

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan atau intelingensi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam berpikir rasional sehingga dengan kecerdasannya itu dapat memberikan solusi serta mampu berinovasi untuk meningkatkan kualitas diri.

Para ahli memiliki pendapat yang beragam terkait dengan arti dari kecerdasan ini. Menurut Woolfolk (2009) kecerdasan atau inteligensi merupakan berbagai kemampuan untuk mendapatkan dan menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dan beradaptasi dengan dunia. Sedangkan menurut David Wescler dalam Sagala (2010) kecerdasan memiliki arti sebagai suatu kapasitas umum dari individu untuk bertindak, berpikir rasional, dan berinteraksi dengan lingkungan secara efektif. Uraian kedua pendapat diatas mengenai kecerdasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan berpikir rasional seseorang dalam menyelesaikan berbagai masalah kehidupan serta dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Selanjutnya Gardner dalam Fadlillah (2014) mengemukakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya. Gardner dalam Yus (2011) mengemukakan bahwa setiap anak terlahir dengan cerdas, sehingga ia memandang kecerdasan dari berbagai dimensi atau berbagai macam kecerdasan. Pendapat ini merupakan penegasan bahwa setiap anak itu cerdas manakala anak

mampu menyelesaikan suatu permasalahan meskipun setiap anak tentu menggunakan caranya tersendiri.

Pendapat Gardner tentang kecerdasan mendekati pendapat dari Ibnu Sina sebagaimana yang dikutip dalam Hanafi. Dimana menurut Ibnu Sina setiap kecerdasan umumnya tidak berdiri sendiri melainkan bekerja sama antara kecerdasan yang satu dan kecerdasan yang lainnya dengan cara yang terpadu dan saling mendukung (Hanafi, 2019). Meskipun Ibnu Sina tidak mengkaitkan pendapatnya dengan pendapat Gardner, namun pendapat keduanya setuju bahwa kecerdasan pada umumnya tidak berdiri sendiri melainkan saling bersinergi antara satu kecerdasan dengan kecerdasan yang lainnya.

Kecerdasan menurut pandangan Islam disebut al-dzaka' yang berasal dari bahasa Arab yang memiliki arti pemahaman, kecepatan, dan kesempurnaan sesuatu, sehingga kecerdasan dapat melahirkan beberapa aspek dan setiap aspek yang ada akan sejalan untuk mencapai tujuan kehidupan baik kehidupan dunia maupun akhiratnya (Hanafi, 2019). Kecerdasan manusia sudah ada sejak ia dilahirkan dan akan terus-menerus dapat dikembangkan hingga dewasa.

Pengembangan kecerdasan sudah dapat dilakukan sejak usia dini melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya. Panca indera merupakan unsur yang menjadi penting dalam proses berpikir seseorang, dimana panca indera berperan dalam memindahkan fakta ke otak (Tanjung, 2018). Pemberian stimulasi sejak dini juga dapat membentuk karakter yang kuat pada anak hingga masa dewasanya. Selain itu kecerdasan juga mempunyai manfaat bagi diri sendiri untuk beradaptasi dalam sebuah masyarakat, karena dengan kecerdasan seseorang

mampu memisahkan antara hal yang baik dan buruk menurut agama atau norma yang berlaku dalam masyarakat sehingga seseorang dengan tingkat kecerdasannya dapat terhindar dari pelanggaran norma-norma.

