

KONSEP DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN VISUAL-SPASIAL MENURUT HOWARD GARDNER

Ujang Khiyarusoleh, M.Pd

Dosen Jurusan PGSD Universitas Peradaban

Email: ujang606bk@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya pemahaman terhadap kecerdasan visual-spasial menurut howard gardner. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana konsep desain pembelajaran berbasis kecerdasan visual-spasial menurut howard gardner. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan pendekatan yang digunakan adalah *library research*.

Hasil menunjukkan bahwa sebenarnya siswa yang berkecerdasan visual-spasial memiliki potensi besar untuk sukses dalam pekerjaan sebagai seorang desainer, pelaut, pilot, pemahat, pelukis, pemburu, pramuka, pemandu, dekorator interior, arsitek, seniman, atau penemu. Amstrong (2013:66) menyebutkan beberapa materi kunci yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial yaitu kegiatan mengapresiasi seni visual, peralatan kontruksi 3-D, bagan, grafik, diagram, dan peta yang berwarna-warni, kegiatan perenungan atau refleksi, aplikasi menggambar dan melukis dengan komputer, cerita atau dongeng yang imajinatif, peta-peta pikiran (*mind map*) dan aktivitas-aktivitas kesadaran visual lainnya.

Kata Kunci: konsep, *Desain, Pembelajaran, Kecerdasan Visual*

PENDAHULUAN

Di dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan nasional pada hakikatnya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jika kita cermati isi undang-undang tersebut, sangat jelas disebutkan bahwa fungsi pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang utuh dan unggul. Pendidikan disini juga mencakup pembelajaran tentang karakter, kepribadian, dan moral, disamping penguasaan materi pelajaran. Padahal, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa bersekolah hanya untuk mencari nilai yang tinggi untuk bisa lulus.

Sebuah kelas adalah sebuah dunia yang penuh warna. Di dalam kelas, kita akan mempelajari banyak hal yang berkenaan dengan kepribadian manusia. Dari sekian banyak manusia (siswa) yang berada didalam kelas, kita akan mendapati betapa mereka itu sangat beragam, baik dari segi karakter, emosi, intelektual, perilaku, serta kecenderungan dan kebiasaan. (Rusydie, 2011: 77)

Setiap individu memiliki 8 kecerdasan namun diantara 8 kecerdasan tersebut ada kecerdasan yang menonjol dan ada kecerdasan yang kurang. Armstrong (2013: 6-7) ada delapan jenis kecerdasan yaitu: (1) Kecerdasan Linguistik, (2) Kecerdasan Logis-matematis, (3) Kecerdasan Visual-spasial, (4) Kecerdasan Kinestetik-tubuh, (5) Kecerdasan Musikal, (6) Kecerdasan Interpersonal (kemampuan untuk membedakan berbagai jenis isyarat interpersonal dan meresponnya), (7) Kecerdasan Interpersonal (kemampuan untuk memahami diri sendiri), (8) Kecerdasan Natural

Kecerdasan visual-spasial adalah salah satu kecerdasayan yang di miliki siswa, Armstrong (2013: 7) Spasial, kemampuan untuk memahami dunia visual-spasial secara akurat (misalnya sebagai pemburu, pramuka, atau pemandu) dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut (misalnya sebagai doktor interior,

arsitek, seniman, atau penemu), kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur ini

Secara umum tidak semua orang memahami tentang kecerdasan visual-spasial, apalagi sampai mampu menjelaskan tentang bagaimana desain pembelajaran berbasis kecerdasan visual-spasial menurut Howard Gardner. Berdasarkan pada uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian kualitatif yang berhubungan dengan *konsep desain pembelajaran berbasis kecerdasan visual-spasial menurut Howard Gardner*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap variabel atau merancang sesuatu yang diharapkan terjadi pada variabel, namun penelitian ini menggambarkan variabel secara apa adanya (Sukmadinata, 2012:74). Penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini merupakan penelitian yang menggambarkan tentang konsep pembelajaran yang dikembangkan melalui *multiple intelligences*. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan atau studi pustaka (*library research*). Karena peneliti memanfaatkan sumber pustaka bukan hanya untuk menyiapkan kerangka penelitian (*research design*) dan proposal guna memperoleh informasi penelitian sejenis, memperdalam kajian teoretis, atau mempertajam metodologi saja melainkan penelitian ini memanfaatkan sumber pustaka untuk memperoleh data atau jawaban penelitiannya (Zed, 2008:1-2).

