



# Peningkatan *Rock Painting* terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak di RA Darul Fikri

Silfia Novita Rizki<sup>\*✉</sup>, Usep Kustiawan<sup>\*</sup>, Suryadi<sup>\*</sup>  
<sup>\*</sup>Universitas Negeri Malang

Diterima: 30 7 2020 :: Disetujui: 11 8 2020 :: Publikasi online: 30 9 2020

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui teknik *rock painting* di RA Darul Fikri. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model kolaboratif karena dalam pelaksanaannya terdapat kerjasama antara peneliti dan guru. Guru berperan dalam pelaksana rancangan kegiatan yang telah dirancang peneliti, serta membantu semua persiapan peneliti. Berhasil atau tidaknya suatu siklus berdasar pada tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Siklus I memiliki capaian perkembangan kelas hanya 39%, lalu dilakukan kembali pada siklus II hasil capaian perkembangan kelas 61%, dan mengacu pada kekurangan siklus II dilakukan kembali pada siklus III dengan hasil capaian perkembangan kelas sebesar 87%. Teknik *rock painting* diharapkan digunakan berbagai lembaga untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dan menjadi salah satu solusi dalam peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti dengan detail dan bersiklus yang lebih baik dan tidak keterbatasan waktu yang digunakan. Kemudian bagi peneliti selanjutnya menggunakan lembaga yang berbeda.

**Kata kunci:** *rock painting*, kecerdasan visual spasial, anak usia dini

**Abstract** This study aims to improve spatial visual intelligence through rock painting techniques at RA Darul Fikri. This study uses a classroom action research design (CAR) with a collaborative model because in its implementation there is collaboration between researchers and teachers. The teacher plays a role in implementing the activity design that the researcher has designed, and helps all the preparations for the researcher. The success or failure of a cycle is based on the achievement of predetermined success indicators. Broadly speaking, there are four stages that are passed, namely: 1) planning, 2) implementing the action, 3) observing, and 4) reflection. Cycle I has only 39% class development achievements, then it is carried out again in cycle II with 61% class development results, and refers to the shortcomings of cycle II done again in cycle III with class development achievements of 87%. Rock painting technique is expected to be used by various institutions to improve children's spatial visual intelligence and to be one of the solutions in increasing children's spatial visual intelligence. It is hoped that future researchers can examine in detail and have a better cycle and do not limit the time used. Then for the next researcher using a different institution.

**Keywords:** rock painting, spatial visual intelligence, early childhood

## Pendahuluan (Introduction)

Otak kanan adalah bagian visual-spasial seperti berfikir kreatif, konseptual, imajinatif dan berhubungan dengan seni dikatakan oleh Isbell dan Raines, “*Whereas the right hemisphere is the visual-spatial portion of the brain.*” (Rebecca T. Isbel & Shirley C. Raines, 2013). Kecerdasan visual spasial memiliki fungsi yang baik untuk perkembangan usia dini khususnya pada anak usia dini agar mereka dapat berfikir secara kreatif, konseptual, dan imajinatif.

Pemikiran-pemikiran ini sebagai dasar agar dapat menciptakan sesuatu atau bahkan memperbaiki sesuatu yang sudah ada. Misalnya, anak usia 5-6 tahun dapat menggambar dengan baik, mampu menciptakan bentuk dan sesuatu di hasil karyanya. Hal ini seperti dikatakan oleh Fox dan Schirmacher dalam (Rebecca T. Isbel & Shirley C. Raines, 2013) menyatakan bahwa “*Children in the development stage are more concerned about making their pictures look like something*”.

Anak usia dini sejak lahir memiliki kapasitas otak yang sama sehingga kecerdasan yang dimilikinya pun relatif sama dari anak satu dengan anak lainnya. Kecerdasan yang sesungguhnya adalah kecerdasan yang mampu difungsikan sebagai *problem solver* berbagai masalah kehidupan (Juli et al., 2014). Secara lebih ringkas sebagaimana dikemukakan Armstrong bahwa teori Multiple Intelligences yaitu setiap anak memiliki kapasitas sembilan kecerdasan, kecerdasan-kecerdasan tersebut ada yang sangat berkembang, cukup berkembang, dan kurang berkembang. Meskipun demikian, pada umumnya anak dapat mengembangkan semua kecerdasannya hingga tingkat penguasaan yang memadai (Juli et al., 2014).

