

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Upaya Guru

a. Pengertian Upaya Guru

Upaya guru terdiri dari dua kata yaitu upaya dan guru. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) upaya diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran, untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan masalah dan mencari jalan keluar. Upaya juga merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang tujuannya untuk memberikan pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman untuk peserta didik sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan akademis, (*intelektual question*). (Asni Djamereng, 2021: 40).

Dalam kamus Bahasa Indonesia upaya adalah usaha, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar). Upaya juga diartikan sebagai suatu usaha, tindakan yang dilakukan seorang guru untuk mencapai apa yang diinginkan ataupun usaha yang dilakukan mencari jalan keluar dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. (Depdikbud, 2002: 1250).

Upaya adalah usaha yang dilakukan secara sistematis berencana terhadap tujuan permasalahan. Usaha tersebut berupa tindakan dalam memecahkan permasalahan dan mencari jalan keluar demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan. (Djamarah, 2002: 126). Upaya sebagai usaha (syarat) suatu cara. Upaya dibedakan menjadi dua, yaitu upaya preventif dan upaya kuratif. Upaya preventif adalah istilah bahasa Inggris berarti pencegahan atau mencegah. Dalam referensi lain preventif adalah penyampaian suatu maksud untuk mencari jalan keluar atau bersifat mencegah supaya jangan terjadi. Upaya preventif merupakan suatu usaha pencegahan terhadap timbulnya suatu masalah. Upaya preventif juga dapat dimaksud sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis, terencana, terarah untuk menjaga suatu hal agar tidak meluas atau timbul. Dalam pemakaian ini upaya yang berusaha untuk dicegah. Adapun sesuatu yang dimaksud itu mengandung bahaya baik bagi lingkungan personal maupun global. (Dewa Ketut Sukardi, 2008: 76).

Sedangkan pengertian dari guru adalah orang yang berwenang dan bertanggungjawab atas pendidikan muridnya. Ini berarti guru harus memiliki dasar-dasar kompetensi sebagai wewenang dan kemampuan dalam menjalankan tugasnya. Oleh karena itu kompetensi harus mutlak dimiliki guru sebagai kemampuan, kecakapan dan

ketrampilan mengelola pendidikan. Guru adalah seseorang yang memiliki tugas bertanggungjawab mendidik atau mengajar secara profesional yang mencakup tanggung jawab, mandiri, wibawa dan disiplin yang mana setiap perkataan dan perbuatannya jadi panutan bagi peserta didik dan masyarakat sekitar. (Nur Fuadi, 2012: 56).

Menurut Ngalim Purwanto, bahwa guru adalah orang yang pernah memberikan suatu ilmu atau kepandaian tertentu kepada seorang atau kelompok orang, sedangkan guru sebagai pendidik adalah seseorang yang berjasa terhadap masyarakat dan negara. (M. Ngalim Purwanto, 2009: 138). Menurut Zakiyah Derajad guru adalah pendidik profesional, karena secara implisit dia telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang terpikul dipundak orang tua. (Zakiyah Derajad, 2006: 139).

Guru memegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah. Guru juga sangat menentukan keberhasilan peserta didik terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar. Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, upaya perbaikan apapun yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak akan memberikan sumbangan

yang signifikan tanpa didukung oleh guru yang professional dan berkualitas. Dengan kata lain perbaikan kualitas pendidikan harus berpangkal dari guru dan berujung pada guru pula. (E. Mulyasa, 2013: 5).

Upaya guru adalah usaha yang dilakukan seorang guru sebagai pendidik profesional dalam mendidik, membimbing, mengevaluasi serta mengarahkan peserta didik dengan mengembangkan segala potensi yang ada pada diri peserta didik, baik dari segi kognitif (kecerdasan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) mulai pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. (Depdikbud, 2002: 15-16).

Hampir semua kegiatan di sekolah pada akhirnya ditujukan untuk membantu siswa mengembangkan potensi dirinya. Upaya itu akan optimal jika siswa sendiri secara aktif berupaya mengembangkan diri sesuai dengan program-program yang dilakukan oleh sekolah. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan kondisi agar siswa dapat mengembangkan diri secara optimal.

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa upaya guru adalah usaha yang harus dilakukan oleh guru agar siswa itu menjadi pribadi yang lebih baik. Guru harus mengetahui pribadi siswanya, dimana siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu input yang ikut

menentukan keberhasilan proses pendidikan yang mana dapat dikatakan bahwa hampir semua kegiatan di sekolah pada akhirnya ditujukan untuk membantu siswa mengembangkan potensi dirinya.

a. Macam-Macam Upaya guru

Marisa (2022: 54-55), menyebutkan bahwa upaya guru dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya sebagai berikut :

1) Mendidik

Sebagai pendidik guru merupakan teladan, panutan, dan tokoh yang akan di identifikasikan oleh peserta didik. Kedudukan sebagai pendidik menuntut guru untuk membekali diri dengan pribadi yang berkualitas berupa tanggung jawab, kewibawaan, kemandirian, dan kedisiplinan.

2) Membimbing

Bimbingan sebagai berikut “ bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada anak dalam membuat pilihan penyesuaian yang cerdas dalam hidup mereka. Kemampuan tidak bawaan itu harus di kembangkan. Tujuan mendasar dari bimbingan adalah untuk mengembangkan kemampuan anak hingga kapasitasnya, kemampuan untuk memecahkan masalahnya sendiri dan membuat penyesuaian sendiri.

3) Mengevaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran, evaluasi digunakan juga untuk mengukur tingkat belajar siswa dan pemahaman siswa dalam menangkap materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru di kelas. Penilaian ini bukan hanya untuk menilai hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar. Tapi itu juga melihat seberapa baik guru melakukan kegiatan belajar mengajar.

b. Tugas dan Tanggung Jawab Guru

Guru yang hebat adalah guru yang kompeten secara metodologi pembelajaran dan keilmuan. Tautan antara keduanya tercermin dalam kinerjanya selama pembelajaran. Pada konteks pembelajaran inilah guru harus memiliki kompetensi dalam mengelola semua sumber daya kelas, seperti ruang kelas, fasilitas pembelajaran, suasana kelas, siswa, dan interaksi sinergisnya. Disinilah esensi bahwa guru harus kompeten di bidang manajemen kelas atau lebih luas disebut sebagai manajemen pembelajaran. (Ali Mudlofir, 2012: 120). Peters dan Armstrong membagi tugas dan tanggung jawab guru menjadi lima kategori, yaitu:

1) Guru bertanggung jawab dalam pengajaran

Tanggung jawab guru yang terpenting ialah memberikan pengajaran kepada siswa untuk mencapai

perkembangan dan pertumbuhan yang diinginkan. Guru harus membimbing siswa agar mereka memperoleh keterampilan-keterampilan, pemahaman, perkembangan sebagai kemampuan, kebiasaan-kebiasaan yang baik serta perkembangan sikap serasi. Selain itu, guru juga membantu siswa dalam mengembangkan dan menumbuhkan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual.

2) Guru bertanggung jawab dalam memberikan bimbingan

Guru memberikan tugas dan memberikan bantuan kepada siswa dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Tugas ini merupakan aspek endidik, sebab tidak hanya berkenaan dengan penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga menyangkut pengembangan kepribadian dan pembentukan nilai-nilai para siswa

3) Guru bertanggung jawab dalam mengembangkan kurikulum

Guru adalah salah satu orang yang mengetahui tentang kebutuhan kurikulum yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Untuk menentukan kurikulum, guru dapat meminta saran kepada pihak terkait.