2.2 Kecerdasan Visual-Spasial

2.2.1 Konsep Kecerdasan Visual-Spasial

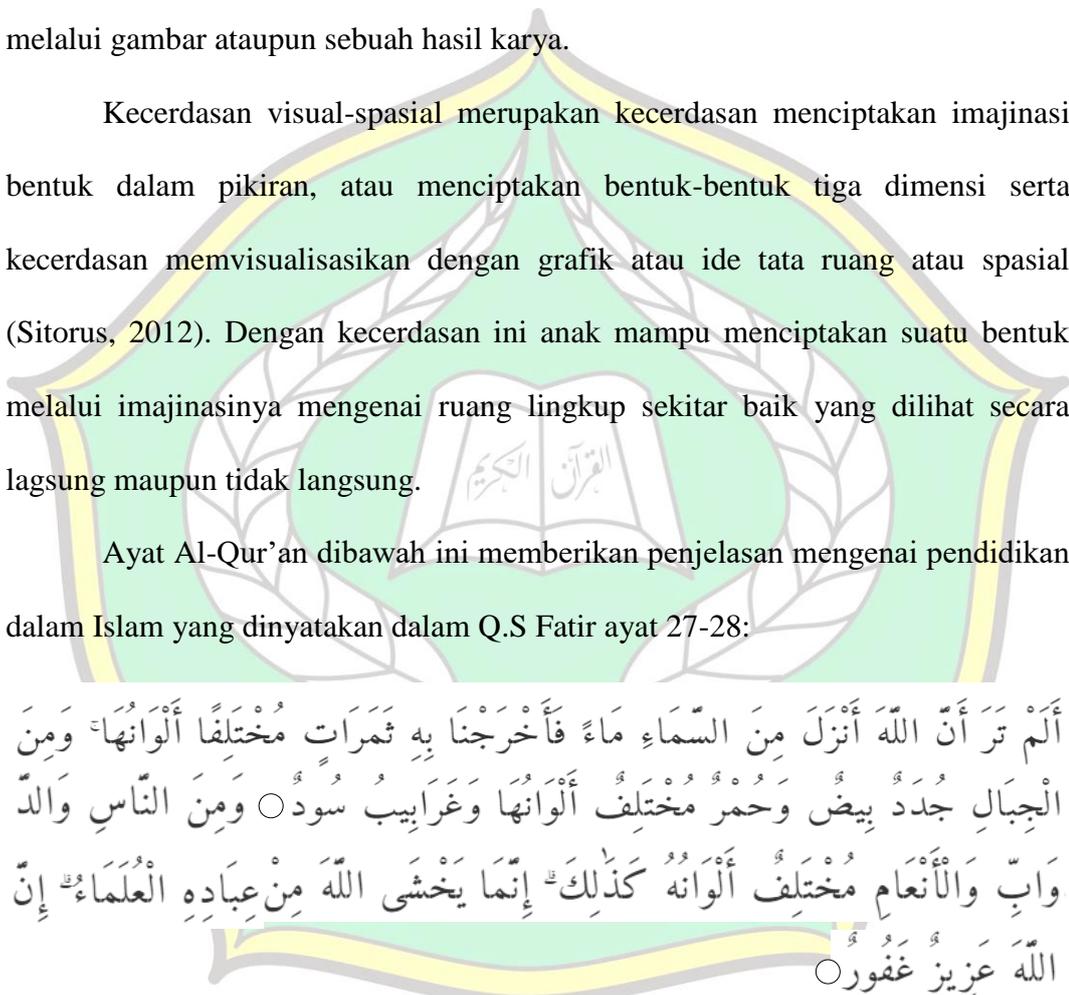
Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan seseorang berpikir dalam ruang tiga dimensi. Menurut Gardner dalam Yus (2011) kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan keterampilan dan persepsi dalam bidang permainan warna, bentuk, ruang, dan garis. Sedangkan menurut Yus (2011) kecerdasan visual-spasial sebagai kemampuan untuk membentuk suatu gambaran mental tentang tata ruang yang berkaitan dengan indera penglihatan secara aktif, yaitu dengan melihat objek baik secara langsung ataupun tidak langsung. Seseorang dengan kecerdasan visual-spasial memiliki kecakapan dalam memvisualisasikan suatu objek kedalam imajinasinya yang memiliki kepekaan terhadap warna, bentuk, ruang, garis, dan ukuran.

