



**SKRIPSI**

**PENGARUH BERMAIN *MAZE* TERHADAP KECERDASAAN VISUAL SPASIAL  
ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA  
JAYA XX.36 KECAMATAN POLONGBANGKENG  
SELATAN KABUPATEN TAKALAR**

**MIRNAWATI**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2017**



**PENGARUH BERMAIN MAZE TERHADAP KECERDASAAN VISUAL SPASIAL  
ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA  
JAYA XX.36 KECAMATAN POLONGBANGKENG  
SELATAN KABUPATEN TAKALAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar

**MIRNAWATI  
1349042016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2017**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Mirnawati
2. NIM : 1349042016
3. Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Judul : Pengaruh Bermain Maze Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku

Makassar, 11 Agustus 2017

Yang membuat pernyataan,

Mirnawati  
NIM. 1349042016

## **MOTTO**

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal,

Tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh, dan

Mampu belajar dengan melihat kegagalan tuk pribadi lebih baik

( Mirnawati, 2017)

## **Kuperuntukkan :**

Kepada kedua orangtuaku tercinta

Yang telah memberikan motivasi dan do'a

Yang selalu ada dalam setiap langkahku

Sebagai pemberi semangat terkuat dalam hidupku

## ABSTRAK

**Mirnawati. 2017.** Pengaruh Bermain Maze Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Skripsi ini Dibimbing oleh Herman, S.Pd., M.Pd dan Azizah Amal, SS., M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Bagaimana kecerdasan Visual-spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar sebelum dan setelah diterapkan kegiatan bermain *maze*?. 2. Apakah ada pengaruh bermain *Maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar?. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Bermain Maze Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Kegiatan bermain *Maze* yang dilakukan adalah Mengelompokkan warna berdasarkan pola secara berurutan, Menyusun bentuk geometri berdasarkan warna yang ditentukan, Menyelesaikan *Maze/labirin* sederhana sambil menyebutkan arahnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen sederhana. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (Bermain *Maze*) dan variabel terikat (Kecerdasan Visual-Spasial), dengan desain penelitian yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah anak yang ada di kelompok B yaitu 16 anak. Teknik pengumpulan data melalui teknik Tes, Observasi dan Dokumentasi. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui, perencanaan, pemberian *Pretest*, pemberian perlakuan, pemberian *Posttest*, dan analisis hasil. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji beda Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak mengalami peningkatan perolehan nilai dibandingkan sebelum diberikan perlakuan dengan nilai T hitung (136) > T tabel (30) dan Z hitung (3.47) > Z tabel (1,645), dengan demikian bahwa hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain *Maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

## PRAKATA

Alhamdulillah puji dan syukur penulis senantiasa panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat Kaunia dan Rahmat-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan sebagai tugas akhir untuk memenuhi prasyarat guna memperoleh gelar kesarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Judul Skripsi ini adalah “ Pengaruh Bermaian *Maze* Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar”. Walaupun demikian saya sebagai penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini.

Penyusunan dalam skripsi ini banyak mengalami hambatan dan kesulitan dalam proses penyelesaian skripsi, namun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka kesulitan-kesulitan tersebut Alhamdulillah dapat teratasi. Penulis menyampaikan ucapan banyak terima kasih, rasa hormat, serta penghargaan yang tulus yang tidak terhingga kepada Herman, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing I dan Kepada Azizah Amal, SS., M.Pd selaku Pembimbing II, yang selalu meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikaan motivasi, bimbingan, arahan, saran serta petunjuk lainnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Selanjutnya pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.Tp. selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, yang telah memberikan peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
2. Abdullah Siring, M.Pd. selaku dekan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri Makassar, Dr. Abdul Saman, M.Si Kons selaku Wakil Dekan I, Drs. Muslimin, M.Ed selaku Wakil Dekan II, Dr. Pattaufi, S.Pd., M.Si. selaku Wakil Dekan III, dan Dr. Parwoto selaku Wakil Dekan IV yang telah memberikan nasihat dan kebijakan.
3. Syamsuardi, S.Pd., M.Pd dan Arifin Manggau S.Pd., M.Pd. selaku ketua dan sekretaris prodi PGPAUD FIP UNM, yang dengan penuh perhatian memberikan dorongan, nasehat, bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta pegawai/tata usaha FIP UNM, atas segala perhatiannya dan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan sehingga perkuliahan dan penyusunan skripsi berjalan lancar.
5. Kepada Sri Wahyuni MR, S.Pd selaku kepala sekolah TK Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Serta guru-guru kelas lainnya, atas kesediannya membantu dan mengizinkan penulis melakukan

