

**PENGARUH PERMAINAN *MAZE GEOMETRIC* TERHADAP
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh :

CHANTY OKVIRASWASTI

NPM 2113054047



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PERMAIANAN *MAZE GEOMETRIC* TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

OLEH

CHANTY OKVIRASWASTI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *maze geometric* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-eksperimental dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan random sampling dengan jumlah sampel sebanyak 18 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa ceklist. Teknik analisis uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *maze geometric* berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji wilcoxon diperoleh nilai $Asm.sig$ $0,001 < 0,05$. Kecerdasan visual spasial anak dapat dilihat berdasarkan dimensi kepekaan terhadap warna, letak, ukuran, dan kemampuan memecahkan masalah.

Kata Kunci : Anak usia dini, permainan *maze geometric*, kecerdasan visual spasial.

ABSTRACT

THE EFFECT OF MAZE GEOMETRIC GAMES ON VISUAL SPATIAL INTELLIGENCE IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

BY

CHANTY OKVIRASWASTI

This research aims to determine the effect of geometric maze games on the visual-spatial intelligence of young students. This research uses an experimental method with a quantitative approach. The research design used was a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The sampling technique used was random sampling involving a total of 18 children. Data was collected through observation using a checklist instrument. Hypothesis testing was carried out using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results of the research show that the use of geometric maze games has a significant influence on the development of children's visual-spatial intelligence. This is proven by the results of the Wilcoxon test which shows Asymp. signature. value $0.001 < 0.05$. Visual-spatial intelligence in children is observed based on indicators such as sensitivity to color, position, size, and problem-solving abilities.

Keywords : *Early childhood, maze geometric games, visual spatial intelligence.*

**PENGARUH PERMAINAN *MAZE GEOMETRIC* TERHDAP
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

**Chanty Okviraswasti
2113054047**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN MAZE
GEOMETRIC TERHADAP KECERDASAN
VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Chanty Okviraswasti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113054047**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.
NIP 197606022008122001

Susanthi Pradini, M.Psi.
NIP 231804891017201

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

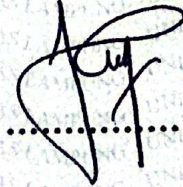
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

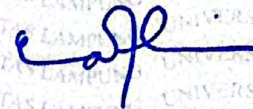
Ketua

: Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi.



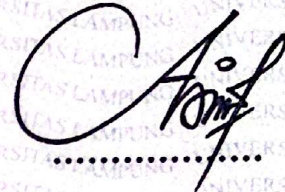
Sekretaris

: Susanthi Pradini, M.Psi.

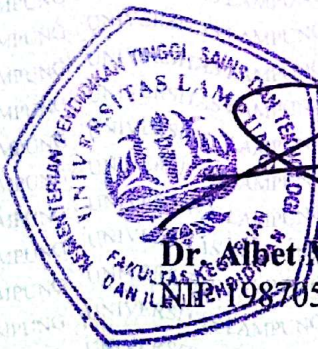


Penguji

: Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.

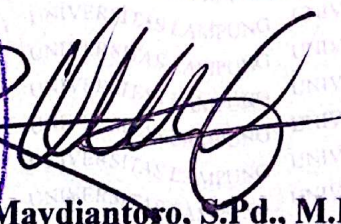


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIDN 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 03 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chanty Okviraswasti
NPM : 2113054047
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze Geometric* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak usia 5 – 6 Tahun” adalah asli penelitiann saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Chanty Okviraswasti
NPM 2113054047

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Chanty Okviraswasti lahir di Kota Bandar Lampung pada tanggal 17 Oktober 2003, penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Chandra Novangka (Alm) dan Ibu Sugiati. Penulis mengawali pendidikan formal di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 21 Bandar Lampung dan tamat pada tahun 2018, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung dan tamat pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 PG PAUD melalui seleksi SBMPTN.

Pada awal tahun 2024 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Sidoasri Kecamatan Candipuro Kabupaten Lampung Selatan.

Selama menempuh perkuliahan penulis menjadi bagian organisasi tingkat jurusan dan program studi yaitu Anggota Kopma Unila 2021, Anggota Bidang OREKS HIMAJIP 2023, Ketua Bidang KOMINFO Forkom PG PAUD 2023.

MOTTO

“Sebenarnya tidak ada yang perlu di khawatirkan, allah memang tidak menjanjikan hidupmu selalu mudah. Tetapi, dua kali allah berjanji bahwa :

Fa inna ma'al usri yusra, inna ma'al usri yusra.

Q.S Al Insyirah: 5-6

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang

kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar.

Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.

(Boy Chandra)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillah Wasyukurilah Puji dan syukur tiada hentinya kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, dan suri tauladan Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam yang menjadi contoh dan panutan untuk kita semua.

Penulis persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk:

Bapak Chandra Novangka (Alm)

Terima kasih telah menjadi sosok kekuatan dan teladan dalam hidupku. Meski kini tak lagi di dunia, doa-doamu tetap hidup dalam setiap langkahku. Semoga Allah SWT menempatkanmu di tempat terbaik, di sisi-Nya yang penuh kedamaian.

Ibu Sugiati

Terima kasih telah mencintai dengan cara paling sunyi namun paling dalam. Kekuatanmu adalah alasan aku bisa sampai sejauh ini. Semoga Allah membalas semua letihmu dengan kebahagiaan selamanya.

Kakaku M. Raihan Kalandoro dan Adikku Larasati Bintang Azzahra

Terima kasih telah menjadi kekuatan dalam diam, bahu yang menopang tanpa diminta. Dalam setiap perjuanganku, ada lelah kalian yang tak pernah terlihat dan untuk itu, aku sangat bersyukur.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Terima Kasih telah menjadi perantara bagi penulis untuk menuntut ilmu, memperluas wawasan dan juga mendapatkan banyak pengalaman serta rela.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengaruh Permainan *Maze Geometric* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian sebagai tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A., I.P.M., Asean., Eng. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung.
5. Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Susanthi Pradini, M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

7. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, dan masukan terkait proses dalam penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
9. Staff dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama perkuliahan.
10. Ibu Safira Nur, S.Pd, Gr. selaku kepala sekolah TK Bela Bangsa Mandiri yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu Nimas dan Ibu Linda selaku wali kelas Anggrek TK Bela Bangsa Mandiri yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas Anggrek.
12. Peserta didik kelas Anggrek TK Bela Bangsa Mandiri yang telah berpartisipasi sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
13. Sahabat-Ku Risma Wulandari, Sanda Dara Saskia, dan Mutiara Ana Alwensya yang selalu hadir bukan hanya sebagai pendengar setia, tetapi juga sebagai penenang di saat gundah, penguat di kala lemah, dan penyemangat dalam setiap langkah. Terima kasih telah setia menemani dalam berbagai cerita, dari keluh kesah hingga tawa bahagia, yang semuanya menjadi bagian tak tergantikan dalam perjalanan ini.
14. Sahabat-Ku Abdul Muchlis Febriansya dan Muhammad Habibie, terima kasih telah hadir sebagai teman seperjalanan yang tulus. Kita berbagi tawa dalam kesempitan, dan saling menguatkan dalam diam. Di tengah peliknya skripsi dan peliknya hidup, kalian tetap ada mendukung tanpa pamrih, kalian hadir bukan hanya sebagai teman, tetapi sebagai bahu tempat bersandar ketika kata-kata tak lagi cukup.
15. Teman-temanku Abet, Alen, Braza, Dara, Diky, Habibi, Juli, Naza, Rafly, Risma, Wensya, terima kasih atas kebersamaan yang tulus, petualangan yang membebaskan, dan tawa yang menenangkan. Bersama kalian, setiap perjalanan menjadi pelarian sejenak dari penatnya dunia, dan setiap langkah menjelma kenangan yang tak akan terlupa.