4) Tanggung jawab dalam mengembangkan professional guru

Seorang guru harus mampu mengembangkan keprofesionalannya. peningkatan kemampuan ini

meliputi kemampuan untuk melaksanakan tanggung jawab tugas di sekolah. Selain itu, guru harus bisa merealisasikan tanggung jawabnya di lingkungan luar sekolah. Kemampuan tersebut harus ditanamkan dalam diri seorang guru sejak mengikuti pendidikan guru sampai bekerja.

5) Tanggung jawab dalam membina hubungan dengan masyarakat

Tanggung jawab dalam membina hubungan dengan masyarakat dengan mengenal masyarakat guru dapat memahami siswa lingkungan masyarakatnya. Sehingga nantinya ketika guru sudah memahami siswa maka ia dapat menyesuaikan pelajarannya secara aktif. (Usman, 1992: 54).

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang cukup penting untuk membuat ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh siswa-siswa yang ada. Tak hanya berperan untuk mengajarkan ilmu-ilmu saja, banyak sekali peran guru dalam proses pembelajaran. (Dea dan Nabila, 2020: 42-44).

1) Guru Sebagai Pendidik

Guru merupakan pendidik, tokoh, panutan serta identifikasi bagi para murid yang di didiknya serta lingkungannya. Oleh sebab itu, tentunya menjadi seorang guru harus memiliki standar serta kualitas

tertentu yang harus dipenuhi. Sebagai seorang guru, wajib untuk memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, wibawa, serta kedisiplinan yang dapat dijadikan contoh bagi peserta didik.

2) Guru Sebagai Pengajar

Kegiatan belajar mengajar akan dipengaruhi oleh beragam faktor di dalamnya, mulai dari kematangan, motivasi, hubungan antara murid dan guru, tingkat kebebasan, kemampuan verbal, ketrampilan guru di dalam berkomunikasi, serta rasa aman. Jika faktor-faktor tersebut dapat terpenuhi, maka kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik. Guru harus dapat membuat sesuatu hal menjadi jelas bagi murid, bahkan terampil untuk memecahkan beragam masalah.

3) Guru Sebagai Sumber Belajar

Peran guru sebagai sebuah sumber belajar akan sangat berkaitan dengan kemampuan guru untuk menguasai materi pelajaran yang ada. Sehingga saat siswa bertanya sesuatu hal, guru dapat dengan sigap dan tanggap menjawab pertanyaan murid dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti.

4) Guru Sebagai Fasilitator

Peran seorang guru sebagai fasilitator adalah dalam memberikan pelayanan agar murid dapat dengan mudah menerima dan memahami materi-materi

pelajaran. Sehingga nantinya proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien.

5) Guru Sebagai Pembimbing

Guru dapat dikatakan sebagai pembimbing perjalanan, yang mana berdasar pengetahuan serta pengalamannya dan memiliki rasa tanggung jawab dalam kelancaran perjalanan tersebut. Perjalanan ini tidak hanya sola fisik namun juga perjalanan mental, kreatifitas, moral, emosional dan spritual yang lebih kompleks dan dalam.

6) Guru Sebagai Demonstrator

Guru memiliki peran sebagai demonstrator adalah memiliki peran yang mana dapat menunjukkan sikap-sikap yang bisa menginspirasi murid untuk melakukan hal-hal yang sama bahkan dapat lebih baik.

7) Guru Sebagai Pengelola

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran dalam memegang kendali atas iklim yang ada di dalam suasana proses pembelajaran. Dapat diibaratkan jika guru menjadi nahkoda yang memegang kemudi dan membawa kapal dalam perjalanan yang nyaman dan aman. Seorang guru haruslah dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif dan nyaman.

8) Guru Sebagai Penasehat

Guru berperan menjadi penasehat bagi murid-muridnya juga bagi para orang tua, meskipun guru tidak memiliki pelatihan khusus untuk menjadi penasehat. Murid-murid akan senantiasa akan berhadapan dengan kebutuhan dalam membuat sebuah keputusan dan dalam prosesnya tersebut membutuhkan bantuan guru. Agar guru dapat memahami dengan baik perannya sebagai penasehat serta orang kepercayaan yang lebih dalam maka sudah seharusnya guru mendalami mengenai psikologi kepribadian.

9) Guru Sebagai Inovator

Guru menerjemahkan pengalaman yang didupatkannya di masa lalu ke dalam kehidupan yang lebih bermakna untuk murid-murid didikannya. Karena usia guru dan murid yang mungkin terlampaui jauh, maka tentu saja guru lebih memiliki banyak pengalaman dibandingkan murid. Tugas guru adalah untuk menerjemahkan pengalaman serta kebijakan yang berharga ke dalam bahasa yang lebih modern yang mana dapat diterima oleh murid-murid.

10) Guru Sebagai Motivator

Proses kegiatan belajar mengajar akan berhasil jika murid-murid di dalam nya memiliki motivasi yang tinggi. Guru memiliki peran yang penting untuk

menumbuhkan motivasi serta semangat di dalam diri siswa dalam belajar.

11) Guru Sebagai Pelatih

Proses pendidikan serta pembelajaran tentunya membutuhkan latihan ketrampilan, entah itu dalam intelektual ataupun motorik. Dalam hal ini guru akan bertindak sebagai pelatih untuk mengembangkan ketrampilan tersebut. Hal ini lebih ditekankan dalam kurikulum 2004 yang mana memiliki basis kompetensi. Tanpa adanya latihan maka tentunya seorang guru tidak akan mampu dalam menunjukkan penguasaan kompetensi dasar serta tidak mahir dalam ketrampilan yang sesuai dengan materi standar.

12) Guru Sebagai Elevator

Setelah proses pembelajaran berlangsung, tentunya seorang guru harus melakukan evaluasi pada hasil yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran tersebut. Evaluasi ini tidak hanya untuk mengevaluasi keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Indikator upaya guru

- a. Memberikan keteladanan yang baik.
- b. Membimbing dan membina anak didik.
- c. Mengarahkan anak didik. (Muhamad Nur, 2018).

1. Kecerdasan Visual Spasial

a. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan seseorang dibawa mulai ia dilahirkan di dunia ini. Namun, perkembangan kecerdasan itu akan didapatkan oleh seseorang seiring perkembangannya dalam kehidupan. Setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang tidak hanya satu kecerdasan saja melainkan banyak kecerdasan. Kecerdasan-kecerdasan tersebut dapat berfungsi secara optimal jika orang tersebut melatihnya. Menurut Gardner kecerdasan-kecerdasan tersebut disebut dengan kecerdasan majemuk. Kecerdasan majemuk adalah suatu kemampuan ganda untuk memecahkan suatu masalahmasalah yang dihadapi dalam kehidupan. (Syamsu Yusuf, 2011: 96).

Menurut Gardner (2017: 56), menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial adalah Kemampuan untuk melihat dunia visual-spasial secara akurat (misalnya sebagai surveyor atau kartografer) dan untuk melakukan transformasi terhadap persepsi tersebut (misalnya sebagai dekorator interior, arsitek, seniman, atau penemu). Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, rupa, ruang, dan hubungan yang terjalin di antara unsur-unsur tersebut. Itu termasuk kemampuan untuk memvisualisasikan, untuk secara grafis mewakili ide-ide

visual atau spasial, dan untuk mengorientasikan diri secara tepat dalam matriks spasial.