Selanjutnya menurut Asmani (2015) kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan seseorang dalam menangkap bayangan ruang internal dan eksternal untuk penentuan arah dirinya atau benda yang dikendalikan, mengubah, serta menciptakan karya tiga dimensi nyata. Menurut Riyanto (2012) kecerdasan visual-spasial meliputi kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual atau spasial, dan mengorientasikan diri secara tepat. Sedangkan menurut Rosidah (2014) kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan seseorang membentuk suatu model dalam pikirannya tentang spasial dan kemampuan

menggunakan model tersebut di dunia nyata. Dengan kecerdasan visual-spasial seseorang mampu memvisualisasikan apa yang ada dalam pikirannya melalui gambar, susunan balok, atau penjelasan yang sangat rinci misalnya mengenai rute ke sekolah (Maulana, 2019). Dengan begitu seseorang yang memiliki kecerdasan ini mampu dalam merepresentasikan sebuah pola atau desain kedalam dunia nyata melalui gambar ataupun sebuah hasil karya.

Kecerdasan visual-spasial merupakan kecerdasan menciptakan imajinasi bentuk dalam pikiran, atau menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi serta kecerdasan memvisualisasikan dengan grafik atau ide tata ruang atau spasial (Sitorus, 2012). Dengan kecerdasan ini anak mampu menciptakan suatu bentuk melalui imajinasinya mengenai ruang lingkup sekitar baik yang dilihat secara langsung maupun tidak langsung.

Ayat Al-Qur'an dibawah ini memberikan penjelasan mengenai pendidikan dalam Islam yang dinyatakan dalam Q.S Fatir ayat 27-28:



أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ ثَمَرَاتٍ مُخْتَلِفًا أَلْوَانُهَا وَمِنَ الْجِبَالِ جُدَدٌ بَيضٌ وَحُمْرٌ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهَا وَغَرَابِيبُ سُودٌ ۝ وَمِنَ النَّاسِ وَالْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ ۚ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ غَفُورٌ ۝

Terjemahannya “Tidaklah kamu melihat bahwasannya Allah menurunkan hujan dari langit lalu kami hasilkan dengan hujan itu buah-buahan yang beraneka ragam jenisnya. Dan diantara gunung-gunung itu ada garis-garis putih dan merah yang beraneka macam warnanya dan ada (pula) yang hitam pekat. Dan demikian (pula) diantara manusia, binatang-binatang melata dan binatang-binatang ternak ada yang bermacam-macam warnanya (dan jenisnya). Sesungguhnya yang takut kepada Allah Maha Perkasa lagi Maha Pengampun”. (QS. Fatir 35: 27-28).

Ayat Al-Qur'an diatas menyeruhkan kepada setiap manusia untuk berpikir bahwa anugerah, kebijaksanaan dan petunjuk bagi setiap manusia mengenai perbedaan-perbedaan seperti warna, bentuk, keras, lembut dan lain-lain. Sesungguhnya dalam hal-hal seperti itu terdapat tanda-tanda kebesaran Allah SWT bagi orang-orang yang berfikir.

Konsep mengenai kecerdasan visual-spasial yang dikemukakan beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan suatu kemampuan menuangkan ide dan imajinasi ke dalam bentuk gambar atau suatu kerajinan yang meliputi kepekaan terhadap bentuk, warna, ruang, garis, dan ukuran serta keseimbangan, dan hubungan antara unsur tersebut.

Kecerdasan visual-spasial sangat erat kaitannya dengan aspek kognitif secara umum (Sujiono & Sujiono, 2010), seperti mengenal arah, belajar bentuk, membuat peta, dan lain sebagainya. Anak yang cerdas dalam visual-spasial terkesan kreatif, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, dan melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk suatu hasil karya. Sehingga kecerdasan visual-spasial menjadi penting untuk dikembangkan karena dapat membantu anak belajar untuk mengenali lingkungan sekitarnya, misalnya kemampuan hubungan keruangan merupakan bagian yang sangat penting dalam belajar matematika, demikian juga kemampuan membedakan huruf dan kata secara visual merupakan bagian yang esensial dalam belajar membaca (Sujiono & Sujiono, 2010). Untuk itu kecerdasan visual-spasial dapat mulai distimulasi dengan mengenalkan bentuk-bentuk yang terdekat dengan anak sehingga kemampuan anak dalam mengenal

simbol seperti huruf dan angka dapat diasah sejak dini agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