16. Teman-teman kuliah ku Siti, Octa, Nabila, Karina, Chaca, dan Atikah, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini dari duduk di kelas yang sama, saling berbagi tugas, hingga berjibaku menyelesaikan skripsi. Kebersamaan kalian adalah penguat di saat lelah, dan bukti bahwa perjuangan ini tak pernah benar-benar dilalui seorang diri.
17. Teman-teman seluruh Program Studi Pendidikan Guru PAUD angkatan 2021 khususnya kelas A. Terima kasih atas dukungan, canda tawa dan keceriaan yang kalian hadirkan semasa perkuliahan ini dan sebagai penghapus lelah disetiap tahap penyusunan skripsi ini.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 03 Juli 2025
Penulis,

Chanty Okviraswasti
NPM 2113054047

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Teori Kecerdasan Majemuk	7
2.2 Pengertian Kecerdasan Visual Spasial.....	10
2.3 Ciri-ciri Kecerdasan Visual Spasial	14
2.4 Manfaat Kecerdasan Visual Spasial.....	16
2.5 Pengertian Permainan	18
2.6 Pengertian Permainan <i>Maze Geometric</i>	19
2.7 Manfaat Permainan <i>Maze Geometric</i>	20
2.8 Tujuan Permainan <i>Maze Geometric</i>	21
2.9 Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Maze Geometric</i>	21
2.10 Langkah-Langkah Permainan <i>Maze Geometric</i>	22
2.11 Kerangka Berpikir.....	22
2.12 Hipotesis Penelitian	24
III. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.3 Populasi dan Sampel	26

3.3.1 Populasi Penelitian.....	26
3.3.2 Sampel Penelitian.....	26
3.4 Variabel Penelitian.....	26
3.4.1 Variabel bebas (X)	26
3.4.2 Variabel terikat (Y)	27
3.5 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel	27
3.5.1 Media Permainan <i>Maze Geometric</i> (X)	27
3.5.2 Kecerdasan Visual Spasial (Y)	27
3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data	288
3.6.1 Observasi.....	28
3.6.2 Alat Pengumpulan Data	28
3.7 Uji Instrumen Penelitian	29
3.7.1 Uji Validitas	29
3.7.2 Uji Reliabilitas	31
3.8 Teknik Analisis Data.....	31
3.8.1 Teknik Analisis Data.....	31
3.8.2 Analisis Uji Hipotesis	32
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	34
4.3 Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	45
4.4 Pembahasan.....	46
V. SIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Simpulan	52
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain One-Group <i>Pre-Test-Post-Test</i>	25
2. Data Peserta Didik.....	26
3. Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian	28
4. Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun.....	28
5. Indikator Penilaian Kecerdasan Visual Spasial Anak Setelah Validasi.....	29
6. Hasil Uji Validitas.....	30
7. Data Anak Kelas Anggrek	33
8. Tahap Kegiatan	34
9. Persentase Hasil Observasi terhadap Kecerdasan Visual Spasial anak sebelum perlakuan (<i>Pre-Test</i>).....	35
10. Persentase Hasil Observasi terhadap Kecerdasan Visual Spasial anak sesudah perlakuan (<i>Post-Test</i>)	42
11 Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
12. Perhitungan rata-rata dimensi pada kecerdasan visual spasial.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	24
2. Rumus Interval	31
3. Rumus Uji <i>Wilcoxon</i>	32
4. <i>Chart column pretest</i> dan <i>posttest</i> kecerdasan visual spasial.....	43
5. <i>Chart column pretest</i> dan <i>posttest</i> kecerdasan visual spasial berdasarkan Dimensi.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Peneliti Pendahuluan	58
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	59
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	60
4. Surat Balasan Uji Instrumen	61
5. Surat Izin Penelitian.....	62
6. Surat Balasan Izin Penelitian	63
7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	64
8. Tabel Bantu r_{tabel}	65
9. RPPH Penelitian.....	66
10. Rubrik Penilaian.....	92
11. Nilai Anak Pre Test Pertama.....	97
12. Nilai <i>Pre-Test</i> Kedua	98
13. Lembar ceklist pretest kecerdasan visual spasial anak	99
14. Nilai <i>Post-Test</i> Pertama	101
15. Nilai <i>Post-Test</i> Kedua	102
16. Lembar Ceklist <i>Post-Test</i> Kecerdasan Visual Spasial Anak.....	103
17. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Test</i> Kecerdasan Visual Spasial	105
18. Rekapitulasi Nilai <i>Post-Test</i> Kecerdasan Visual Spasial	106
19. Rekapitulasi Penilaian <i>Pre-Test</i> berdasarkan Dimensi Kecerdasan Visual Spasial..	107
20. Rekapitulasi Penilaian <i>Post-Test</i> berdasarkan Dimensi Kecerdasan Visual Spasial	108
21. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	109
22. Foto Dokumentasi Penelitian	110

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini berada pada tahap eksplorasi, dimana, tahap ini merupakan tahap yang tepat untuk mengenali berbagai macam potensi dan kecerdasan dimiliki oleh anak tersebut. Kecerdasan dapat di artikan pada kemampuan seseorang untuk belajar, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan dalam berbagai situasi. Menurut Marpaung, (2017). Kecerdasan adalah keseluruhan kapasitas seseorang dalam mengatasi masalah, setiap anak memiliki beragam kecerdasan. Namun, setiap kecerdasan perlu distimulasi agar berkembang optimal. Kecerdasan bukan hanya tentang kemampuan akademik atau intelektual, tetapi juga melibatkan berbagai dimensi dan jenis keterampilan yang memungkinkan individu untuk berfungsi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Pada umumnya semua anak cerdas, tidak ada anak yang tidak cerdas karena semua anak memiliki akal untuk berpikir. Tetapi untuk mengetahui kecerdasan seorang anak tidak bisa hanya menggunakan tes kecerdasan akademik atau IQ saja karena setiap anak memiliki kelebihan-nya masing-masing Joko Subroto, (2021). Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan melalui pemberian stimulasi pada kelima panca indranya.

Manusia sejak lahir memiliki sembilan kecerdasan yang diantaranya: intelektual, emosional, bahasa, interpersonal, intrapersonal, naturalis, logis matematis, visual spasial, dan musical Yulianti & Nurulita, (2023). Sebagian

besar orang berpendapat bahwa anak yang cerdas adalah anak yang bisa menulis dan membaca dengan baik, hal itu tidak sepenuhnya salah akan tetapi, jika menilai kecerdasan anak hanya dengan kemampuan membaca dan menulisnya saja dan mengabaikan kecerdasan yang lain, hal ini juga kurang bijaksana Rachmawati et al., (2019). Salah satu kecerdasan yang sering diabaikan salah satunya adalah kecerdasan visual spasial.

Kecerdasan visual spasial menurut Rosidah, (2014) adalah kemampuan untuk memahami, memproses, dan berpikir melalui bentuk visual. Anak yang memiliki keterampilan ini mampu mengubah gambaran yang ada dalam pikirannya menjadi bentuk dua atau tiga dimensi serta memahami konsep ruang. Mereka biasanya menunjukkan antusiasme saat terlibat dalam aktivitas yang melibatkan keterampilan ini. Kecerdasan visual spasial dapat mendukung proses belajar anak di sekolah, contohnya dengan membantu mereka memahami dan mengenali posisi benda, arah, dan jarak.

Gardner, (2013) menjelaskan bahwa pada usia 4-6 tahun, kemampuan kecerdasan visual spasial anak sedang mengalami perkembangan pesat. Pada tahap ini, berpengaruh terhadap aspek kognitif dan motorik anak seperti, imajinasi anak sedang tumbuh, dan berbagai permainan dapat membantu mereka mengenal perbedaan bentuk, jumlah, ukuran, dan keseimbangan, mencoret-coret, menggambar, membuat desain sederhana, kemampuan anak dalam memahami arah dan bentuk, dan kemampuan anak mencipta suatu bentuk. Selain itu, pada usia ini, kemampuan imajinasi anak dapat diungkapkan dalam bentuk yang lebih terstruktur dan teratur.

Dalam penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di TK Bela Bangsa Mandiri kelompok B, ditemukan bahwa, anak-anak sering kali terlibat dalam kegiatan yang monoton dan berulang setiap hari seperti bermain dengan alat yang sama diluar kelas. Selain itu, proses belajar mengajar di sekolah terlihat kurang beragam, metode yang digunakan hanya pada penjelasan dari guru diikuti dengan pengerjaan tugas yang sudah disediakan tanpa adanya interaksi atau aktivitas yang lebih menarik dan bervariasi. Saat guru memberikan instruksi kepada anak untuk menarik garis pada sebuah kegiatan untuk

mencocokkan geometri, anak masih bingung saat menentukan arah seperti atas, bawah, kanan dan kiri sehingga masih keliru saat menarik garis, anak juga masih kurang mengenal dengan bentuk geometri. Sehingga berdasarkan hasil yang dipaparkan kemampuan ini termasuk ke dalam kecerdasan visual spasial.