Salah satu dari kecerdasan majemuk tersebut adalah kecerdasan visualspasial. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan menciptakan ruang geometris dan mengamati dunia visual. Kecerdasan visual meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, dan ruang. Kemampuan visual secara spasial mengorientasi diri dalam matriks ruang. Anak-anak yang memiliki potensi kecerdasan visual-spasial tinggi memperlihatkan kemampuan yang lebih dibandingkan dengan anak-anak yang lain dalam hal, misalnya menciptakan imajinasi bentuk dalam pemikirannya, atau kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi seperti dijumpai pada orang dewasa sebagai pemahat patung atau arsitek suatu bangunan.

Menurut Oktavia (2014: 2) menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kemampuan berpikir menggunakan visual atau gambar dan membayangkan dalam pikiran dalam bentuk dua atau tiga dimensi.

Menurut Martini (2017: 5), Kecerdasan visual-spasial juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang berkaitan dengan memadukan ciri-ciri objek atau benda yang ada di lingkungan sekitar dalam bentuk gambar mental yang dapat diungkapkan kembali dalam bentuk informasi rinci, gambar, lukisan, pahatan dan lain-lain. Kecerdasan ini

melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas dan hubungan antara unsur-unsur tersebut.

Anak yang cerdas dalam visual-spasial terkesan kreatif, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata. Mereka memiliki kemampuan mengenali identitas objek ketika objek tersebut ada dari sudut pandang yang berbeda. Mereka juga mampu memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dengan sebuah objek. Cara belajar terbaik untuk anak yang cerdas visual-spasial adalah melalui warna, coretan, arah, bentuk, dan ruang.

Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan kecerdasan visual-spasial adalah keahlian yang dimiliki seseorang untuk dapat membedakan bentuk, dapat menggambar dan melukis, memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, dan bangunan-bangunan. Rancangan bangunan seperti arsitektur, desain taman, lukisan, rancangan busana, pahatan bahkan benda-benda sehari-hari yang dipakai manusia pun merupakan hasil dari karya manusia yang memiliki kecerdasan visual-spasial. Memvisualisasikan apa yang ada dalam pikirannya melalui gambar, susunan balok, atau penjelasan yang sangat rinci misalnya mengenai rute ke sekolah.

b. Indikator kecerdasan visual spasial

Shinta Permata Sari (2014: 44), dalam jurnalnya menyebutkan beberapa indikator kecerdasan visual spasial yang dimiliki oleh anak yaitu:

- 1) Anak menonjol dalam kemampuan menggambar.
- 2) Anak memiliki kepekaan terhadap warna.
- 3) Anak suka menjelajahi lokasi di sekitarnya.
- 4) Anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangunan benda.
- 5) Anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar.
- 6) Anak suka mewarnai berbagai bergambar, menebalkan garisnya, dan menirunya.
- 7) Anak menikmati bermain kolase dari berbagai unsur.
- 8) Anak memperhatikan berbagai jenis grafik, peta, dan diagram.
- 9) Anak menikmati foto-foto di album dan cepat mengenali orang-orang
- 10) Anak banyak bercerita tentang mimpinya dan dapat menunjukkan detil mimpi daripada sebayanya.
- 11) 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 (tukang gambar rumah), desainer (tukang baju), pilot, astronot,

karier lain yang berorientasi dengan kecerdasan visual spasial.

12) Anak banyak bercerita tentang mimpinya. (Tadkiroatun Musfiroh, 2016: 44).

c. Ciri-ciri kecerdasan visual spasial

Menurut Musrifoh (2019: 11), menyebutkan ciri-ciri yang tampak pada anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan bangunan
- 2) Memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial
- 3) Memiliki kemampuan mengenai identitas objek ketika objek itu ada pada sudut pandang yang berbeda
- 4) Mampu memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dengan sebuah objek
- 5) Suka mencoret-coret, membentuk gambar, mewarnai, dan menyusun unsur-unsur bangunan.

d. Karakteristik Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang melibatkan kesadaran akan bentuk, warna, garis, mampu berpikir dalam bentuk visual, dan mampu menerjemahkannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Karakteristik kecerdasan visual spasial yaitu:

- 1) Selalu menggambarkan ide-ide yang menarik.
- 2) Senang mengatur dan menata ruang.
- 3) Senang menciptakan seni dengan menggunakan media bermacam-macam.
- 4) Menggunakan graphic organizer sangat membantu dalam belajar dan mengingat sesuatu.
- 5) Merasa puas Ketika mampu memperlihatkan kemampuan seni
- 6) Menyukai teka teki dimensi.
- 7) Dapat mengingat Kembali berbagai peristiwa melalui gambar-gambar. (M. Yaumi, 2012: 290).

Menurut Hindal (2014: 102) terdapat 4 karakteristik dalam kecerdasan visual spasial yaitu:

- 1) Pengimajinasian (*imaging*)

Pengimajinasian (*Imaging*) adalah kemampuan siswa untuk memahami penjelasan-penjelasan yang bersifat visual atau lebih banyak melihat dibanding dengan yang bersifat audio atau lebih banyak mendengar. Siswa dengan kecerdasan ini juga memiliki kemampuan untuk memahami dan merepresentasikan konsep dalam berbagai dimensi, khususnya dimensi tiga. Selain itu siswa juga mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan perpindahan, translasi, pencerminan, dan rotasi. Pengimajinsian merupakan bagaimana seseorang dapat menyelesaikan

suatu permasalahan dengan menggunakan imajinasi yang dimiliki.

2) Pengkonsepan (*Conceptualizing*)

Pengkonsepan (*Conceptualizing*) adalah kemampuan siswa untuk lebih mudah memahami konsep dibandingkan dengan siswa lain. Siswa mampu untuk mengumpulkan mengkonstruksi kerangka kerja konseptual untuk menunjukkan hubungan antara topik khusus dan inti persoalan. Namun siswa-siswa ini umumnya kesulitan untuk menghafalkan rumus dan fakta-fakta dalam matematika, mereka menggunakan kemampuan untuk mengkonstruksi konsep dari apa yang telah dilihat dalam menyelesaikan permasalahan terutama yang berkaitan dengan keruangan. Karakteristik pengkonsepan adalah menyelesaikan permasalahan dengan membangun konsep yang ada dan di hubungkan dengan permasalahan.

3) Pemecahan masalah (*Problem-Solving*)

Pemecahan masalah (*Problem-Solving*) merupakan kemampuan siswa dalam menyelesaikan setiap permasalahan menggunakan pemikiran yang divergen/menyebar yaitu memilih solusi yang tidak umum dan strategi penyelesaian masalah yang bermacam-macam. Proses mendapatkan jawaban lebih penting daripada jawaban dari permasalahan tersebut

4) Pencarian pola (*Pattern-Seeking*)

Pencarian pola (*Pattern-Seeking*) yang dimaksud adalah siswa mampu mencari berbagai macam pola dalam menentukan jumlah dan menemukan pola-pola dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan keruangan.

e. Manfaat kecerdasan visual spasial

1) Meningkatkan kreativitas

Ketika mengajarkan anak harus benar-benar memperhatikan apa yang dia lihat di sekitarnya dan untuk menciptakan secara konstruktif gambaran dalam pikirannya menggunakan imajinasinya. Kita akan menemukan bahwa anak akan menjadi bertambah kreatif. Hal ini imajinasi dan visualisasi kreatif, dua aspek utama kecerdasan visual-spasial, adalah dasar bagi pemikiran kreatif. Ketika membayangkan dan menggunakan imajinasi, maka bukan hanya melihat hal-hal yang dilihat orang lain, melainkan juga maju dapat maju satu langkah dan bermain dengan gambaran-gambaran ini, dengan membuat kaitan antara hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain.