2.2.2 Indikator Perkembangan Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial muncul pada masa kanak-kanak. Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial peka terhadap bentuk dan peristiwa, mampu merekam bentuk-bentuk tersebut dalam memorinya dan mampu menuangkannya ke dalam bentuk gambar atau kerajinan tangan. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak seperti bermain grafik, kartu warna, menggambar denah, menciptakan warna, bermain playdough, dan sebagainya. Dalam mengembangkan kecerdasan ini anak diarahkan untuk menuangkan seluruh imajinasinya sehingga anak mampu menjadi pembelajar yang imajinatif (Maulana, 2019). Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial mampu melihat warna, bentuk, dan gambar secara akurat.

Menurut Armstrong dalam Musfiroh (2010) untuk menentukan kecerdasan visual-spasial pada anak usia 2 sampai 6 tahun dapat dilihat melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Anak menonjol dalam kemampuan menggambar, menunjukkan detail unsur dari pada anak lainnya.
- b. Anak memiliki kepekaan terhadap warna, seperti mengenali warna serta memadukan warna lebih baik dari pada anak lainnya.
- c. Anak suka menjelajah lokasi disekitarnya serta memerhatikan dan menghafal tata letak benda-benda disekitarnya.

- d. Anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangunan yang sesuai dengan keinginan anak, seperti rumah, mobil, dll.
- e. Anak tertarik dan memperhatikan buku yang beilustrasi atau buku dengan banyak warna dan gambar.
- f. Anak suka mewarnai berbagai gambar, menebalkan garis, dan menirunya. Anak juga biasa mencoret-coret benda, seperti dinding, meja, dll.
- g. Anak menikmati bermain kolase dari berbagai unsur atau membuat benda dari playdough, malam (lilin) atau sejenisnya.
- h. Anak memperhatikan berbagai jenis grafik, peta, dan diagram sedangkan anak lainnya kurang antusias.
- i. Anak menikmati foto-foto album serta cepat mengenali orang atau benda yang ada di foto.
- j. Anak tertarik pada profesi yang terkait penggunaan kecerdasan visual-spasial seperti, pelukis, fotografer, pilot, arsitek, dll.
- k. Anak dapat merasakan pola sederhana dan mampu menilai pola mana yang lebih bagus serta mampu menyusun warna pada pola.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa pengembangan kecerdasan visual-spasial terjadi sejak anak berusia 2 tahun yang meliputi kepekaan anak terhadap warna, bentuk, dan garis. Salah satu dari beberapa indikator diatas menjelaskan bahwa kecerdasan visual-spasial anak dapat dikembangkan melalui media playdough.

Playdough merupakan salah satu media bermain anak yang dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial, hal ini karena media playdough merupakan media yang meliputi aspek kepekaan anak terhadap warna, bentuk, dan ukuran yang menjadi poin pengembangan dalam penelitian ini. Melalui media playdough anak mampu mengenal dan membuat bentuk-bentuk baru, menyusun bentuk sesuai dengan warna, membuat perbandingan bentuk yang satu dengan yang lain, serta dengan warna playdough yang beragam anak mampu memadukan warna sesuai dengan ide dan imajinasinya.

2.2.3 Kegiatan Bermain Menstimulasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini

Kecerdasan sangat erat kaitannya dengan kreativitas seorang anak hal ini dapat dibuktikan dengan cara sewaktu anak menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga sangat penting memberikan stimulasi yang tepat untuk perkembangan kreativitasnya sedini mungkin.

Anak melalui kreativitasnya dapat secara optimal mengembangkan kecerdasannya (Tanudjaja, 2011). Karena pada dasarnya kecerdasan mendorong anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengekspresikan imajinasinya dalam sebuah hasil karya, sesuatu yang baru inilah disebut sebagai kreativitas anak. Karena anak dianggap mampu berperan sebagai kreator atau pencipta ide-ide baru dalam sebuah hasil karya yang dibuatnya.