Menurut Putriana et al., (2022) menjelaskan bahwa untuk bisa mengembangkan kecerdasan visual spasial anak terdapat beberapa kegiatan yaitu: mencoret, melukis/ menggambar, kerajinan tangan dalam manipulasi bahan, berkarya wisata, bermain kontruksi, mengatur ruangan bersama, mencari jejak/ *maze*. Sehingga peneliti tertarik untuk memilih *maze* sebagai kegiatan dan media pembelajaran pada penelitian ini. *Maze* biasanya hadir dalam bentuk dua dimensi pada lembaran kerja dengan jalur sempit, meskipun ada juga versi yang terbuat dari papan. Menurut Rosidah, (2014) media *maze* adalah permainan yang terdiri dari jalur sempit yang berliku dan sering kali berbelok-belok, serta mungkin memiliki jalan buntu atau halangan. Bermain *maze* dapat melatih kemampuan navigasi dan kesadaran spasial anak, karena mereka harus memahami ruang, jalur yang dilalui, dan posisi mereka dalam keseluruhan *maze*. Selain menyenangkan, permainan ini juga merangsang imajinasi anak-anak dan meningkatkan keterampilan mereka

Bermain *maze geometric* berperan penting dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak dengan beberapa cara. Aktivitas ini melatih orientasi ruang anak, yaitu kemampuan untuk memahami posisi dan hubungan antara berbagai objek dalam ruang. Saat anak berusaha menemukan jalur keluar dari *maze*, mereka harus memvisualisasikan jalur dan bentuk di pikiran mereka, yang meningkatkan keterampilan visualisasi mereka. Aktivitas ini juga melibatkan pengambilan keputusan strategis, karena anak harus merencanakan dan memilih jalur yang tepat untuk mencapai tujuan. Secara keseluruhan, *maze geometric* membantu anak mengasah keterampilan navigasi dan pemecahan masalah, yang merupakan bagian penting dari kecerdasan visual spasial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putriana et al., (2022) didapatkan hasil bahwa pada prasiklus jumlah anak yang memiliki kecerdasan visual spasial hanya dua orang. Pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi lima

orang dari sepuluh orang. Kemudian pada hasil siklus 2 mendapatkan peningkatan sembilan dari sepuluh 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, mampu mengkoordinasikan mata dan tangan sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rosidah, 2014) didapatkan hasil bahwa adanya peningkatan kecerdasan visual anak melalui permainan *maze* dengan berbagai variasi. Selain meningkatkan kecerdasan visual, permainan *maze* juga berkontribusi dalam mengembangkan aspek kemampuan anak lainnya. Tindakan yang diberikan kepada anak kelompok B berupa permainan *maze* dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safitri & Saroinsong, (2022) didapatkan hasil bahwa penggunaan permainan *maze geometric* berbasis aplikasi efektif dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak, dibuktikan dengan analisis regresi yang menunjukkan adanya pengaruh positif media tersebut terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial. Sebaliknya, media konvensional tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media bermain *maze* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Hal yang menjadi pembeda pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dalam penggunaan media permainan *maze geometric*. Permainan *maze geometric* yang digunakan dalam penelitian ini dirancang lebih kompleks, interaktif dan mendidik untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak secara keseluruhan. Permainan ini tidak hanya menuntut anak menelusuri jalur, tetapi juga memadukan kegiatan observasi, klasifikasi, menyusun dan mencocokkan bentuk yang relevan dengan benda nyata yang ada di lingkungan anak. *Maze geometric* menggabungkan beberapa aspek stimulasi visual spasial, seperti mengenali bentuk geometri, mencocokkan warna dan ukuran, mengamati posisi, dan mengambil keputusan visual dalam menavigasi dan mengatur informasi spasial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak masih bingung menentukan arah atas, bawah, kanan, kiri, depan, dan belakang.
2. Anak masih kurang mengenal bentuk geometri.
3. Anak kesulitan saat mencocokkan bentuk dan menarik garis.
4. Kurangnya stimulus terhadap kecerdasan visual spasial anak sehingga kecerdasan visual spasial anak masih belum berkembang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Peneliti membatasi masalah mengenai permainan *maze geometric* sebagai variabel bebas (X) dan kecerdasan visual spasial sebagai variabel terikat (Y) pada anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan penelitian dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh permainan *maze geometric* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *maze geometric* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilihat dari dua segi, yaitu secara teoritis dan praktis:

a) Manfaat Teoritis

Sebagai wawasan dan pengetahuan bagi penulis dan pembaca untuk mengetahui pengaruh permainan *maze geometric* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

b) Manfaat Praktis

- Bagi Guru

Dapat memahami pengaruh positif permainan *maze geometric* terhadap perkembangan visual spasial siswa. Hal ini dapat digunakan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik, sehingga anak lebih mudah memahami konsep yang memerlukan pengolahan visual, seperti bentuk, ukuran, dan orientasi spasial.

- Bagi Orang Tua

Dapat membantu orang tua memahami bagaimana kegiatan bermain yang terarah dapat mendukung perkembangan kecerdasan visual-spasial pada anak usia dini. Dengan memahami manfaat permainan ini, orang tua dapat lebih aktif mendampingi anak dalam melakukan aktivitas yang merangsang kemampuan visual spasial, seperti memahami ruang, mengenali pola, dan menyelesaikan masalah.

- Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini serta dapat dikembangkan lebih luas oleh peneliti selanjutnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan majemuk merupakan bentuk-bentuk kecerdasan yang bisa dimiliki oleh setiap orang. Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Gardner, seorang pemimpin project *Zero Harvard University* pada tahun 1983. Dalam teori dikemukakan bahwa kecerdasan jumlahnya sangat banyak, tidak hanya dibatasi dengan kecerdasan logika matematika. Kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan di dalam latar budaya tertentu Mariani et al., (2023).

Kecerdasan dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu yang diperlukan dalam konteks budaya tertentu. Hal ini mencakup kemampuan berpikir kritis, beradaptasi, dan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk menghadapi tantangan yang ada di lingkungan sosial dan budayanya. Kecerdasan bukan sesuatu yang dapat dilihat atau dihitung, melainkan potensi sel otak yang aktif atau nonaktif tergantung pada pengalaman hidup sehari-hari, baik di rumah, sekolah atau di tempat lain.

Menurut Howard Gardner, kecerdasan majemuk memiliki karakteristik konsep yang berbeda dengan karakteristik konsep kecerdasan terdahulu. Karakteristik yang dimaksud yaitu, Setiap jenis kecerdasan dianggap unik dan setara, tanpa ada yang lebih unggul. Individu memiliki kombinasi kecerdasan yang dapat dieksplorasi dan dikembangkan, dengan berbagai indikator untuk memperkuat kemampuan melalui latihan. Kecerdasan ini berkolaborasi dalam aktivitas manusia, sering kali memerlukan lebih dari satu jenis kecerdasan, dan dapat

diterapkan di berbagai bidang. Terdapat di semua budaya dan kelompok usia, kecerdasan ini berkembang dari kemampuan dasar menjadi lebih kompleks seiring bertambahnya usia. Namun, beberapa anak mungkin berada dalam kondisi "berisiko," yang dapat menyebabkan kesulitan tanpa dukungan khusus.

Howard Gardner menulis buku *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Gardner adalah profesor psikologi di Harvard Graduate School of Education (dalam Sari & Oktariani, 2019) ia mengemukakan bahwa kecerdasan bukan kemampuan tunggal melainkan beberapa kemampuan intelektual yang relatif tak terkait satu sama lain. Dalam teori Kecerdasan Majemuknya, ia mengajukan 9 jenis kecerdasan yakni :

1. Kecerdasan logis matematis : Kemampuan untuk mendeteksi pola dan prinsip sebab akibat, berpikir logis dan abstrak, serta menyelesaikan operasi matematika. Orang dengan kecerdasan ini belajar melalui permainan logika, teka-teki, dan investigasi, biasanya memulai dengan memahami konsep dasar sebelum masuk ke detail.
2. Kecerdasan verbal linguistic : Kecerdasan dalam penguasaan bahasa, baik lisan maupun tulisan, untuk mengekspresikan diri dan mengingat informasi. Individu dengan kecerdasan ini mahir membaca, menulis, dan bercerita, serta belajar efektif melalui pengucapan dan bacaan, didukung oleh alat seperti komputer, multimedia, dan buku.
3. Kecerdasan visual spasial : Kemampuan untuk mengenali dan memanipulasi pola di ruang, terlihat pada pilot, navigator, arsitek, dan pematung. Kecerdasan ini juga dapat terlihat saat arsitek memvisualisasikan rancangan bangunan.
4. Kecerdasan musical : Kemampuan untuk mengenali suara, mengatur nada dan irama, serta menciptakan komposisi musik. Individu dengan kecerdasan ini belajar dengan baik melalui ceramah atau mendengarkan musik, menggunakan alat seperti instrumen dan multimedia.
5. Kecerdasan kinestetik : Kemampuan menggunakan tubuh untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan produk baru. Atlet, penari, dokter bedah, dan pengrajin sering memiliki kecerdasan ini. Mereka belajar lebih baik melalui gambar, model, diagram, dan multimedia.