Potensi pada kecerdasan dapat dipengaruhi oleh biologis atau identik dengan sebutan genetik. Selain itu, kecerdasan dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti cara berinteraksi, cara hidup, dan tata aturan. Dalam karakteristik kecerdasan jamak menurut Gardner dalam jurnal Agustin menjelaskan bahwa kecerdasan jamak memiliki karakteristik konsep yaitu (1) tidak ada kecerdasan yang lebih baik atau lebih penting dari kecerdasan yang lain; (2) Semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuhkan dan dikembangkan secara optimal; (3) terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Dengan latihan, seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan; (4) semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bekerja sama untuk mewujudkan aktivitas yang dilakukan individu. (5) semua jenis kecerdasan tersebut ditemukan di seluruh/semua lintas kebudayaan di seluruh dunia dan kelompok usia; dan (6) saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pencapaian profesi dan hobi (Agustin, 2018).

Pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat mencoret-coret kertas memungkinkan bahwa anak mampu menuangkan imajinasi mereka di dalam kertas tersebut. Menurut Santi kemampuan visual-spasial anak usia 5-6 tahun adalah anak sudah mampu mendesain, membuat grafik dan mampu merancang bangunan” (Juli et al., 2014). Lebih lanjut, Musfiroh menjelaskan karakteristik visual-spasial anak yaitu anak peka terhadap warna, garis, bentuk, dan ukuran, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk merancang, memiliki kemampuan memadukan warna-warna ketika melukis/menggambar/ mewarnai, dan memiliki kemampuan memahami arah dan bentuk” (Musfiroh, 2014).

Menggambar bagi anak merupakan aktivitas yang menyenangkan sehingga menggambar dapat sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai aspek. Menurut Sumanto menggambar merupakan kegiatan manusia yang bertujuan untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar merupakan proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman, dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu (Winda, 2015). Hal ini menjadikan anak untuk mengungkapkan ide dan gagasannya.

Menggambar adalah salah satu jenis seni rupa yang melibatkan berbagai hal. Sejalan dengan hal tersebut, Sugiyono dkk dalam (Devi Nur'aini Ayuningtyas, 2014) menjelaskan tentang unsur menggambar secara detail seperti: titik, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang. Pada anak usia dini memiliki tahapan perkembangan begitu juga dengan tahapan untuk menggambar. Seperti yang dijelaskan oleh Linderman dalam bukunya (Linderman, 1984) membagi 3 bagian pada usia anak-anak yaitu *preschool-kindergarten* pada usia 3-5 tahun, *primary* pada usia 5-7 tahun dan *intermediate* pada usia 7-9 tahun. Usia kelompok B yaitu 5-6 tahun artinya dalam usia tersebut tergolong *primary* atau *first and second grade* Linderman menyebutkan bukan tahapan namun *performance* atau pertunjukan. Linderman juga menjelaskan tentang macam-macam menggambar 2 dimensi yaitu: lukisan *Surrealism*, lukisan jari, lukisan pasir, dan lukisan batu atau *rock painting* (Linderman, 1984).

*Rock painting* itu sendiri adalah teknik melukis dengan media batu. Batu yang dipakai hanya batu tertentu seperti memiliki ciri-ciri; permukaan halus, memiliki pori-pori kecil dan berukuran sedang. Sementara *rock painting* itu sendiri menurut Rebecca dan Isbel mengatakan bahwa lingkungan luar ruangan dapat membuat anak mengeksplor lingkungannya dan membuatnya senang, ketika anak-anak senang maka ide mereka akan semakin menarik (Rebecca T. Isbel & Shirley C. Raines, 2013). Manfaat yang dapat diperoleh ketika anak melukis utamanya menggunakan teknik *rock painting* oleh Linderman dalam bukunya (Linderman, 1984) seperti: meningkatkan kepekaan terhadap bentuk, mengembangkan daya imajinasi, kreasi, dan kreatifitas, dan menjadi kegiatan untuk seni pada anak. Sementara Moeslichatoen menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh anak ketika melukis utamanya bermain warna dengan menggunakan *rock painting*, sebagai berikut “Imajinasi dan kreativitas anak berkembang, mengembangkan daya cipta atau kreatifitas, dan sebagai kegiatan yang menarik dan menyenangkan (Aisyah, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B di RA Darul Fikri terdiri 23 anak dengan pembagian 13 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Setiap hari anak-anak mengerjakan tugas di lembar tugas atau lembar kerja siswa (LKS), dimana pertama berisi tiga lembar tugas. Kejadiannya berisi tentang menggambar bebas. Anak-anak menggambar sesuai keinginan atau yang disukai. Namun, ada beberapa anak yang belum percaya diri, seperti: anak-anak masih bertanya pada guru, masih melihat-lihat milik teman, bahkan ada juga yang menunggu temannya selesai menggambar. Selanjutnya, hasil karya dikumpulkan kepada guru, ada beberapa anak yang menceritakan hasil karyanya sendiri tanpa adanya perintah.

