



### Sintesa Teori

Pengembangan Media Permainan Papan Misi dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 7-8

Tahun

#### Sintesa Teori Permainan Papan (Board Game)

Merriam Webster	Joe L Frost, Sue C. Wortham, dan Stuart Reifel	Fernand Gobet, Alex De Voogt, and Jean Retschizki
a game (such as chess) that is played by moving pieces on a special board	board game termasuk ke dalam alat atau material yang bisa mendukung learning play anak sejak usia empat tahun dan disertai dengan beberapa peraturan sederhana	First, it is concerned with rules. Second, there is indeed a board with pieces on it. This aspect also states that moves or placement of pieces may influence the situation on a board and that pieces relate to each other on a board
Cakupan	Cakupan	Cakupan
<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan memindahkan benda di atas papan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dimainkan sejak usia 4 tahun</li> <li>Peraturan sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkaitan dengan aturan</li> <li>Terdapat potongan-potongan benda yang saling terkait di atas papan</li> <li>Terjadinya perpindahan atau penempatan benda</li> </ul>





Sintesa Teori

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa *board game* merupakan permainan yang dimainkan di atas papan menggunakan potongan benda. Potongan benda tersebut juga membuat anak belajar mengambil keputusan ketika bermain. Selain itu, anak juga dapat belajar memahami aturan-aturan sederhana yang terdapat pada permainan papan. Hal tersebut menjadikan permainan papan sebagai alat bermain yang dapat memenuhi kebutuhan *learning play* anak, sehingga menstimulasi perkembangan anak.

**Sintesa Teori Manfaat Permainan Papan (Board Game)**

<p>Jeffrey P. Hinebaugh</p> <p><i>Competitive board games not only entertain but can encourage and inspire intellectual interaction. Certainly, an individualized educational organization can respond to the needs of those students who desire to develop their strategic and tactical skills in a competitive environment</i></p>	<p>Ismi Yunita A. &amp; Adhicipta R. Wirawan</p> <p>mengajarkan aturan, interaksi sosial, edukasi, risiko dan simulasi, dan jenjang generasi</p>	<p>Vagansa</p> <p>penangkal ketergantungan gawai, melatih fokus, pengendalian emosi, menumbuhkan jiwa berkompetisi, dan media belajar yang menyenangkan</p>
<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan papan kompetitif dapat menghibur, mendorong dan menginspirasi interaksi intelektual</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturan</li> <li>• Interaksi sosial</li> <li>• Edukasi</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengurangi ketergantungan penggunaan gadget</li> <li>• Media belajar yang menyenangkan</li> </ul>
<p>Sintesa Teori</p> <p>Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa permainan papan memiliki banyak manfaat bagi pemainnya, terutama anak-anak. Permainan papan sebagai media belajar yang menyenangkan dapat mendorong perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak. Selain itu, permainan papan juga dapat mengurangi ketergantungan anak dalam bermain gadget, serta melatih fokus dan menumbuhkan jiwa berkompetisi dengan baik.</p>		

**Sintesa Teori Langkah Permainan Papan Misi**

<p>Mark Twain Media</p> <p><i>points and lines are the building blocks of geometry</i></p>	<p>Penny Low Deiner</p> <p><i>Geometry helps children focus their reasoning, but has a strong concentration on properties and their relationships. Children can learn some of this informally through from boards and block building</i></p>	<p>David Roy, William Baker and Amy Hamilton</p> <p><i>Colours can evoke strong emotions and moods (they can be used expressively rather than realistically), colour can be used to create depth (warm colours appear to come forward and cool colours appear to recede), atmospheric perspective: colours in the distance appear paler and more blue, colour can have physical effects (red has been known to increase blood pressure)</i></p>
<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Geometri terdiri dari titik dan garis</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Geometri membantu anak untuk fokus</li> <li>Geometri dapat dipelajari secara informal melalui media papan</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Warna dapat membangkitkan emosi dan suasana hati yang kuat</li> </ul>

<p>Eva L. Essa and Melissa M. Burnham</p> <p>many 5 to 8 year olds have greater dexterity and enjoy interlocking puzzle with 25 to 100 pieces</p>	<p>Barbara M. Newman and Philip R. Newman</p> <p>Although experiences in the family provide the primary information that guides a young child's construction of the social world, interactions with peers contribute important opportunities for physical, cognitive, social, and emotional development</p>	<p>Rodney P. Carlisle</p> <p>These competitive situations also help participants learn coping strategies that can be use in various life settings. Competition is abundant in life. Everyday we are involved in competition, in school or in the workplace. Those who do not learn to deal with competition will likely struggle throughout life. Competitive play situations can enhance life skills, especially those important for relationship building, teamwork, and group goal setting or achievement, as well as enhancing behavior management skills</p>
<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah potongan puzzle</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentingnya interaksi dengan teman sebaya bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Situasi bermain kompetitif melatih anak dalam mengatur strategi</li> <li>• Situasi bermain kompetitif dapat meningkatkan keterampilan hidup seperti membangun hubungan, kerja tim, penetapan tujuan atau pencapaian kelompok</li> </ul>