6. Kecerdasan interpersonal : Kemampuan untuk memahami emosi, motivasi, dan kebutuhan orang lain. Individu dengan kecerdasan ini efektif dalam kegiatan kelompok dan cocok untuk pekerjaan di bidang penjualan, pengajaran, dan kepemimpinan.
7. Kecerdasan intrapersonal : Kemampuan untuk memahami diri sendiri, mengenali kekuatan dan kelemahan, serta memprediksi reaksi emosional. Individu dengan kecerdasan ini mampu mengatur hidup dan memecahkan masalah secara efektif.
8. Kecerdasan naturalis : Kemampuan untuk mengenali dan mengelompokkan berbagai spesies flora dan fauna, serta elemen lingkungan lainnya. Kecerdasan ini sangat berguna di masa lalu dan masih penting bagi ahli botani, chef, dan profesi lainnya.
9. Kecerdasan eksistensial : Kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam terkait eksistensi manusia. Kecerdasan ini tampak pada para filsuf eksistensial yang selalu mempertanyakan dan mencoba menjawab persoalan eksistensi hidup.

Untuk mengubah dan meningkatkan kecerdasan perlu dikembangkan proses pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan dan mengembangkan kecerdasan ganda anak, dengan harapan dapat digunakan anak di luar kelas dalam mengenali dan memahami realitas kehidupan. Dalam memecahkan masalah, seluruh macam kecerdasan manusia bekerja bersama-sama, kompak dan terpadu. Kecerdasan yang terkuat cenderung “memimpin” / “melatih” kecerdasan lainnya yang lebih lemah. Manusia mempunyai berbagai cara untuk mendekati suatu masalah dan hampir semuanya dipelajari secara alami (Indria, 2020). Dapat dikatakan bahwa setiap individu mempunyai pendekatan yang berbeda-beda dalam menghadapi suatu permasalahan, dan sebagian besar cara tersebut diperoleh melalui pengalaman dan pembelajaran alamiah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan majemuk, yang diperkenalkan oleh Howard Gardner, adalah sebuah konsep yang menyatakan bahwa setiap orang memiliki bentuk kecerdasan yang berbeda,

bukan hanya kecerdasan logika-matematis. Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk memecahkan masalah dan beradaptasi dengan konteks budaya tertentu. Setiap jenis kecerdasan dianggap unik dan setara, dan individu dapat mengembangkan kombinasi kecerdasan mereka melalui latihan. Kecerdasan ini berkolaborasi dalam aktivitas manusia dan berkembang seiring waktu, meskipun beberapa anak mungkin memerlukan dukungan khusus. Proses pembelajaran yang memanfaatkan kecerdasan ganda anak-anak penting untuk membantu mereka memahami realitas kehidupan dan menghadapi tantangan.

2.2 Pengertian Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan Visual Spasial merupakan salah satu kecerdasan majemuk yang memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan berbagai hal dan memiliki kelebihan dalam berpikir melalui gambar Putri & Widayanti, (2024). Menurut Abidin & Kurniawati, (2020) kecerdasan visual spasial adalah kemampuan memahami, mengolah, dan berpikir dalam bentuk visual, serta mewujudkannya dalam format dua atau tiga dimensi. Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan anak terhadap dunia visual spasial, termasuk kemampuan menangkap dan memadukan warna saat mewarnai atau mendekorasi. Anak dengan kecerdasan ini cenderung menyukai aktivitas mencoret-coret, menggambar, berimajinasi, dan membuat desain sederhana. Mereka juga mempunyai kemampuan yang baik dalam memahami arah dan bentuk, serta menciptakan berbagai bentuk.

Menurut Armstrong (2013) Kecerdasan visual spasial merupakan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, wujud, ruang, dan hubungan yang ada di antara unsur-unsur tersebut. Itu termasuk kapasitasnya untuk memvisualisasikan, secara grafis mewakili ide-ide visual atau spasial, dan untuk mengorientasikan diri sendiri secara tepat dalam matriks spasial. Lalu menurut Gardner (2013) kecerdasan spasial, yakni kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk berharga dalam suatu lingkungan budaya dan masyarakat. Selain itu Gardner) mengatakan bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk, yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat.

Dapat dikatakan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan untuk memahami dan memproses informasi melalui penglihatan dan persepsi spasial. Orang dengan kecerdasan ini mampu memvisualisasikan bentuk, warna, posisi, dan hubungan antar objek secara akurat dalam pikiran mereka. Mereka dapat mengekspresikan ide dalam bentuk gambar, desain, atau susunan visual lainnya, dan mampu beradaptasi dengan baik terhadap berbagai lingkungan. Dalam kehidupan sehari-hari, kecerdasan ini terlihat ketika seseorang mampu menggambar dengan baik, mengingat arah atau rute dengan mudah, menata objek secara estetis, dan lebih cepat menyerap pelajaran jika disajikan secara visual. Dari teori yang sudah dikemukakan oleh Amstrong dan Gardner mengenai kecerdasan visual spasial maka dimensi dari penelitian yaitu merupakan kepekaan terhadap warna, letak, ukuran, serta mampu memecahkan masalah dengan baik.

Ketika seseorang memiliki kecerdasan visual spasial, ia dapat merekam dan memvisualisasikan imajinasinya dalam bentuk gambar, desain, atau grafik, baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Individu dengan kecerdasan ini biasanya lebih memahami konsep-konsep seperti komposisi warna, seni dan desain serta berbagai aspeknya. Saat anak bermain, secara tidak sadar mereka membayangkan sesuatu Shiddiq, (2021). Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi pengaruh bermain terhadap perkembangan anak usia dini. Untuk menarik minat anak terhadap kegiatan tersebut, perlu mempersiapkan permainan yang akan dimainkan serta alat permainan edukatif yang sesuai. Karakteristik kecerdasan visual spasial menurut teori Hass yang dikemukakan oleh Ningsih & Budiarto, (2014) untuk mendeskripsikan karakteristik kecerdasan visual spasial siswa, yaitu:

- 1) Pengimajinasian (*Imagination*) Siswa dengan kecerdasan visual spasial lebih banyak belajar dengan melihat daripadamendengarkan. Pada saat presentasi siswa lebih aktif dan tertarik membuat gambar visual dalam menyajikan informasi, siswa lebih mudah dalam memahami permasalahan perspektif serta mempelajari konsep berdasarkan dari apa yang dilihat.

- 2) Pengkonsepan (*Conceptualization*) Siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial adalah siswa holistik yang memegang konsep lebih baik dari pada kenyataan- kenyataan individu. Siswa menyatukan dan membangun kerangka kerja konseptual untuk menunjukkan hubungan antara topik tertentu dan seluruh objek.
- 3) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) Siswa yang spasial adalah pemikir yang berbeda, yang lebih memilih jalur solusi yang tidak biasa dan beberapa strategi untuk pemecahan masalah. Mereka menikmati bermain-main dengan masalah dan terkadang menemukan lima atau lebih strategi dalam pemecahan masalah. Proses ini lebih menarik dibandingkan dengan jawaban yang biasa dilakukan oleh siswa pada umumnya.
- 4) Pencarian pola (*Problem Seeking*) Siswa dengan kemampuan spasial tinggi, tidak hanya unggul dalam menemukan pola pada angka-angka tetapi juga mampu menemukan pola secara berurutan serta menghubungkan dengan prinsip matematika. Adapun beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengenali karakteristik pencarian pola.

Kecerdasan visual spasial dapat di kembangkan dengan kegiatan belajar sambil bermain dengan kegiatan rutinitas sehari-hari sehingga membuat anak tertarik dan termotivasi. Permainan sebagai cara yang sangat ampuh bagi anak-anak untuk memperoleh pengetahuan melalui partisipasi aktif mereka dan membantu kemajuan kapasitas individu melalui tindakan mereka, di mana mereka mengintervensi kecepatan mental, pemikiran kreatif, ketekunan dalam aktivitas, minat pada tugas dan bentuk-bentuk perilaku positif lainnya (Baldeón et al., 2022). Melalui berbagai aktivitas bermain, mereka tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga membangun landasan kecerdasan visual spasial yang kuat, yang akan bermanfaat dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari mereka di masa depan. Permainan sebagai cara yang sangat ampuh bagi anak-anak untuk memperoleh pengetahuan melalui partisipasi aktif mereka dan membantu kemajuan kapasitas individu melalui tindakan mereka, di mana mereka mengintervensi kecepatan mental, pemikiran kreatif, ketekunan dalam aktivitas, minat pada tugas dan bentuk-bentuk perilaku positif lainnya.