HASIL PENELITIAN

A. Definisi Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan siswa dalam mengimajinasikan sebuah bentuk tiga dimensi dengan detail warna, garis, bentuk, wujud, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada antara unsur ini (Siswoyo, dkk. 2007:120-121). Sehingga siswa mampu menciptakan suatu bentuk nyata di dalam bayangannya dan menggunakannya untuk memecahkan berbagai masalah yang berhubungan dengan kemampuan ini. Kecerdasan

visual-spasial merupakan kemampuan siswa berfikir dalam citra dan gambar (DePorter, 2010:138).

Gichara (2010:29) menjelaskan bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan menggambarkan bentuk, ruang, warna, dan garis dalam pikiran atau imajinasinya dan menuangkannya secara visual di atas kertas atau ruang tertentu. Armstrong (2013:7) mengartikan kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan untuk memahami ruang secara tepat dan akurat yang melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan kaitan-kaitan diantara unsur-unsur ini sehingga mampu memvisualisasikan ide-ide untuk melakukan perubahan-perubahan terhadap ruang tersebut.

Campbell (2006:2) berpendapat bahwa kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk merasakan bayangan internal maupun eksternal secara lebih nyata, sehingga ia dapat melukiskan kembali, merubah atau memodifikasi bayangan, mengendalikan diri sendiri dan objek melalui ruangan, serta menghasilkan atau mengurai informasi dari sebuah grafik. Makna kecerdasan visual-spasial adalah jenis kecerdasan yang berkaitan dengan gambar dan ruang, sehingga dalam menyampaikan informasi kepada orang lain pun menggunakan gambar, peta konsep, jaringan tema, film, maupun slide yang mengandung makna (Mulyana, 2010:170).

Penulis menyimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan atau potensi seseorang untuk memahami ruang secara detail baik dari segi warna, garis, bentuk, ruang, dan kaitan-kaitan diantara unsur-unsur ini dan menggunakan imajinasinya untuk membuat bentuk baru.

B. Sifat-sifat Anak Berkecerdasan Visual-Spasial

Siswa yang memiliki potensi kecerdasan visual-spasial biasanya menyukai permainan mencari jejak, mampu menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya lalu memvisualisasikannya dalam bentuk nyata seperti gambar atau patung (Siswoyo,dkk., 2007:120). Mulyana (2010:172) menjelaskan ciri-ciri atau sifat yang menonjol pada anak berkecerdasan visual-spasial sebagai berikut:

1. Menyukai gambar bidang, bangun, peta, grafik, diagram.

2. Senang melukis dan memahat.
3. Senang menikmati pemandangan alam untuk mencari inspirasi.
4. Senang memvisualisasikan imajinasinya menjadi sebuah bentuk baru.
5. Dapat mengakomodasikan alat indranya dengan baik.
6. Mempunyai insting yang sangat tajam.
7. Lebih senang membaca sesuatu dari gambar atau peta daripada dari tulisan.

Armstrong (2013:37) juga mengungkapkan beberapa ciri-ciri seorang anak yang berkecerdasan visual-spasial:

1. Dapat membuat gambar visual yang jelas dan baik.
2. Suka melamun dan berimajinasi.
3. Menyukai strategi pembelajaran yang menggunakan slide atau presentasi-presentation visual lainnya.
4. Mampu menggambar dengan baik.
5. Menyukai kegiatan membaca peta, grafik, dan diagram serta merasa kegiatan tersebut lebih mudah dan lebih menyenangkan daripada membaca teks.
6. Suka mengerjakan teka-teki, labirin, atau kegiatan-kegiatan visual yang mirip.
7. Mampu menghafal gambar-gambar seperti foto-foto pahlawan dengan baik.
8. Banyak terdapat coretan pada buku tulis atau buku tugasnya.

C. Desain Pembelajaran untuk Anak Berkecerdasan Visual-Spasial

Orang yang berkecerdasan visual-spasial memiliki potensi besar untuk sukses dalam pekerjaan sebagai seorang desainer, pelaut, pilot, pemahat, pelukis, pemburu, pramuka, pemandu, dekorator interior, arsitek, seniman, atau penemu. Armstrong (2013:66) menyebutkan beberapa materi kunci yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial yaitu kegiatan mengapresiasi seni visual, peralatan konstruksi 3-D, bagan, grafik, diagram, dan peta yang berwarna-warni, kegiatan perenungan atau refleksi, aplikasi menggambar dan melukis dengan komputer, cerita atau dongeng yang imajinatif, peta-peta pikiran (*mind map*) dan aktivitas-aktivitas kesadaran visual lainnya. Selain menerapkan materi kunci, guru juga harus

melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial.

Gunawan (2007:248) menyebutkan beberapa cara untuk melatih dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial di dalam ruang kelas sebagai berikut:

1. Gunakan poster atau *mind map* sebagai sumber belajar.
2. Ajarkan cara membuat *mind map*, poster, grafik untuk membekali kemampuan siswa dalam mencatat materi.
3. Ganti poster atau *mind map* tersebut secara rutin sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan.
4. Gunakan alat peraga yang konkret.
5. Berilah tugas untuk membuat poster atau *mind map*

Campbell (2006:110-111) juga menjelaskan beberapa desain pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial sebagai berikut:

1. Membangun lingkungan belajar yang berbasis visual dengan cara menempel gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran di dinding kelas.
2. Mengajari siswa bagaimana cara memetakan pikiran dan membuat sebuah peta konsep (*mind mapping*) untuk merangkum semua materi ajar yang telah disampaikan.
3. Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan grafik, bagan, maupun gambar-gambar.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan imajinasinya tentang sebuah informasi dan memvisualisasikannya dalam bentuk nyata misalnya grafik, gambar, *mind map*, dan lain sebagainya.
5. Memberi tugas-tugas yang mampu meningkatkan kecakapan visualnya seperti membuat lukisan, tugas fotografi, atau mendesain sebuah bentuk tiga dimensi.
6. Memberi kesempatan pada siswa untuk memodifikasi atau mendesain ulang ruang kelas agar lebih nyaman untuk belajar.
7. Menggunakan spidol atau alat tulis yang berwarna-warni untuk menulis materi.
8. Memajang karya siswa yang berupa foto maupun gambar di majalah dinding kelas.

9. Sering mengajak siswa untuk melakukan komunikasi non verbal.
10. Memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial.

PENUTUP

Amstrong (2013:66) menyebutkan beberapa materi kunci yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial yaitu kegiatan mengapresiasi seni visual, peralatan kontruksi 3-D, bagan, grafik, diagram, dan peta yang berwarna-warni, kegiatan perenungan atau refleksi, aplikasi menggambar dan melukis dengan komputer, cerita atau dongeng yang imajinatif, peta-peta pikiran (*mind map*) dan aktivitas-aktivitas kesadaran visual lainnya. Campbell (2006:110-111) juga menjelaskan beberapa desain pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial sebagai berikut:

1. Membangun lingkungan belajar yang berbasis visual dengan cara menempel gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran di dinding kelas.
2. Mengajari siswa bagaimana cara memetakan pikiran dan membuat sebuah peta konsep (*mind mapping*) untuk merangkum semua materi ajar yang telah disampaikan.
3. Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan grafik, bagan, maupun gambar-gambar.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan imajinasinya tentang sebuah informasi dan memvisualisasikannya dalam bentuk nyata misalnya grafik, gambar, *mind map*, dan lain sebagainya.
5. Memberi tugas-tugas yang mampu meningkatkan kecakapan visualnya seperti membuat lukisan, tugas fotografi, atau mendesain sebuah bentuk tiga dimensi.
6. Memberi kesempatan pada siswa untuk memodifikasi atau mendesain ulang ruang kelas agar lebih nyaman untuk belajar.
7. Menggunakan spidol atau alat tulis yang berwarna-warni untuk menulis materi.
8. Memajang karya siswa yang berupa foto maupun gambar di majalah dinding kelas.

9. Sering mengajak siswa untuk melakukan komunikasi non verbal.
10. Memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multipel di dalam Kelas*. Penerjemah: Dyah Widya Prabaningrum. Jakarta: Indeks
- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 2006. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Intuisi Press
- DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Penerjemah: Ary Nilandari. Bandung: Kaifa
- Gichara, Jenny. 2010. *Aku Bisa Menjadi yang Kumau*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Gunawan, Adi. W. 2007. *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Mulyana. 2010. *Rahasia Menjadi Guru Hebat: Memotivasi Diri Menjadi Guru Luar Biasa*. Jakarta: Grasindo
- Rusydie, Salman. 2011. *Prinsi-prinsip Manajemen Kela*. Jogjakarta : DIVA Press (Anggota IKAPI)
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Siswoyo, Dwi. Dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