<p>Rodney P. Carlisle</p> <p><i>Working with mastery oriented coaches in an unpressured environment that combines cooperative activities with the competitive is predicted to have the most positive experience for youth participants. Since play is meant to be positive and enjoyed, this may be the key to balancing the pros and cons of competition. It seems that competitive play is most beneficial when winning isn't everything, or the only thing</i></p> <p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggabungkan aktivitas kooperatif dengan aktivitas kompetitif diperkirakan dapat memberikan pengalaman positif</li> </ul>	<p>Jeanne M. Machado</p> <p><i>Telling stories for an educational purpose; content needs to be creatively conceived and made interesting, Motivation is enhanced when children identify with some story element, and Timing involves telling a story in a progression from beginning, to middle, to end.</i></p> <p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatif</li> <li>Menarik</li> <li>Terdiri dari beberapa elemen cerita</li> <li>Alur cerita terdiri dari awal, tengah dan akhir</li> </ul>	<p>Meningkatkan keterampilan manajemen perilaku</p> <p>Sintesa Teori</p> <p>Berdasarkan beberapa teori di atas dapat diketahui bahwa geometri merupakan bentuk yang terdiri dari titik dan garis. Bentuk geometri tersebut dapat membantu anak untuk fokus ketika sedang dalam keadaan yang mengharuskannya berpikir, seperti belajar. Selain itu, warna merupakan salah satu unsur yang dapat mempengaruhi emosi dan suasana hati serta meningkatkan kemampuan perspektif anak. Pada permainan konstruktif, anak usia lima sampai delapan tahun dapat memainkan dua puluh lima sampai dengan seratus potongan puzzle. Adanya interaksi dengan teman sebaya di dalam bermain juga dapat mempengaruhi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. Guna memaksimalkan stimulasi yang diberikan kepada anak, permainan dalam bentuk kompetitif dan kerja sama juga diperlukan. Hal tersebut dapat melatih anak bagaimana cara dalam berinteraksi dengan orang lain,</p>
--	--	---



terutama bagaimana cara anak untuk berkompetisi secara adil dan bekerja sama dengan baik. Metode bercerita dibuat dengan kreativitas, sehingga menarik minat anak. Cerita terdiri dari beberapa elemen agar anak dapat mengidentifikasi dan dibuat secara sistematis.

Berdasarkan sintesa teori dari permainan papan, manfaat permainan papan dan langkah permainan, permainan papan misi merupakan media pembelajaran konkret yang digunakan sebagai sarana untuk merealisasikan gambaran yang ada di dalam pikiran seseorang.

### Sintesa Teori Kecerdasan Visual Spasial

<p>Redi Awal Maulana</p> <p>Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan anak dalam memvisualkan apa yang ada dalam benaknya melalui gambar, susunan balok, atau penjelasan yang sangat rinci misalnya mengenai rute ke sekolah</p>	<p>Thomas Armstrong</p> <p><i>The ability to perceive the visual-spatial world accurately and to perform transformations upon those perceptions. This intelligence involves sensitivity to color, line, shape, form, space, and the relationships that exist between these elements</i></p>	<p>Kristen Nicholson Nelson</p> <p><i>Includes the ability to create visual-spatial representations of the world and to transfer them mentally or concretely. Students who exhibit spatial intelligence need a mental or physical picture to best understand new information; do well with maps, charts, and diagrams; and like mazes and puzzles. They are strong in drawing, designing, and creating things</i></p>
<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan garis-garis</li> <li>• Menjelaskan</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan transformasi atau perubahan pada bentuk geometri</li> <li>• Persepsi</li> <li>• Peka terhadap warna, garis, bentuk, dan ruang</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dengan kecerdasan visual membutuhkan gambaran secara mental dan fisik untuk memahami informasi baru; peta, teka-teki, mendesain dan menciptakan sesuatu</li> </ul>
<p>Sintesa Teori</p> <p>Berdasarkan beberapa teori di atas dapat diketahui bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan anak dalam melakukan transformasi ruang tiga dimensi baik secara mental maupun konkret seperti melalui gambar, susunan balok, maupun penjelasan rinci. Hal tersebut dapat melatih kemampuan anak dalam melihat suatu hal dari berbagai perspektif dan meningkatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan yang ada di antara unsur-unsur tersebut. Dengan begitu anak dapat mengolah informasi baru dan menemukan solusi bagi masalah yang sedang dihadapi. Singkatnya, kecerdasan visual spasial</p>		





merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan transformasi secara mental dan mampu merealisasikannya secara konkret menggunakan sebuah benda.



### Sintesa Teori Karakteristik Perkembangan Anak Usia 7-8 Tahun

#### - Perkembangan Geometri Awal

<p>Esther Levenson, Dina Tirosch &amp; Pessia Tsamir</p> <p><i>At the first stage, a child uses sensory-motor activities to explore space, constructing representations of topological concepts such as interior and exterior, without size or shape. At the second stage, the child develops concepts of projective geometry such as a straight line or a right angle. At the third and last stage, children discriminate location in two and three dimensional space succeeding with measurement and higher level tasks</i></p>	<p>Rosalind Charlesworth and Karen K. Lind</p> <p><i>During the preprimary years, children should be able to reach the first expectation for geometry (NCTM, 2000): recognize, name, build, draw, compare, and sort two- and three-dimensional shapes</i></p>	<p>Rosalind Charlesworth and Karen K. Lind</p> <p><i>sensorimotor stage, late sensorimotor and early preoperational stages, middle of the preoperational period and preschool</i></p>
<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mengembangkan konsep geometri projektif (titik dan garis)</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal, mengetahui nama, membangun, menggambar, membandingkan dan mengurutkan bentuk dua dan tiga dimensi</li> </ul>	<p>Cakupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aktivitas sensorimotor</li> <li>Menjelaskan karakteristik dasar bentuk</li> </ul>
<p style="text-align: center;">Sintesa Teori</p> <p>Berdasarkan Beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa pengenalan bentuk geometri pada anak melalui beberapa tahapan, sehingga memudahkan orang tua atau pendidik dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak. Selama</p>		



masa persiapan, anak harus dapat mencapai tujuan utama dalam memahami dasar-dasar dari geometri, yaitu mengenali, memberi nama, membuat, menggambar, membandingkan dan mengurukan bentuk dua dan tiga dimensi.





*Building  
Future  
Leaders*

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Ajeng Kartini Lantai Dua R.208  
 Jl.Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp/Fax (021) 47865605

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

23 Januari 2020

Kepada  
 Yth. Dra. Winda Gunarti, M.Pd  
 di  
 Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswi kami:

Nama : Syifa Anis Wahdiani  
 Registrasi : 1615151407  
 Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Untuk : Validasi Instrumen

Guna mendapatkan *expert judgment* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul "Pengembangan Media Papan Misi dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 7-8 Tahun".

Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;  
 Program Studi PG-PAUD FIP UNJ  
 Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.  
 NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

Azizah Muis, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19800302 200812 2 002



Building  
Future  
Leaders

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Ajeng Kartini Lantai Dua R.208  
 Jl.Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp/Fax (021) 47865605

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

23 Januari 2020

Kepada  
 Yth. Hikmah, MM, M.Pd  
 di  
 Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswi kami:

Nama : Syifa Anis Wahdiani  
 Registrasi : 1615151407  
 Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Untuk : Validasi Instrumen

Guna mendapatkan *expert judgment* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul "Pengembangan Media Papan Misi dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 7-8 Tahun".

Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;  
 Program Studi PG-PAUD FIP UNJ  
 Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.  
 NIP. 19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

Azizah Muis, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19800302 200812 2 002

## VALIDASI INSTRUMEN MEDIA PAPAN MISI

### AHLI MATERI

instrumen penilaian kualitas media papan misi untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang terdiri dari 3 bagian yaitu petunjuk pengisian, identitas ahli materi, dan butir penilaian. Data instrumen ini akan digunakan peneliti untuk kebutuhan pengembangan karya inovatif.

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

#### Petunjuk Pengisian

1. Ahli materi dipersilakan mengisi instrumen ini dengan objektif
2. Isilah identitas diri responden pada tempat yang telah tersedia
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat responden dengan cara memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang tersedia
4. Penilaian penggunaan menggunakan skala likert, dengan kriteria:

1 = Kurang Baik	3 = Baik
2 = Cukup Baik	4 = Sangat Baik
5. Diharapkan jawaban yang diberikan responden berdasarkan keadaan sebenarnya.

**IDENTITAS AHLI MATERI**

Nama : Dra. Winda Gunarti, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Lembaga : PG PAUD FIP UNJ

No.	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1.	Media mengembangkan pemahaman terhadap unsur warna				✓
2.	Media mengembangkan pemahaman terhadap unsur garis				✓
3.	Media mengembangkan pemahaman terhadap unsur bentuk				✓
4.	Media melatih kemampuan anak dalam melakukan transformasi bentuk			✓	
5.	Media melatih kemampuan anak dalam memahami arah				✓
6.	Media melatih kemampuan anak dalam menyusun strategi			✓	
7.	Media melatih kemampuan anak dalam melakukan kerja sama				✓

No.	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
8.	Media melatih kemampuan anak dalam memahami aturan				✓
9.	Media melatih sikap sportivitas anak				✓
10.	Alur cerita terdiri dari awal, tengah dan akhir			✓	





Saran:

---

---

---

---

---

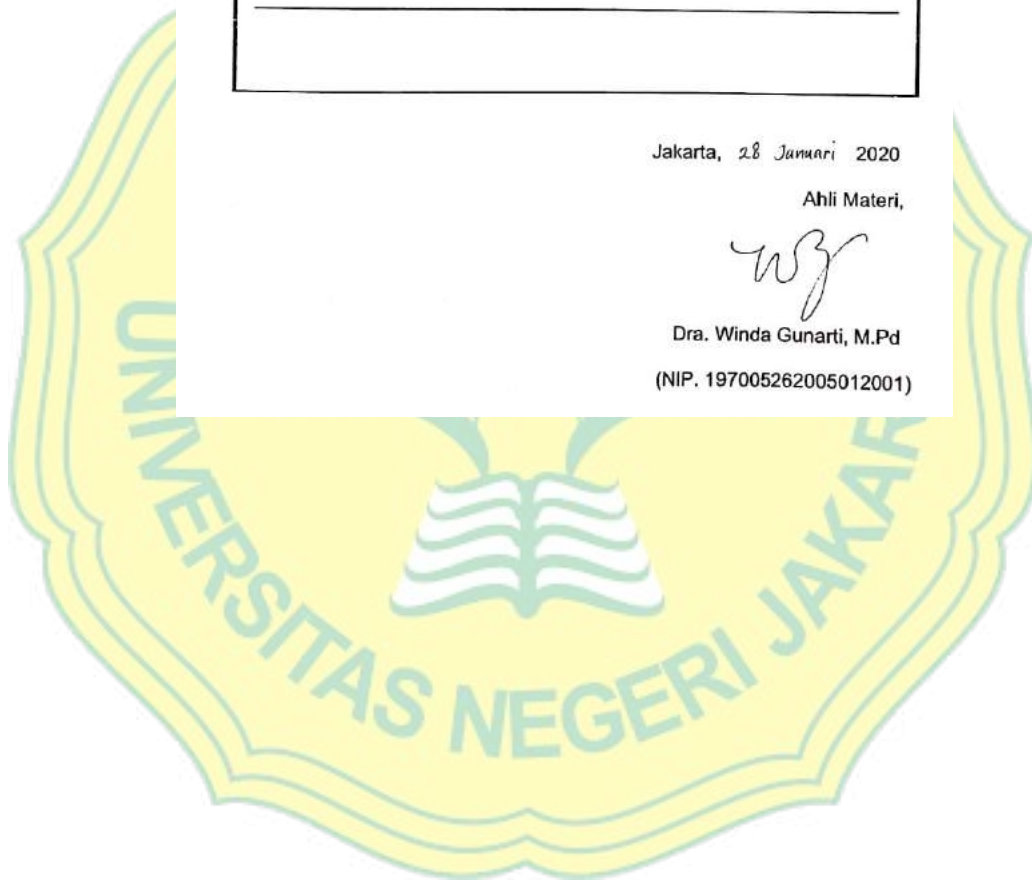
Jakarta, 28 Januari 2020

Ahli Materi,



Dra. Winda Gunarti, M.Pd

(NIP. 197005262005012001)



**VALIDASI INSTRUMEN MEDIA PAPAN MISI****AHLI MEDIA**

Instrumen penilaian kualitas media papan misi untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang terdiri dari 3 bagian yaitu petunjuk pengisian, identitas ahli media, dan butir penilaian. Data instrumen ini akan digunakan peneliti untuk kebutuhan pengembangan karya inovatif.

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

**Petunjuk Pengisian**

1. Ahli media dipersilakan mengisi instrumen ini dengan objektif
2. Isilah identitas diri responden pada tempat yang telah tersedia
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat responden dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang tersedia
4. Penilaian penggunaan menggunakan skala likert, dengan kriteria:

1 = Kurang Baik	3 = Baik
2 = Cukup Baik	4 = Sangat Baik
5. Diharapkan jawaban yang diberikan responden berdasarkan keadaan sebenarnya.

**IDENTITAS AHLI MEDIA**

Nama : Hikmah, MM., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Lembaga : PG PAUD FIP UNJ

No.	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1./	Kesesuaian kombinasi antara warna terang dan warna hangat pada papan misi dengan tile				✓
2.	Kesesuaian proporsi tile dengan papan misi				✓
3.	Kesesuaian proporsi gambar dengan papan misi				✓
4.	Kesesuaian proporsi pion dengan papan misi				✓
5.	Kesesuaian proporsi gambar pada tile				✓
6.	Kesesuaian jumlah potongan tile dengan tahapan usia			✓	
7.	Kesesuaian penggunaan infraboard pada papan misi			✓	
8.	Kesesuaian penggunaan stiker vinyl pada papan misi				✓
9.	Kesesuaian penggunaan magnet pada papan misi				✓
10.	Kesesuaian penggunaan infraboard pada tile			✓	
11.	Kesesuaian penggunaan stiker vinyl putih pada tile				✓

No.	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
12.	Kesesuaian penggunaan plat besi pada papan misi			✓	
13.	Kesesuaian penggunaan infraboard pada pion			✓	
14.	Kesesuaian penggunaan stiker vinyl pada pion				✓
15.	Kesesuaian penggunaan plat besi pada pion			✓	



Saran: *potansi media*

---

---

---

---

Jakarta, 2020

Ahli Media,



Hikmah, MM., M.Pd.

(NIP. 197005262005012001)



**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PRODUK*****One to One Evaluation*****RESPONDEN: ANAK**

Instrumen penilaian kualitas media papan misi untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang terdiri dari 3 bagian yaitu petunjuk pengisian, identitas anak, dan butir penilaian. Data instrumen ini akan digunakan peneliti untuk kebutuhan pengembangan karya inovatif.

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

**Petunjuk Pengisian**

1. Peneliti mengisi instrumen ini dengan objektif
2. Istilah identitas anak pada tempat yang telah tersedia
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan cara memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang tersedia
4. Penilaian penggunaan menggunakan rating scale, dengan kriteria:  
Kurang Baik (KB) = 1                      Baik (B) = 3  
Cukup Baik (CB) = 2                      Sangat Baik (SB) = 4

5. Diharapkan jawaban yang diberikan peneliti berdasarkan keadaan sebenarnya.

**IDENTITAS ANAK**

Nama : Arsyad ( Responden 1 )

Usia : 7 tahun

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
1.	Menghubungkan garis menggunakan tile				✓
2.	Mengklasifikasikan garis lurus				✓
3.	Mengklasifikasikan garis lengkung				✓
4.	Menyebutkan jenis garis				✓
5.	Membuat jalur menggunakan tile garis				✓
6.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan petunjuk				✓
7.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan peraturan				✓
8.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan petunjuk				✓
9.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan peraturan				✓
10.	Menceritakan kembali cerita Putri Anna			✓	

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
11.	Menceritakan kembali cerita Pangeran Henri			J	
12.	Berdiskusi membuat cerita dengan teman		J		
13.	Duduk dengan tenang sampai akhir permainan				J
14.	Menyelesaikan permainan misi individu			J	
15.	Menyelesaikan permainan misi kerja sama			J	





5. Diharapkan jawaban yang diberikan peneliti berdasarkan keadaan sebenarnya.

**IDENTITAS ANAK**

Nama : Ariba (Responden 2)

Usia : 7 tahun

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
1.	Menghubungkan garis menggunakan tile			✓	
2.	Mengklasifikasikan garis lurus				✓
3.	Mengklasifikasikan garis lengkung				✓
4.	Menyebutkan jenis garis				✓
5.	Membuat jalur menggunakan tile garis			✓	
6.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan petunjuk			✓	
7.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan peraturan			✓	
8.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan petunjuk			✓	
9.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan peraturan			✓	
10.	Menceritakan kembali cerita Putri Anna			✓	

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
11.	Menceritakan kembali cerita Pangeran Henri			✓	
12.	Berdiskusi membuat cerita dengan teman		✓		
13.	Duduk dengan tenang sampai akhir permainan				✓
14.	Menyelesaikan permainan misi individu			✓	
15.	Menyelesaikan permainan misi kerja sama			✓	



5. Diharapkan jawaban yang diberikan peneliti berdasarkan keadaan sebenarnya.

**IDENTITAS ANAK**

Nama : Kinara (responden 3)

Usia : 7 tahun

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
1.	Menghubungkan garis menggunakan tile			✓	
2.	Mengklasifikasikan garis lurus				✓
3.	Mengklasifikasikan garis lengkung				✓
4.	Menyebutkan jenis garis			✓	
5.	Membuat jalur menggunakan tile garis			✓	
6.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan petunjuk			✓	
7.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan peraturan			✓	
8.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan petunjuk			✓	
9.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan peraturan			✓	
10.	Menceritakan kembali cerita Putri Anna		✓		

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
11.	Menceritakan kembali cerita Pangeran Henri		✓		
12.	Berdiskusi membuat cerita dengan teman				✓
13.	Duduk dengan tenang sampai akhir permainan		✓		
14.	Menyelesaikan permainan misi individu			✓	
15.	Menyelesaikan permainan misi kerja sama			✓	



5. Diharapkan jawaban yang diberikan peneliti berdasarkan keadaan sebenarnya.

**IDENTITAS ANAK**

Nama : Anul (Responden 4)

Usia : 7 tahun

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
1.	Menghubungkan garis menggunakan tile				✓
2.	Mengklasifikasikan garis lurus				✓
3.	Mengklasifikasikan garis lengkung				✓
4.	Menyebutkan jenis garis			✓	
5.	Membuat jalur menggunakan tile garis				✓
6.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan petunjuk				✓
7.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan peraturan				✓
8.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan petunjuk				✓
9.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan peraturan				✓
10.	Menceritakan kembali cerita Putri Anna		✓		

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
11.	Menceritakan kembali cerita Pangeran Henri		J		
12.	Berdiskusi membuat cerita dengan teman			J	
13.	Duduk dengan tenang sampai akhir permainan		J		
14.	Menyelesaikan permainan misi individu				J
15.	Menyelesaikan permainan misi kerja sama				J



5. Diharapkan jawaban yang diberikan peneliti berdasarkan keadaan sebenarnya.

**IDENTITAS ANAK**

Nama : Atiya (Responden 5)

Usia : 7 tahun

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
1.	Menghubungkan garis menggunakan tile			✓	
2.	Mengklasifikasikan garis lurus				✓
3.	Mengklasifikasikan garis lengkung				✓
4.	Menyebutkan jenis garis			✓	
5.	Membuat jalur menggunakan tile garis			✓	
6.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan petunjuk			✓	
7.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan peraturan			✓	
8.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan petunjuk			✓	
9.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan peraturan			✓	
10.	Menceritakan kembali cerita Putri Anna		✓		

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
11.	Menceritakan kembali cerita Pangeran Henri		✓		
12.	Berdiskusi membuat cerita dengan teman		✓		
13.	Duduk dengan tenang sampai akhir permainan				✓
14.	Menyelesaikan permainan misi individu			✓	
15.	Menyelesaikan permainan misi kerja sama			✓	





5. Diharapkan jawaban yang diberikan peneliti berdasarkan keadaan sebenarnya.

**IDENTITAS ANAK**

Nama : Faris (Responden 6)

Usia : 7 tahun

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
1.	Menghubungkan garis menggunakan tile			✓	
2.	Mengklasifikasikan garis lurus				✓
3.	Mengklasifikasikan garis lengkung				✓
4.	Menyebutkan jenis garis			✓	
5.	Membuat jalur menggunakan tile garis			✓	
6.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan petunjuk			✓	
7.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan peraturan			✓	
8.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan petunjuk			✓	
9.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan peraturan			✓	
10.	Menceritakan kembali cerita Putri Anna		✓		

No.	Butir Penilaian	Skala			
		KB	CB	B	SB
11.	Menceritakan kembali cerita Pangeran Henri		✓		
12.	Berdiskusi membuat cerita dengan teman		✓		
13.	Duduk dengan tenang sampai akhir permainan				✓
14.	Menyelesaikan permainan misi individu			✓	
15.	Menyelesaikan permainan misi kerja sama			✓	



## RUBRIK PENILAIAN

No.	Kriteria	KB (Kurang Baik) 1	CB (Cukup Baik) 2	B (Baik) 3	SB (Sangat Baik) 4
1.	Menghubungkan garis menggunakan tile	Anak belum dapat menghubungkan garis sejajar dengan garis lain	Anak dapat menghubungkan garis dengan bantuan	Anak dapat menghubungkan garis tanpa bantuan	Anak dapat menghubungkan garis sejajar tanpa bantuan
2.	Mengklasifikasikan garis lurus	Anak belum dapat mengklasifikasikan garis lurus dengan bantuan	Anak dapat mengklasifikasikan garis lurus dengan bantuan	Anak dapat mengklasifikasikan garis lurus tanpa bantuan	Anak dapat membantu teman dalam mengklasifikasikan garis lurus
3.	Mengklasifikasikan garis lengkung	Anak belum dapat mengklasifikasikan garis lengkung dengan bantuan	Anak dapat mengklasifikasikan garis lengkung dengan bantuan	Anak dapat mengklasifikasikan garis lengkung tanpa bantuan	Anak dapat membantu teman dalam mengklasifikasikan garis lengkung
4.	Menyebutkan jenis garis	Anak belum dapat menyebutkan jenis garis	Anak dapat menyebutkan jenis garis dengan bantuan	Anak dapat menyebutkan salah satu jenis garis tanpa bantuan	Anak dapat menyebutkan dua jenis garis tanpa bantuan
5.	Membuat jalur menggunakan tile garis	Anak belum dapat membuat jalur menggunakan tile garis dengan contoh	Anak dapat membuat jalur menggunakan tile garis dengan bantuan	Anak dapat membuat jalur menggunakan tile garis tanpa bantuan pendamping	Anak dapat membuat jalur menggunakan tile garis tanpa melihat contoh

6.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan petunjuk	Anak belum dapat memulai permainan setelah satu kali penjelasan	Anak masih mengajukan pertanyaan mengenai petunjuk selama bermain	Anak tidak mengajukan pertanyaan mengenai petunjuk selama bermain	Anak dapat menjelaskan kembali petunjuk permainan
7.	Melakukan permainan misi kerja sama sesuai dengan peraturan	Anak melanggar peraturan	Anak tidak melanggar peraturan dengan peringatan	Anak tidak melanggar peraturan	Anak mengingatkan temannya untuk tidak melanggar peraturan
8.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan petunjuk	Anak belum dapat memulai permainan setelah satu kali penjelasan	Anak masih mengajukan pertanyaan mengenai petunjuk selama bermain	Anak tidak mengajukan pertanyaan mengenai petunjuk selama bermain	Anak dapat menjelaskan kembali petunjuk permainan
9.	Melakukan permainan misi individu sesuai dengan peraturan	Anak melanggar peraturan	Anak tidak melanggar peraturan dengan peringatan	Anak tidak melanggar peraturan	Anak mengingatkan temannya untuk tidak melanggar peraturan
10.	Menceritakan kembali cerita Putri Anna	Anak belum menceritakan kembali cerita Putri Anna	Anak menceritakan kembali cerita Putri Anna dibantu oleh pendamping	Anak menceritakan kembali cerita Putri Anna tanpa bantuan	Anak menceritakan kembali cerita Putri Anna dengan semangat

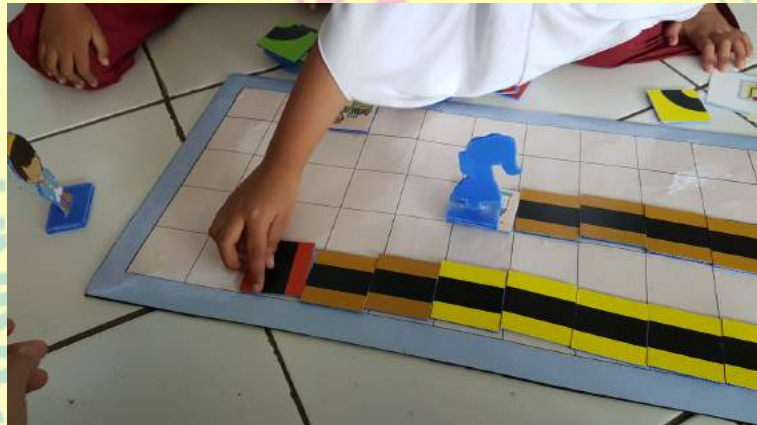


11.	Menceritakan kembali cerita Pangeran Henri	Anak belum menceritakan kembali cerita Pangeran Henri	Anak menceritakan kembali cerita Pangeran Henri dibantu oleh pendamping	Anak menceritakan kembali cerita Pangeran Henri dengan bantuan pendamping dari awal hingga akhir	Anak menceritakan kembali cerita Pangeran Henri dengan semangat
12.	Berdiskusi membuat cerita dengan teman	Anak pasif tidak mau bercerita	Anak berdiskusi dengan bantuan pendamping dari awal hingga akhir	Anak berdiskusi dengan bantuan pendamping	Anak berdiskusi tanpa bantuan
13.	Duduk dengan tenang sampai akhir permainan	Anak lari-lari selama proses bermain	Anak dapat duduk dengan tenang kurang dari lima menit	Anak dapat duduk dengan tenang selama proses bermain	Anak dapat membantu temannya untuk duduk dengan tenang
14	Menyelesaikan permainan misi individu	Anak tidak menyelesaikan permainan sampai akhir	Anak dapat menyelesaikan permainan sampai akhir dengan bantuan	Anak dapat menyelesaikan permainan sampai akhir tanpa bantuan	Anak dapat membantu temannya untuk menyelesaikan permainan sampai akhir
15.	Menyelesaikan permainan misi kerja sama	Anak tidak menyelesaikan permainan sampai akhir	Anak dapat menyelesaikan permainan sampai akhir dengan bantuan	Anak dapat menyelesaikan permainan sampai akhir tanpa bantuan	Anak dapat membantu temannya untuk menyelesaikan permainan sampai akhir

## Foto Pelaksanaan Uji Coba Produk

### 1. Misi individu







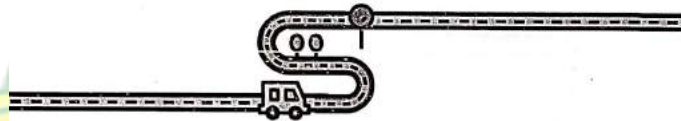




## 2. Misi Kerja Sama



Buku Pedoman Penggunaan  
MEDIA PERMAINAN PAPAN MISI



Pengembangan Media Permainan Papan Misi Dalam Menstimulasi Kecerdasan  
Visual Spasial Anak Usia 7-8 Tahun

Oleh: Syifa Anis Wahdiani

Dosen Pembimbing:

1. Azizah Muis, M.Pd
2. Dra. Yenina Akmal, M.Hum

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Jakarta  
2019

 Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial

Melalui Media Permainan Papan 

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
IDENTITAS BUKU .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
PENDAHULUAN .....	iv
DESKRIPSI MEDIA .....	1
KOMPONEN MEDIA PAPAN .....	2
KOMPONEN MEDIA TILE GARIS .....	3
KOMPONEN MEDIA TILE GAMBAR UTAMA .....	4
KOMPONEN MEDIA TILE GAMBAR ALTERNATIF .....	4
KOMPONEN MEDIA PION .....	4
PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA .....	5
PETUNJUK PENGGUNAAN 1.1 .....	6
POLA CONTOH 1.1 .....	7
POLA CONTOH 1.2 .....	8
POLA CONTOH 1.3 .....	9
CERITA PUTRI ANNA .....	10
CERITA PANGERAN HENRI .....	11
PENUTUP .....	12

iii

## PENDAHULUAN

Penulisan buku pedoman ini bertujuan untuk memberikan arahan bagi pengguna media permainan papan misi. Buku pedoman ini disusun bagi orang dewasa (orang tua, guru atau pendamping anak) untuk membantu anak dalam memahami maksud dan tujuan dari media permainan.

Media permainan "papan misi" merupakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan alat bantu belajar yang dapat memberikan pengalaman nyata, sehingga membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Guna merealisasikan hal tersebut, alat permainan edukatif dapat diberikan kepada anak sesuai dengan usia serta tingkat perkembangannya.

Media permainan "papan misi" dibuat dengan tujuan untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun.

iv

## DESKRIPSI MEDIA

Media permainan papan misi merupakan sebuah media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun. Media permainan papan misi menggunakan papan sebagai bahan utama. Media papan misi berbentuk persegi panjang dengan ukuran 72 x 36 cm dan dilapisi menggunakan kertas stiker vinyl putih.

Media permainan papan misi digunakan untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun. Konten yang terdapat pada media permainan papan misi yaitu, menghubungkan garis-garis yang terdiri dari garis lurus dan garis lengkung. Penjelasan cara bermain dilakukan melalui metode bercerita, sehingga anak dapat membayangkan dan merealisasikannya melalui media papan misi.

Cerita yang terdapat pada media permainan papan misi yaitu, mengenal putri dan pangeran baik hati yang senang membantu orang lain. Dengan begitu, penggunaan media permainan papan misi dapat menjadi salah satu alternatif untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial.

1

## KOMPONEN MEDIA

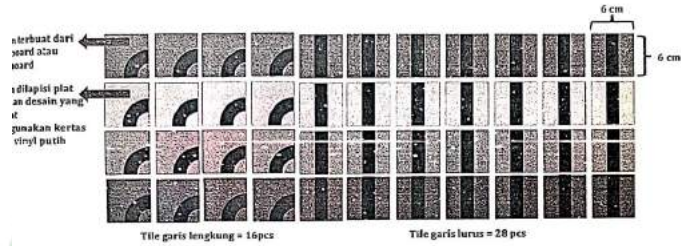
### 1. Papan



2

## KOMPONEN MEDIA

### 2. Tile Garis



3

## KOMPONEN MEDIA

### 3. Tile Gambar Utama



Isana Putri dan Pangrati



Taman bunga



Ikan



Pak Puntung yang menjual buah-buahan di Pasar



Kakek dan nenek baik hati

### 4. Tile Gambar Alternatif



Kelinci



Kura-kura



wortel



Sangkal dan pengunungan

### 5. Pion



Putri Anka



Pangeran Beni



Komponen media papan relief menggunakan warna-warna primer seperti merah, kuning dan biru. Selain itu, media papan relief juga menggunakan warna putih sebagai latar belakang. Penggunaan warna terang dan sejuk dapat merangsang suasana hati, emosi dan kemampuan berpikir anak.

4

## PETUNJUK PENGUNAAN MEDIA

### A. Pra Kegiatan

1. Pendamping menyiapkan media permotivasi papan tulis
2. Pendamping menyiapkan area kegiatan
3. Pendamping menjelaskan bagian-bagian dari permukaan papan tulis, seperti papan, tile garis, tile gambar tile huruf dan pion kepada dua orang anak
4. Pendamping menjelaskan karakter yang terdapat pada tile gambar dan pion
5. Pendamping menjelaskan tile gambar sesuai dengan Petunjuk Penggunaan 1.1
6. Menentukan posisi pertama dan pemain kedua

### B. Pelaksanaan Kegiatan 1 (Individu)

1. Pendamping menjelaskan cara bermain dengan cara membacakan cerita yang berjudul "Puri Anna"
2. Pendamping memperlihatkan Pola Contoh 1.1 kepada anak
3. Pendamping memperlihatkan cara menyusun tile garis
4. Pendamping memperlihatkan anak pemain pertama untuk menyusun tile garis sesuai dengan jalan cerita dari "Puri Anna"
5. Evaluasi, yaitu anak menjabarkan pion Puri Anna di atas tile garis yang telah membentuk jalur sambil bercerita
6. Merapikan tile garis yang telah disusun
7. Beristirahat untuk kegiatan 2

5

## PETUNJUK PENGUNAAN MEDIA

### B. Pelaksanaan Kegiatan 2 (Individu)

1. Pendamping menjelaskan cara bermain dengan cara membacakan cerita yang berjudul "Pangeran Henri"
2. Pendamping memperlihatkan Pola Contoh 1.2 kepada anak
3. Pendamping memperlihatkan cara menyusun tile garis
4. Pendamping memperlihatkan anak pemain kedua anak menyusun tile garis sesuai dengan jalan cerita dari "Pangeran Henri"
5. Evaluasi, yaitu anak menjabarkan pion Pangeran Henri di atas tile garis yang telah membentuk jalur sambil bercerita
6. Merapikan tile garis yang telah disusun
7. Beristirahat untuk kegiatan 2

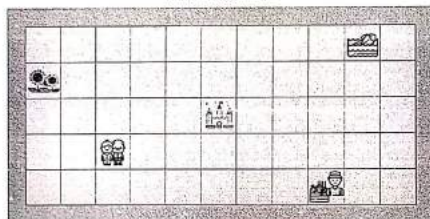
### B. Pelaksanaan Kegiatan 3 (Kerja Sama)

1. Pendamping mempersilakan kedua anak untuk bermain bersama
2. Pendamping memperlihatkan Pola Contoh 1.3 kepada anak
3. Pendamping membantu anak untuk membuat cerita sesuai dengan imajinasinya menggunakan tile gambar yang ada
4. Anak menyusun tile garis secara bersama-sama sambil berdiskusi
5. Pendamping membantu anak dengan cara menertakan tile huruf apabila jalur satu dan jalur lainnya bertabrakan
6. Evaluasi terhadap jalur yang telah dibuat oleh kedua anak

6

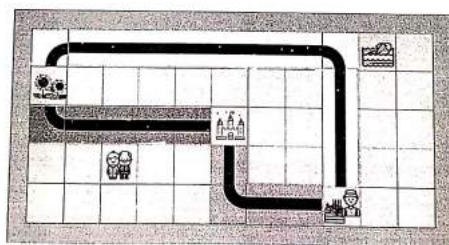
**PETUNJUK  
PENGUNAAN MEDIA**

Petunjuk Penggunaan 1.1



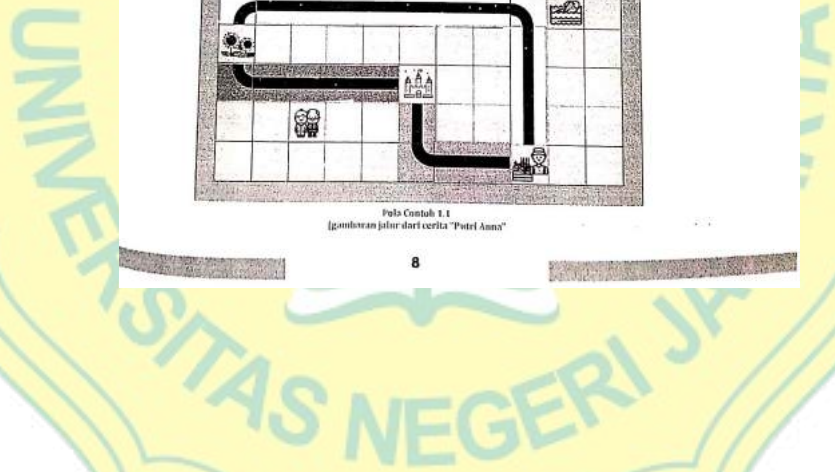
7

**PETUNJUK  
PENGUNAAN MEDIA**



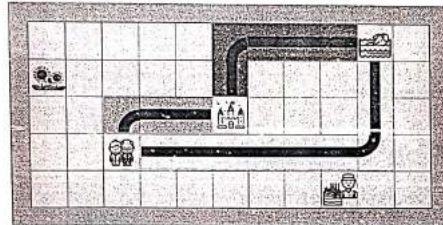
Pola Contoh 1.1  
(gambaran jalur dari cerita "Putri Anna")

8





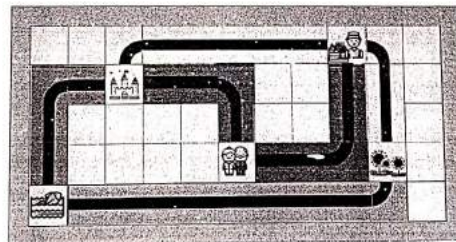
**PETUNJUK  
PENGUNAAN MEDIA**



Peta Contoh 1.2  
[gambaran jalur dari cerita "Pangeran Henri"]

9

**PETUNJUK  
PENGUNAAN MEDIA**



Peta Contoh 1.3  
[gambaran jalur dari cerita bebas sesuai dengan imajinasi anak]

10



BERITA

## PUTRI ANNA

Pada zaman dahulu di Istana yang sangat indah, tinggalah seorang putri yang cantik dan baik hati. Putri tersebut bernama Anna. Putri Anna sangat disayangi oleh keluarga dan masyarakat karena kebajikannya. Putri Anna juga sangat suka berjalan-jalan untuk menikmati suasana alam dan berinteraksi dengan masyarakat.

Di pagi hari yang cerah, Putri Anna sedang bersiap-siap untuk pergi. Putri Anna ingin pergi melihat bunga-bunga matahari disebuah taman yang tidak jauh dari istana.

Setelah melihat bunga matahari, Putri Anna berencana untuk mengunjungi pasar. Putri Anna sangat suka berjalan-jalan di pasar karena dapat bertemu dengan banyak orang. Sesampainya di pasar, Putri Anna membeli beberapa sayuran yang dijual oleh seorang Pak Petani yang sudah tua. Pak petani sangat berterima kasih kepada Putri Anna karena telah membeli sayurannya, karena sejak pagi belum ada yang membeli sayurannya.

Setelah membeli beberapa sayuran di pasar, Putri Anna pun segera kembali ke Istana.



11

BERITA

## PANGERAN HENRI

Keesokan harinya...

Putri Anna memiliki adik bernama Henri, yang sering dipanggil dengan sebutan Pangeran Henri. Sama seperti Putri Anna, Pangeran Henri sangat disayangi oleh keluarga dan masyarakat karena kebajikannya. Pangeran Henri sangat senang menikmati suasana alam.

Di pagi hari yang cerah ini, Pangeran Henri sedang menyiapkan peralatan memancingnya. Ya, Pangeran Henri sedang bersiap-siap untuk memancing di sungai. Sesampainya di sungai, Pangeran Henri pun segera memancing. Pangeran Henri mendapatkan beberapa ikan.

Setelah memancing, Pangeran Henri pun pergi ke rumah kakek dan nenek yang tinggal tidak jauh dari Istana. Sesampainya di rumah kakek dan nenek, Pangeran Henri pun memberikan ikan hasil tangkapannya kepada kakek dan nenek. Kakek serta nenek sangat senang dan berterima kasih kepada Pangeran Henri karena telah memberi mereka ikan.

Setelah berpamitan dengan kakek dan nenek, Pangeran Henri pun kembali ke Istana.



12

UNIVERSITAS NEGERI JAWA

## PENUTUP

Alhamdulillah, demikian buku yang telah kami susun guna memudahkan pengguna dalam mendampingi anak ketika bermain. Diharapkan maksud dan tujuan dari pembuatan media permainan papan misi dapat terserap dengan baik oleh anak.

13

## SUMBER GAMBAR



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>



<https://www.shutterstock.com>

14

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Syifa Anis Wahdiani lahir di Tangerang pada tanggal 30 Maret 1997. Anak keenam dari pasangan Ibu Nunung dan Bapak Ading. Memiliki lima kakak kandung laki-laki. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah TK Islam Baidhaul Ahkam Kota Tangerang lulus tahun 2003 kemudian ke jenjang selanjutnya di SDN Karadenan 01 Kabupaten Bogor dan lulus tahun 2009. Selanjutnya Pendidikan dilanjutkan di MTSN Cibinong Kabupaten Bogor, lulus pada tahun 2012 dan melanjutkan ke SMA Citra Nusa Kabupaten Bogor lulus pada tahun 2015. Pada Tahun yang sama diterima di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.