penelitian di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

6. Kepada kedua orangtua saya, paman dan bibi, serta sepupu saya yang selalu memberikan do'a dan motivasi terbesarnya buat saya dalam menyelesaikan berbagai hal.
7. Sahabatku Hardianengsih, kak Sumiyati, Sudirman, dan Sarwono yang selalu hadir untuk saya dalam keadaan suka dan duka dan banyak memberikan motivasi. Kalian sebagai penyemangat dan telah memberikan banyak pelajaran berharga baik suka maupun duka.
8. Kepada saudara Agus Maulana Muhammad dan Sahrul yang selalu memberikan dorongan dan kepercayaan serta motivasi hidup kepada saya.
9. Seluruh teman-teman PGPAUD 2013 atas bantuan dan kebersamaanya selama menjalani masa-masa perkuliahan..
10. Seluruh keluarga besar UKM KSR PMI UNIT 101 UNM yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi. Terima kasih banyak atas ilmu dan motivasinya selama dalam lingkup keluarga besar kita yang berjuang untuk kemanusiaan “ *Noi Siamoy Tutty Fratelly*” tiada hari tanpa pengabdian.
11. Kepada Teman-temanPosko KKN PPM Sinjai Selatan angkatan XIV yang menghadirkan berbagai rasa selama proses penyusunan skripsi ini. Terkhususnya pada saudara Zulfajri Surgawi dan Alfian Muhammad.



12. Untuk Semua pihak yang tidak sempat penulis tuliskan namanya di atas, atas bantuan dan kerjasamanya selama penyusunan skripsi penulis ucapkan banyak terima kasih.

Atas segala kebaikan dan ketulusan penulis berharap semoga keikhlasan dan bantuan yang diberikan semua pihak walau sekecil apapun memperoleh balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penyusunan skripsi ini, oleh karena itu saran kritik yang selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Makassar, 11 Agustus 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRA KATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	7
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS .....	9
A. Kajian Pustaka .....	9
B. Kerangka Pikir .....	33

C. Hipotesis .....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	36
B. Variabel dan Disain Penelitian .....	37
C. Definisi Operasional Variabel.....	38
D. Populasi dan Sampel .....	38
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data .....	39
F. Teknik Analisis Data .....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	43
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan .....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	54
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN.....	71
RIWAYATHIDUP .....	130

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Skala penilaian kecerdasan Visual-Spasial anak .....	43
Tabel 4.1 : Indikator Kecerdasan Visual-Spasial anak Sebelum perlakuan/ <i>Pretest</i> .....	49
Tabel 4.2 : Indikator Kecerdasan Visual-Spasial anak Sebelum perlakuan/ <i>Posttest</i> .....	50
Tabel 4.3 : Data pengaruh Bermaian <i>Maze</i> terhadap kecerdasan Visual-Spasial .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Gambar <i>maze</i> .....	19
Gambar 2.2	: Skema Kerangka Pikir.....	34
Gambar 3.1	: Desain Penelitian.....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 validasi pakar/ahli.....	72
Lampiran 2 kisi-kisi instrumen .....	82
Lampiran 3 instrumen penelitian .....	83
Lampiran 4 Rubrik instrumen .....	84
Lampiran 5 Skenario pembelajaran .....	88
Lampiran 6 RPPH .....	96
Lampiran 7 Hasil Kecerdasan Visual-Spasial Anak sebelum Perlakuan .....	104
Lampiran 8 Hasil Kecerdasan Visual-Spasial Anak setelah Perlakuan .....	105
Lampiran 9 Data mentah <i>Pretest</i> kecerdasan Visual-Spasial anak .....	106
Lampiran 10 Data mentah <i>Posttest</i> kecerdasan Visual-Spasial anak.....	108
Lampiran 11 mencari rangking .....	110
Lampiran 12 mencari nilai T.....	111
Lampiran 13 mencari nilai Z.....	112
Lampiran 14 mencari nilai rata-rata .....	113
Lampiran 15 Tabel wilcoxon T.....	114
Lampiran 16 tabel wilcoxon Z tabel .....	115
Lampiran 17 Dokumentasi.....	116
Validasi Instrumen .....	121
Persuratan .....	127

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun yaitu, usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age* atau masa keemasan. Anak Usia Dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak Usia Dini belajar dengan caranya sendiri melalui lingkungan yang ada di sekitarnya baik itu formal ataupun informal.