Dalam model piramida pembelajaran yang dikembangkan oleh Williams & Shellenberger, persepsi visual spasial merupakan tahap penting yang membangun keterampilan dasar seperti keseimbangan, koordinasi, dan integrasi sensorik. Persepsi visual spasial merupakan proses penerimaan (fungsi sensorik) dan kognisi terhadap rangsangan visual (Mona et al., 2015). Proses ini terjadi saat anak menerima rangsangan melalui penglihatan, lalu mengolahnya dengan pikirannya. Kemampuan ini meliputi memperhatikan apa yang dilihat, mengingat gambar atau bentuk, membedakan perbedaan visual, dan membayangkan sesuatu dalam pikiran. Persepsi visual spasial merupakan bagian dari kehidupan kita karena terkait dengan semakin banyaknya aktivitas yang kita lakukan, menangkap semua informasi dari lingkungan melalui penemuan objek dan karakteristiknya. Sejalan dengan (Baldeón et al., 2022) Persepsi visual spasial memegang peranan penting dalam perkembangan belajar anak usia dini. Kemampuan ini membantu anak dalam mengenal huruf, membedakan bentuk, memahami arah, serta mendukung keterampilan menulis dan membaca. Persepsi visual juga erat kaitannya dengan koordinasi mata-tangan (visomotor) yang dibutuhkan dalam kegiatan seperti menggambar, menggunting, mewarnai, dan menulis.

Selain itu, persepsi visual spasial mendukung perkembangan kognitif seperti perhatian visual, memori visual, diskriminasi bentuk, dan imajinasi. Anak yang memiliki persepsi visual yang baik akan lebih mudah memahami posisi benda dalam ruang dan mengorientasikan diri terhadap lingkungan sekitarnya, misalnya mengetahui kanan-kiri atau atas-bawah. Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan ini dibutuhkan untuk mengenali simbol, mengikuti arahan, dan menyusun benda dengan rapi. Oleh karena itu, persepsi visual spasial perlu distimulasi sejak dini melalui kegiatan bermain edukatif dan teknologi interaktif, agar anak dapat tumbuh dengan kesiapan belajar yang optimal.

Anak dengan kecerdasan visual spasial cenderung lebih peka terhadap berbagai rangsangan visual dan spasial dibandingkan anak pada umumnya. Mereka biasanya sangat menyukai kegiatan yang berhubungan dengan gambar, seperti menggambar, mewarnai, dan membaca buku bergambar. Selain itu, mereka

mampu mengamati komponen-komponen gambar secara detail dan mampu mengolahnya menjadi karya kreatif. Rachmawati et al., (2019) mengatakan anak-anak juga memiliki kemampuan untuk dengan mudah mengingat rute yang telah diambilnya dan mengingat tata letak objek secara detail. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk mudah menavigasi lingkungan dan mengenali tempat-tempat yang sudah mereka kunjungi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memahami dan memproses informasi dalam bentuk visual dan spasial, termasuk kepekaan terhadap warna, bentuk, garis, dan hubungan antar objek. Kecerdasan ini mencakup kapasitas untuk memvisualisasikan ide secara grafis, mengorientasikan diri dalam ruang, dan membentuk model mental dari lingkungan sekitar untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang bernilai dalam konteks budaya.

2.3 Ciri-ciri Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan anak usia dini belum berkembang sempurna dan akan terus meningkat apabila mendapat stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial adalah anak yang mampu berpikir dalam bentuk visual. Kecerdasan tersebut tidak muncul secara tiba-tiba, namun merupakan hasil rangsangan yang diberikan oleh lingkungan, terutama dari orang tua dan guru. Terdapat ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan visual spasial menurut Armstrong, (2013) :

- 1) Anak-anak dengan kecerdasan visual spasial biasanya memiliki kemampuan untuk membayangkan gambar visual dengan sangat jelas.
- 2) Mereka cenderung sering membayangkan atau melamun.
- 3) Anak lebih menyukai metode pembelajaran yang melibatkan elemen visual seperti slide atau media presentasi lainnya.
- 4) Anak-anak ini juga menunjukkan minat yang besar terhadap kegiatan seni.

- 5) Memiliki keterampilan menggambar yang baik.
- 6) Mereka merasa lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk visual seperti peta, grafik, dan diagram daripada teks naratif.
- 7) Selain itu, mereka senang mengerjakan kegiatan visual seperti teka-teki atau *maze*,
- 8) Sering membuat banyak coretan atau sketsa di buku catatan atau buku tugas mereka.

Menurut Rosidah, (2014) anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial tinggi biasanya suka bermain dengan bentuk dan ruang, serta mudah mengingat rute yang telah diambilnya. Mereka aktif dalam kegiatan yang melibatkan abstraksi spasial dan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Selain itu, mereka suka membandingkan panjang, ukuran, dan jarak, mampu memperkirakan jarak secara akurat, dan sangat memperhatikan detail.

Selanjutnya Rini, (2018) menyampaikan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan visual spasial antara lain perhatian yang tinggi terhadap detail, seperti perbedaan halus dalam gradasi atau ukuran. Mereka cenderung unggul dalam kelas seni, mudah membaca peta, grafik, dan diagram. Anak-anak ini juga senang menonton film, melihat slide atau foto, dan suka mencoret-coret kertas. Selain itu, mereka lebih mudah memahami informasi melalui gambar dibandingkan melalui kata-kata saat membaca.

Anak dengan kecerdasan visual spasial tinggi cenderung suka bermain dengan bentuk dan ruang, mudah mengingat rute, aktif dalam aktivitas yang melibatkan abstraksi spasial, dan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Mereka juga memperhatikan detail, unggul dalam seni, dan mudah membaca peta dan grafik. Selain itu, mereka senang menonton film dan mencoret-coret, serta lebih memahami informasi melalui gambar dibandingkan kata-kata.

Kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun meliputi pengenalan bentuk dan warna, kemampuan menggambar dan melukis, serta memahami tata ruang dan arah. Anak-anak pada usia ini juga dapat menyusun puzzle, menggunakan balok atau mainan konstruksi untuk membangun struktur sederhana, dan mulai memahami peta atau diagram. Mereka mampu memvisualisasikan objek dalam pikirannya, mengamati detail pada gambar atau objek, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kreatif.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, anak dengan kecerdasan visual spasial memiliki kemampuan berpikir visual yang kuat. Mereka cenderung membayangkan gambar dengan jelas, menikmati aktivitas visual seperti menggambar, menonton film, membaca peta, dan memahami informasi lebih baik melalui gambar daripada teks. Anak-anak ini juga memiliki perhatian yang tinggi terhadap detail, mudah mengingat rute, suka bermain dengan bentuk dan ruang, serta unggul dalam memecahkan masalah visual dan spasial. Kecerdasan ini berkembang melalui stimulasi lingkungan, terutama dari peran orang tua dan guru.

2.4 Manfaat Kecerdasan Visual Spasial

Menurut Musfiroh & Suyad (dalam Salmina & Nurtiani, 2020) Kecerdasan visual spasial memberikan manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Individu yang memiliki kecerdasan ini mampu mengingat benda-benda yang dilihat dan didengarnya, menyimpannya dalam memori otak dalam waktu yang cukup lama, sehingga dapat membantu anak mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini akan mampu menciptakan imajinasi dalam pikirannya atau kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi, seperti dijumpai pada seseorang yang berprofesi sebagai arsitek bangunan atau pemahat patung. Kecerdasan visual spasial ini bisa juga dilihat dari seseorang yang selalu mudah menemukan jalan, senang membuat rumah-rumahan dari balok, senang segala hal yang menyangkut gambar dan desain. Manfaat kecerdasan visual spasial bagi seseorang menurut Savitri, (2019), di antaranya bisa digunakan untuk :

1. Menciptakan karya seni yang bervariasi dan unik.
2. Memecahkan berbagai masalah dan memunculkan berbagai ide baru karena terbantu oleh kemampuan berimajinasi yang tinggi.
3. Merancang serta membangun sesuatu, seperti gedung atau bangunan lainnya.
4. Kecerdasan visual spasial dinilai menjadi aspek penting dalam tumbuh kembang anak karena memungkinkan mereka lebih bebas berekspresi.

Melalui kemampuan visualnya, anak dapat menganalisis dan mendeskripsikan suatu benda, serta membantu orang lain menemukan benda yang hilang, seperti menunjukkan lokasi terakhir kali benda tersebut dilihat atau membuat sketsa untuk memandu pencarian. Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial tinggi cenderung berpikir secara mendalam. Gambar dan memiliki imajinasi yang kaya, sehingga sering menunjukkan kreativitas yang luar biasa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, kecerdasan visual spasial memberikan manfaat yang besar dalam kehidupan, terutama dalam membantu individu mengingat, membayangkan, dan memecahkan masalah melalui kemampuan visual. Anak dengan kecerdasan ini mampu menciptakan imajinasi tiga dimensi, seperti arsitek atau pematung, serta menyukai kegiatan yang berhubungan dengan desain, gambar, dan bentuk. Manfaatnya antara lain kemampuan menciptakan karya seni, mendesain bangunan, memecahkan masalah dengan ide-ide kreatif, dan mendukung perkembangan ekspresi diri anak. Kecerdasan ini juga membantu dalam analisis visual, seperti menemukan benda yang hilang melalui memori visual atau membuat sketsa. Anak dengan kecerdasan visual spasial cenderung berpikir mendalam dan memiliki kreativitas yang tinggi.