Menurut Asmani, kecerdasan visual-spasial dapat berkembang jika distimulasi secara efektif melalui berbagai kegiatan seperti berikut:

- a. Mengelompokkan pakaian sebelum disetrika atau dilipat
- b. Belajar tentang warna

- c. Hargai hasil kreasi anak dengan memajangnya di rumah, bila perlu diberi bingkai layaknya karya pelukis terkenal
- d. Bermain plastisin atau adonan roti
- e. Menggunakan gambar dalam belajar
- f. Ajarkan peta pikiran pada anak
- g. Mengenal arah
- h. Menggunakan software
- i. Gunakanlah gambar dalam belajar
- j. Buatlah coretan atau simbol-simbol untuk melambangkan sesuatu
- k. Mengenalkan arah saat anak memasuki 2 tahun dengan membedakan tangan kanan dan kiri atau kaki kanan dan kiri.
- l. Bermain puzzle dan balok
- m. Saat membaca buku bersamanya, minta anak perhatikan bentuk-bentuk rumah, bola, atau benda yang ada di buku (Asmani, 2015, h. 193).

Beberapa kegiatan main diatas yang dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini salah satunya adalah bermain menggunakan media plastisin atau playdough. Media plastisin atau playdough memiliki tekstur yang elastis dan memiliki banyak warna sehingga bermain menggunakan media plastisin atau playdough ini dapat meningkatkan imajinasi anak dalam membuat suatu bentuk yang baru.

2.3 Media

2.3.1 Pengertian Media

Media merupakan sebuah sarana untuk menyampaikan pesan dari individu yang satu untuk individu lainnya. Menurut Menurut Arsyad (2013) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Rusman dalam Fadillah (2012) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran, sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, menarik perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Jadi media merupakan segala sesuatu yang dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran agar pesan yang hendak disampaikan lebih mudah untuk dipahami.

Selanjutnya menurut Jalinus dan Ambiyar (2016) media merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan dalam penyampaian isi materi ajar. Yang dimaksud pendapat tentang media diatas merupakan media pembelajaran dimana media digunakan untuk mempermudah penyampaian isi materi dengan cara yang lebih menarik sehingga melalui media peserta didik dapat mengelola materi ajar dengan efektif.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan sebuah sarana untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan atau dari pendidik kepada peserta didik. Media merupakan suatu sarana pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menarik perhatian peserta didiknya agar lebih mudah dalam menyerap pesan dari materi yang diajarkan.

2.3.2 Manfaat Media dalam Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan adanya media dalam pembelajaran tujuan dari pembelajaran tersebut akan lebih terarah sehingga tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai dengan mudah.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2013) ada beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain (h. 28).

Media sebagai alat yang digunakan untuk dapat menarik perhatian pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik serta tujuan dari pembelajaran dapat lebih mudah dicapai.

Sedangkan menurut Ibda (2013) media dalam pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
- c. Memberikan struktur materi pelajaran
- d. Memberikan inti informasi pelajaran
- e. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- g. Pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar (h. 37).

Manfaat penggunaan media dalam pembelajaran umumnya untuk menyeragamkan penyampaian materi belajar. Selain itu penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih interaktif dan menarik.

2.4 Playdough

2.4.1 Pengertian Playdough

Playdough jika dilihat dari arti dalam kamus bahasa Inggris terdiri dari dua kata yaitu *play* berarti bermain dan *dough* yang berarti adonan, jadi playdough memiliki arti bermain melalui adonan. Playdough merupakan alat permainan yang aman untuk anak serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.



Gambar 1. Media Playdough

Menurut Jatmika (2012) playdough adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung yang terbuat dari campuran terigu. Menurut Lestariani, Sulatri, dan Ambara (2014) playdough merupakan salah satu alat bermain yang dapat mendorong imajinasi anak untuk membuat model atau menciptakan suatu bentuk. Playdough merupakan alat permainan modern yang terbuat dari campuran terigu yang dapat mendorong anak berimajinasi untuk menciptakan suatu bentuk nyata.

