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial	16
4. Indikator Kecerdasan Visual Spasial.....	19
5. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Visual Spasial.....	24

6. Cara Mengasah Kecerdasan Visual Spasial	26
7. Manfaat Kecerdasan Visual Spasial	27
B. Permainan Mencari Jejak	29
1. Pengertian Permainan Mencari Jejak	29
2. Manfaat Permainan Mencari Jejak	30
C. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Mencari Jejak Dengan Mengenalkan Simbol Arah	32
D. Kerangka Berpikir	33
E. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Desain (Rancangan) Penelitian	36
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	37
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	38
D. Subjek Penelitian.....	39
E. Karakteristik Subjek Penelitian.....	40
F. Waktu dan Tempat Penelitian	41
G. Metode Pengumpulan Data	41
H. Instrumen Penelitian.....	43
I. Uji Validitas	45
J. Prosedur Penelitian.....	45
K. Metode Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan.....	64
C. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. <i>One Group Pretest Posttest</i>	37
Tabel 2. Penetapan Skor Jawaban Observasi	43
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi	44
Tabel 4. Data Subjek Penelitian.....	52
Tabel 5. Hasil Pengukuran Awal	54
Tabel 6. Nilai Terendah, Tertinggi, Rata-rata Pengukuran Awal	55
Tabel 7. Hasil Pengukuran Akhir.....	57
Tabel 8. Nilai Terendah, Tertinggi, Rata-rata Pengukuran Akhir	58
Tabel 9. Perbandingan Skor <i>Pretest-Posttest</i>	59
Tabel 10. Perbandingan Deskripsi Analisis Data <i>Pretest-Posttest</i>	60
Tabel 11. Uji <i>Wilcoxon</i>	63
Tabel 12. Z Score Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	35
Gambar 2. Skor Hasil <i>Pretest</i>	55
Gambar 3. Skor Hasil <i>Posttest</i>	58
Gambar 4. Grafik Hasil <i>Pretest - Posttest</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan.....	75
Lampiran 2. Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	79
Lampiran 3. Pedoman Observasi	81
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	84
Lampiran 5. Hasil Pengukuran Awal	106
Lampiran 6. Hasil Pengukuran Akhir	109
Lampiran 7. Perbandingan Pengukuran Awal dan Akhir	112
Lampiran 8. Uji <i>Wilcoxon</i>	117
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Fadillah (2012:53); Pendidikan memiliki peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai transfer pengetahuan. Pendidikan berarti proses pengembangan berbagai macam potensi yang ada di dalam diri manusia, seperti kemampuan akademis, relasional, bakat-bakat, talenta, kemampuan fisik dan daya-daya seni.

Selanjutnya pada Bab 1, Pasal 1, Ayat 14 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya dalam memperoleh pendidikan bagi anak usia nol sampai enam tahun dalam pembelajaran untuk mengembangkan bakat yang terdapat didalam dirinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan potensi anak.

Menurut Fadillah (2012:14); menyebutkan bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur 18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pada masa usia dini (0-6/8 tahun) merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, guna merangsang kecerdasan anak supaya dapat berkembang dengan optimal.

Menurut Gardner dalam Amstrong (2013:6); menyatakan bahwa kecerdasan lebih berkaitan dengan kapasitas/kemampuan untuk: (1) memecahkan masalah-masalah, (2) menciptakan produk-produk dan karya-karya dalam sebuah konteks yang kaya serta keadaan yang naturalistik. Gardner menyediakan sarana untuk memetakan berbagai kemampuan yang dimiliki manusia, dengan mengelompokkan kemampuan-kemampuan mereka kedalam delapan kategori yang komperhensif atau “kecerdasan” berikut ini: kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik tubuh, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. Kedelapan kecerdasan tersebut perlu dikembangkan secara maksimal sesuai dengan potensi dan bakat yang ada pada anak, termasuk didalamnya kecerdasan *visual spasial*.

Menurut Suyadi (2010:175); kecerdasan *visual spasial* adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail. Kemudian, ia mampu merekam apa yang ia lihat tersebut dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama. Selain itu, jika suatu saat ia ingin menjelaskan apa yang dilihatnya tersebut kepada orang lain, ia mampu melukiskannya dalam selembar kertas dengan sangat sempurna.

Menurut Laily (2014: 282) Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk visual. Anak yang mempunyai kecakapan ini mampu menerjemah kan bentuk gambaran dalam pikiran-nya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi dan memahami konsep spasial serta terlihat antusias ketika melakukan aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan ini. Kecerdasan visual spasial bisa menunjang proses belajar anak di sekolah. Salah satu-nya, membantu anak memahami dan mengenal posisi benda, arah dan jarak. Anak yang memiliki kecerdasan spasial memiliki metode belajar visualisasi berdasarkan peng-lihatannya. Anak akan mendapat stimulasi kecerdasan visual spasial jika anak berada dalam lingkungan yang memberikan anak kesempatan melakukan kegiatan visual spasial sesuai dengan perkembangannya, misalnya adanya kegiatan untuk berimajinasi.

Imajinasi merupakan bagian integral perkembangan setiap anak dan layak dipupuk dengan mengajarkan apa yang perlu anak pelajari. Kesempatan berimajinasi perlu disediakan dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik untuk anak. Lingkungan belajar yang baik haruslah dapat menyediakan

media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini adalah permainan mencari jejak (maze).

Berdasarkan pandangan tersebut , setiap manusia sejak lahir dikaruniai kecerdasan yang berbeda. Kecerdasan-kecerdasan tersebut paling berhubungan satu sama lain dan perlu mendapatkan stimulasi yang tepat terutama kecerdasan *visual spasial* sangatlah penting karena kemampuan tersebut erat kaitannya dengan aspek kognitif secara umum. Mengingat pentingnya kecerdasan visual spasial dalam kehidupan sehari-hari, maka untuk itu kecerdasan visual spasial dapat distimulasi sejak dini sesuai dengan tahapan perkembangan anak , yang lebih penting harus bermakna bagi anak.

Berdasarkan pengamatan dalam komponen kecerdasan *visual spasial* anak di kelompok B1 TK PGRI Bumirejo 2 Mungkid Kabupaten Magelang dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.. Berdasarkan observasi yang dilakukan menunjukkan banyak anak yang belum berkembang kecerdasan *visual spasialnya*. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan dengan melakukan percobaan awal menunjukkan dari 15 orang anak diperoleh gambaran bahwa ada 11 orang anak atau yang kecerdasan *visual spasialnya* dalam mengenal bentuk dan arah kanan-kiri belum berkembang maksimal. 9 orang anak atau yang kecerdasan *visual spasialnya* dalam mengenal bentuk dengan kegiatan mengelompokkan bentuk

geometri dengan benar namun dalam menentukan simbol arah kanan-kiri mulai berkembang . Dan 10 orang anak yang kecerdasan *visual spasial*nya belum mampu menentukan arah kanan dan kiri, mengenal warna, kesulitan mengingat dan mengelompokkan bentuk geometri. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan mengerjakan kegiatan sesuai instruksi dari guru. Siswa hanya mengerjakan tugas yang diberikan guru dan harus sama seperti yang dikatakan oleh guru. Guru belum memperhatikan aspek imajinasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Hal ini terjadi karena dipengaruhi beberapa faktor, baik yang muncul dari pihak guru dan orang tua. Faktor yang muncul dari pihak guru, meliputi: (1) guru memiliki keterbatasan pemahaman tentang kecerdasan visual spasial sehingga guru belum memberikan perhatian aspek kecerdasan ini; (2) adanya tuntutan calistung (membaca, menulis, berhitung) dari sekolah dasar; (3) guru juga belum mampu mengembangkan indikator dalam merancang sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga; (4) kurangnya media pembelajaran; guru lebih banyak menggunakan *worksheet* (lembar kerja) untuk kegiatan anak. Sedangkan faktor dari pihak orang tua, meliputi: (1) keterbatasan pengetahuan orang tua tentang kecerdasan visual spasial; (2) orang tua memiliki pola pikir bahwa anak yang cerdas adalah anak yang mahir dalam membaca, menulis dan berhitung.