2) Meningkatkan daya ingat

Untuk mengingat sesuatu dengan baik, kita harus memperhatikan pernik-pernik yang lebih rinci yang umumnya diabaikan orang lain. Bahwa untuk dapat

mengingat segala sesuatu dengan baik, harus menggunakan prinsip tertentu mengenai ingatan. Prinsip yang paling penting adalah visualisasi, imajinasi, berpikir dalam gambar dan membuat asosiasi antara gambar-gambar ini.

- 3) Mengembangkan pemikiran tingkat tinggi dan keterampilan memecahkan masalah. (Eni Riyanti, 2019: 44).

f. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Visual Spasial
Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan visual-spasial meliputi: (Tadkiroatun Musfiroh, 2016: 51-52).

- 1) Pengalaman dan Latihan:

Interaksi langsung dengan objek atau kegiatan yang melibatkan ruang dan bentuk sangat penting untuk mengasah kecerdasan visual-spasial. Permainan konstruksi, menggambar, seni, serta eksplorasi lingkungan secara langsung memberikan stimulasi visual dan spasial yang dapat meningkatkan kemampuan ini.

- 2) Lingkungan Pendidikan dan Pembelajaran:

Lingkungan belajar yang mendukung, seperti penggunaan alat peraga visual, model tiga dimensi, atau teknologi visual (misalnya perangkat lunak desain dan simulasi) dapat membantu meningkatkan kecerdasan visual-spasial. Sekolah yang menggabungkan aspek

visual dan praktikal dalam kurikulumnya sering kali membantu siswa mengembangkan kecerdasan ini.

3) Genetik dan Biologis:

Faktor genetik berperan dalam menentukan potensi dasar seseorang dalam kecerdasan visual-spasial. Selain itu, perkembangan otak yang sehat, terutama pada area-area yang berkaitan dengan pemrosesan visual dan spasial, juga penting untuk mendukung kecerdasan ini.

4) Pengaruh Teknologi dan Media:

Paparan terhadap teknologi visual, seperti video game yang memerlukan pemikiran spasial, aplikasi desain grafis, atau alat bantu CAD (Computer-Aided Design), dapat merangsang perkembangan kecerdasan visual-spasial. Permainan yang memerlukan pengaturan ruang, navigasi, atau imajinasi tiga dimensi juga memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan ini.

5) Faktor Sosial dan Budaya:

Budaya yang mendukung kreativitas dan seni visual juga dapat memengaruhi kecerdasan visual-spasial. Misalnya, individu yang tumbuh di lingkungan budaya yang menghargai seni atau arsitektur cenderung lebih terpapar pada pengalaman visual dan spasial yang kompleks.

6) Peran Emosi dan Motivasi:

Ketertarikan atau motivasi pada bidang-bidang yang melibatkan aspek visual-spasial, seperti seni, desain, atau arsitektur, akan mendorong seseorang untuk lebih sering berlatih dan terlibat dalam aktivitas tersebut. Perasaan positif dan dukungan emosional juga memengaruhi perkembangan kecerdasan ini.

Kombinasi dari faktor-faktor di atas secara keseluruhan memengaruhi bagaimana kecerdasan visual-spasial berkembang pada setiap individu, baik secara alami maupun melalui proses belajar dan latihan.

g. Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial

Suryadi (2018: 46-48) dalam bukunya *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak*, menyebutkan ada beberapa kegiatan yang bisa mengembangkan optimalisasi kecerdasan visual spasial adalah sebagai berikut:

1) Mencoret-coret

Untuk mampu menggambar, atau memulainya dengan tahapan mencoret-coret terlebih dahulu. Kegiatan ini merupakan sarana ekspresi anak. Selain itu, kegiatan ini menuntut koordinasi tangan-mata. Coretan yang merupakan tahapan dari menggambar merupakan sarana untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

2) Menggambar dan mewarnai

Pada anak-anak, kegiatan menggambar dan melukis tampaknya yang paling sering dilakukan mengingat kegiatan ini bisa dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan biaya yang variatif. Sediakan anak-anak dengan mewarnai atau gambar, seperti pensil, kertas gambar, krayon, dan sebagainya. Biarkan anak menggambar atau mewarnai apa saja yang mereka sukai. Kegiatan ini bisa melatih dan merangsang kreativitas anak juga imajinasinya. Selain itu, menggambar dan mewarnai juga merupakan ajang bagi anak untuk mengekspresikan dirinya.

3) Mengunjungi berbagai tempat

Anak dapat memperkaya pengalaman visualnya dengan mengajaknya ke museum, kebun binatang, tamasya, ke pasar, ke toko buku, dan sebagainya. Setelah anak kembali ke tempat tersebut, ajaklah anak untuk mengilustrasikan keadaan tempat-tempat tersebut. Ini akan melatih kemampuan visual anak.

4) Menyanyi, mengenal, dan membayangkan suatu konsep

Dibalik kegembiraan anak saat melakukan kegiatan ini, seni juga dapat membuat anak menjadi cerdas. Melalui menyanyi, misalnya anak mengenal berbagai bentuk konsep. Lagu mengenai pemandangan misalnya, akan membuat konsep melalui bukit, sungai,

sawah, langit, dan gunung. Bagaiman ia harus membayangkan objek-objek alam yang akan dinyanyikan, dan bagaimana hubungan objek tersebut, semuanya akan mengasah kemampuan visual-spasial anak.

5) Membuat prakarya

Tidak hanya menggambar, kegiatan membuat prakarya juga dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Kerajinan tangan yang paling mungkin dilakukan anak adalah menggunakan kertas. Aktivitas ini menurut kemampuan anak untuk memanipulasi bahan. Kreativitas dan imajinasi anak terasah, selain itu dapat membangun kepercayaan diri anak.

6) Permainan konstruktif dan kreatif

Sejumlah permainan seperti membangun konstruksi, dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok-balok, puzzle, permainan rumah-rumahan, peta, gambar, dan sebagainya.

7) Mengatur dan merancang

Kejelian anak untuk mengatur dan merancang juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah. Kegiatan seperti ini juga baik

untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

h. Strategi Pengajaran Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan spasial berkaitan dengan gambar, baik itu berupa pencitraan/gambar dibenak kita, maupun gambar di dunia eksternal. Ada lima strategi pengajaran yang dirancang untuk mengaktifkan kecerdasan spasial siswa sebagai berikut: (Hamzah B. Uno, 2010: 137-140).

1) Visualisasi

Salah satu cara termudah membantu siswa menerjemahkan buku atau materi pelajaran menjadi gambar dan pencitraan adalah meminta mereka memejamkan mata dan membayangkan apa yang mereka pelajari.