Pendidikan anak usia dini terdiri dari enam aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak dalam proses tumbuh kembangnya. Aspek perkembangan anak tersebut terdiri dari, aspek NAM, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan aspek seni.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai masa *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Berdasarkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14, menegaskan:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Nasional pada pasal 28 Ayat 1 menyebutkan bahwa “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar”. Selanjutnya disebutkan dalam Pasal 28 ayat 2 bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal”. Lebih dijelaskan lagi pada Pasal 28 ayat 3 bahwa “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA), atau bentuk lain sederajat.

Negara kita memiliki aset bangsa yaitu anak yang berusia 4-6 tahun, yang merupakan anak pra sekolah pada usia ini biasanya terdapat masa-masa peka. Masa ini anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada. Masa peka ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, moral dan nilai-nilai agama. Anak memerlukan stimulus-stimulus dan lingkungan yang nyaman supaya perkembangan dan pertumbuhan dapat tercapai secara optimal.

Salah satu cara mengembangkan dan menstimulus anak adalah dengan cara meningkatkan kecerdasan anak didik. Menurut ahli-ahli *neurologi* perkembangan kecerdasan anak dapat terjadi sekitar 50 % terbentuk sampai usia 4 tahun kemudian sampai dengan usia 8 tahun dan mencapai 80%. Sehingga pada masa ini



merupakan masa yang sangat tepat untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat tercapai secara optimal (Fadlillah, 2014).

Menurut Garner dalam Yus (2011) menyatakan bahwa pada hakekatnya setiap anak adalah cerdas, dari berbagai dimensi anak dapat mengembangkan kecerdasannya berdasarkan kemampuan anak dibidang yang dipilihnya. Berdasarkan konsep *multiple intelligence* Gardner dalam Hamzah dan Masri (2009) mengemukakan bahwa setiap anak memiliki 9 kecerdasan yang meliputi: (1) kecerdasan linguistik, adalah kecerdasan dalam mengelolah kata, (2) kecerdasan logika-matematika, adalah kecerdasan dalam hal angka, (3) kecerdasan fisik-kinestetik, adalah suatu kecerdasan yang melakukan gerakan-gerakan yang bagus, (4) kecerdasan visual-spasial, merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, (5) kecerdasan intrapersonal, adalah kemampuan diri kita untuk berfikir secara reflektif, (6) kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat berkomunikasi dengan orang lain, (7) kecerdasan musikal yaitu kemampuan mengenai bentuk-bentuk musical, (8) kecerdasan naturalis yaitu keahlian mengenali dan mengategorikan spesies di lingkungan sekitar, (9) kecerdasan spritual adalah kecerdasan dalam memandang makna dan hakikat kehidupan ini semua dengan kodrat manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Dari 9 kecerdasan diatas, salah satu kecerdasan tersebut yang dapat membantu anak dalam proses belajar serta mengenali lingkungan sekitarnya khususnya dengan berimajinasi, mengenal bentuk, arah, warna dan mengelompokkan bentuk geometri yaitu kecerdasan visual spasial. Kecerdasan gambar dan ruang ( visual-spasial ) berkaitan dengan keterampilan dan persepsi dalam bidang permainan garis, arah, warna, bentuk, dan ruang Garner (Yus, 2011).

Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi cenderung berpikir dengan berimajinasi. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk membentuk suatu gambaran tentang tata ruang di dalam pikiran, anak kaya khayalan internal (*internal imagery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif. Adapun indikator dalam mengembangkan kecerdasan visual spaisal anak usia 5-6 tahun yaitu menggambar objek sesuai dengan imajinasi, menyusun *Puzzle* dengan kompleks, menyusun *Maze* yang kompleks, melempar benda ke arah yang ditetapkan dan yang lainnya (Yus, 2011).

Memperhatikan hal-hal diatas maka mereka butuh suatu permainan sebagai media pendidikan, dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur pendidikanlah yang harus diutamakan. Penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran di TK akan membantu memperlancar serta mempermudah anak-anak dalam memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik.

Bermain adalah aktivitas yang paling menyenangkan bagi anak, kaarena anak tidak akan pernah berhenti bermain sebelum benar-benar merasa kelelahan dan puas dalam menyelesaikan permainannya. Bermain memiliki hubungan yang sangat erat dengan proses terbentuknya minat dan kecerdasan anak. Melalui bermain dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan belajar mereka karena belajar sambil bermain dapat meningkatkan beberapa kemampuan anak seperti meningkatkan kemampuan bahasa, matematika dan sebagainya (Aunillah, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut permainan untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial salah satunya adalah bermain *maze*. *Maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Bermain *maze* dapat melatih mengenal arah dan juga kesadaran spasial dengan mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan untuh *maze* tersebut. Permainan *maze* merupakan permainan yang dapat merangsang imajinasi anak. Permainan ini menuntut anak untuk mengikuti jalur yang telah ada. Bermain *maze* selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar, ditemukan masalah yaitu kemampuan kecerdasan visual-spasial anak yang masih kurang. Terutama pada saat guru meminta anak mengurutkan bentuk geometri dan warnanya berdasarkan pola, masih banyak yang tidak bisa melakukannya sesuai arahan gurunya. Selain itu ketika anak diberi permainan labirin hanya satu dua