Hal tersebut terjadi karena kurangnya inovasi terhadap media yang digunakan. Oleh karenanya, peneliti memberikan solusi dalam peningkatan kecerdasan visual-spasial yaitu berinovasi terhadap media yang digunakan seperti mengganti kertas dan crayon sebagai media menggambar. Setiap menghasilkan karya anak diberikan waktu untuk menceritakan gambar yang dihasilkan. Tujuan penelitian ini yaitu bagaimana penerapan teknik *rock painting* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial pada kelompok B di RA Darul Fikri dan apakah penerapan *rock painting* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial pada kelompok B di RA Darul Fikri.

## Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model kolaboratif yang telah dikembangkan oleh Kemmis & MC Taggart dalam Akbar (Akbar, 2009). Berhasil atau tidaknya suatu siklus berdasar pada tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Peneliti bertindak sebagai instrumen, dengan maksud sebagai perencana kegiatan, pelaksana pembelajaran, pengumpul data, penganalisa dan pelapor hasil penelitian.

Kehadiran dan peran peneliti dalam penelitian ini sangat penting. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas kelompok B di RA Darul Fikri. Guru bertugas sebagai guru kelas pada saat peneliti melakukan tindakan pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan pada kelompok B di RA Darul Fikri Dampit Kabupaten Malang. Tepatnya di jalan Sadewo RT 10 RW 13 Polaman Kecamatan Dampit Kabupaten Malang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B dengan jumlah siswa 23 anak dengan jumlah laki-laki berjumlah 13 anak dan perempuan berjumlah 10 anak dalam 1 kelas dengan rata-rata usia 5-6 tahun.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data proses, aktivitas dan hasil pembelajaran. Data proses diperoleh dari aktivitas guru dan siswa selama aktivitas pembelajaran dilakukan dengan cara observasi. Sumber data dari penelitian ini adalah kelompok dan guru kelompok B di RA Darul Fikri Dampit Kabupaten Malang. Guru sebagai sumber data karena semua informasi yang didapat oleh peneliti berasal dari guru. Data tentang kemampuan anak dalam *rock painting* diperoleh dari hasil observasi, sumber datanya adalah siswa kelompok di RA Darul Fikri Dampit Kabupaten Malang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses analisis data dilakukan setelah kegiatan siklus. Analisis data ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh melalui observasi, dan dokumentasi disajikan apa adanya untuk selanjutnya dipilah sesuai dengan rumusan penelitian. Data deskriptif kualitatif berupa data catatan lapangan dan hasil dokumentasi. Analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan cara pengumpulan data, refleksi data, penyajian data, dan pemberian kesimpulan. Data kuantitatif berupa lembar observasi tentang data kemajuan individu atau penilaian hasil kemampuan menggambar anak yang dicapai selama tindakan berupa skor dan presentase. Analisis data kuantitatif yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan menggambar anak melalui kegiatan *rock painting* anak dilakukan dengan mencari presentase capaian perkembangan tiap anak.

### Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Observasi pra tindakan yang dilakukan pada tanggal 5 Juni 2020 di RA Darul Fikri Kabupaten Malang, kegiatan setiap pagi untuk kelompok B dilakukan jam 08.30 WIB setelah kelompok A pulang. Penerapan teknik *rock painting* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak sangat rendah. Dikarenakan dari 23 anak, yang dapat menyelesaikan keberhasilan hanya ada 4 anak, sedangkan 19 anak lainnya belum bisa menyelesaikan dan belum dikatakan tuntas.

Data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran di dalam kelas dilakukan secara berkelompok. Guru menggunakan LKS dan papan tulis sehingga anak merasa kurang berminat karena kurang variatifnya guru terhadap pembelajaran yang dilakukan. Hampir setiap hari anak melakukan kegiatan mengerjakan LKS dan mewarnainya dengan crayon sehingga anak merasa kurang variatif akan media yang digunakan. Kesulitan yang dihadapi anak dengan model pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar di dalam kelas kurang variatif sehingga membuat anak belum tertarik terhadap kegiatan yang diberikan guru. Terbukti bahwa ketika peneliti melakukan observasi pembelajaran seni dengan teknik *rock painting* belum berjalan dengan baik cenderung anak merasa tidak biasa dan anak merasa kesulitan bahkan sebagian anak didik ramai dan mengobrol dengan temannya. Kemudian jika diminta untuk menceritakan hasil karya yang dibuatnya di depan kelas anak belum ada yang maju dan bercerita.

