

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN MISI DALAM  
MENSTIMULASI KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 7-8  
TAHUN**



Oleh:  
SYIFA ANIS WAHDIANI  
1615151407

**KARYA INOVATIF**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN MISI DALAM  
MENSTIMULASI KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 7-8  
TAHUN  
(2020)**

**Syifa Anis Wahdiani  
1615151407**

**ABSTRAK**

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan anak melakukan transformasi secara mental dan mampu merealisasikannya secara konkret. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan visual spasial yaitu adanya model untuk memberikan rangsangan. Pengembangan karya inovatif ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *board game* dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Penelitian ini dilakukan di SDN Karadenan 01, Kabupaten Bogor. Subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media sebagai validator dan 6 orang anak usia 7-8 tahun. Objek penelitian ini adalah media permainan papan misi. Berdasarkan evaluasi *expert review* oleh ahli materi, media permainan papan misi mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 3,7 dengan kriteria sangat layak. Pada evaluasi *expert review* oleh ahli media didapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 3,6 yang menunjukkan bahwa media sangat layak untuk digunakan. Pada *one to one evaluation*, media papan misi mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 3,2 dengan kriteria sangat layak. Dari keseluruhan data evaluasi dapat dikatakan bahwa media papan misi layak dan dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun, yaitu mengenai pemahaman terhadap unsur geometri, arah dan kemampuan dalam melakukan transformasi bentuk. Implikasi dari hasil pengembangan karya inovatif ini yaitu media permainan papan misi dapat digunakan sebagai alternatif dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun, sebagai sarana media pembelajaran bagi guru dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

**Kata Kunci:** Media permainan papan misi, kecerdasan visual spasial, anak usia 7-8 tahun.

**DEVELOPMENT OF PAPAN MISI GAME MEDIA IN STIMULATING  
VISUAL SPATIAL INTELLIGENCE CHILDREN AGED 7-8 YEARS  
(2020)**

**Syifa Anis Wahdiani  
1615151407**

**ABSTRACT**

*Spatial visual intelligence is the ability of children to do mental transformation and be able to realize it concretely. One of the factors that can influence visual spatial intelligence is the existence of a model to provide stimulation. The development of this innovative work aims to develop board game media in stimulating spatial visual intelligence of children aged 7-8 years. The development model used in this research is the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). This research conducted at SDN Karadenan 01 Bogor Regency. The subjects of this research were matter experts and media experts as validators and 6 children aged 7-8 years old. The object of this research was game media called Papan Misi. In the expert review evaluation the board game get average value of 3.7 with very decent criteria. In the evaluation of expert review by media experts, it gained an average value of 3.6 which showed that the media was very feasible to use. In one to one evaluation, mission board media get an average score of 3.2 with very decent criteria. From the overall evaluation data it can be confirmed that the game media called Papan Misi is feasible and can be used to stimulate the spatial visual intelligence of children aged 7-8 years, specifically regarding their understanding of geometrical elements, direction and ability to carry out shape transformations. The implication of the results of the development of this innovative work is that the Papan Misi game media can be used as an alternative in stimulating spatial visual intelligence of children aged 7-8 years, as a means of learning media for teachers and as a reference for future researchers.*

*Keywords: Papan Misi game media, spatial visual intelligence, children 7-8 years old*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Permainan Papan Misi dalam  
Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 7-8  
tahun.


Nama Mahasiswa : Syifa Anis Wahdiani

Nomor Registrasi : 1615151407


Program Studi : PG-PAUD

Tanggal Ujian : 7 Februari 2020

Pembimbing 1

  
Azizah Muis, S.Pd.,M.Pd.  
NIP.198003022008122002

Pembimbing 2

  
Dra. Yenina Akmal, M.Hum.  
NIP.195607151983032002

**Panitia Ujian/Karya Inovatif**

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		03-03-20
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		17-2-20
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		Jumat, 14 Februari 2020
Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd (Anggota)****		Kamis, 13 Februari 2020
Hikmah, MM.,M.Pd (Anggota)****		Selasa, 11 Februari 2020

Catatan:

\* Dekan FIP

\*\* Wakil Dekan I

\*\*\* Koordinator Program Studi

\*\*\*\* Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA INOVATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Syifa Anis Wahdiani  
NIM : 1615151407  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan karya inovasi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media Permainan Papan Misi dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 7-8 Tahun" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada bulan Januari 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya tidak benar.