2.5 Pengertian Permainan

Bermain mempunyai peranan penting dan krusial dalam tahap perkembangannya. Kegiatan bermain pada anak tidak hanya sekedar sebagai pengisi waktu saja, namun juga sebagai sarana belajar dan berkembang. Setiap jenis permainan yang dimainkan anak mempunyai dampak positif terhadap perkembangan berbagai aspek dalam dirinya.

Terdapat beberapa para pakar pendidikan anak mengenai pengertian bermain yaitu menurut Santrock, bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, yang dilaksanakan untuk kepentingan itu sendiri. Melalui bermain, anak diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya dengan cara yang alami dan menyenangkan Ardini & Lestarinigrum, (2018). Menurut Piaget bermain merupakan kegiatan yang berulang-ulang demi kesenangan. Dapat dikatakan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan untuk bersenang-senang. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada individu khususnya anak-anak untuk bereksplorasi, berkreasi dan menikmati waktu dengan cara yang menyenangkan. Menurut Bettelheim dalam (Santioso, 2018) juga menyebutkan kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak memiliki hasil akhir.

Dengan demikian bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berdasarkan rasa senang dan tanpa melihat hasil akhirnya. Bermain juga merupakan salah satu cara untuk menstimulasi kecerdasan anak, dimana ia bisa mengoptimalkan berbagai jenis kemampuannya. Artinya, dengan bermain, anak dapat mengasah motorik halus dan kasarnya, mengembangkan fantasi, persepsi ruang, kemampuan verbal dan numerik, mengenal tekstur, warna, nada, dan sebagainya tanpa beban. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan alami yang melekat pada setiap anak.

Melalui bermain, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan cara yang menyenangkan, tanpa merasa terpaksa atau terbebani. Kegiatan bermain memberikan banyak manfaat dalam menunjang perkembangan keterampilan

anak, agar mereka lebih siap berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan secara alami oleh anak dan memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangannya. Melalui bermain, anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga belajar, bereksplorasi, dan mengembangkan berbagai kemampuan seperti keterampilan motorik, imajinasi, dan keterampilan sosial. Bermain membantu merangsang kecerdasan anak tanpa tekanan, dan mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dan menghadapi tantangan masa depan dengan lebih percaya diri.

2.6 Pengertian Permainan *Maze Geometric*

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, selain sebagai sarana hiburan, bermain juga berfungsi sebagai sarana belajar yang sangat penting bagi anak. Melalui bermain, anak belajar berfungsi secara sosial, memecahkan masalah, mengasah kreativitas, serta meningkatkan keterampilan motorik dan kognitifnya salah satunya dengan menggunakan *maze geometric*. Menurut Yuliantini & Melaty, (2023) permainan *maze* adalah permainan yang melibatkan pemecahan masalah dengan mencari jalan keluar melalui jalan yang bercabang, berkelok-kelok, mirip dengan puzzle atau teka-teki.

Bisa dikatakan *maze* merupakan sebuah permainan sederhana yang bertujuan untuk menemukan jalan yang benar dan mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam permainan ini anak-anak perlu menavigasi jalur-jalur yang ada di dalam *maze* yang berupa gambar-gambar dengan simbol atau makna tertentu yang harus dipahami. Media *maze geometric* dapat diterapkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk membantu anak-anak mengenal berbagai bentuk geometri, seperti segitiga, persegi, dan lingkaran. Dirancang secara khusus, media ini bertujuan agar anak-anak dapat memahami konsep bentuk geometri dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus sarana belajar yang penting bagi anak.

Salah satu bentuk permainan edukatif adalah *maze geometric* yang tidak hanya melatih kemampuan memecahkan masalah, tetapi juga meningkatkan kreativitas, keterampilan sosial, motorik, dan kognitif anak. *maze* merupakan permainan puzzle yang mengharuskan anak untuk mencari jalan keluar melalui jalur yang rumit. Dalam konteks pembelajaran di Taman Kanak-kanak, media *maze geometric* digunakan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, persegi, dan lingkaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak dapat lebih mudah memahami konsep bentuk secara visual dan interaktif.

2.7 Manfaat Permainan *Maze Geometric*

Bermain *maze* merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Selain memberikan hiburan, permainan ini memiliki manfaat yang efektif untuk melatih berbagai keterampilan penting, seperti konsentrasi, pemecahan masalah, koordinasi tangan-mata, dan pemahaman konsep spasial. Anak-anak juga belajar mengembangkan kesabaran, ketekunan, dan kreativitas melalui proses mencoba berbagai jalan di media *maze*. Selain itu, keberhasilan dalam menyelesaikan *maze* dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Permainan *maze* memberikan manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, antara lain Rosidah, (2014):

1. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, karena anak harus mengikuti jalur *maze* dengan cermat.
2. Mengajarkan kesabaran, karena anak perlu mencoba beberapa jalan sebelum akhirnya menemukan solusi yang tepat.
3. Menambah pengetahuan khususnya dalam hal pemahaman arah, bentuk dan ruang.
4. Melatih konsentrasi, karena anak harus fokus mencari jalan yang benar dan menghindari jalan buntu.
5. Mengembangkan kemampuan motorik khususnya motorik halus karena sering menggunakan tangan atau jari untuk mengikuti jalur yang ada.

2.8 Tujuan Permainan *Maze Geometric*

Permainan labirin geometris memiliki tujuan utama untuk merangsang perkembangan kecerdasan visual spasial pada anak usia dini melalui kegiatan eksplorasi yang menyenangkan. Dalam permainan ini anak belajar mengenal dan menyusun bentuk-bentuk geometris, memahami arah (kanan, kiri, atas, bawah), dan menelusuri jalur secara logis. Kegiatan ini mendorong anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan melatih fokus dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, anak juga mengembangkan koordinasi tangan-mata ketika menempatkan bentuk dengan benar sehingga berkontribusi terhadap keterampilan motorik halusnya. Pengenalan bentuk dan arah dilakukan secara konkret dan kontekstual sehingga memudahkan anak memahami konsep visual-spasial secara bermakna. Dengan demikian, labirin geometri tidak hanya sekedar media bermain, tetapi juga merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung aspek kognitif dan motorik anak secara terpadu.

2.9 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Maze Geometric*

Kelebihan *maze geometric* adalah permainan ini mampu mengembangkan kecerdasan visual spasial, melatih anak mengenal bentuk, arah dan pola secara visual. Selain itu, labirin juga meningkatkan keterampilan motorik terutama koordinasi tangan-mata, serta memperkaya bahasa anak melalui penyebutan warna, bentuk, dan arah. Dari sudut pandang sosial-emosional, permainan ini membantu membangun kepercayaan diri, konsentrasi, dan ketekunan saat anak-anak menyelesaikan tantangan visual dalam lingkungan yang menyenangkan dan interaktif. Namun, salah satu kelemahannya adalah tidak semua anak mudah berkonsentrasi, terutama anak yang sangat aktif atau mudah teralihkan perhatiannya. Jika permainannya terlalu sulit atau tidak sesuai dengan perkembangannya, anak mungkin menjadi bingung atau kehilangan minat. Selain itu, desain *maze* yang kurang bervariasi bisa membuat anak cepat bosan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dan memberikan bimbingan yang tepat agar manfaat permainan ini dapat dirasakan secara maksimal.

2.10 Langkah-Langkah Permainan *Maze Geometric*

Langkah-langkah bermain *maze geometric* yaitu dengan memberikan media *maze* lalu memberikan instruksi kepada anak yaitu :

- 1) Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan langkah-langkah bermain *maze geometric* kepada anak secara perlahan dan interaktif, sehingga anak memahami alur permainan.
- 2) Anak diminta menjelajahi *maze* dan mencari potongan-potongan bentuk geometris (seperti segitiga, lingkaran, dan kotak) yang tersembunyi di sepanjang jalur *maze*. Potongan-potongan ini disisipkan pada titik-titik tertentu di jalan, sehingga anak perlu fokus secara visual dan memperhatikan detail.
- 3) Setelah semua potongan bentuk terkumpul, anak diminta menyusun potongan-potongan tersebut menjadi suatu bentuk geometris yang utuh. Kegiatan ini melatih keterampilan spasial, koordinasi tangan, mata, dan kemampuan memahami hubungan antar bagian secara visual.
- 4) Guru memberikan gambar atau ilustrasi sesuai tema belajar yang telah disiapkan sebelumnya. Anak-anak diminta mencocokkan bentuk geometris yang mereka buat dengan elemen visual dalam gambar yang telah disiapkan misalnya, mencocokkan lingkaran dengan jam dinding, persegi panjang dengan papan tulis, atau segitiga dengan atap rak buku. Proses ini mempertajam pemahaman anak terhadap warna, ukuran, letak/posisi dan bentuk benda dalam konteks nyata.