2) Penggunaan warna

Siswa yang memiliki kecerdasan spasial tinggi biasanya peka pada warna. Ada banyak cara yang kreatif memanfaatkan warna sebagai alat pembelajaran. Siswa dapat menggunakan warna kesukaan mereka sebagai penghilang stres ketika menghadapi masalah-masalah yang sulit atau gagasan yang tidak dipahami dengan cara bayangkanlah warna kesukaan kalian, hal ini akan membantu kalian menemukan jawaban yang tepat atau bahkan menemukan sendiri penjelasannya.

3) Metafora gambar

Metafora adalah penggunaan satu gagasan untuk merujuk pada gagasan lain, dan metafora gambar adalah pengekspresian satu gagasan meliputi pencitraan visual

4) Sketsa gagasan

Guru harus membantu siswa dalam mengartikulasi pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Strategi sketsa gagasan ini misalnya dengan meminta menggambarkan poin kunci, gagasan utama, tema sentral atau konsep dasar yang diajarkan.

5) Simbol grafis

Salah satu strategi pengajaran paling tradisional adalah menulis di papan tulis. Strategi ini sangat penting bagi proses pemahaman siswa yang memiliki kecenderungan pada kecerdasan spasial. Oleh karena itu, Anda harus berlatih menggambar sekurang-kurangnya di beberapa bagian pelajaran misalnya dengan menciptakan simbol grafis untuk konsep yang akan dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pengajaran kecerdasan visual-spasial dilakukan untuk mengoptimalkan kecerdasan visualspsial yang dimiliki oleh setiap siswa untuk mencapai hasil belajarnya. Oleh karena itu, guru terdorong untuk melakukan inovasi-inovasi yang menyenangkan dalam pembelajaran guna mengoptimalkan kecerdasan viual-spasial siswa.

2. Kegiatan Menggambar Bebas

a. Pengertian Menggambar

Menggambar dapat diajarkan kepada anak sejak usia dini, melalui pembiasaan akan timbul keinginan untuk melakukan sesuatu yang baru dan memunculkan ide-ide khusus dalam berkarya. Pada masa kanak-kanak, menggambar dimulai dengan coretan-coretan yang sepiintas tidak ada artinya, namun saat anak mencoret-coret dan membuat bentuk yang samar, anak mulai berimajinasi sepuasnya.

Menggambar adalah kegiatan spontan, anak menggambar setelah anak mampu untuk memegang pensil atau alat tulis yang lain dan telah mampu ketika berusia kurang lebih 52 minggu. Dimana menggambar merupakan gerakan motorik yang global bagi anak, seluruh badan seolah-olah ikut terlibat dalam melakukan gerakan tersebut. Menurut Permendikbud Tahun 2014 No. 146 usia 5-6 tahun tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), seorang anak mampu membuat atau menciptakan suatu karya seni sesuai dengan kreativitasnya yang meliputi seni dua dimensi, musik, gerak dan tari dan sebagainya. (Nunuk Nur Shokiyah, 2015: 183).

Menggambar merupakan kegiatan naluriah bagi anak, karena hampir semua anak menyukai kegiatan ini, melalui menggambar anak dapat mengungkapkan apa yang mereka

rasakan dan alami serta kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas anak

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KKBI) gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas dan sebagainya. (M.S Gumelar, 2020: 18).

Menurut Yolanda Pahrul (2019: 461), menggambar adalah ekspresi simbolis dan batin (*the unconscious*). Perasaan alam bawah sadar bisa muncul melalui simbol (gambar). Menggambar adalah komunikasi langsung dari alam bawah sadar, dan tidak dapat disamarkan semudah dalam hal komunikasi dengan kata-kata. Ketika sebuah gambar muncul dari alam bawah sadar, sejumlah besar informasi psikologis dihasilkan, dan kedalaman jiwa dan dapat dirasakan melalui gambar.

Dewi Sartika Ukar, dkk (2021: 117), menjelaskan bahwa menggambar adalah salah satu kegiatan yang digemari anak. Kegiatan menggambar sangat sering dipilih guru dalam rancangan dan pelaksanaan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini. Guru tidak perlu memaksa anak untuk melakukan kegiatan menggambar karena anak dengan mudah berkreasi, sesuai dengan teori yang dikemukakan Olivia mengatakan bahwa, menggambar bebas merupakan aktivitas mencoret-coret suatu media kertas yang merupakan hasil dari ide dan gagasan

pemikiran seseorang, mengenai apa yang dilihatnya atau apa yang disampaikan orang lain, baik itu berupa suatu objek yang ada dilingkungan, maupun murni dari hasil pemikiran seseorang mengenai sesuatu sehingga menghasilkan kepuasan tersendiri.

Menggambar pada anak usia dini mempunyai tujuan yang sejalan dengan aspek perkembangan seni dalam menciptakan kondisi bagi anak untuk mengekspresikan diri dalam meningkatkan fungsi mental, kreativitas, rasa dan harapan dalam kehidupan sehari-hari. Maksudnya, dengan menciptakan karya seni melalui menggambar anak mengembangkan kreativitas, rasa, perasaan dan karsa. Oleh sebab itu, menggambar di sekolah bertujuan untuk melatih kreativitas, kepekaan dan harapan peserta didik terhadap sosial dan kehidupan sosial. Toleransi sosial merupakan salah satu pengembangan rasa, jika dikaitkan secara umum salah satu tujuan belajar menggambar adalah mengajarkan toleransi sosial. Pada hakikatnya pelajaran ini adalah kemampuan mengungkapkan (ekspresi jiwa) sesuatu tentang diri sendiri dan orang-orang di sekitar melalui pengembangan perilaku kreatif. Sementara itu, tujuan utamanya untuk menumbuhkan rasa (toleransi) dengan memahami dan menghargai karya diri sendiri, teman ataupun orang lain.

b. Pengertian Menggambar Bebas

Bagi anak normal, ketika melihat suatu gambar maka terjadi proses berpikir, dalam cita-rasa dan angan-angannya akan tumbuh terus. Pada saat ini gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Kegiatan anak yang dianggap orang tua membahayakan, kemungkinan akan dilarang dan dihentikan justru ketika anak sedang melakukan pengembangan imajinasinya. Sebagai contoh: gambar pesawat terbang. Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Contohnya: anak menggambar beberapa orang bermaksud menceritakan sahabat, saudara atau kenalannya. Anak perempuan akan menyebutkan satu persatu teman yang dia kenal, terkadang juga menyebutkan kecantikannya sedangkan anak laki-laki mencoba menjelaskan keheroikannya atau bahkan kesenangannya berteman. Dalam teori stimulasi, pengetahuan yang dimiliki anak masih kurang sempurna dan belum mampu membuat hubungan terhadap kondisi atau objek yang pernah dilihat. Menggambar dapat digunakan untuk mendidik anak melatih mengendurkan spontanitas dan mengarahkannya untuk mengajarkan cara berbicara. (Herawati dan Yeni Setiyowati, 2019: 6).

Menggambar bebas merupakan kegiatan dimana anak-anak menggambar dengan bebas apa yang mereka

sukai sehingga mereka dapat merasakan kegembiraan. Dalam kegiatan menggambar bebas, anak menggunakan imajinasinya untuk membuat beberapa gambar sesuai dengan ide dan keinginannya. Biasanya gambar-gambar yang dibuat oleh anak didasarkan pada apa yang pernah dilihat sebelumnya, sehingga bentuk dan gambarnya seperti aslinya, atau mungkin gambar yang dibuatnya belum pernah dilihat sebelumnya. (Veryawan, dkk, 2019: 131).