Guru harus bisa menciptakan metode belajar yang inovatif dan menyenangkan sehingga imajinasi siswa dapat berkembang., serta kecerdasan

visual-spasialnya. Siswa juga akan mudah memahami, salah satunya dengan permainan mencari jejak.

Menurut Nunung (2016: 31) Mainan edukatif mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan baru dalam dunia anak dalam usia berapapun, dimana saat ikut dalam suatu permainan mereka sedang menemukan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah anak-anak lakukan sebelumnya.

Dengan permainan mencari jejak anak akan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran (*learning by doing*), permainan ini akan mempermudah siswa dalam mengenal arah. Pada permainan mencari jejak anak akan melihat langsung papan penunjuk yang sudah terdapat gambar-gambar arah tertentu. Kegiatan ini diharapkan siswa mampu memahami simbol arah (kanan-kiri) dari perintah-perintah yang tersembunyi. Tidak hanya untuk mengenal arah kanan dan kiri tetapi siswa juga dapat memahami berbagai bentuk geometri dan warna.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN MENCARI JEJAK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan serta observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan pembelajaran kelompok B, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran pengenalan geometri
2. Siswa belum paham terhadap konsep bentuk geometri dan simbol arah.
3. kurangnya media pembelajaran; guru lebih banyak menggunakan worksheet (lembar kerja) untuk kegiatan anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran pengenalan geometri
2. Siswa belum paham terhadap konsep bentuk geometri, mengenal warna, dan simbol arah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan mencari jejak dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Bumirejo 2 Mungkid Kabupaten Magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan mencari jejak terhadap peningkatan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Bumirejo 2 Mungkid Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan permainan mencari jejak untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun dan semangat belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini, sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Penggunaan permainan mencari jejak diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan *visual spasial*, mampu meningkatkan kompetensi belajar peserta didik, mampu meningkatkan imajinasi siswa, membantu siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan guru.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru mengenai metode-metode pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan dalam menghadapi siswa, menjadikan guru lebih termotivasi dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan merangsang siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Serta

memaksimalkan kinerja sekolah dalam memberikan layanan pendidikan yang maksimal.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran . Mampu mengembangkan penelitian lebih mendalam dalam mengenai berbagai metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kecerdasan *Visual Spasial*

1. Pengertian Kecerdasan *Visual Spasial*

Menurut Gardner dalam Amrstrong (2013:7); kecerdasan *visual spasial* merupakan kemampuan untuk memahami dunia *visual-spasial* secara akurat (misalnya, sebagai pemburu, pramuka, atau pemandu) dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut (misalnya, sebagai dekorator interior, arsitek, seniman, atau penemu). Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap garis, bentuk, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur ini. Hal ini mencakup kemampuan untuk memvisualisasikan, mewakili ide-ide visual atau spasial secara grafis, dan mengorientasikan diri secara tepat dalam sebuah matriks spasial

Menurut Olivia (2009:82); kecerdasan *visual spasial* adalah kemampuan berpikir menggunakan visual atau gambar dan membayangkan dalam pikiran dalam bentuk dua tiga dimensi. Menurut Gardner dalam Musfiroh (2008:4.3); kecerdasan *visual spasial* atau kecerdasan pandang-ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia *visual-spasial* secara akurat serta mentransformasikan persepsi dunia *visual-spasial* tersebut dalam berbagai bentuk.

Menurut Riyanto (2012:237) kecerdasan *visual spasial* adalah kemampuan mempersepsikan dunia spasial-visual secara akurat

misalnya, sebagai pemburu, pramuka, pemandu) dan mentransformasikan persepsi dunia spasial-visual tersebut (misalnya, dekorator, interior, arsitek, seniman atau penemu). Kecerdasan ini meliputi kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual atau spasial, dan mengorientasikan diri secara tepat.

Menurut Safaria (2010:18), kecerdasan visual spasial akan menunjukkan kemampuan anak dalam memahami perspektif ruang dan dimensi. Anak yang memiliki kelebihan dalam intelegensi dimensi-ruang akan lebih cepat memahami bentuk-bentuk dimensi ruang, seperti bentuk-bentuk rumah, bangunan, ruangan, dan dekorasi. Mereka berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar. Anak-anak ini juga mampu memahami bentuk tiga dimensi, lebih mampu melihat bentuk gambar daripada kata-kata, dan memahami bagaimana memanipulasi dimensi ruang menjadi karya yang bernilai. Anak semacam ini umumnya berminat dalam bidang pekerjaan arsitek, insinyur, seniman lukis, seniman patung atau ahli bangunan.

Menurut pendapat (Sujiono dan Yuliani, 2010 : 58) bahwa visusl-spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

Dari beberapa pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan *visual spasial* adalah suatu kecerdasan yang dimiliki oleh

seseorang untuk memahami sesuatu dengan memvisualisasikan suatu kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang untuk memahami sesuatu dengan memvisualisasikan menggunakan indra penglihatan baik yang berupa bentuk, warna dan ruang dan hasil dari penglihatan itu salah satunya anak dapat melukiskannya dengan sempurna pada kertas kosong. Maksudnya adalah salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang atau berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawabannya

2. Perkembangan Kecerdasan visual spasial

Menurut Suyadi (2010:201) perkembangan kecerdasan *visual spasial* pada anak usia dini pada umur 5-6 tahun adalah:

- a. Mampu menghitung dengan cara menawang atau mencongkak.
- b. Mampu membuat benda seperti yang tergambar dalam pikirannya.
- c. Mampu mengarang cerita pendek.

Dalam perkembangan kecerdasan *visual spasial* pada setiap usia anak anda dapat memperkirakan seberapa tinggi perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak anda saat ini. Jika anak-anak mempunyai ciri-ciri kecerdasan *visual spasial*, maka anak anda wajib untuk mempertahankan dan terus mengembangkan kecerdasan *visual spasial*nya. Akan tetapi jika anak anda tidak memiliki ciri-ciri perkembangan kecerdasan *visual spasial* anda dapat mendidiknya,

mengembangkannya, mengasahnyadan terus meningkatkan kecerdasan *visual spasialnya*.

Menurut Gardner dalam Musfiroh (2014:14); kecerdasan *visual spasial* anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi bermain, menggambar atau melukis, mewarnai, karya wisata, imajinasi dan katakan, bercerita, proyek, dekorasi permainan. Cara yang dimaksud adalah untuk pengenalan informasi visual, pengenalan dan pemandu warna, mengembangkan kemampuan menggambar, apersepsi gambarfoto- film, kemampuan konstruksi, penajaman kemampuan visual, dan pengembangan imajinasi.

Perkembangan kecerdasan visual spasial menurut Gardner dalam bukunya yang berjudul *Multiple Intelegences*, kemampuan kecerdasan visual spasial anak ada beberapa tahap yaitu:

a. Usia 0-15 bulan

Bayi biasanya mengikuti pergerakan benda yang ada dihadapannya dengan jarak tertentu. Ambil sebuah mainan kemudian goyang-goyangkan untuk menarik perhatiannya. Secara perlahan gerakkan benda kekanan dan kekiri agar anak mengikuti gerakan benda dengan matanya. Diusia 6-15 bulan bayi juga mulai menyadari perbedaan bentuk, ukuran, dan warna. Rangsang anak dengan memberikan peralatan atau mainan yang aman dengan bentuk dan warna yang menarik.

b. Usia 15 bulan 2 tahun

Anak sudah mulai belajar mengklasifikasikan benda- benda dengan warna, bentuk, dan ukuran yang sama. Taruhlah benda-benda yang ia kenali, seperti mainan berbentuk balok, bulat atau perlengkapan makanya, kemudian kelompokkan barang-barang tersebut. Sebaiknya ukuran benda jangan terlalu kecil.

c. Usia 2 tahun

Di usia ini anak sudah dapat menumpuk balok- balok yang lebih tinggi, karena sudah memiliki koordinasi tangan yang baik. Anak juga sudah mulai bisa diperkenalkan bentuk dan ukuran dengan *puzzle* sederhana. Bila sudah bisa merangkainya, coba beri tingkat kesulitan yang lebih tinggi dengan menggunting kepingan menjadi beragam bentuk dan ukuran

d. Usia 3 tahun

Kini saatnya mengajak anak mengeksplorasi lebih banyak hal lagi. Jika anak sudah tertarik melukis dengan tangan (*fingerpainting*), menggambar dengan kuas ,mewarnai, menempel, dan bermain kertas lipat, dan menggunting kertas akan lebih mengasah kemampuan cerdas visualnya. Selain itu anak belajar mengekspresikan dirinya.

e. Usia 4 tahun

Imajinasi anak sedang berkembang diusia ini. Gunakan ini sebagai kesempatan untuk memberikan sejumlah permainan yang membantunya mengenal perbedaan bentuk, ukuran, jumlah,

keseimbangan dan perbedaannya.

f. Usia 5 tahun

Di usia ini kemampuan imajinasi anak diterjemahkan kedalam bentuk yang lebih bertema , artinya tidak asal- asalan. Misalnya saat menggambar orang, anak pada umumnya melengkapi dengan tangan dan kaki atau anggota tubuh yang lainnya.

Menurut Suyadi (2010:201) perkembangan kecerdasan *visual spasial* pada anak usia dini pada umur 5-6 tahun adalah:

- a. Mampu menghitung dengan cara menawang atau mencongkak.
- b. Mampu membuat benda seperti yang tergambar dalam pikirannya.
- c. Mampu mengarang cerita pendek.

Dalam perkembangan kecerdasan *visual spasial* pada setiap usia anak anda dapat memperkirakan seberapa tinggi perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak anda saat ini. Jika anak-anak mempunyai ciri-ciri kecerdasan *visual spasial*, maka anak anda wajib untuk mempertahankan dan terus mengembangkan kecerdasan *visual spasialnya*. Akan tetapi jika anak anda tidak memiliki ciri-ciri perkembangan kecerdasan *visual spasial* anda dapat mendidiknya, mengembangkannya, mengasahnyadan terus meningkatkan kecerdasan *visual spasialnya*.

Menurut Gardner dalam Musfiroh (2014:14); kecerdasan *visual spasial* anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi bermain, menggambar atau melukis, mewarnai, karyawisata,

imajinasi dan katakana, bercerita, proyek, dekorasi permainan. Cara yang dimaksud adalah untuk pengenalan informasi visual, pengenalan dan pemandu warna, mengembangkan kemampuan menggambar, apersepsi gambar foto- film, kemampuan konstruksi, penajaman kemampuan visual, dan pengembangan imajinasi.

3. Karakteristik Kecerdasan *Visual Spasial*

Anak usia dini memiliki kepekaan merasakan dan membayangkan dunia gambar dan ruang secara akurat. Menurut Safrina (2013:59) anak dengan kecerdasan *visual spasial* menonjol memiliki ciri yang berhubungan dengan gambar dan ruang, oleh karena itu kadang disebut dengan anak dengan cerdas gambar. Ciri pertama yang mudah diamati adalah anak sering kali dapat menceritakan objek/benda yang ditemuinya dengan sangat mendetail, mulai dari bentuk, warna, ukuran hingga bagian-bagian dari objek tersebut.

Menurut Sugiarto (Ayu Dewi, 2014:14); terdapat ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* yaitu:

- a. Menyukai bidang seni rupa (lukisan, patung dan sebagainya).
- b. Dapat mengembangkan gambaran dalam sesuatu ruang dari beberapa sudut yang berbeda.
- c. Menyukai bacaan yang penuh oleh gambar-gambar berwarna.

Menurut Gunawan (Ayu Dewi, 2014:15) menyatakan bahwa ciri-ciri kecerdasan *visual spasial* yang berkembang baik adalah:

- a. Belajar dengan cara melihat dan mengamati. Mengenali wajah, objek, bentuk dan warna.
- b. Mampu mengenali suatu lokasi dan mencari jalan keluar
- c. Mengamati dan membentuk gambaran mental, berfikir dengan menggunakan gambar. Menggunakan bantuan gambar untuk membantu proses mengingat.
- d. Senang belajar dengan grafik, peta, diagram, atau alat bantu visual
- e. Suka mencoret-coret, menggambar, melukis, dan membuat patung.
- f. Suka menyusun dan membangun permainan tiga dimensi. Mampu secara mental mengubah bentuk suatu objek.
- g. Mempunyai kemampuan imajinasi yang baik.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai beberapa karakteristik kecerdasan *visual spasial* maka peneliti menyimpulkan yaitu kecerdasan *visual spasial* meliputi kumpulan-kumpulan dari berbagai keahlian yang saling terkait. Keahlian ini meliputi kemampuan membedakan secara visual, mengenali bentuk dan warna, daya pikir ruang, manipulasi gambar, dan duplikasi gambar baik yang berasal dari dalam diri (secara mental) maupun yang berasal dari luar.

Karakteristik kecerdasan *visual spasial* anak yaitu: a. senang membaca dan menulis, b. senang bermain *puzzle*, *mazze* (mencari jejak) c. senang memperhatikan gambar-gambar simbol-simbol arah/lukisan, grafik, serta senang menafsirkan apa-apa yang tersirat dibalikinya, d.

senang menggambar, melukis dan seni visual lainnya, e. mudah melihat pola-pola dalam suatu benda.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai beberapa karakteristik kecerdasan *visual spasial* maka peneliti menyimpulkan yaitu kecerdasan *visual spasial* meliputi kumpulan-kumpulan dari berbagai keahlian yang saling terkait. Keahlian ini meliputi kemampuan membedakan secara visual, mengenali bentuk dan warna, daya pikir ruang, manipulasi gambar, dan duplikasi gambar baik yang berasal dari dalam diri (secara mental) maupun yang berasal dari luar.

4. Indikator Kecerdasan *Visual Spasial*

Anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial*, mereka lebih mudah mengenali tempat- tempat yang ada disekitar jalan yang sering mereka lewati. Anak tersebut minimal bisa mengenali beberapa bentuk bangunan atau tempat seperti halnya kotak, lonjong, maupun bundar. Selain itu anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* juga bisa mengenali warna dengan mudah dan bisa membedakan arah kanan maupun kiri. Banyak indikator yang bisa anda lihat dari anak yang memiliki kecerdasan tersebut.

Berikut beberapa indikator anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial*:

a. Anak mampu menghafal arah dan nama jalan

Hal yang sangat luar biasa bila si kecil mampu menghafal arah dan nama jalan yang sering mereka lewati.

b. Anak mampu menghafal denah rumah

Sekalipun anak – anak sering menghabiskan waktunya dirumah, namun tidak sedikit diantara mereka yang mampu menghafal denah rumahnya sendiri.

c. Anak mampu menggambar dengan benar

Anak yang cerdas , mereka akan bisa menggambar sesuatu yang mereka lihat dengan jelas. seperti ketika anak menggambar kursi, mereka akan menggambar dalam bentuk dua dimensi atau justru menggambar dalam bentuk tiga dimensi.

d. Membuat beberapa bangunan dalam media yang berbeda

Menurut pendapat , indikator yang berkaitan dengan kecerdasan visual spasial anak usia 5/6 tahun (kelompok B) antara lain:

a. Menyebutkan benda yang diperlihatkan

Pengetahuan yang dilihat anak dapat mempengaruhi konsep yang dibentuk dalam pikirannya

b. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut warna

bentuk , ukuran, jenis dan lain-lain.

c. Menunjukkan sedikitnya 12 nama benda berikut fungsinya

Semakin banyak pengetahuan anak akan nama benda yang dkenalnya semakin luas pengalamannya dan konsep yang akan dibangun.

- d. Menyebutkan benda- benda yang berbentuk geometri
Kemampuan ini berpengaruh dalam kemampuan menciptakan kembali objek yang dilihatnya dalam bentuk tiga dimensi
- e. Menunjuk sebanyak-banyaknya nama benda, hewan , tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau ciri- ciri tertentu.
Kemampuan ini akan membantu anak dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari- hari.
- f. Membedakan benda- benda yang berbentuk geometri
Kemampuan membandingkan benda- benda yang memiliki unsur- unsur geometri.
- g. Membedakan konsep tebal-tipis , tinggi – rendah, besar- kecil, cepat – lambat dan sebagainya
Kemampuan membedakan benda-benda secara proporsional
- h. Membedakan konsep panjang – pendek, jauh- dekat, lebar atau luas- sempit melalui mengukur dengan aturan tak baku (langkah, jengkal, benang, tali, lidi, dan lain-lain)
Kemampuan membedakan ukuran dengan tepat
- i. Memberikan keterampilan yang berhubungan dengan posisi/ atau keterangan tempat, misalnya diluar, didalam, di atas , di bawah, di kanan, dikiri dan lain-lain
Kemampuan menempatkan suatu objek adalah salah satu aspek penting dalam kecerdasan visual spasial.

- j. Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, lingkaran, segitiga, persegi, dan lain-lain.

Kemampuan berimajinasi anak yang akan menghasilkan pemahaman dan ingatan yang tinggi

- k. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi.

Mewarnai akan membantu anak mengungkapkan emosinya, apa yang dipikirkan dan dirasakan anak akan nampak dalam karya yang dihasilkan.

Sugiyanto (dalam Irni 2014 :8) menyebutkan indikator kecerdasan Kecerdasan visual spasial adalah

- a. Anak menonjol dalam kemampuan menggambar, mampu menunjukkan detail unsur hasil gambarnya
- b. Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, serta cepat dan mampu memadukan warna.
- c. Anak suka menjelajah lokasi disekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda disekitarnya, serta hafal letak benda-benda.
- d. Anak menyukai balok atau benda untuk membuat suatu bangunan
- e. Anak suka melihat- melihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar
- f. Anak suka mewarnai berbagai gambar yang ada dibuku menebalkan garisnya dan menirunya
- g. Anak menikmati bermain kolase dari berbagai unsur
- h. Anak memperhatikan berbagai jenis garafik, peta, dan diagram

- i. Anak menikmati foto-foto di album
- j. Anak senang bercerita tentang mimpinya
- k. Anak senang dengan profesi yang terkait dengan penggunaan kecerdasan visual-spasial secara optimal seperti pelukis
- l. Anak dapat merasakan gambar sederhana dan mampu menilai gambar mana yang lebih bagus dari gambar lainnya

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan menunjukkan bahwa kecerdasan visual-spasial telah muncul pada anak usia 2-3 tahun. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap warna, menikmati gambar, membuat coretan, menikmati foto-foto. Pada anak usia KB, hampir semua indikator telah muncul, Anak usia TK telah memiliki semua indikator kecerdasan visual-spasial dalam berbagai kadar pencapaian.

Indikator kecerdasan *visual spasial* anak usia dini (2-6 tahun) menurut Gardner dalam Musfiroh (2013: 4 - 7) sebagai berikut:

- a. Anak menonjol dalam kemampuan menggambar, mampu menunjukkan gambar
- b. Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna dan mampu memadukan warna dengan lebih baik daripada anak-anak sebayanya.
- c. Anak suka menjelajah lokasi disekitarnya, serta cepat menghafal letak benda-benda.

- d. Anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangunan benda, seperti mobil, rumah, pesawat atau apapun yang diinginkan anak. Begitu melihat bangun geometri (dua maupun tiga dimensi), anak tertarik untuk segera membuat konstruksi.
- e. Anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar.
- f. Anak suka mewarnai berbagai gambar yang ada di buku, menebalkan garisnya, dan menirunya.
- g. Anak menikmati bermain kolase dari berbagai unsur (usia Taman Kanak-kanak), membuat benda dari playdough, malam (lilin) atau sejenisnya (usia Kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak).
- h. Anak memperhatikan berbagai jenis grafik, peta, dan diagram, serta menanyakan nama dan maksud bentuk-bentuk informasi tersebut sementara anak sebayanya kurang antusias.
- i. Anak menikmati foto-foto di album dan cepat mengenali orang-orang atau benda-benda difoto (usia 2-6 tahun), tertarik dengan kamera dan ingin menggunakannya, serta dapat mengarahkan kamera pada objek yang dikehendaki (usia Kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak).
- j. Anak banyak bercerita tentang mimpinya dan dapat menunjukkan detail mimpi daripada sebayanya.
- k. Anak tertarik pada profesi yang terkait dengan penggunaan kecerdasan *visual-spasial* secara optimal seperti pelukis (anak-anak

menyebutnya sebagai tukang gambar), fotografer (tukang foto), arsitek (anak menyebutnya tukang gambar rumah), perancang busana (anak menyebutnya tukang baju), pilot, penjelajah ruang angkasa atau karier lain yang berorientasi *visual-spasial* (usia Kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak).

1. Anak dapat merasakan pola-pola sederhana dan mampu menilai pola mana yang lebih bagus dari pola lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan visual-spasial telah muncul pada anak usia 2-6 tahun. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap warna, menikmati gambar, membuat coretan, menikmati foto-foto. Pada anak usia KB, hampir semua indikator telah muncul, Anak usia TK telah memiliki semua indikator kecerdasan visual-spasial dalam berbagai kadar pencapaian.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan *Visual Spasial*

Kecerdasan yang dimiliki seseorang dapat berkembang sampai tingkat kemampuan yang mumpuni. Menurut Armstrong (dalam Musfiroh, 2011: 36 - 38) berkembang tidaknya suatu kecerdasan bergantung pada tiga faktor, yaitu: biologis, pribadi, dan historis.

a. Faktor Biologis

Merupakan faktor keturunan atau genetik. Faktor yang disebabkan oleh keturunan dari orang tua. Bisa terjadi pada orang tua yang mengalami luka atau cedera otak sebelum, selama dan setelah melahirkan, yang menyebabkan kerusakan genetik pada anak.

b. Faktor Pribadi

Merupakan faktor terkait cara bersosialisasi serta cara hidup yang anak jalani, baik dengan orang tuanya, teman sebaya ataupun orang lain. Dimana cara bersosialisasi tersebut nantinya dapat meningkatkan maupun menghambat perkembangan kecerdasan anak. Tergantung diterima anak.

c. Faktor Historis

Merupakan faktor mengenai latar belakang seseorang dimana seseorang tersebut dilahirkan serta sifat dan kondisi perkembangan seseorang ketika dalam masa pertumbuhan dulu. Kondisi historis atau kultural seseorang satu dengan yang lainnya berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas yang dapat dipahami bahwa berkembang tidaknya suatu kecerdasan bergantung pada tiga faktor penting yaitu faktor biologis, pribadi, dan historis/kultural. Faktor biologis, termasuk didalamnya faktor keturunan atau genetik dan luka atau cedera otak sebelum, selama, dan setelah kelahiran. Sejarah hidup pribadi, termasuk didalamnya adalah pengalaman. Pengalaman (bersosialisasi dan hidup) dengan orang tua, guru, teman sebaya atau orang lain, baik yang mengakibatkan maupun yang menghambat perkembangan kecerdasannya. Latar belakang kultural dan historis, termasuk waktu dan tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan serta sifat dan kondisi perkembangan historis dan kultural ditempat yang berbeda.

6. Cara Mengasah Kecerdasan *Visual Spasial*

Menurut Hidayani, (2007:23) kecerdasan *visual spasial* dapat di asah dengan cara:

a. Membayangkan

Buatlah rangkaian gambar yang kemudian mintalah anak untuk menceritakan apa yang sedang dilakukan oleh tokoh dalam gambar.

b. Menggambar.

Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak –anak sebagai salah satu cara merangsang kemampuan visual. Saat mereka menggambar maka hargailah apa yang telah dilakukan anak, jangan berikan komentar yang menyakitkan

c. Membuat Kerajinan Tangan.

Gunakan berbagai macam media , seperti kertas , sedotan, tali, cat, air, lem, bahan-bahan dari tumbuhan, seperti pelepah pisang, daun kering dan sebagainya. Selain merangsang kreativitas, kerajinan tangan dapat pula meningkatkan rasa percaya diri anak.

d. Mengatur dan merancang

Kegiatan mengatur dan merancang, misalnya : antri saat mencuci tangan, membereskan mainan bersama, menentukan siapa yang mendapat kesempatan untuk menyanyi terlebih dahulu, dan lain-lain.

e. Bermain Konstruktif atau bongkar pasang

Jangan Kegiatan ini dapat dilakukan dengan bermain membuat bangunan dari balok, dan lain- lain.

7. Manfaat Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial memiliki manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Hampir semua pekerjaan yang menghasilkan karya nyata memerlukan sentuhan kecerdasan ini. Bangunan yang dirancang arsitektur, desain taman dan desain interior, lukisan, rancangan busana, pahatan, jahitan dokter bedah, rias ahli kecantikan, mobil dan pesawat terbang, bahkan benda sehari-hari yang dipakai manusia pun merupakan hasil dari buah kecerdasan visual spasial ini. Bagi anak-anak, bahkan kecerdasan visual yg tinggi mengesankan kreativitas. Anak yang unggul dalam bidang ini paling efektif belajar secara visual, mereka perlu diajari melalui gambar, metafora, visual, dan warna.

Menurut Muhammad, (dalam Adi Wibowo, 2015:85) manfaat kecerdasan visual spasial bagi diri anak adalah:

a. Meningkatkan kreativitas anak

Ketika anak belajar memperhatikan apa yang dilihatnya dan menciptakan secara konstruktif gambaran dalam pikirannya dengan menggunakan imajinasinya, maka anak akan bertambah kreatif. Dua aspek utama kecerdasan yaitu visual spasial merupakan dasar bagi pemikiran kreatif.

b. Meningkatkan daya ingat

Menurunnya daya ingat bukan disebabkan oleh berlalunya waktu melainkan penurunan dalam penggunaan daya persepsi, imajinasi dan visualisasi seseorang . Untuk mengingat sesuatu dengan baik,

diperlukan prinsip tertentu mengenai ingatan. Prinsip yang paling penting adalah visualisasi, imajinasi, berpikir dalam gambar dan membuat asosiasi antara gambar – gambar tersebut. Apabila seorang anak tidak didorong secara terus menerus untuk mengembangkan kecerdasan visual spasialnya untuk mengamati dan berimajinasi, anak tersebut secara perlahan akan kehilangan daya ingat dan menderita akibat hasil yang jelek disekolah.

c. Mencapai puncak berfikir dan mudah memecahkan masalah

Apabila diperhatikan, banyak sekali informasi biasanya diringkas dan disajikan secara visual dalam bentuk peta, bagan, grafik, dan diagram. Alasannya karena cara penyajiannya ini menghasilkan pemahaman dan ingatan yang paling tinggi. Membantu mengembangkan kecerdasan visual spasial anak bukan hanya membantu menggunakan alat bantu visual dalam belajar, melainkan juga untuk membaca dengan mudah dan menafsirkannya.

d. Menuju puncak kinerja

Teknik visualisasi atau latihan mental merupakan suatu cara untuk mencapai puncak kinerja. Teknik yang digunakan yaitu dengan mengajar anak untuk memimpikan masa depannya dan apa yang diinginkannya. Alasannya bahwa manusia tidak dapat membedakan antara peristiwa nyata dan peristiwa yang jelas hanya dibayangkan. Teknik ini sering digunakan oleh oleh atlit olimpiade dan olahragawan sebelum mengikuti pertandingan. Para atlit tersebut

membayangkan berkali-kali dalam pikirannya bahwa mereka telah berhasil melakukan rutinitasnya sebelum bertanding. Sebagai akibatnya para atlet tersebut mampu tampil sebaik mungkin pada saat pertandingan.

- e. Mudah memahami gambar dan ilustrasi daripada teks.

B. Permainan Mencari Jejak

1. Pengertian Permainan Mencari Jejak

Menurut Jamil (Heriantoko, 2012: 3) permainan maze atau mencari jejak adalah permainan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, visual spasial, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak.

Menurut Nunung (2016: 31) Mainan edukatif mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan baru dalam dunia anak dalam usia berapapun, di mana saat ikut dalam suatu permainan mereka sedang menemukan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah anak-anak lakukan sebelumnya.

Berdasarkan pengertian diatas permainan mencari jejak adalah permainan yang dapat mengasah semua aspek kemampuan anak dan anak dapat menemukan hal-hal baru. Permainan mencari jejak tidak hanya melatih kognitif anak, namun juga bahasa dan kreativitas anak dalam menyelesaikan permainan.

2. Manfaat Permainan Mencari Jejak (Maze)

Menurut Manfaat permainan mencari jejak sebagai berikut:

a. Melatih ketahanan fisik

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

b. Meningkatkan kemampuan eksplorasi

Kegiatan ini membantu anak mengenali sebuah daerah tertentu, membuat anak mampu beradaptasi di tempat baru dan menemukan hal-hal yang menarik 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 kerja sama tim

Jika kegiatan ini dilakukan beregu, maka anak akan belajar berkolaborasi, bekerja sama, membangun suasana perjalanan yang asyik, mempelajari cara memecahkan masalah jika timbul di antara mereka, melatih jiwa kepemimpinan & tanggung jawab.

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 tanggung jawab

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. Aku ingat selalu semangat dalam mengikuti kegiatan seperti ini, karena buatku yang penting jalan bareng temen dan berkegiatan bersama.

j. Meningkatkan interaksi sosial

Lala.2016.*RumahInspirasi.com*/Petualangan-belajar-melalui-kegiatan-mencari-jejak//.diakses tanggal 10 April 2018

C. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Mencari Jejak Dengan Mengenalkan Simbol Arah

Kecerdasan visual merupakan salah satu dari kecerdasan jamak atau *multiple intelligences*. Permainan mencari jejak dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan mencari jejak dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai tingkat perkembangannya. Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan membentuk sebuah model secara mental tentang dunia spasial serta mengoperasikan model tersebut. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa kecerdasan visual spasial berkaitan dengan kemampuan membentuk suatu model dalam pikiran tentang spasial dan kemampuan menggunakan model tersebut di dunia nyata. Kecerdasan visual spasial pada seseorang meliputi kemampuan untuk melihat dengan tepat gambaran visual di sekitarnya dan memperhatikan rincian kecil yang kebanyakan orang lain tidak memperhatikannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang yang memiliki kecerdasan visual spasial memiliki persepsi yang besar. Kegiatan bermain

yang melibatkan anak secara aktif dalam merangkai dan memecahkan masalah secara langsung memiliki fungsi mengembangkan aspek kognitif, bahasa dan motorik sehingga memberikan jenis permainan ini akan berdampak positif terhadap perkembangan anak. Permainan Mencari jejak merupakan salah satu sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Bermain maze dapat melatih mengenai arah dan juga kesadaran spasial dengan mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya . Permainan mencari jejak merupakan permainan yang dapat merangsang imajinasi anak-anak. Permainan ini menuntut anak untuk mengikuti jalur yang telah ada. Berdasarkan kesimpulannya Kecerdasan visual spasial dalam penelitian ini adalah untuk anak usia 5-6 tahun yang diukur melalui indikator hasil rumusan dari pengertian, ciri-ciri, sifat-sifat, serta indikator-indikator yang telah disebutkan oleh beberapa ahli terkait kecerdasan visual spasial. Hasil penetapan indikator pada penelitian ini yaitu:

- 1) memiliki kepekaan terhadap warna,
- 2) menjelajah suatu lokasi,
- 3) mampu memahami papan bagan simbol arah
- 4) memahami gambaran visual sebagai alat untuk mengingat informasi.

Penelitian terdahulu yang relevan seperti Menurut Jamil (Heriantoko, 2012: 3) Permainan maze atau mencari jejak adalah permainan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, visual spasial, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak.

D. Kerangka Berpikir

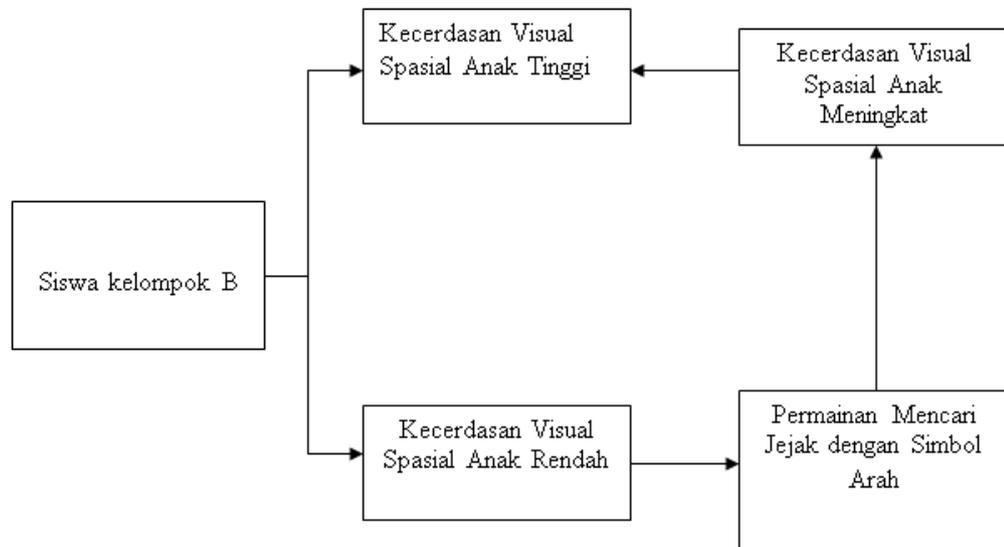
Kecerdasan Visual Spasial anak merupakan salah satu yang penting karena dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak juga dapat meningkatkan imajinasinya dan melatih ada untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang dia miliki. Kecerdasan visual spasial yang baik juga membuat anak lebih aktif dalam berbagai faktor, tidak hanya itu anak juga akan merasa senang. Melalui permainan mencari jejak diharapkan anak mampu berfikir kreatif dan anak juga lebih aktif.

Pada kenyataannya di TK PGRI Bumirejo 2, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang dapat dikatakan kecerdasan visual spasial anak masih rendah karena ditemukan masih ada anak yang belum bisa membedakan warna, bentuk geometri sederhana, konsep pengenalan simbol arah sederhana bahkan ada anak yang dalam tugasnya masih didampingi oleh ibunya. Maka dari itu anak menjadi malas dan tidak adanya kesempatan untuk bereksplorasi pengetahuannya, tentang membedakan warna, bentuk geometri sederhana seperti : lingkaran, segitiga, persegi panjang , dan pemahaman tentang pengenalan konsep simbol arah sederhana seperti arah kanan- kiri, berhenti, tidak boleh dilewati dan sebagainya

Dalam menghadapi hal ini dibutuhkan strategi untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Permainan mencari jejak merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak karena permainan ini dapat meningkatkan kreativitas, anak dapat menemukan

hal-hal baru, meningkatkan jiwa sportifitas dan kemampuan untuk merancang strategi agar dapat menyelesaikan permainan.

Setelah dilakukan kegiatan bermain mencari jejak diharapkan kecerdasan visual spasial meningkat. Hal ini dibuktikan diantaranya dengan anak mampu membedakan warna, bentuk geometri sederhana, dan simbol arah sederhana , anak mampu menyelesaikan tugas sendiri, dan mampu ,menyampaikan pendapatnya.



Gambar 1

Kerangka Berpikir Permainan Mencari Jejak dengan Konsep Simbol Arah

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.dikatakan, sementara jawaban yang diberikan baru

didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diempiris melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis dari skripsi ini adalah metode bermain mencari jejak berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan visual- spasial anak di TK PGRI BUMIREJO 2 KELAS B.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang di kontrol secara ketat. Sehingga penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011:54).

Menurut (Arifin, 2012:127). Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang di dalamnya melibatkan manipulasi terhadap kondisi subjek yang diteliti, disertai upaya kontrol yang ketat terhadap faktor-faktor luar serta melibatkan subjek pembanding atau metode ilmiah yang sistematis yang dilakukan untuk membangun hubungan yang melibatkan fenomena sebab akibat

Dengan demikian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi, mengurangi atau menyingkahkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat perlakuan.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *One Group Pretest-Posstest Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa pembanding. Pada design ini terdapat pretest sebelum dilakukan

eksperimen, dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat karena peneliti dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dengan keadaan sesudah diberi perlakuan. Rancangan ini digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1.
One Group Pretest-Posstest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
TI	X	T2

Keterangan :

TI : Pengukuran awal

X : Treatment

T2 : Pengukuran Akhir

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan memberikan *pretest* (pengukuran awal) dan *posttest* (pengukuran akhir) kepada siswa yang digunakan sebagai subyek dalam penelitian.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi, 2014: 118). Sementara itu, Sugiyono (2011: 61) berpendapat bahwa variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi beberapa variabel diantaranya variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014: 39).

Pada penelitian ini menggunakan dua variable yaitu:

1. Variabel bebas atau *Independent Variable* (X) adalah Penggunaan Metode Permainan Mencari Jejak
2. Variabel terikat atau *Dependent Variable* (Y) adalah Kecerdasan Visual Spasial anak

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan *visual spasial* Menurut pendapat (Sujiono dan Yuliani, 2010 : 58) bahwa visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

2. Permainan Mencari Jejak

Menurut Nunung (2016: 31) Mainan edukatif mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan baru dalam dunia anak dalam

usia berapapun, di mana saat ikut dalam suatu permainan mereka sedang menemukan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah anak-anak lakukan sebelumnya.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Populasi

Menurut Sugiyono, Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 15 siswa kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2.

2. Sampel

Sampel (Arifin, 2011:215) adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misal karena adanya keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai perwakilan subyek yang akan diteliti, oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki populasi. Adapun sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 15 siswa kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2 kecamatan mungkid, kabupaten magelang

3. Teknik *sampling*

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2014:85). Penelitian ini menggunakan *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* (Sugiyono, 2014: 85) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan *sampling* sebanyak 15 siswa.

E. Karakteristik Subjek Penelitian

Kriteria yang telah ditentukan sebagai syarat ikut dalam penelitian Nuryanto (2012) menjelaskan karakteristik subjek penelitian sebagai ciri-ciri yang harus dimiliki agar dapat diteliti. Siswa kelompok B merupakan siswa dengan kecerdasan yang belum optimal atau rendah, Hal ini terlihat dari hasil pengamatan dengan melakukan observasi awal menunjukkan dari 15 orang anak diperoleh gambaran bahwa ada 11 orang anak atau yang kecerdasan *visual spasialnya* dalam mengenal bentuk dan arah kanan-kiri belum berkembang maksimal. 9 orang anak atau yang kecerdasan *visual spasialnya* dalam mengenal bentuk mengenal warna, kesulitan mengingat dan

mengelompokkan bentuk geometri. dengan kegiatan namun dalam menentukan simbol arah kanan-kiri mulai berkembang 7 Dan 10 orang anak yang kecerdasan *visual spasialnya* belum mampu menentukan arah kanan dan kiri, mengenal warna, kesulitan mengingat dan mengelompokkan bentuk geometri sederhana seperti lingkaran segitiga, persegi panjang.

Tujuan yang ingin dicapai adalah mengetahui apakah , metode permainan mencari jejak berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak

F. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Bumirejo 2, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 bulan juni hingga sampai tanggal 6 bulan Agustus Tahun Ajaran 2018/2019.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan data. Metode pengumpulan data berupa suatu pernyataan (*statement*) tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Gulo, 2005:110). Pada desain penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal

untuk mengetahui kemampuan mengenal simbol arah. Selanjutnya, anak diberi perlakuan berupa penerapan permainan mencari jejak. Setelah dilakukan perlakuan maka selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi atau pengamatan. Observasi adalah metode pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaannya. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari yang diteliti, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (Arikunto, 2010:125).

Menurut Sugiyono (2010:95) metode pengumpulan data observasi terbagi menjadi dua kategori, yakni:

1. *Participant observation*

Dalam *participant observation*, peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data.

2. *Non participant observation*

Berlawanan dengan *participant observation*, *non participant observation* merupakan observasi yang peneliti tidak ikut secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati.

Dari penjabaran tentang metode observasi di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi *non participant observation* karena peneliti tidak ikut secara langsung dalam proses eksperimen untuk mengetahui kecerdasan visual spasial di TK PGRI Bumirejo 2, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang

Adapun data yang dihasilkan dari observasi menggunakan skala rating. *Rating Scale* (skala rating) adalah alat pengumpul data yang digunakan dalam observasi untuk menjelaskan, menggolongkan, menilai individu atau situasi. Skala rating 1 sampai 4 yang terdiri dari empat option alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 2
Penetapan skor jawaban observasi berdasarkan kategori

No	Kategori	Skor
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
3.	Mulai Berkembang (MB)	2
4.	Belum Berkembang (BB)	1

Sumber: Dimiyati (2013:63)

H. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi (2014:149) Instrumen merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen sebagai alat bantu dalam menggunakan metode pengumpulan data merupakan sarana yang dapat diwujudkan dalam benda. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi.

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi berbentuk daftar cek (check list) yang bersifat terstruktur. Format pedoman observasi yang terstruktur dalam fadlilah (2015:230), yaitu

“pengisiannya cukup dengan cara memberikan cek pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampakkan oleh anak”. Lembaran observasi yang digunakan tersebut sebagai alat pengumpul data dan ditunjukkan kepada anak kelompok B di TK PGRI Bumirejo 2.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian berdasarkan indikator kecerdasan *visual spasial* menurut Gardner dalam Musfiroh (2011: 4 - 7) untuk mengukur kecerdasan *visual spasial* terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3
Kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek yang Dikembangkan	Indikator	Sub Indikator
Kepekaan pada warna	Memiliki kepekaan terhadap warna	a. Dapat mengenal warna b. Mampu menangkap warna secara akurat c. Memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna
Menjelajah ruang	Senang bermain maze (mencari jejak) dan menjelajah suatu lokasi	a. Senang menjelajahi lokasi disekitarnya b. Menikmati dan senang melakukan permainan maze (bermain mencari jejak)
Pengenalan arah	Mampu membaca bagan dan peta	a. Mampu menangkap lokasi dan ruang secara akurat b. Mudah memahami, bagan simbol arah kanan-kiri, jalan tidak boleh dilewati, jalan boleh dilewati
Pemahaman terhadap arti sebuah gambar dan bentuk geometri	memahami gambaran visual sebagai alat untuk mengingat informasi	a. Memperhatikan berbagai jenis bagan simbol arah belok kanan-kiri, tanda-tanda simbol arah yang telah dijelaskan b. Lebih banyak memahami lewat gambar daripada kata-kata c. Menggunakan gambaran visual sebagai sebuah alat bantu dalam mengingat informasi d. Senang membaca grafik, bagan petunjuk arah yang ada

I. Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2010:173). Sementara itu, Suharsimi (2016:168-169) berpendapat bahwa: “validitas adalah kegiatan yang mana suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen, suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai kevalidan yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah”.

Proses validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validitas isi melalui proses review butir oleh ahli (*expert judgement*) yang dilakukan oleh kepala sekolah TK PGRI Bumirejo 2, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang. Apabila ahli sepakat bahwa butir dalam skala dinyatakan relevan, maka butir tersebut layak mendukung validitas isi skala.

J. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti melakukan penelitian dalam beberapa prosedur yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

a. Pengajuan judul dan proposal penelitian

Peneliti mengajukan judul penelitian sesuai dengan masalah yang ditemui di lapangan dan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing pada tanggal 20 bulan Maret 2017

b. Pengajuan surat ijin

Peneliti mengajukan surat ijin penelitian di TK PGRI Bumirejo 2 Mungkid Kabupaten Magelang pada tanggal 5 bulan Juni 2018

c. Penyusunan instrumen penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi berbentuk daftar cek (check list) yang bersifat terstruktur.\

d. Validasi Instrumen

Pelaksanaan validasi dilakukan oleh ahli yaitu kepala sekolah TK PGRI Bumirejo 2.

2. Pelaksanaan penelitian

a. Pelaksanaan Pretest

- 1) Dilaksanakan tanggal 16 Juli 2018
- 2) Penulis menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan pre-test.
- 3) Peneliti mengobservasi kegiatan siswa.
- 4) Penulis mengoreksi hasil observasi pre-test dan menganalisis hasil pre-test untuk menentukan tindak lanjut.

b. Pelaksanaan Treatment Permainan Mencari Jejak

- 1) Mengoreksi daftar hadir siswa agar sesuai dengan jumlah siswa yang telah mengikuti pre-test.
- 2) Mengambil sampel sesuai dengan jumlah sampel yang dibutuhkan.
- 3) Menjelaskan simbol-simbol arah, bentuk geometri dan warna.

- 4) Memberikan perlakuan pada subyek penelitian dengan salah satu teknik yaitu permainan mencari jejak. Dimana pada hal ini siswa diberikan sebuah pelatihan menggunakan permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan *visual spasial* anak.
- 5) Dalam pelaksanaanya Treatment dilaksanakan sebanyak 6 kali pada tanggal 17, 18, 19, 20, 21, 23, Juli pada tahun 2018. Alasan peneliti memilih dilaksanakan treatment sebanyak 6 kali dikarenakan itu sudah disesuaikan dengan materi mencari jejak dan kebutuhan siswa. peneliti memberikan beberapa materi kepada para siswa yaitu bentuk geometri, warna, simbol arah. Salah satu contoh yang diberikan peneliti saat melakukan treatment adalah saat memberikan materi kecerdasan visual spasial dimana dalam treatment tersebut peneliti memberikan sebuah tugas menggambar, menempel bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, dan persegi panjang, memperkenalkan terlebih dahulu bentuk-bentuk geometri agar nanti saat posttest mencari jejak harta karun anak menjadi tidak asing lagi dengan bentuk gambar yang nantinya akan menjadi petunjuk arah. Membuat media pembelajaran yang dibuat besar dan diberi warna yang semanarik mungkin agar anak menjadi antusias saat kegiatan berlangsung. media sebagai alat bantu saat menerangkan ketika proses kegiatan belajar mengajar dan sebuah sesi tanya jawab dengan memberikan *reinforcement* (pemberian hadiah)

6) Evaluasi kegiatan mencari jejak.