Selanjutnya menurut Rahman dan Azhar (2016) playdough merupakan media sejenis lempung dan malam (lilin) yang digunakan anak dalam berkreasi membuat aneka ragam bentuk dan dapat menstimulasi imajinasi anak serta mengembangkan wawasan mereka tentang macam-macam warna. Media bermain

ini merupakan media yang elastis sehingga mudah bagi anak untuk membentuk suatu pola serta memiliki aneka ragam warna yang dapat menstimulasi imajinasi anak untuk berkreasi dengan menggunakan playdough.

Beberapa pendapat diatas menunjukkan bahwa playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini yang termasuk kriteria alat permainan mudah didapatkan dan aman bagi anak serta memiliki nilai fleksibilitas dalam membuat pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan imajinasi anak.

2.4.2 Manfaat Bermain Playdough

Playdough adalah salah satu alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak dan memiliki manfaat dalam perkembangan otak anak. Menurut Immanuella F. Rachmani, dkk, dalam Laili (2017) bahwa bermain playdough memiliki banyak manfaat seperti:

- a. Berkreasi dengan playdough dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berpikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
- b. Kelenturan dan kelembutan bahan playdough melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
- c. Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati (h. 44).

Playdough merupakan media yang memiliki tekstur elastis atau seperti tanah liat, sehingga anak akan lebih mempunyai ruang dalam menuangkan imajinasinya. Selain menjadi media untuk mengekspresikan emosi playdough juga dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial melalui stimulus dari panca inderanya.

2.4.3 Konsep Bermain Playdough

Konsep bermain playdough dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial pada anak, sebagai berikut:

- a. Memilih atau menyesuaikan tema yang akan dimainkan
- b. Sediakan media yang hendak digunakan seperti playdough dan alas bermain.
- c. Memberi arahan kepada anak untuk membuat suatu bentuk terkait tema yang dimainkan.
- d. Guru membebaskan anak dalam berkreasi membentuk playdough dengan imajinasinya.
- e. Memberikan anak kesempatan untuk menata atau mengelompokkan hasil karyanya.
- f. Guru memberi kesempatan anak untuk mengenalkan atau bercerita tentang hasil karyanya.

Penggunaan media playdough ini anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui kreasi tiga dimensi (Suriantoso, Suryaningsih, & Endah P, 2016). Melalui media playdough kecedasan visual-spasial anak dapat terstimulasi dengan berbagai cara salah satunya dengan anak dapat membentuk playdough dengan macam-macam bentuk geometri, mengenal dan memadukan warna, serta ukuran benda-benda yang dibuat dengan media playdough.

2.4.4. Cara Membuat Playdough

Media playdough akan dibuat oleh peneliti dengan menggunakan bahan-bahan sebagai berikut:

Bahan:

- a. Tepung terigu
- b. Garam
- c. Air
- d. Minyak goreng
- e. Pewarna makanan.

Alat:

- a. Baskom plastik
- b. Mangkuk plastik
- c. Pisau plastik.

Cara

- a. Campurkan tepung terigu dan garam dalam sebuah baskom plastik, dan aduk hingga tercampur rata.
- b. Beri air pada campuran tepung terigu dan garam tadi sedikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut, bertekstur halus dan tidak lengket.
- c. Beri minyak goreng, lalu adonan diolah lagi sehingga didapatkan adonan yang benar-benar lembut.
- d. Bagi adonan menjadi beberapa bagian sesuai jumlah warna yang diinginkan dan pisahkan dalam mangkuk plastik.
- e. Ambil satu bagian lalu beri beberapa tetes pewarna makanan lalu diaduk lagi sampai warna merata. Lakukan hal yang sama terhadap adonan lainnya.

- f. Bila semua adonan dengan warna yang berbeda telah selesai dibuat maka playdough siap digunakan untuk membuat berbagai bentuk.

Playdough merupakan media yang memiliki tekstur yang sama dengan plastisin yang membedakan hanya jenis bahan yang digunakannya, media playdough menggunakan bahan yang aman bagi anak karena terbuat dari tepung-tepungan sehingga tidak berbahaya saat tertelan oleh anak sedangkan media plastisin terbuat dari lilin yang dilelehkan sehingga tidak aman bagi anak saat adonan plastisin tertelan (Lestariani, Sulastri, & Ambara, 2014). Playodugh merupakan media yang dapat dibuat sendiri sehingga bahan-bahan yang digunakan dapat dijamin keamanannya untuk anak bermain.

2.5 Penelitian Revelan

No	Nama/Tahun /Tempat Meneliti	Judul	Metode	Persamaan	Perbedaan
1.	Ferlin Merdiana/ 2014/ TK Shandy Putra Telkom	Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Menggunakan penelitian tindakan kelas dan upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial	Implementasi bermain konstruktif
2.	Ayu Dwi Lestari Oktavia/ 2014/ TK Shandy Putra Telkom	Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Menggunakan Media Buku Bantal di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Menggunakan penelitian tindakan kelas dan upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial	Media buku bantal

		Kelompok B1 Kota Bengkulu			
3.	Anggi Sulastri/ 2017/ TK Bina Anaprasa Kencana Bandar Khalifah	Upaya Mengembangkan Visual Spasial Anak Melalui Permainan Dengan Bahan Kolase di TK Bina Anaprasa Kencana Bandar Khalifah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2016/2017	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Menggunakan penelitian tindakan kelas dan upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial	Bahan kolase
4.	Fitriyana/ 2017/ KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara	Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Media Playdough Di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara Pada Tahun Ajaran 2016/2017	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Menggunakan penelitian tindakan kelas dan media playdough	Aspek yang di teliti

Tabel 1. Penelitian Relevan

Keempat penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa persamaan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan dengan keempat penelitian sebelumnya adalah jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) serta aspek yang akan dikembangkan yaitu kecerdasan visual-spasial anak usia dini, sedangkan perbedaannya penelitian yang akan peneliti lakukan dengan ketiga penelitian sebelumnya terletak pada media yang digunakan peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh Felin Merdiana dalam mengembangkan kecerdasan visual-

spasial yaitu melalui bermain konstruktif dengan proyek dekorasi dan bermain geometri untuk mengenalkan bentuk dan warna, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dwi Lestari Oktavia dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial yaitu menggunakan media buku bantal untuk mengenalkan geometri sebagai pengalaman visual dan spasial pada bidang pola ukuran dan pemetaan, kemudian penelitian yang dilakukan oleh Anggi Sulastrri dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial melalui permainan dengan bahan kolase untuk kegiatan menempel sesuai pola dan menempel sesuai dengan warna pada gambar, sedangkan media yang akan peneliti gunakan untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak yaitu melalui media playdough untuk mengenalkan konsep bentuk, warna, dan ukuran, begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Fitriyana dalam meningkatkan kreativitas anak menggunakan media playdough melalui kegiatan membuat bentuk untuk melihat kelancaran, kerapihan, kesesuaian bentuk dengan aslinya serta dapat anak dapat memadukan berbagai bentuk yang kemudian Fitriyana menambahkan bahwa hasil karya playdough yang dibuat anak selain dapat meningkatkan kreativitas anak juga dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini.

Peneliti ini menggunakan media playdough dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak. Bermain melalui media playdough dapat melatih keterampilan tangannya sehingga anak dapat membuat sekaligus mengenal bentuk, warna, dan ukuran (Sujiono & Sujiono, 2010). Playdough memiliki tekstur yang elastis seperti adonan sehingga memudahkan anak untuk menciptakan berbagai bentuk dengan berbagai warna dan ukuran dari satu alat

permainan yang memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna, dan ukuran yang merupakan aspek dari kecerdasan visual-spasial.