Pada hasil observasi yang telah dilakukan pada kegiatan pra tindakan dapat disimpulkan dan dapat diperoleh data bahwa kecerdasan visual spasial anak masih rendah dan belum muncul. Terdapat beberapa kelemahan yang ada pada kegiatan pembelajaran terlihat bahwa ketertarikan, keorsnilan dalam mengeluarkan ide-ide, memvariasi goresan, kepekaan terhadap tekstur permukaan, dan komposisi warna masih kurang. Pada saat awal guru mengenalkan bahan *rock painting* anak masih belum ingin tau apa yang dibawa guru. Dalam melukis anak juga masih kebingungan ingin melukis apa, sehingga mereka berusaha menjiplak ide temannya. Beberapa anak masih berebut batu karena guru mencoba membentuk anak menjadi tiga kelompok, tujuannya melatih anak untuk saling berbagi.

Beberapa hal yang direncanakan untuk diperbaiki pada siklus I antara lain: a) menyediakan batu yang besar untuk media, b) menyediakan beragam bebatuan, c) memberikan contoh-contoh yang sudah jadi untuk memancing ide dan imajinasi anak sehingga tidak menjiplak hasil karya temannya, d) mengajak anak untuk lebih konsentrasi agar dapat mengeluarkan imajinasi dan ide-ide sehingga akan mendapat hasil yang maksimal.

Pada siklus I yang dilakukan peneliti, anak menunjukkan rasa gembira dan antusias dalam kegiatan *rock painting*. Semua anak merasa senang untuk mengikuti kegiatan terbukti saat anak di lihatkan banyak batu, anak banyak menggali informasi seperti bertanya, menyentuh, bahkan bereksperimen contohnya batu di pukulkan ke lantai. Adapun kekurangan dalam pertemuan pertama adalah beberapa anak masih kebingungan dalam mengaplikasikan cat warna pada permukaan batu, anak masih bertanya pada guru dan masih melihat temannya kelas tentang objek yang digambar, beberapa anak masih tampak malu-malu dan belum berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas, dan dari segi guru kelas belum memberikan contoh bagaimana

caranya melukis hanya memberikan contoh hasil lukisannya. Maka, guru memberikan dorongan dan motivasi agar anak mau berkerasi sendiri dan berani untuk tampil di depan teman-temannya. Pada siklus I terdapat 9 anak berkembang sangat baik dalam kegiatan melukis dengan teknik *rock painting* sedangkan 14 anak lainnya dinyatakan belum berkembang secara maksimal karena kurang percaya diri. Pada siklus I capaian perkembangan kelas hanya 39%. Hasil pengamatan pada teknik *rock painting* anak pada siklus I masih belum tercapai.

Pada siklus II yang dilakukan peneliti, dalam pemilihan bebatuan anak sudah teliti dalam memilih bebatuan yang baik dan cocok digunakan untuk melukis dibanding pertemuan sebelumnya, kemampuan dalam menggambar bentuk dasar seperti; persegi panjang, sudah baik hanya beberapa anak masih kesulitan dan meminta bantuan guru, sebagian anak sudah mampu dan berani menceritakan hasil karya yang dibuat, dan di segi guru sudah berusaha untuk tidak begitu membantu dalam karya anak, jadi anak dapat berkreasi sendiri dan bereksplor sendiri. Maka, guru memberikan dorongan dan motivasi lebih lagi agar anak mau berkerasi sendiri dan berani untuk tampil di depan teman-temannya. Pada siklus II terdapat 14 anak berkembang sangat baik dalam kegiatan melukis dengan teknik *rock painting* sedangkan 9 anak lainnya dinyatakan belum berkembang secara maksimal karena kurang percaya diri. Pada siklus II capaian perkembangan kelas hanya 61%. Hasil pengamatan pada teknik *rock painting* anak pada siklus II masih belum tercapai.

Pada siklus III yang dilakukan peneliti, Anak merasa senang dan antusias terbukti saat ditanya guru kelas tentang siapa yang ingin menggambar di batu hampir seluruhnya mengacungkan tangan dengan semangat, batu, cat warna dan air pengganti tidak menjadi rebutan lagi anak-anak sudah dapat mengantri dan bekerja sama dalam sebuah kelompok, Anak-anak sudah dapat menggambar dengan banyak hal tanpa menjiplak contoh dan bertanya pada guru, anak sudah berani maju semua meskipun sebagian masih tampak malu-malu namun semua sudah mampu bercerita, dan dari segi guru sudah mencontohkan bagaimana cara melukis di batu, bebatuan mana yang cocok digunakan, dan memberikan banyak contoh di depan kelas. Pada siklus III terdapat 20 anak berkembang sangat baik dalam kegiatan melukis dengan teknik *rock painting* sedangkan 3 anak lainnya dinyatakan belum berkembang secara maksimal karena kurang percaya diri. Pada siklus III capaian perkembangan kelas 87%. Hasil pengamatan pada teknik *rock painting* anak pada siklus III mengalami sebuah peningkatan sangat baik dari pertemuan ketiga siklus III dalam kegiatan *rock painting* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial. Ketercapaian hasil telah mencapai 87% maka penelitian ini dapat dikatakan telah meningkat dan berhasil.

Tabel 1. Presentase Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Teknik *Rock Painting* Pra siklus dengan Siklus I

Pertemuan	Capaian Perkembangan Kelas
Pra Siklus	17%
Siklus I	39%
Peningkatan	22%

Tabel 2. Presentase Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Teknik *Rock Painting* Siklus I dengan Siklus II

Pertemuan	Capaian Perkembangan Kelas
Siklus I	39%
Siklus II	64%
Peningkatan	25%

Tabel 3. Presentase Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Teknik *Rock Painting* Siklus II dengan Siklus III

Pertemuan	Capaian Perkembangan Kelas
Siklus II	64%
Siklus III	87%
Peningkatan	23%

### Pembahasan (Discussion)

Kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial sebagai upaya untuk merangsang kepekaan terhadap visual seperti berfikir, mengubah, dan menciptakan apa yang dilihat secara visual. Dalam konsep *multiple intelegence* semua kecerdasan penting salah satu kecerdasan yaitu kecerdasan visual spasial. Aspek penting dari kecerdasan visual spasial pada anak agar anak dapat mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi mereka supaya anak dapat menyampaikan ide, gagasan, maupun konsepnya melalui sebuah gambar. Menurut amstrong pada bukunya, kecerdasan visual spasial adalah jenis kecerdasan mencakup berfikir dalam gambar, serta kemampuan untuk menyerap, mengubah, dan menciptakan kembali berbagai macam aspek dunia visual spasial (Armstrong, 2002). Sederhananya, kecerdasan ini dimiliki oleh ilustrator, arsitek, fotografer, artist, dan lainnya.

Kegiatan dalam upaya mengembangkan kecerdasan visual spasial anak salah satunya adalah *rock painting*. *Rock painting* adalah kegiatan melukis pada media permukaan batu yang memiliki tekstur dan bentuk tertentu. Menurut Linderman dalam bukunya "Saat pergi ke taman, sungai, dan gunung ambilah sebuah batu dengan berbagai ukuran, bentuk, tekstur, dan warna. Sangat menyenangkan jika dapat melukis sesuai dengan bentuk yang kamu rasakan" (Linderman, 1984). *Rock painting* dapat memancing kreativitas dan imajinasi anak untuk dituangkan dalam sebuah karya. Setiap anak bisa jadi melihat gambar batu dari bentuk, warna, dan ukuran batu berbeda-beda. Dalam hal ini, sangat menstimulus kecerdasan visual spasial anak karena kegiatan *rock painting* memacu anak agar dapat menuangkan idenya dalam sebuah batu.

*Rock painting* merupakan salah satu teknik melukis di media permukaan batu. Dalam kegiatan ini, anak dapat menstimulus kemampuan motorik halus, mengasah keterampilan menggambar, dan mengembangkan aspek seni itu sendiri. Teknik *rock painting* sangat mudah diaplikasikan dalam kegiatan karena bahan yang terdapat pada alam dan juga semua jenis batu dapat digunakan. Seperti pernyataan oleh Wellford dalam bukunya "Batu adalah bahan alami untuk seni meskipun memiliki ukuran dan bentuk yang berbeda-beda" (Wellford, 2002). Meskipun tidak semua batu dapat digunakan dengan baik untuk melukis seperti batu yang permukaannya kasar, berpori besar, dan licin untuk itu biasanya kegiatan *rock painting* membuat anak lebih teliti karena mencari bebatuan yang cocok untuk kegiatan tersebut seperti yang dijelaskan oleh Wellford dalam bukunya "Tidak semua batu bagus untuk dilukis seperti batu yang memiliki permukaan kasar, berpori besar, dan batu yang licin seperti sabun" (Wellford, 2002). Maka, dalam kegiatan *rock painting* sebaiknya anak melakukan pemilihan terhadap batu terlebih dahulu.

Penerapan teknik *rock painting* sangat tepat dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial karena sesuai dengan pendapat Linderman anak dapat menuangkan imajinasi dan ide mereka ke dalam lukisan dengan batu yang mereka imajinasikan bentuknya semisal salah satu berbentuk oval di penglihatan salah satu anak batu tersebut seperti ikan maka anak dapat melukis batu tersebut berbentuk ikan sesuai dengan idenya. Dalam kegiatan ini, selain mengembangkan kecerdasan visual spasial dan aspek seni juga dapat melatih motorik halus dan meningkatkan rasa percaya diri akan hasil karyanya. Kegiatan *rock painting* diterapkan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak karena aktivitas yang menyenangkan bagi anak adalah menciptakan hasil karya dan dapat dikatakan bahwa salah satunya dengan kegiatan melukis. Anak-anak menyukai kegiatan visual seperti film, gambar, video, foto, dan demonstrasi yang menggunakan media peraga. Anak-anak juga sangat menyukai aktivitas yang berkaitan

dengan seni dan kerajinan seperti aktivitas menggambar, mengecat, mengukur, dan menghasilkan karya melalui aktivitas seni.

Pada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial cenderung kreatif dan memiliki kemampuan untuk membayangkan sesuatu dengan detail lalu dapat menciptakan ide secara visual dan spasial dalam bentuk yang terlihat seperti gambar, lukisan, hasil karya, maupun dalam video. Seperti yang dikatakan oleh Armstrong di dalam buku Musfiroh yaitu “Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial terkesan kreatif. Memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk yang terlihat” (Musfiroh, 2014). Dalam kecerdasan visual spasial pada anak memiliki kemampuan melihat warna dan juga mampu memadukan warna-warna tersebut dapat dilihat dari hasil karyanya yaitu saat mewarnai, mendekorasi, dan melukis. Anak yang memiliki kecerdasan visual dan spasial memiliki kesenangan untuk mencoret-coret, menggambar, berimajinasi dan membuat sederhana biasanya anak-anak dalam kecerdasan visual menyukai kegiatan seperti kegiatan menggunakan plastisin, clay, balok, dough, dan lainnya. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial juga mudah membaca denah, peta, dan arah dalam kegiatannya anak suka bermain *maze* dan *puzzle*. Serta anak yang memiliki kecerdasan visual spasial dapat menciptakan bentuk bahkan bentuk yang sederhana sampai rumit tergantung kepada pengalamannya dalam kegiatan untuk menstimulusnya seperti kegiatan *rock painting* karena anak dapat membayangkan dan mengeluarkan ide mereka sendiri serta menuangkannya dalam sebuah karya.

Langkah-langkah dalam penerapan kegiatan *rock painting* yang dilakukan pada siklus I, siklus II, dan siklus III sebagai berikut: 1) Menentukan tema dan subtema; 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RPPH) dan scenario pembelajaran; 3) Menyiapkan alat/media yang akan digunakan; 4) Menyusun dan membuat *instrument* penilaian; 5) Menjelaskan aturan saat melakukan kegiatan *rock painting*; 6) Memberikan contoh kepada anak bagaimana melakukan *rock painting* dengan benar; 7) Memberikan apersepsi terlebih dahulu untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan tentang negara seperti tentang bebatuan yang terdapat di indonesia, bentuk dan warna bendera indonesia, dan multikulturalnya indonesia; 8) Memberikan reward saat anak berani bercerita tentang hasil karyanya di depan teman-temannya.

Kegiatan *rock painting* menjadi salah satu aktivitas yang menarik bagi anak kelompok B RA Darul Fikri. Kegiatan *rock painting* itu sendiri adalah kegiatan melukis di permukaan batu. Kegiatan *rock painting* dapat dilakukan dimanapun di dalam kelas maupun di luar ruangan seperti di halaman, taman, sungai, bahkan gunung. Sehingga anak dapat mengenal lingkungan sekaligus berkreasi dengan kegiatan *rock painting* jadi tidak membuat anak bosan. Kegiatan *rock painting* sangat menyenangkan terbukti saat di aplikasikan dalam kegiatan langsung anak antusias dan berkerasi dengan bebatuan sehingga anak tidak merasa kejenuhan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada siklus I yang dilakukan peneliti, anak menunjukkan rasa gembira dan antusias dalam kegiatan *rock painting*. Semua anak merasa senang untuk mengikuti kegiatan terbukti saat anak di lihatkan banyak batu, anak banyak menggali informasi seperti bertanya, menyentuh, bahkan bereksperimen contohnya batu di pukulkan ke lantai. Adapun kekurangan dalam pertemuan pertama adalah beberapa anak masih kebingungan dalam mengaplikasikan cat warna pada permukaan batu, anak masih bertanya pada guru dan masih melihat temannya kelas tentang objek yang digambar, beberapa anak masih tampak malu-malu dan belum berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas, dan dari segi guru kelas belum memberikan contoh bagaimana caranya melukis hanya memberikan contoh hasil lukisannya. Maka, guru memberikan dorongan dan motivasi agar anak mau berkerasi sendiri dan berani untuk tampil di depan teman-temannya.

Pada siklus II yang dilakukan peneliti, dalam pemilihan bebatuan anak sudah teliti dalam memilih bebatuan yang baik dan cocok digunakan untuk melukis dibanding pertemuan sebelumnya, kemampuan dalam menggambar bentuk dasar seperti; persegi panjang, sudah baik hanya beberapa anak masih kesulitan dan meminta bantuan guru, sebagian anak sudah mampu dan berani menceritakan hasil karya yang dibuat, dan di segi guru sudah berusaha untuk tidak

begitu membantu dalam karya anak, jadi anak dapat berkreasi sendiri dan bereksplor sendiri. Maka, guru memberikan dorongan dan motivasi lebih lagi agar anak mau berkerasi sendiri dan berani untuk tampil di depan teman-temannya.

Pada siklus III yang dilakukan peneliti, Anak merasa senang dan antusias terbukti saat ditanya guru kelas tentang siapa yang ingin menggambar di batu hampir seluruhnya mengacungkan tangan dengan semangat, batu, cat warna dan air pengganti tidak menjadi rebutan lagi anak-anak sudah dapat mengantri dan bekerja sama dalam sebuah kelompok, Anak-anak sudah dapat menggambar dengan banyak hal tanpa menjiplak contoh dan bertanya pada guru, anak sudah berani maju semua meskipun sebagian masih tampak malu-malu namun semua sudah mampu bercerita, dan dari segi guru sudah mencontohkan bagaimana cara melukis di batu, bebatuan mana yang cocok digunakan, dan memberikan banyak contoh di depan kelas.

Dapat disimpulkan dari ketiga siklus bahwa kegiatan *rock painting* sangat tepat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, anak lebih peka terhadap bentuk suatu benda, anak dapat lebih baik lagi dalam menggambar garis dan bentuk dengan jelas, selain itu anak dapat percaya diri akan hasil karya yang dibuatnya. Kegiatan *rock painting* selain dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak juga dapat meningkatkan aspek seni anak khususnya dalam menggambar.

Menggambar tidak hanya menghasilkan karya namun juga mengungkap ide dan gagasannya menurut Pamadhi dalam bukunya “Kesenian difungsikan oleh anak sebagai media ungkapan perasaan, ide, gagasan dan pikiran anak karyanya sebagai alat bermain imajinasi, mengutarakan ide dan juga sebagai media komunikasi” (Pamadhi, 2014). Maka kegiatan *rock painting* cocok untuk mengeluarkan ide dan gagasan anak dalam menghasilkan karya tersebut. Berkaitan dalam kegiatan seni untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak, dalam keseharian anak menyukai kegiatan menggambar meskipun pada awalnya hanya mencoret, anak dapat menceritakan hasil karyanya, saat melihat bentuk sesuatu anak dapat membayangkan berbagai bentuk apa yang dilihat, lebih mudah belajar menggunakan gambar daripada teks, dan juga anak dengan kecerdasan visual spasial pandai dalam menggambar dan membangun konstruksi tiga dimensi.

Kegiatan *rock painting* mempunyai peran besar terhadap kecerdasan visual spasial anak karena dapat menuangkan ide dan gagasan anak dalam sebuah karya. Dalam kegiatan *rock painting* bentuk bebatuan yang bermacam-macam dapat membuat anak berkreasi terhadap bentuknya seperti dapat membentuk batu sebuah rumah, mobil, bahkan makanan. Sejalan dengan hal tersebut Linderman dalam bukunya mengatakan “Semua batu memiliki bentuk yang berbeda-beda dan dapat dikatakan apa yang orang lain melihat tidak sama apa yang dilihat” (Linderman, 1984). Maka kegiatan *rock painting* memiliki tujuan agar 1) meningkatkan kepekaan terhadap bentuk, 2) mengembangkan daya imajinasi, kreasi, dan kreatifitas, 3) menjadi kegiatan untuk seni pada anak.

Berdasarkan paparan data dapat diketahui bahwa penerapan teknik *rock painting* dapat meningkatkan kecerdasan visual anak pada anak kelompok B di RA Darul Fikri. Melalui kegiatan tersebut anak dapat menuangkan ide dan gagasan dengan menggambar apa yang dia idekan pada bebatuan tersebut, selain itu anak dapat lebih peka terhadap bentuk suatu benda, dalam kegiatan *rock painting* anak lebih percaya diri akan hasil karyanya. Maka, penerapan teknik *rock painting* ini mengalami peningkatan secara bertahap setiap siklusnya, dari mulai siklus I, siklus II, dan siklus III.

Siklus I memiliki capaian perkembangan kelas hanya 39%, lalu dilakukan kembali pada siklus II hasil capaian perkembangan kelas 61%, dan mengacu pada kekurangan siklus II dilakukan kembali pada siklus III dengan hasil capaian perkembangan kelas sebesar 87% sehingga jika diambil rata-rata dari ketiga siklus tersebut terjadi peningkatan sebesar 24% . Untuk itu, adanya perkembangan kecerdasan visual spasial anak dengan teknik *rock painting* pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Darul Fikri Kabupaten Malang. Peneliti menyudahi penelitiannya pada siklus III, karena sudah memenuhi capaian perkembangan anak. Pada siklus III mengalami peningkatan yang baik karena pada pertemuan ketiga anak lebih aktif dan



mandiri, dan gurupun lebih memotivasi anak, memberikan contoh dengan detail, sekaligus guru membiarkan anak melakukannya dengan mandiri.

### **Simpulan dan Saran (Conclusion and Recommendation)**

Penerapan teknik *rock painting* menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak karena kegiatan *rock painting* membuat anak dapat menuangkan ide dan imajinasi mereka terhadap bentuk batu yang dilihatnya. Selain itu, kegiatan *rock painting* mudah diterapkan karena bahan utamanya sangat dekat dengan lingkungan dan juga kegiatan *rock painting* dapat dilakukan dimana saja di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Berdasarkan keterbatasan hasil penelitian memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan untuk kemajuan mendatang seperti sebagai berikut: bagi RA Darul Fikri Dampit Kabupaten Malang agar mengoptimalkan aspek kecerdasan visual spasial terhadap siswa melalui teknik *rock painting* yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan, teknik *rock painting* diharapkan digunakan berbagai lembaga untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dan menjadi salah satu solusi dalam peningkatan kecerdasan visual spasial anak, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti dengan detail dan bersiklus yang lebih baik dan tidak keterbatasan waktu yang digunakan, dan diharapkan bagi peneliti selanjutnya menggunakan lembaga lain.

### **Daftar Rujukan (References)**

- Agustin, M. (2018). Mengenal dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Sejak Dini Sebagai Tonggak Awal Melahirkan Generasi Emas. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10390>
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Akbar, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cipta Media Aksara.
- Armstrong, T. (2002). *Kind Of Smart (Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Mutiple Intelligence)* (kedua). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Devi Nur'aini Ayuningtyas. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Menggambar dengan Teknik Spuit pada Anak Kelompok B di TK Negeri 3 Pakem Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Juli, S. P., Saparahayuningsih, S., & Suprapti, A. (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dengan Metode Bermain Buildin G-Block pada Kelompok B6 di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu*. Universitas Bengkulu.
- Linderman, E. W. . L. M. M. (1984). *Arts and Crafts for the Classroom* (2nd ed.). Macmillan Publishing .
- Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Kecerdasan Majemuk. *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Inteleences)*, 60, 1–60.
- Pamadhi, H. (2014). *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*. 1–56.
- Rebecca T. Isbel, & Shirley C. Raines. (2013). *Creativity and the Arts with Young Children* (3rd ed.). Wadsworth Cengage Learning. <https://www.amazon.com/Creativity-Young-Children-Rebecca-Isbell/dp/1111838070>
- Wellford, L. (2002). *Painting On Rock For Kids* (Maggie Moschel (ed.)). North Light Books.
- Winda, T. (2015). *Kemampuan Menggambar Bebas Sebelum Pembelajaran pada Anak TK Kelompok A Dan B TK Al 'Idad An-Nuur*. Universitas Negeri Yogyakarta.