2.11 Kerangka Berpikir

Pada usia 5-6 tahun, anak berada dalam tahap perkembangan kognitif yang penting, mereka mulai mengembangkan berbagai jenis kecerdasan, salah satunya adalah kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial dapat membantu anak mengeksplor lebih jauh melalui imajinasinya dan melatih mengungkapkan ide atau gagasan yang ia miliki serta meningkatkan daya ingat anak. Kecerdasan visual spasial dapat terlihat dari kemampuan anak

dalam menganalisis gambar, menyerap, mengubah, dan menciptakan kembali berbagai aspek visual.

Perkembangan kecerdasan visual spasial berkaitan erat dengan persepsi visual spasial, yaitu kemampuan mengenali, mengartikan, dan memberi makna terhadap rangsangan yang diterima melalui penglihatan. Persepsi visual spasial merupakan dasar bagi kemampuan anak dalam membaca, menulis, mengenali bentuk, warna, dan arah. Anak yang memiliki persepsi visual spasial yang baik akan lebih mudah membedakan huruf, memahami posisi benda, dan menavigasi ruang secara akurat. Kemampuan ini penting tidak hanya untuk keberhasilan akademis di usia dini, tetapi juga untuk keterampilan hidup sehari-hari.

Kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun meliputi pengenalan bentuk dan warna, kemampuan menggambar dan melukis, serta memahami tata ruang dan arah. Anak-anak pada usia ini juga dapat menyusun puzzle, menggunakan balok atau mainan konstruksi untuk membangun struktur sederhana, dan mulai memahami peta atau diagram. Mereka mampu memvisualisasikan objek dalam pikirannya, mengamati detail pada gambar atau objek, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kreatif.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, yaitu dengan menggunakan media permainan yang dapat melatih kemampuan berpikir visual spasial dan pemecahan masalah, salah satunya adalah menggunakan media permainan *maze geometri*. Permainan *maze geometric* melibatkan navigasi dalam maze akan mendorong anak untuk berpikir tentang ruang dan bentuk serta hubungan antar benda dalam ruang. Sehingga diharapkan melalui media permainan *maze geometri* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kecerdasan visual spasial anak dipengaruhi oleh media permainan *maze geometric*. Dengan menggunakan dua variabel, yaitu bermain *maze geometric* sebagai variabel bebas (X) dan kecerdasan visual spasial sebagai variabel terikat (Y), peneliti

berusaha mengukur pengaruh pemberian media permainan *maze geometric* terhadap tingkat kecerdasan visual spasial pada anak 5-6 tahun. Berikut adalah bagan kerangka penelitian ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.12 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang belum masuk tahap final terhadap rumusan masalah dari penelitian, yang dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh antara pengaruh media permainan media *maze geometric* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian yang digunakan adalah *One- Group Pretest-Posttest*, yaitu desain pendekatan yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding dengan memberi *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) pada kelompok tersebut. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

<i>Pre-Test</i>	Treatment	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

Tabel 1. Desain One-Group *Pre-Test-Post-Test*

Keterangan:

O₁: *Pre-Test* sebelum penggunaan media

X : Penggunaan media

O₂: *Post-Test* sesudah penggunaan media

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri yang berada di Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung. Waktu penelitian dilakukan pada ajaran 2024/2025

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut (Sinaga, 2014) bahwa populasi mengacu pada seluruh objek yang menjadi fokus penelitian, dapat berupa makhluk hidup, objek, gejala, nilai ujian, atau peristiwa yang digunakan sebagai sumberdata untuk menggambarkan ciri-ciri tertentu. Sehingga populasi dalam penelitian yaitu anak rentang 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri, Kelurahan Pematang Wangi, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung yang berjumlah 49 anak.

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Tulip	11
2.	Mawar	20
3.	Anggrek	18
Total Siswa		49

Tabel 2. Data Peserta Didik

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian data yang menjadi objeknya populasi yang diambil (Sinaga, 2014). Adapun penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *random sampling*. Dalam pengambilan sampel ini, dilakukan secara acak dan tidak memihak, sehingga subjek-subjek dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Berdasarkan situs web pemilih acak yang bernama *wheel of name* yang telah dilakukan maka muncul satu kelas yang terpilih yaitu kelas anggrek yang berjumlah 18 anak.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel bebas (X)

Adalah variabel yang mempengaruhi atau mempunyai dampak terhadap variabel lain disebut variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah aktivitas bermain *maze geometric*.

3.4.2 Variabel terikat (Y)

Adalah variabel yang dipengaruhi atau mendapat dampak dari variabel lain disebut variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah kecerdasan visual spasial.

3.5 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel

3.5.1 Media Permainan *Maze Geometric* (X)

1. Definisi Konseptual

Permainan *maze geometric* adalah permainan yang melibatkan pemecahan masalah dengan mencari jalan keluar melalui jalan yang bercabang, berkelok-kelok, mirip dengan *puzzle* atau teka-teki.

2. Definisi Operasional

Maze merupakan sebuah permainan sederhana yang bertujuan untuk menemukan jalan yang benar dan mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam permainan ini anak-anak perlu menavigasi jalur-jalur yang ada di dalam *maze* yang berupa gambar-gambar dengan simbol atau makna tertentu yang harus dipahami.

3.5.2 Kecerdasan Visual Spasial (Y)

1. Definisi Konseptual

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memahami dan memproses informasi dalam bentuk visual dan spasial, termasuk kepekaan terhadap warna, bentuk, garis, dan hubungan antar objek.

2. Definisi Operasional

Kecerdasan visual spasial adalah kepekaan anak meliputi, kepekaan terhadap warna, letak, ukuran, dan mampu memecahkan masalah dalam aspek ini anak dapat mengenali perbedaan warna, membedakan ukuran benda, memahami posisi dalam gambar serta menempatkan objek, dan mampu menyelesaikan masalah.

3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi. Observasi meliputi kegiatan menarik perhatian pada objek dengan memanfaatkan seluruh indera. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan relevan dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik observasi langsung. Observasi ini menggambarkan aktivitas belajar siswa selama peneliti sedang melaksanakan penelitian (Arikunto, 2021).

3.6.2 Alat Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk menilai kecerdasan visual spasial anak dengan metode checklist. Berikut kisi-kisi instrumen asesmen kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian

Skor	Keterangan
1	BB = Belum berkembang
2	MB = Masih berkembang
3	BSH = Berkembang sesuai harapan
4	BSB = Berkembang sangat baik

Saat dalam tahap persiapan pembuatan lembar observasi, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen penelitian yang berkaitan dengan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Berikut kisi-kisi penyusunan instrumen.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
Kecerdasan Visual Spasial (Y)	Kepekaan terhadap warna	1. Kemampuan anak mengetahui warna	1, 2, 3
		2. Kemampuan anak mengelompokkan objek berdasarkan warna	4, 5
	Kepekaan terhadap letak	3. Anak mengenali posisi objek	6, 7, 8
		4. Kemampuan mengingat kembali gambar yang telah dilihat	9, 10

	Kepekaan terhadap ukuran	5. Anak membedakan ukuran	11, 12, 13
		6. Kemampuan anak menyesuaikan objek dengan ukurannya	14, 15
	Mampu memecahkan masalah	7. Kemampuan anak memilih gambar sesuai pasangannya	16, 17
		8. Kemampuan anak mengurutkan gambar	18, 19, 20

Tabel di atas merupakan tabel instrumen penelitian yang telah divalidasi. Berikut merupakan tabel indikator penilaian kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun beserta penjelasan skornya.