Bogor, 3 Januari 2020



Syifa Anis Wahdiani



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.uni.ac.id](http://lib.uni.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Syifa Anis Wahdiani  
NIM : 1615151407  
Fakultas/Prodi : FIP / PG-PAUD  
Alamat email : aniswahdiani20@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Permainan Papan Misi dalam Meningkatkan  
Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 7-8 Tahun.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

( Syifa Anis Wahdiani )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah subhanahu wa ta'ala, karena atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga karya inovasi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Papan Misi dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 7-8 Tahun” dapat terselesaikan. Peneliti menyadari bahwa terselesainya karya inovasi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak yaitu membimbing dan mendorong peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada berbagai pihak, yaitu kepada:

1. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
3. Dr. Anan Sutisna, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
4. Dr. Yuliani Nurani, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta
5. Azizah Muis, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan memberikan waktu, dan kesabarannya membimbing peneliti dalam pembuatan karya inovasi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikannya dengan baik

6. Dra. Yenina Akmal, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi waktu dan kesabarannya membimbing peneliti dalam pembuatan karya inovasi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikannya dengan baik
7. Dra. Winda Gunarti, M.Pd. selaku Dosen PG-PAUD sebagai Ahli Materi
8. Hikmah, MM., M.Pd. selaku Dosen PG-PAUD sebagai Ahli Media
9. Bapak رَحْمَةُ اللهِ dan Mama yang memberikan dukungan berupa doa, serta selalu memberikan perhatian dan kasih sayang dengan penuh kesabaran
10. Keluarga yang telah memberikan dukungan sejak awal sampai proses pengerjaan karya inovasi ini terselesaikan
11. Para sahabat yang telah memberikan dukungan dalam proses pengerjaan karya inovasi ini.

Semoga Allah subhanahu wa ta'ala memberikan segala karunia-Nya atas kebaikan semua pihak yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan karya inovasi ini dan semoga karya inovasi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, Februari 2020

Peneliti,

Syifa Anis Wahdiani



## DAFTAR ISI

COVER .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/KARYA INOVATIF .....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA INOVATIF .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Ruang Lingkup .....	8
D. Fokus Pengembangan.....	9
E. Kegunaan Pengembangan.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	14
d. Alat Permainan Edukatif.....	15
2. Hakikat Permainan Papan (Board Game).....	17
a. Pengertian Permainan Papan (Board Game).....	17
b. Manfaat Permainan Papan (Board Game) .....	19
c. Langkah Permainan Papan Misi secara Teoritik .....	20
3. Hakikat Kecerdasan Majemuk .....	25
a. Pengertian Kecerdasan Majemuk.....	25
b. Aspek Kecerdasan Majemuk.....	27
c. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial.....	29
4. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 7-8 Tahun.....	31
a. Tahapan bermain .....	31
b. Perkembangan Geometri Awal (Bentuk).....	33
B. Penelitian yang Relevan.....	36
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	38
A. Strategi Pengembangan .....	38
1. Tujuan .....	38
2. Metode.....	38
3. Responden.....	39
4. Instrumen.....	41
B. Prosedur Pengembangan.....	45
1. Analisis (Analyze).....	46

2.	Perancangan (Design).....	47
3.	Pengembangan (Development).....	49
4.	Pelaksanaan (Implementation).....	53
5.	Evaluasi (Evaluation).....	55
C.	Teknik Evaluasi .....	57
1.	Expert Review .....	57
2.	One to One Evaluation .....	60
BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN.....	63
A.	Deskripsi Produk .....	63
B.	Karakteristik Produk.....	64
C.	Prosedur Pemanfaatan Produk .....	67
1.	Analisis.....	67
2.	Desain.....	68
3.	Pengembangan Produk .....	76
4.	Implementasi.....	82
5.	Evaluasi .....	89
D.	Hasil Uji Coba.....	89
1.	Ahli Materi.....	89
2.	Ahli Media .....	92
3.	Hasil Uji Efektivitas.....	95
E.	Analisis Hasil Pengembangan .....	97
1.	Kelebihan.....	98
2.	Kekurangan.....	99
3.	Kebermanfaatan produk.....	100
F.	Keterbatasan Pengembangan Produk.....	100

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SASARAN.....	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Implikasi.....	103
C. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	112



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Ahli Materi .....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Ahli Media .....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Anak.....	43
Tabel 3.4 Skala Likert.....	58
Tabel 3.5 Pedoman Kriteria Penilaian.....	60
Tabel 3.6 Rating Scale .....	61
Tabel 3.7 Pedoman Kriteria Penilaian.....	62
Tabel 4.1 Proses Pembuatan Desain Buku Pedoman .....	72
Tabel 4.2 Deskripsi Alat dan Bahan Media Papan Misi.....	77
Tabel 4.3 Deskripsi Tahap Produksi Media Papan Misi .....	78
Tabel 4.4 Deskripsi Tahap Produksi Tile Garis dan Tile Gambar.....	80
Tabel 4.5 Deskripsi Tahap Produksi Pion .....	81
Tabel 4.6 Hasil Rata-rata Penilaian Instrumen oleh Ahli Materi .....	90
Tabel 4.7 Saran dari Ahli Materi Beserta Tindak Lanjutnya .....	91
Tabel 4.8 Rekapitulasi Instrumen Ahli Media .....	92
Tabel 4.9 Saran dari Ahli Media Beserta Tindak Lanjutnya.....	94
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Anak (One to One Evaluation)....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Layout Media Permainan Papan Misi .....	48
Gambar 3.2 Layout Media Permainan Tile Garis dan Tile Gambar.....	49
Gambar 3.3 Desain Papan Misi.....	50
Gambar 3.4 Desain Tile Garis.....	51
Gambar 3.5 Tile Gambar.....	52
Gambar 3.6 Pion Putri Anna dan Pangeran Henri.....	53
Gambar 4.1 Papan Infraboard Sebelum dan Sesudah.....	65
Gambar 4.2 Layout Media Permainan Papan Misi.....	69
Gambar 4.3 Layout Media Permainan Tile Garis dan Tile Gambar.....	69
Gambar 4.4 Desain Papan Misi Menggunakan Powerpoint.....	70
Gambar 4.5 Desain Tile Garis dan Tile Gambar Menggunakan PPT.....	71
Gambar 4.6 Buku Pedoman Media Permainan Papan Misi .....	76
Gambar 4.7 Pola Jalur yang Dihasilkan Responden 1 .....	84
Gambar 4.8 Pola Jalur yang Dihasilkan Responden 3 .....	84
Gambar 4.9 Pola Jalur yang Dihasilkan Responden 5 .....	85
Gambar 4.10 Pola Jalur yang Dihasilkan Responden 2 .....	86
Gambar 4.11 Pola Jalur yang Dihasilkan Responden 4 .....	86
Gambar 4.12 Pola Jalur yang Dihasilkan Responden 6 .....	86
Gambar 4.13 Pola Jalur yang Dihasilkan Kelompok Pertama.....	88
Gambar 4.14 Pola Jalur yang Dihasilkan Kelompok Kedua .....	88
Gambar 4.15 Pola Jalur yang Dihasilkan Kelompok Ketiga .....	88

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Desain Model Pengembangan ADDIE .....	45
Bagan 3.2 Tahap Evaluasi Formatif .....	56
Bagan 4.1 Spesifikasi Produk.....	63



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-rata Kriteria Penilaian Materi.....	91
Grafik 4.2 Rata-rata Kriteria Penilaian Media.....	93
Grafik 4.3 Hasil Perolehan Rata-rata Responden.....	96





## DAFTAR LAMPIRAN

1. Sintesa Teori .....	112
2. Surat Permohonan untuk Expert Judgement.....	123
3. Validasi Instrumen Media Papan Misi Ahli Materi.....	125
4. Validasi Instrumen Media Papan Misi Ahli Media .....	129
5. Instrumen Penilaian Uji Coba Produk One to One Evaluation.	133
6. Rubrik Penilaian.....	146
7. Foto Pelaksanaan Uji Coba Produk.....	149
8. Buku Pedoman .....	154
9. Daftar Riwayat Hidup.....	163