Menggambar bebas merupakan menggambar dengan menggunakan alat gambar sesuai dengan ide dan gagasan, mengungkapkan imajinasi tanpa adanya unsur paksaan dari siapapun dengan memainkan tekstur warna, pola, dan objek gambar. Hasil menggambar bebas bersifat bebas, unik, kreatif, spontan, dan individual. Menggambar bebas adalah aktivitas menggambar yang objek gambarnya tidak ditetapkan. Menggambar bebas dapat membantu anak mengekspresikan dan mengungkapkan perasaannya, dapat mengeksplor imajinasinya, membangun percaya dirinya, serta dapat memberikan ruang kepada anak untuk berkomunikasi melalui gambar yang ia buat.

Menggambar bebas adalah kegiatan menggambar yang dilakukan dengan tangan bebas, tanpa alat bantu, dan tanpa paksaan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengungkapkan imajinasi, gagasan, perasaan, dan ekspresi melalui permainan tekstur, warna, pola, dan objek gambar.

Menggambar bebas bergantung pada keterampilan pengamatan. Misalnya, menggambar kucing dengan tangan, bukan dengan menjiplak atau menggunakan alat bantu.

Menggambar bebas merupakan kegiatan dimana anak-anak menggambar dengan bebas apa yang mereka sukai sehingga mereka dapat merasakan kegembiraan. Dalam kegiatan menggambar bebas, anak menggunakan imajinasinya untuk membuat beberapa gambar sesuai dengan ide dan keinginannya. Biasanya gambar-gambar yang dibuat oleh anak didasarkan pada apa yang pernah dilihat sebelumnya, sehingga bentuk dan gambarnya seperti aslinya, atau mungkin gambar yang dibuatnya belum pernah dilihat sebelumnya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, menggambar bebas ialah menggambar dengan alat gambar yang digunakan secara bebas mengungkapkan imajinasi, perasaan dan ekspresi tanpa ada unsur paksaan melalui permainan tekstur warna, pola dan objek gambar. Hasil menggambar bebas memiliki ciri bebas, spontan karena dilakukan pada saat itu juga, kreatif, unik dan bersifat individual. Bagi anak, menggambar bebas merupakan kegiatan yang dapat mengeksplor imajinasinya, membangun kepercayaan diri anak, serta memberikan ruang bagi anak untuk berbicara melalui gambar anak.

c. Tujuan dan Fungsi Menggambar Bebas Anak Usia Dini

Banyak beberapa ahli menyatakan tujuan dan fungsi menggambar bagi anak usia dini. Melalui menggambar, anak dapat menorehkan perasaan, mengungkapkan perasaan, mengungkapkan keinginan, dan menceritakan pengalaman serta melatih kemampuan kreativitas anak. Menggambar mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Sarana untuk mengekspresikan isi hati, pendapat ataupun gagasan
- 2) Media fantasi, imajinasi dan sekaligus sublimasi
- 3) Membentuk stimulasi ketika lupa atau untuk menghasilkan ide-ide baru
- 4) Alat untuk menjelaskan bentuk dan situasi.

Tujuan kegiatan menggambar pada pendidikan anak usia dini adalah kemampuan untuk melatih seni rupa yang ditunjukkan dalam keterampilan mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, mengamati garis, bentuk dan warna tergantung pada alat gambar yang digunakan anak. Oleh karena itu, pembelajaran menggambar yang sejalan dengan pendidikan anak usia dini adalah menggambar dan mewarnai bentuk bebas dan imajinatif. Salah satu fungsi menggambar bagi anak adalah sebagai sarana untuk membangkitkan kreativitas dan imajinasinya, yang didorong oleh daya imajinasi yang tinggi, sehingga

dituangkan dalam gambar yang anak ciptakan. (Lina Herlina, dkk, 2021: 202).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dan tujuan menggambar bebas pada anak usia dini adalah menstimulus anak usia dini agar mampu mewujudkan imajinasi dan pengalaman dalam sebuah karya yang tidak terikat oleh suatu ketentuan dan syarat yang berlaku. Menggambar bebas dapat juga membuat anak untuk mengungkapkan apa yang sedang mereka rasakan tanpa aturaaturan yang dipatuhi. Melalui kegiatan menggambar bebas, diharapkan anak mampu berekpresi secara bebas, melatih anak berfikir, melatih kreativitas anak secara menyeluruh dan mampu menuangkan ide, gagasan, pikiran dalam bentuk bahasa rupa anak.

d. Manfaat Menggambar Bebas Anak Usia Dini

Kemampuan anak dalam menggambar pasti akan membawa hasil yang baik bagi anak jika distimulasi dengan baik. Ada beberapa manfaat dari kegiatan menggambar bagi anak, yaitu: (Veryawan, dkk, 2019: 133-135).

1) Sebagai alat untuk bercerita

Menggambar melatih kemampuan anak untuk berpikir dari realistis ke simbolis, yang merupakan bagian dari proses imajinasi yang tidak bisa diungkapkan.

2) Sebagai media mengungkapkan perasaan

Menggambar untuk anak-anak bukan hanya kegiatan berbasis warna. Namun, menggambar dapat memungkinkan anak untuk mengungkapkan pendapat secara lebih luas.

3) Sebagai alat bermain

Menggambar melatih imajinasi universal anak-anak. Imajinasi adalah bagian dari dunia fantasi anak yang seringkali sangat aneh dilihat dalam lingkungan sederhana di sekitar anak.

4) Melatih ingatan

Peristiwa atau kejadian yang dialami anak akan menjadi ide bagi anak untuk mengekspresikan dalam menggambar. Peristiwa-peristiwa yang menciptakan kenangan akan disimbolkan dan diekspresikan dalam bentuk yang sangat spesifik sehingga dapat melatih daya ingat anak.

5) Melatih berpikir menyeluruh

Ketika seorang anak berpikir ingin mengungkapkan seluruh pengalamannya dengan gambar (*total narratives*), yaitu menceritakan sesuatu yang baru saja mereka lihat, kemudian mereka menggambar dan gambaran tersebut dikaitkan dengan cerita yang didengarnya.

6) Melatih keseimbangan. Pada dasarnya antara pikiran dengan perasaan anak masih menjadi satu.

7) Melatih kreativitas

Seorang anak terkadang menarik perhatian pendidik dan orang-orang disekitarnya dengan cara yang berbeda, misalnya dengan melakukan sesuatu yang berbeda dari anak lain. Anak akan membuat gambar yang berbeda dari yang sudah dibuat, sehingga munculah ide-ide untuk menciptakan karya seni termasuk kegiatan menggambar.

8) Melatih konsentrasi

Menggambar adalah hasil dari mengamati media di sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran seni termasuk kegiatan menggambar yang dapat melatih ketelitian anak dalam mengamati lingkungan yang ada disekitarnya.

e. Tahapan-tahapan Menggambar Anak Usia Dini

Dapat diuraikan secara umum perkembangan gambar anak menurut periode dan kemampuannya:

1) Tahapan Coreng-Moreng (*The Scribbling Stage*) tahapan ini berlaku bagi anak berusia 2 sampai 4 tahun (masa pra sekolah). Pada periode ini anak menciptakan goresan coreng-moreng dengan arah yang belum terkendali dan merupakan pengalaman kegiatan motorik. Periode coreng-moreng terbagi dalam tiga tahapan, yakni dari corengan tak beraturan, corengan terkendali, sampai

pada tahap corengan bernama. Pada tahap ini anak mulai menggambar namun masih berbentuk coretan yang dihasilkan.