Tabel 5. Indikator Penilaian Kecerdasan Visual Spasial Anak Setelah Validasi

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
Kecerdasan Visual Spasial (Y)	Kepekaan terhadap warna	1. Kemampuan anak mengetahui warna	1, 2, 3
		2. Kemampuan anak mengelompokkan objek berdasarkan warna	4, 5
	Kepekaan terhadap letak	3. Anak mengenali posisi objek	6, 7
		4. Kemampuan mengingat kembali gambar yang telah dilihat	8, 9
	Kepekaan terhadap ukuran	5. Anak membedakan ukuran	10, 11, 12
		6. Kemampuan anak menyesuaikan objek dengan ukurannya	13, 14
	Mampu memecahkan masalah	7. Kemampuan anak memilih gambar sesuai pasangannya	15
		8. Kemampuan anak mengurutkan gambar	16, 17

3.7 Uji Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen kecerdasan visual spasial anak melalui uji coba yang dilakukan bersamaan dengan pretest, dengan menggunakan sampel yang digunakan yaitu kelas Anggrek. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang terdiri dari 20 item pernyataan. Perhitungan validitas masing-masing item dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel*. Hasil analisis validitas disajikan pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

No	r hitung	r tabel	Hasil
1.	0.704	0,468	Valid
2.	0.644	0,468	Valid
3.	0.696	0,468	Valid
4.	0.512	0,468	Valid
5.	0.543	0,468	Valid
6.	0.630	0,468	Valid
7.	0.497	0,468	Valid
8.	0.371	0,468	Tidak Valid
9.	0.515	0,468	Valid
10.	0.615	0,468	Valid
11.	0.731	0,468	Valid
12.	0.818	0,468	Valid
13.	0.752	0,468	Valid
14.	0.472	0,468	Valid
15.	0.532	0,468	Valid
16.	0.291	0,468	Tidak Valid
17.	0.580	0,468	Valid
18.	0.543	0,468	Valid
19.	0.472	0,468	Valid
20.	0.355	0,468	Tidak Valid

Selanjutnya untuk menentukan nilai r_{tabel} , jumlah responden yang digunakan sebanyak 18 orang/ $n = 18$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga diperoleh r_{tabel} sebesar 0,468. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan, apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka item instrumen tersebut dianggap valid, sedangkan apabila r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka item tersebut dianggap tidak valid. Dari hasil perhitungan uji coba instrumen dengan r_{tabel} sebesar 0,468 diketahui bahwa dari 20 butir soal yang diberikan kepada 18 responden di luar sampel penelitian, sebanyak 17 butir soal dinyatakan valid. Dengan demikian, ke-17 butir soal yang valid tersebut layak digunakan untuk mengukur kecerdasan visual spasial anak.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi alat ukur, yaitu untuk memastikan apakah alat ukur yang digunakan dapat dipercaya dan memberikan hasil yang konsisten jika dilakukan pengukuran berulang kali. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $r_{11} \geq r$ tabel, dan dikatakan tidak reliabel apabila $r_{11} < r$ tabel. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel* diperoleh nilai r_{11} sebesar 0,913. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan r tabel berdasarkan jumlah responden ($n=18$) dan taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 0,468. Karena $r_{11} > r$ tabel yaitu $0,913 > 0,468$ maka instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis digunakan untuk mengetahui seberapa banyak data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Untuk menyajikan data dengan singkat maka perlu untuk menentukan interval.

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 2. Rumus Interval

Keterangan:

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

i = Interval

3.8.2 Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mencari perbedaan kecerdasan visual spasial anak sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *maze geometric* dengan analisis tes *Wilcoxon* yaitu mencari perbedaan mean sebelum dan sesudah perlakuan. Karena subjek penelitian kurang dari 30, maka sebaran datanya dianggap tidak normal dan data yang diperoleh merupakan data ordinal. Tes *Wilcoxon* adalah uji non parametris yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan terhadap sampel penelitian dengan bantuan SPSS (*Statistical Product dan Service Solution*) versi 25. Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis diterima.
- b. Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Rumus uji *wilcoxon* adalah sebagai berikut mengikuti:

$$Z = T \frac{1}{4} n(n + 1)$$

Gambar 3. Rumus Uji *Wilcoxon*

Keterangan:

Z = Uji *Wilcoxon*

T = Total selisih terkecil antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan

N = Jumlah data sampel

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini menunjukkan melalui media permainan *maze geometric* efektif dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak usia dini. Permainan ini mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di TK Bela Bangsa Mandiri dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan visual spasial anak. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon diperoleh bukti kuat bahwa permainan *maze geometric* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Kota Bandar Lampung dengan skor Asymp. sig. (2-tailed) sebesar 0,001 (lebih kecil dari 0,05) yang menegaskan hipotesis penelitian diterima. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa *maze geometric* bukan sekedar permainan, namun merupakan strategi pembelajaran visual yang efektif untuk merangsang potensi kecerdasan visual spasial anak secara keseluruhan. Dampak jangka panjangnya dapat mendukung kesiapan anak dalam menghadapi tantangan akademik dan perkembangan kognitif di masa depan.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

a. Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan *maze geometric* dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak. Permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif, terutama dalam memperkenalkan konsep bentuk, ukuran, arah, dan orientasi spasial secara visual dan konkret.

b. Orang tua

Orang tua diharapkan mendukung kegiatan bermain anak dengan menyediakan permainan edukatif dan merangsang kemampuan visual-spasial. Pendampingan saat anak bermain juga sangat penting agar anak dapat lebih optimal dalam memahami ruang, mengenali pola, dan melatih kemampuan pemecahan masalah secara visual.

c. Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan studi sejenis. Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan sampel, membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol, serta mengeksplorasi bentuk *maze* yang lebih kompleks untuk melihat dampaknya terhadap aspek visual spasial maupun aspek kecerdasan majemuk lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman visual anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R., & Kurniawati. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini melalui Permainan Puzzle Cross Road Map. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 83–98.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 90).
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (4th ed.). Rineka Cipta. Creswell, J. W.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development.
- Armstrong, T. (2013). Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas . (B. Sarwiji (Ed.); 3rd Ed.). PT Indeks. , 7.
- Baldeón, C. P. H., Fuster-Guillén, D., & Geronimo, R. K. M. (2022). Perspective of visual perception in learning to read and write in children from 6 to 8 years old. *International Journal of Health Sciences*, 568–592. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns7.11208>
- Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk) Teori dalam Praktik* (L. Saputra (ed.)). Interaksara. .
- Hardiyanti, Y., & Husain, M. S. (2018). Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini.
- Indria, A. (2020). Multiple Intellegences. *Atlantic Monthly*, 3(1).
- Joko Subroto. (2021). *Mengenal Kecerdasan Manusia*. Bumi Aksara
- Mariani, P., Fadila Kurnia, D., & Yarni, L. (2023). Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence). *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 2828–6863.

- Marpaung. (2017). Pengaruh Pola Asuh Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak (Influences Of Caring Parenting On Multiple Intelligence). *Jurnal KOPASTA*, 4(1), 7–15.
- Mona, G. P., Dhadwad, V., Yeradkar, R., Adhikari, A., Therapy Dept, O., & Professor, A. (2015). Study of visual perceptual problems in children with learning disability. *Indian Journal of Basic and Applied Medical Research*, 492–497. www.ijbamr.com
- Ningsih, S. & Budiarto, M. T. (2014). Kecerdasan Visual Spasial Siswa SMP dalam Mengkonstruksi Rumus Pythagoras dalam Pembelajaran Berbasis Origami di kelas VII. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(1), 3–4.
- Putri, I. A., & Widayanti, M. D. (2024). Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak melalui Permainan M3 (Melihat, Memilih, Membuat) Dengan Media Berbahan Loose Parts. *Journal of Education Research*, 5(3), 2904–2910. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.252>
- Putriana, D., Sit, M., & Basri, M. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Bermain Maze. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 7–14. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v6i1.10013>
- Rachmawati, Y., Islam, P., Dini, A. U., Islam, U., Sunan, N., Djati Bandung, G., Soekarno, J., Cimincrang, H., & Bandung, G. (2019). Hubungan antara Kegiatan Bermain Maze dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini.
- Rini, E. P. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Media Audio Visual Anak Tk Kelompok B. 3(2), 91–102.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281–290.
- Safitri, A., & Saroinsong, W. (2022). Pengembangan Game Geomaze Berbasis Aplikasi Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 11, 93–103.
- Salmina, F. M., & Nurtiani, A. T. (2020). Efektivitas Kegiatan Menggambar Terhadap Kecerdasaan Visual Spesial Anak Kelompok TK B Di Paud Mina Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–16.
- Santioso, L. L. (2018). Psikologi Bermain - Rahasia Memperkuat Kepribadian dan Mental Anak dengan Bermain. Lucy Lidiawati Santioso.
- Sari, N., & Oktariani. (2019). Mengenal dan Mengidentifikasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019*, 334–337.
- Savitri, I. M. (2019). *Montessori for Multiple Intelligences*. PT Bentang Pustaka.

- Shiddiq, J. (2021). Kaligrafi kufi dan strategi pengembangan kecerdasan visual spasial. *Qolamuna: Jurnal Studi Islam*, 6(2), 277–290.
- Sinaga, D. (2014). *Buku Ajar Statistika Dasar*. Uki Press.
- Yulianti, P., & Nurulita. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Maze Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Kelompok A Di Paud Al Ikhsan Parung Bogor. *Agustus*, 2(2), 173–320. <https://doi.org/10.46306/jas.v2i2>
- Yuliantini, S., & Melaty, P. (2023). Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar. *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 9(2), 275–287. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v9i2.1676>
- Yuliati, Y., Munajat, A., & Info, A. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media Video Pembelajaran. <http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit>