

MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL MELALUI KEGIATAN BERMAIN MAZE

Dini Putriana¹, Masganti Sit², Muhammad Basri³

PIAUD, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v6i1.10013

Abstract

The purpose of this study was to improve visual-spatial intelligence by playing maze. This research is a classroom action research conducted with several cycles to see the changes. Data collection in this study used observation sheets. The results of this study showed that in the pre-cycle the number of children who had visual-spatial intelligence was only 2 people. In cycle 1 it increased to 5 people from 10 people. Then the results of cycle 2 get an increase in 9 out of 10 children increasing their visual-spatial intelligence. The results of this data analysis indicate that by playing maze children can solve problems, remember goals, learn to read maps, recognize the characteristics of an object and are able to coordinate eyes and hands, and improve fine motor skills.

Keywords: *Intelligence; Play Maze; Spatial Visuals.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui bermain maze. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan beberapa siklus untuk melihat perubahannya. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada prasiklus jumlah anak yang memiliki kecerdasan visual spasial hanya 2 orang. Pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 5 orang dari 10 orang. Kemudian pada hasil siklus 2 mendapatkan peningkatan 9 dari 10 orang anak meningkat kecerdasan visual spasialnya. Hasil analisis data ini menunjukkan bahwa dengan bermain maze anak dapat memecahkan masalah, mengingat tujuan, belajar membaca peta, mengenali ciri dari sebuah objek dan mampu mengkoordinasikan mata dan tangan dan meningkatkan kemampuan motorik halusny.

Kata Kunci: *Kecerdasan; Bermain Maze; Visual Spasial.*

Copyright (c) 2022 Dini Putriana, Masganti Sit, Muhammad Basri

✉ Corresponding author :

Email Address : ditanjung22@gmail.com

Received June 17, 2022. Accepted July 04, 2022. Pulished July 04, 2022.

PENDAHULUAN

Pada anak usia dini, pertumbuhan dan perkembangan butuh di arahkan pada peletakan dasar-dasar yang sesuai pada pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya. Pemberian nutrisi dan gizi yang seimbang juga dapat dibutuhkan untuk mendukung tumbuh kembang anak, sehingga anak akan tumbuh berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan umurnya. Oleh karena itu anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal dengan peran orang tua serta lingkungan yang mendukung. Mengungkapkan aspek perkembangan seperti kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral spritual, dan seni dapat di stimulus dengan bermacam cara sehingga pertumbuhan dan perkembangannya berjalan dengan baik. (Baharun et al., 2020:23).

Perkembangan anak usia dini juga dipengaruhi pada kecerdasan yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Manusia sejak lahir memiliki 9 kecerdasan yang diantaranya: intelektual, emosional, bahasa, interpersonal, intrapersonal, naturalis, logismatematis, visual spasial, dan musikal. Kecerdasan sendiri memiliki arti kemampuan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupannya. (Rachmawati, 2020:75). Anak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan potensi dari kecerdasan yang dimilikinya. Salah satu yang wajib untuk diperhatikan untuk dikembangkan adalah kecerdasan visual spasial.

Visual spasial merupakan kecerdasan seseorang untuk mengingat kembali dengan terperinci bentuk dan tata letak suatu objek yang diamati. (Rosidah. L, 2014: 284). Anak cerdas dalam visual dan spasial akan terlihat dari bagaimana dia menyelesaikan pola, mencocokkannya, bahkan membuat kembali objek yang telah dibongkar pasang. Cerdas visual berarti mampu mengelolah ruang/gambar.

Anak yang cerdas secara visual dan spasial biasanya memiliki beberapa ciri seperti : (1) suka mengamati gambar atau objek secara terperinci, (2) mampu membayangkan objek yang telah diamati, (3) imajinasi dan kreatifitasnya sangat tinggi, dan (4) kenal dengan berbagai gambaran baik itu lokasi atau benda yang ada disekelilingnya. (Yaumi & Nurdin, 2013: 15). Selain ini anak yang cerdas secara visual spasial akan menunjukkan beberapa perilaku seperti : (1) suka bermain ruang dan bentuk, (2) hafal tiap jalan yang dilalui, (3) aktif dalam pembelajaran yang berhubungan dengan ruangan, (4) mempunyai kemampuan menyelesaikan permasalahan yang baik, (5) suka mengukur objek, (6) tahu perkiraan jarak tempuh suatu tempat, dan (7) detail pada setiap kegiatan. (Prasetyoningrom et al., 2015: 3).

Kecerdasan visual spasial pada lembaga PAUD masih dalam tingkat yang memperhatikan. Hal ini dapat terlihat dari kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD yang hanya berfokus untuk memberikan lembar kerja untuk meningkatkan kognitif maupun motorik halus dalam hal membaca, berhitung, dan menulis. Hal lain yang menjadi kendala dalam merangsang kecerdasan visual spasial adalah guru yang kurang kreatif dalam merancang kegiatan belajar dan media yang disediakan sekolah atau pihak sekolah yang kurang mendukung guru untuk menjadi kreatif.

Hasil observasi pada 2 Juni 2022 di TK Al- Rasyed Tahalak Ujung Gading menunjukkan hasil bahwa anak yang cerdas visual spasialnya hanya 2 orang dari 10 anak. Keadaan ini disebabkan tidak adanya kegiatan pembelajaran yang merangsang anak untuk mengembangkan visual spasialnya. Selain itu media dan kegiatan pembelajaran juga tidak mendukung siswa untuk mengembangkan kecerdasan visual spasialnya. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk membuat kegiatan dan media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Melatih kecerdasan visual spasial pada anak dapat dilakukan dengan cara memberikan banyak pengalaman mengenai arah, bentuk bangunan, ruang, maupun ukuran sebuah objek. Kegiatan yang dapat diberikan untuk merangsang perkembangan visual spasial anak diantaranya: (1) mencoret, (2) melukis/ menggambar, (3) kerajinan tangan dengan memanipulasi bahan, (4) berkarya wisata, (5) bermain konstruksi, (6) mengatur ruangan bersama, dan (7) mencari jejak (maze).

Diantara kegiatan ini peneliti tertarik untuk memilih maze sebagai kegiatan dan media pembelajaran pada penelitian ini. *Maze* merupakan sebuah permainan dengan tujuan menentukan alur jalan menuju tempat yang telah ditetapkan. (Rosidah. L, 2014: 286). Permainan *maze* memiliki beberapa tujuan yang harus dicapai anak seperti: (1) mengenal arah, (2) menemukan jalan keluar, (3) mencocokkan ojek, dan (4) memberikan pandangan mengenai sudut pandang dari segala arah.

Keadaan ini membuat permainan *maze* sangat baik untuk digunakan dalam merangsang anak untuk berkembang dalam hal visual spasial. Penelitian dahulu ditulis oleh Mukhlisa (2019: 64) menyatakan bahwa permainan *maze* baik diterapkan pada pembelajaran di PAUD dan terkhusus untuk merangsang kecerdasan visual anak. Penelitian lain ditulis Ramadani (2018: 1) menyatakan bermain *maze* juga dapat diterapkan untuk usia 4-5 tahun dan baik dalam merangsang visual spasial anak. Dan penelitian lain ditulis Kuswanto & Suyadi (2020:51) menyatakan bahwa dengan bermain *maze* aspek perkembangan anak akan meningkat secara drastis.

Deskripsi teori, hasil pengamatan dan permasalahan maka penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui bermain *maze* di TK Al – Rasyed Tahalak Ujung Gading.

METODOLOGI

Penelitian ini berjenis tindakan. Penelitian tindakan merupakan penelitian dengan melakukan pemberian dan tindakan pada sebuah kelas secara bersamaan. (Aqib & Amarullah, 2018:23). Waktu pelaksanaan pengamatan kecerdasan visual awal dilakukan sejak 2 Juni 2022 sampai selesai. Subjek penelitian ini ada 10 orang anak TK Al- Rasyed dan objek penelitian adalah perkembangan kecerdasan visual spasial anak melalui bermain *maze*.

Prosedur penelitian ini dimulai dari prasiklus yang dilakukan pada awal pengamatan, kemudian dilanjutkan dengan siklus 1 yang terdiri dari membuat rencana penelitian dari membuat RPPH dan media Maze, setelah rencana tersusun, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan RPPH, kemudian mengamati dan evaluasi. Setelah evaluasi jika target hasil peningkatan belum mencapai 80% maka dilakukan kembali pada siklus 2 dengan tahap yang sama.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrument penelitian yang akan dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Indikator
1	Anak Mampu Menyelesaikan Maze
2	Anak Mampu Mengingat Arah Tujuan Maze
3	Anak Mampu Membaca Dan Menggunakan Peta
4	Anak Mampu Mengenal Ciri-Ciri Objek Dari Berbagai Sudut
5	Anak Mampu Mengarahkan Kotak Maze
6	Anak Mampu Memegang Kotak Maze
7	Anak Mampu Mengkoordinasi Mata Dan Tangan Untuk Melakukan Gerakan Yang Rumit
8	Anak Mampu Mengendalikan Emosi Dalam Beraktifitas Motorik Halus

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$\text{Capain Perk} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Analisis kualitatif menggunakan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan pada hasil perhitungan data analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggunakan lembar obsevasi pada prasiklus atau kecerdasan visual spasial sebelum melakukan kegiatan bermain *maze* dideskripsikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Prasiklus

Nama Murid	Jumlah Skor	Keterangan	
		Ya	Tidak
Afnan	5	1	0
Ahmad	4	0	1
Aina	3	0	1
Halwa	4	0	1
Hendi	3	0	1
Ibnu	3	0	1
Afdal	7	1	0
Fadlan	3	0	1
Ririn	4	0	1
Ufairah	3	0	1
Jumlah		2	8
Persentase (%)		20%	80%

Tabel 2 hasil perhitungan prasiklus ini menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial awal di TK Al – Rasyed hanya 2 orang anak dari 10 orang anak yang memiliki kecerdasan visual spasial yang baik dari hasil pengamatan melalui 8 indikator.

Gambar 1 Bermain *Maze*

Keadaan ini membuat peneliti memberikan tindakan berupa bermain *maze* pada siklus 1 yang akan dideskripsikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Siklus 1

Nama Murid	Jumlah Skor	Keterangan	
		Ya	Tidak
Afnan	6	1	0
Ahmad	5	1	0
Aina	4	0	1
Halwa	6	1	0
Hendi	4	0	1
Ibnu	4	0	1
Afdal	8	1	0
Fadlan	4	0	1
Ririn	5	1	0
Ufairah	4	0	1
Jumlah		5	5
	Persentase (%)	50%	50%

Tabel 3 mendeskripsikan bahwa hasil pemberian tindakan bermain *maze* memberikan kenaikan 30% dari hasil sebelum. Pada siklus 1 ini ada 5 anak dari 10 anak yang kecerdasan visual spasialnya berkembang.



Gambar 2 Observasi Kecerdasan Visual Spasial

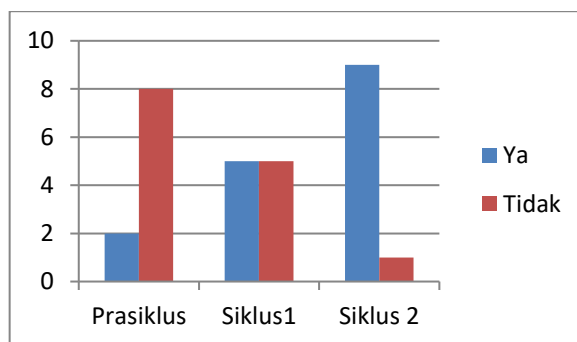
Akan tetapi keadaan ini belum mencapai target penelitian 80%. Maka penelitian ini melakukan siklus ke 2 sebagai perpanjangan percobaan dengan membuat rencana sesuai kendala yang dihadapi dalam siklus 1. Hasil observasi perkembangan pada siklus 2 akan dideskripsikan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Siklus 2

Nama Murid	Jumlah Skor	Keterangan	
		Ya	Tidak
Afnan	7	1	0
Ahmad	6	1	0
Aina	5	1	0
Halwa	6	1	0
Hendi	5	1	0
Ibnu	5	1	0
Afdal	8	1	0
Fadlan	6	1	0
Ririn	5	1	0
Ufairah	4	0	1
Jumlah		9	1
Persentase (%)		90%	10%

Tabel 4 menjelaskan bahwa pada siklus 2 dari 10 orang anak ada 9 orang anak yang kecerdasan visual spasialnya meningkat secara drastis. Hal ini dapat dilihat dari perubahan

persentase dari 50% menjadi 90%. Hasil siklus 2 sudah mencapai target penelitian maka tindakan penelitian dihentikan sampai disini. Ada beberapa perbandingan pada tiap siklus dan akan dideskripsikan pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Perbandingan Nilai Tiap Siklus

Gambar 3 menjelaskan bahwa pada prasiklus jumlah anak yang memiliki kecerdasan visual spasial hanya 2 orang. Pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 5 orang dari 10 orang. Kemudian pada hasil siklus 2 mendapatkan peningkatan 9 dari 10 orang anak meningkat kecerdasan visual spasialnya.

Hasil analisis data ini menunjukkan bahwa dengan bermain *maze* anak dapat memecahkan masalah, mengingat tujuan, belajar membaca peta, mengenali ciri dari sebuah objek dan mampu mengkoordinasikan mata dan tangan dan meningkatkan kemampuan motorik halusny.

SIMPULAN

Simpulan penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak dapat ditingkatkan dengan melakukan bermain *maze*. Bermain *maze* juga akan membuat anak dapat memecahkan masalah, mengingat tujuan, belajar membaca peta, mengenali ciri dari sebuah objek dan mampu mengkoordinasikan mata dan tangan dan meningkatkan kemampuan motorik halusny.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., & Amarullah, A. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Aplikasi*. Andi.
- Yaumi, M., & Nurdin, I. (2013). *Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Kencana.
- Prasetyoningrom, W., Sutijan, & Shaifuddin, M. (2015). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Tema Pekerjaan Melalui Media Puzzle Gambar (Penelitian Tindakan Kelompok Anak Kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenengan, Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014). *Universitas Sebelas Maret*, 2(5), 1–7.
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Kuswanto, A. V., & Suyadi, S. (2020). Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 51–61. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6712>
- Mukhlisa, I. (2019). Penerapan Permainan Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak Kelompok A Taman Paud Doa Ibu. In *Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makasar* (Vol. 8, Issue 5). Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Rachmawati, Y. (2020). Hubungan antara Kegiatan Bermain Maze dengan Kecerdasan Visual-

Spasial Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(2), 74–82.
<https://doi.org/10.15575/japra.v2i2.9731>

Ramadani, I. R. S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Maze Pada Anak Kelompok A Di Ba Aisyiyah Kedungan Pedan Klaten Tahun Ajaran 2017/2018. In *Publikasi Ilmiah* (Vol. 7). Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281–290.