Tanya jawab tentang simbol-simbol arah yang ada, warna-warna yang telah di acak, dan bentuk geometri sederhana yang terdapat saat permainan mencari jejak seperti: lingkaran, segitiga, persegi panjang

c. Pelaksanaan Postest

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan post-test.
- 2) Peneliti mengobservasi siswa setelah pelaksanaan permainan mencari jejak, pada tanggal 24 Juli dan 2 Agustus 2018
- 3) Peneliti mengoreksi hasil post-test.
- 4) Peneliti menganalisis hasil post-test dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut dalam rangka penentuan perubahan tingkat kecerdasan *visual spasial* siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan mencari jejak.
- 5) Penyusunan hasil penelitian

K. Metode Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan atau data-data yang telah diperoleh terhadap hipotesis yang telah dikemukakan sehingga mendapatkan kesimpulan. Penelitian ini memiliki data kuantitatif, sehingga analisis datanya menggunakan analisis statistik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non parametrik atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan kecerdasan visual spasial dan skor pengukuran akhir setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan permainan mencari jejak Kaidah yang digunakan untuk menerima dan mengolah hipotesis adalah dengan membandingkan nilai Z hitung dengan taraf signifikansi 5%. Pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah:

- a. Jika nilai signifikansi Z hitung $< 0,05$ maka H_0 diterima.
- b. Jika nilai signifikansi Z hitung $> 0,05$ maka H_0 ditolak.

Teknik menganalisis data dengan *Wilcoxon Signet rank test*. Dengan alasan mengetahui adanya perbedaan antara pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Alasan menggunakan uji *Wilcoxon* diantaranya:

- a. Jumlah sampel yang digunakan adalah sedikit.
- b. Untuk mengetahui perbedaan yang sesungguhnya antara pasangan data yang diambil dari satu atau dua sampel yang terkait.
- c. Teknik analisis digunakan untuk menguji hipotesis permainan mencari jejak berpengaruh atau tidak terhadap kecerdasan visual spasial anak

Alasan menggunakan statistik non parametik diantaranya:

- a. Ukuran sampel yang digunakan sangat kecil, yaitu sebanyak 15 siswa.
- b. Statistik non parametik memiliki asumsi yang relatif sedikit, berkaitan dengan data statistik parametik.

- c. Statistik non parametik, dapat digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk ranking atau ordinal, serta secara umum lebih bersifat sederhana dibandingkan statistik parametik.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji statistik non parametik dan uji *Wilcoxon* dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS versi 22.00 for Windows*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan kesimpulan teori sebagai berikut:

a. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial adalah suatu kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang untuk memahami sesuatu dengan memvisualisasikan menggunakan indra penglihatan baik yang berupa bentuk, warna dan ruang dan hasil dari penglihatan itu salah satunya anak dapat melukiskannya dengan sempurna pada kertas kosong.

b. Permainan Mencari Jejak

Permainan mencari jejak adalah permainan yang dapat mengasah semua aspek kemampuan anak dan anak dapat menemukan hal-hal baru. Permainan mencari jejak tidak hanya melatih kognitif anak, namun juga bahasa dan kreativitas anak dalam menyelesaikan permainan.

2. Kesimpulan hasil penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan mencari jejak dengan simbol arah berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak di TK PGRI Bumirejo 2. Data yang diperoleh Uji *Wilcoxon* dari skor pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Nilai *Asymp Sig (2 tailed)* diperoleh hasil nilai Z sebesar $-3,420$ dan *Asymp Sig (2*

tailed) sebesar 0,001. Dibuktikan dengan nilai uji *wilcoxon* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.001 < 0,05$, maka permainan mencari jejak dengan simbol arah berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan visual spasial anak.

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Menumbuhkan dan meningkatkan metode pembelajaran untuk menjadi daya tarik siswa dalam belajar lebih giat dan meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa.
- b. Meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa dengan melakukan permainan outdoor misalnya mencari jejak.
- c. Membimbing dan mengarahkan, serta memberi stimulasi pada anak untuk lebih mengasah dalam bentuk permainan mencari jejak dibuat lebih semenarik mungkin belajar guna meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa
- d. Menambah wawasan guru mengenai metode-metode pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan dalam menghadapi siswa, menjadikan guru lebih termotivasi dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan merangsang siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan daya imajinasi dan jiwa berpetualang siswa terhadap lingkungannya dengan cara bermain permainan mencari jejak.

- b. Meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa dengan melakukan permainan outdoor misalnya mencari jejak.
 - c. Meningkatkan pemahaman anak tentang bentuk geometri sederhana seperti : Lingkaran, Segitiga, dan persegi panjang
3. Bagi Orang tua
- a. Memberikan perhatian dan pengarahan pada anaknya untuk lebih menstimulasi anak serta berperan aktif dalam pertumbuhan dan perkembangan yang meningkatkan kecerdasan visual spasial anak
 - b. Memberi wawasan kepada orang tua terkait bahwa kecerdasan itu tidak hanya anak mampu berhitung, membaca, dan menulis saja namun ada kecerdasan visual spasial anak usia dini.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Sebelum adanya pretest hendaknya menghimbau kepada wali murid untuk sementara tidak mendampingi dari awal sampai akhir selama permainan mencari jejak berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, T.2013. *Kecerdasan Multiple di dalam Kelas*.Jakarta: PT Indeks
- Ansori, Miksan. 2016. Pengaruh Kecerdasan Verba-Linguistik dan Kecerdasan Visual Spasial Terhadap Kreatifitas Siswa Islamic Boarding school SMP Islam Al-A'la Tahun Ajaran 2015/2016. Ngawi: *Jurnal Al Lubab volume 1 nomor 1*
- Arifin, Zaenal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*.Yogyakarta: Widya Media
- _____. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati.2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana: Jakarta
- Fadillah, Muhamad.2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Femi Olivia. 2009. *Gembira Belajar dengan Mind Mapping*. Jakarta: PT Elex. Media Komputrindo
- Fitriyani. Huda. 2013. Penggunaan Media Puzzle Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak usia 5-6 tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. hlm 45-52
- Gulo.2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Gramedia
- Heriantoko, Bima Cahya.2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Maze pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas II di SLB C TPA Jember. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol: 1 (1)
- Hidayani, Rini.2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Irni, Wahyu 2014. Efektifitas Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Siswa. FKIP. *Skripsi* (tidak di terbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang
- Kementrian pendidikan Nasional 2010. *Tingkat Pencapaian perkembangan Anak TK*, Jakarta : Direktorat Pembinaan TK DAN SD

- Lala.2016.*RumahInspirasi.com/Petualangan-belajar-melalui-kegiatan-mencari-jejak//*.diakses tanggal 10 April 2018
- Musfiroh 2008 *Cerdas Melalui Bermain*.Jakarta: Grasindo
- _____.2013. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Penerbit: Universitas Terbuka
- Nurwahida, Nunung 2016. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial melalui Strategi Pembelajaran Outbond.Skripsi.FKIP Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang
- Oktavia, Ayu Dewi Lestari. 2014. Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Menggunakan Media Buku Bantal Di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kelompok B1 Bengkulu.FKIP *Skripsi* (tidak diterbitkan) Universitas Bengkulu
- Riyanto.2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*.Jakarta: Kencana
- Rosidah, Laily.2014. *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*. 8 (2). Hlm 282-283
- Safaria.2010. *Mengembangkan Kecerdasan Anak : Meningkatkan Kemampuan IQ Anak Agar Tumbuh Cerdas*. Yogyakarta: Pohon Cahaya
- Safrina, Andin.2013. *Deteksi Minat, Bakat Anak*. Jakarta: Media Pressindo
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____.2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*.Bandung: Alfabeta
- Suharsimi. 2016. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sujiono & Yuliani Nuraini. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Sujono, Nur Bella Rizki. 2017. Pengaruh Aktivitas Permainan Engklek Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B Di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. FKIP. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Lampung
- Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia

- Wibowo, Adi. 2015. *Smartfunday.blogspot.com/Pengaruh-pemahaman-konsep-visul-spasial-terhadap-perkembangan-menulis-anak-dini//*.diakses tanggal 10 April 2018
- Wulandari , Paramita 2017. Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kecerdasan Visual spasial. FKIP. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang
- Zulmi, Fadlilah Anhar. 2012. Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Tingkat Pemahaman AkumansI. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Mercubuana