- 2) Tahap pra-skematik (*the preschematic stage*) dalam tahap ini berlaku untuk anak usia 4-7 tahun. Anak telah mampu menguasai gerakan tangannya dan mengenali bidang gambar. Penggunaan warna dalam tahap ini belum dipakai secara hubungan realita, namun secara emosional.
- 3) Tahap bagan (*schematic stage*) dalam tahap ini berlaku untuk anak usia 7-9 tahun. Anak telah mampu menggambar dengan bentuk yang berulang-ulang. Penggunaan warna yang dipakai sudah terdapat kesadaran untuk menghubungkannya dengan warna objek yang digambar.
- 4) Tahap permulaan realisme (*the early realisme stage*) dalam tahap ini berlaku untuk anak usia 9-12 tahun. Kesadaran visual anak sudah mulai berkembang. Sudah terlihat adanya kesadaran untuk menghias dan mengisi objek gambar. Penggunaan warna secara subyektif emosional dan dihubungkan dengan pengalamannya.
- 5) Tahapan naturalistik semu (*the pseudonaturalistic stage*) dalam tahap ini berlaku untuk anak usia 12-14 tahun. Anak sudah mulai kritis dengan karya yang telah

dibuatnya sendiri. Mulai muncul gambar yang tumpang tindih dan kesadaran tiga dimensi.

- 6) Tahap masa anak puber, dalam tahap ini gambar anak memiliki ciri kesadaran yang kritis terhadap lingkungan dan memiliki keberanian mengemukakan pendapat. (Dina Ramadhani, 2020: 366).

f. Bahan dan Peralatan Menggambar Bebas

Parida (2023: 25-29), menjelaskan bahwa menggambar bebas merupakan kegiatan yang memiliki banyak manfaat bagi anak. Menggambar membutuhkan alat dan bahan untuk mengekspresikan perasaan anak kedalam gambar. Berikut adalah alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menggambar bebas yaitu :

1) Bahan

a) Kertas dan karton

Kertas dan karton merupakan bahan yang gampang robek dan tersedia dalam berbagai bentuk ukuran kertas, sesuai dengan kebutuhan. Maka dari itu, guru harus mampu melihat anak untuk menggambar.

b) Kanvas

Kanvas merupakan media gambar terkuat daripada kertas dan karton. Kanvas pada awalnya terbuat dari kain tebal untuk menutupi dari cuaca dingin atau panas. Seiring perkembangannya, kanvas

sengaja dibuat khusus untuk menggambar dan melukis dengan cat minyak.

c) Papan kayu lapis

Papan kayu lapis merupakan bahan yang digunakan untuk menggambar. Papan dibagi menjadi dua jenis, yaitu papan yang terbuat dari lapisan kayu yaitu triplek dan papan yang terbuat dari serpihan kayu yang dipadatkan kemudian ditekan sekuat mungkin menjadi lempengan.

d) Keramik, gerabah dan batu

Terdapat perkembangan baru bahan atau media lukis yaitu keramik lantai, gerabah peralatan dapur maupun aksesoris rumah, serta batu.

e) Fiber glass

Fiber glass adalah bahan inovatif untuk menggambar dengan menggunakan teknik yang tidak konvensional, yaitu tidak dibatasi oleh aturan penggunaan media gambar. Teknik pewarnaannya tentu berbeda dengan yang lain, biasanya cat dengan teknik ini bersifat transparan atau tembus cahaya.

2) Alat

a) Pensil

Pensil dengan kode H termasuk kedalam kelompok keras, dari kode 7 H hingga kode H, dan

kode F jarang ada dipasar bebas. Pensil dengan kode HB adalah pensil yang sering digunakan untuk belajar menulis, sedangkan pensil 2 B adalah untuk scanner komputer, dan pensil 6 B digunakan untuk menggambar.

b) Krayon dan pastel

Pewarna krayon dan pastel sebenarnya hampir sama cirinya. Krayon adalah pewarna yang mengandung campuran lilin, sedangkan pastel (kapur pastel) tidak dicampur dengan lilin, sedangkan krapas adalah campuran antara krayon dan pastel

c) Tinta

Pewarna cair yang biasanya digunakan untuk menulis dan menggambar cara menggunakannya dapat memakai pena tulis atau memakai kuas gambar. Warna tinta yang warna hitam, warna perak (putih) dan warna emas (kuning).

d) Cat air

Pewarna basah yang dalam penggunaannya diencerkan dengan terlebih dahulu diatas palet gambar, baru digoreskan/disapukan dengan kuas.

e) Kuas

Terdapat berbagai jenis kuas. Kuas cat minyak berbentuk lebar dan kaku, sedangkan kuas cat

tempera kaku namun halus, dan kuas cat aquarel halus tipis dan lentur. (Farida Mayar, 2022: 74-79).

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhlisa dan Herlina yang berjudul "Peningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Kolase Berbasis Saintifik di TK Aisyiyah kota Makassar"

Pada penelitian ini membahas tentang peningkatan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan kolase berbasis saintifik yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial anak melalui kegiatan kolase berbasis saintifik. Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian PTK dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial pada siklus I pertemuan I menunjukkan belum berkembang belum berkembang karna kecerdasan visual spasialnya belum meningkat, lalu pada siklus I pertemuan II sudah mulai ada perubahan namun masih kurang karna kecerdasan visual spasial belum mencapai standar yang ingin dicapai. Pada siklus II pertemuan I kecerdasan visual anak sudah mengalami peningkatan, lalu pada siklus II pertemuan II sudah mengalami peningkatan dengan baik, selain itu juga aktivitas guru dan anak didik juga

mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik. (Muhlisah and Herlina, 2021: 73).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dorlince Simatupang dan Lady Ema yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kecerdasan visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di RA Masjid Agung Medan”

Pada penelitian ini membahas tentang pengaruh kegiatan kolase terhadap kecerdasan visual spasial, yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan kolase terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogen, serta uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari kegiatan kolase terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. (Dorlince, 2015: 7).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Niken Widiastita Dan Laode Anhusadar yang berjudul “Bermain Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Home Visit Ditengah Pandemic Covid-19”

Pada penelitian ini membahas tentang peningkatan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan bermain playdough yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan

visual spasial anak melalui kegiatan bermain menggunakan media playdough. Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian PTK dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, hasil karya dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain menggunakan media playdough dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, dilihat dari siklus I menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak dominan berada pada penilaian mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan dengan kriteria ketuntasan 40%. Pada siklus II menunjukkan perkembangan kecerdasan visual spasial anak dominan berada pada kriteria penilaian berkembang sangat baik dengan kriteria ketuntasan 80%. (Niken Dan Laode, 2019: 20).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Qorisa Ringga Rydhanti yang berjudul “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di TK Muslimat Nu 001 Ponorogo”

Pada penelitian ini membahas tentang pengembangan kecerdasan visual spasial anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Profil kecerdasan visual spasial anak usia dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo, 2) Upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial menggambar

anak usia dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo, 3) Upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial mewarnai anak usia dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo

Hasil penelitian ini adalah 1) profil kecerdasan visual spasial anak usia dini pada kelas B di TK Muslimat NU 001 Ponorogo secara umum dalam kategori baik. Hal ini ditunjukkan anak mampu menggambar, anak memiliki kepekaan terhadap warna, anak suka melihat atau memperhatikan buku berilustrasi (bukubuku penuh gambar), dan anak mampu mewarnai 2) Upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial menggambar anak usia dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo, melalui kegiatan mencoret-coret: guru memberikan kebebasan anak untuk berkreasi, melalui kegiatan menggambar: guru memberikan contoh sebuah gambar, melalui kegiatan mengunjungi berbagai tempat: guru meminta anak menggambar apa yang sudah dilihat, melalui kegiatan menyanyi mengenal membayangkan: guru memutarakan lagu atau mengajak anak menyanyi bersama. 3) Upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial mewarnai anak usia dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo, melalui kegiatan mencoret-coret: guru menyiapkan media seperti sketsa gambar dan krayon atau pensil warna, melalui kegiatan mewarnai: memfasilitasi anak dengan mendatangkan guru khusus mewarnai, melalui kegiatan

mengunjungi berbagai tempat: guru meminta anak untuk mengilustrasikan dalam kegiatan mewarnai, melalui kegiatan menyanyi mengenal membayangkan: guru memutar video gambar dan guru menggunakan alat peraga. (Qorisa Ringga Rydhanti, 2021: 4).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Tarbiyatul Huda Jenggawah Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”

Pada penelitian ini membahas tentang pengembangan kecerdasan visual spasial anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Tujuan Penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan kegiatan menggambar dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial pada kelompok B di Raudhatul Athfal Tarbiyatul Huda Jember Tahun Pelajaran 2020/2021. 2) Untuk mendeskripsikan kegiatan bermain puzzle dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial B di Raudhatul Athfal Tarbiyatul Huda Jember Tahun Pelajaran 2020/2021. 3) Untuk mendeskripsikan kegiatan kolase dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial B di Raudhatul Athfal Tarbiyatul Huda Jember Tahun Pelajaran 2020/2021. Dalam penelitian ini memperoleh kesimpulan: 1) kegiatan menggambar : sebagian anak mampu dan bisa mengerjakan

sesuai yang dicontohkan guru sebelumnya, sebagian ada juga yang belum sesuai yang dicontohkan guru. 2) kegiatan bermain puzzle: terdapat beberapa anak yang belum bisa menyelesaikan puzzle, tetapi banyak anak yang sudah bisa mengerjakan dengan benar sesuai contoh. 3) kegiatan kolase: banyak anak sudah bisa menempelkan biji-bijian dengan benar, ada juga yang mengasih lemnya yang terlalu banyak. (Khusnul Khotimah, 2021: 8).

No	Nama Peneliti, Tahun, Dan Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhlisa dan Herlina, 2019, Peningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Kolase Berbasis Saintifik di TK Aisyiyah kota Makassar	Sama-sama meneliti tentang meningkatkan kecerdasan visual spasial	a. Penelitian yang dilakukan muhlisa dan herlina menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif b. Fokus penelitian penelitian terdahulu yaitu kegiatan kolase sedangkan fokus penelitian ini yaitu kegiatan menggambar
2.	Dorlince Simatupang dan Lady Ema, 2014/2015,	Sama-sama meneliti tentang visual spasial	Penelitian yang dilakukan Dorlince Simatupang dan Lady Ema

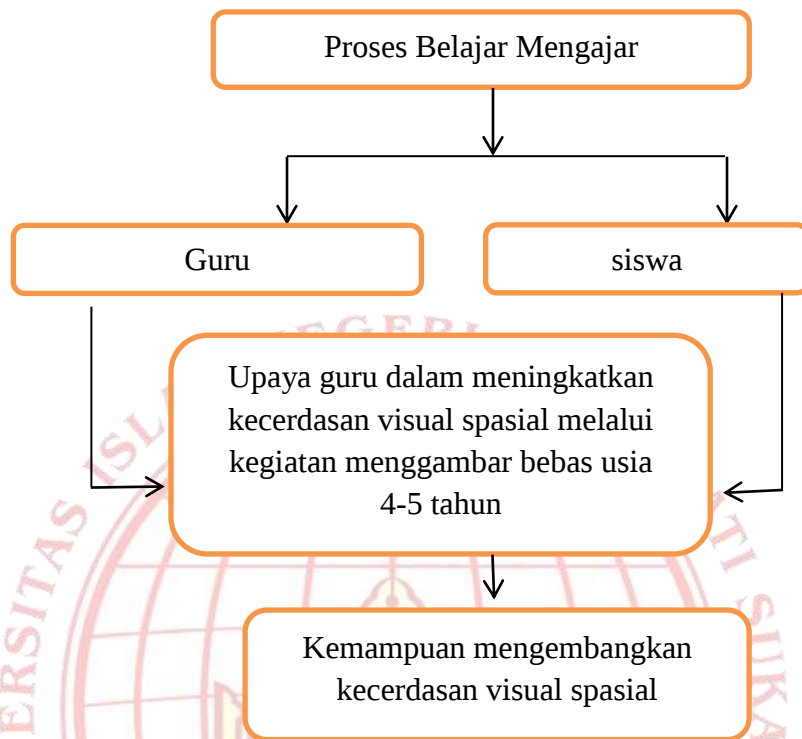
	Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kecerdasan visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di RA Masjid Agung Medan		menggunakan metode eksperimen dengan kuantitatif penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.
3.	Niken Widiastita Dan Laode Anhusadar, 2020, Bermain Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Home Visit Ditengah Pandemic Covid-19	Sama-sama meningkatkan kecerdasan visual spasial	a. Penelitian yang dilakukan Niken Widiastita dan Laode Anhusadar menggunakan metode penelelitian kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuaalitatif. b. Penelitian terdahulu menggunakan media playdough sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan kegiatan menggambar bebas
4	Qorisa Ringga Rydhanti yang berjudul “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di TK Muslimat Nu 001 Ponorogo”	Sama-sama meneliti tentang kecerdasan visual spasial	Penelitian yang dilakukan oleh Qorisa Ringga Rydhanti di TK Muslimat Nu 001 Ponorogo, sedangkan penenlitian peneliti berlokasi di Taman Kanak Kanak (TK) Musi Indah Desa

			Kandang
5	Khusnul Khotimah “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Tarbiyatul Huda Jenggawah Jember, Tahun Pelajaran 2020/2021”	Sama-sama meneliti tentang kecerdasan visual spasial	Penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah di Raudhatul Athfal Tarbiyatul Huda Jenggawah Jember, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di Taman Kanak Kanak (TK) Musi Indah Desa Kandang

C. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang digunakan sebagai landasan teori yang terkait dengan faktor-faktor dalam penelitian. Menurutnya, suatu penelitian membutuhkan kerangka berpikir agar bisa menjelaskan secara teoritis, dan dapat menjelaskan alasan adanya hubungan antara variabel. (Benget, 2023: 98).

Jadi kerangka berpikir adalah kerangka berpikir adalah suatu dasar penelitian yang mencakup penggabungan antara teori, observasi, fakta, serta kajian pustaka yang akan dijadikan landasan dalam melakukan karya tulis ilmiah. Oleh karena itu, kerangka berpikir dibuat ketika memaparkan konsep-konsep penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan menggambar Bebas Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Musi Indah Desa Kandang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu metode wawancara, metode observasi, dan metode dokumentasi.