orang anak yang mampu menyelesaikannya itupun berdasarkan arahan guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa, kemampuan anak dalam mengenal bentuk, warna, dan arah masih kurang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar, peneliti mencoba memberikan permainan *maze* dengan harapan permainan *maze* tersebut dapat mempengaruhi kemampuan kecerdasan visual-spasial anak didik. Peneliti memilih permainan *maze* tersebut dikarenakan, dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didiknya selama observasi, belum pernah melakukan kegiatan bermain mencari jejak/labirin diterapkan. Hal tersebut terlihat dari kurangnya kreativitas yang dilakukan guru sehari-hari sehingga anak kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Berbagai media dalam semua pembelajaran yang diberikan, membuat anak terlihat kurang bersemangat dalam belajar, sementara bermain *maze* dapat melatih anak dalam mengenal bentuk, warna, dan arah, serta dapat meningkatkan imajinasinya. Bermain *maze* juga dapat dibuat dengan bervariasi berdasarkan tema dengan tingkat kesulitan yang berbeda, sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar, serta dapat mengembangkan bakat dan kecerdasan visual-spasial anak didik.

Melalui bermain *Maze* kecerdasan visual anak dapat berkembang terutama dalam konsep menentukan arah, bentuk, warna, dan meningkatkan imajinasi anak dalam memecahkan masalah. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti

mengangkat judul “ Pengaruh Bermain *Maze* Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana kecerdasan visual-spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar sebelum dan setelah diterapkan kegiatan bermain *maze*?
2. Apakah ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan visual-spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan kemampuan kecerdasan visual-spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar sebelum dan setelah diterapkan kegiatan bermain *maze*.
2. Mendeskripsikan pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan visual spasial Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi akademis, dapat menjadi bahan informasi, masukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini dalam meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
- b. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman yang berharga dalam melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan kualitas dalam mengajar sebagai calon pendidik.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai informasi bagi guru dalam upaya mengembangkan kemampuan anak terkhusus pada kecerdasan visual-spasial anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.
- b. Sebagai bahan masukan bagi lembaga, agar mendapat perhatian tentang bagaimana mengembangkan kemampuan anak khususnya pada kecerdasan visual-spasialnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Konsep Bermain**

###### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah hal yang paling menyenangkan bagi anak-anak, bermain dalam suatu permainan merupakan tantangan bagi seorang anak untuk memuaskan perasaannya dan merasa senang, bagi anak terlibat dalam permainan adalah tujuan utamanya, bukan dari hasil permainannya. Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang.

Menurut Linda (Yus, 2011) bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar, dengan demikian bermain merupakan cara anak belajar tentang apa saja. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah, selain itu melalui bermain anak juga berlatih mengekspresikan perasaan dan berusaha mendapatkan sesuatu.

Pengertian bermain menurut Hurlock (Musfiroh, 2005:2) yaitu “Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Menurut Ratna dalam Fadlillah, dkk (2014) kegiatan bermain itu sebagai kegiatan belajar pada usia anak-anak, belajar akan efektif dan lebih cepat dimengerti atau ditangkap oleh anak melalui kegiatan bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar yang efektif dan menyenangkan.

Sedangkan Catron dan Allen (Sujiono, 2010:35) menjelaskan pengertian bermain yaitu:

Bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Bermain merupakan wahana anak untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri. Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkrit, dengan mainan tersebut anak-anak akan belajar banyak hal. Melalui bermain anak dapat mengenal bentuk, warna, ukuran, besar kecil, berat ringan, kasar halus, selain itu anak juga dapat belajar mengelompokkan benda dan sifat-sifat benda (Latif, dkk, 2013).

Dunia anak adalah dunia bermain, setiap anak selalu ingin bermain. Bermain adalah dunia yang menyenangkan bagi anak usia dini. Di manapun, dalam kondisi apapun anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat



dijadikan mainan. Bermain adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Melalui bermain anak mampu membangun sendiri pengetahuannya dari pengalaman langsung yang anak dapatkan dari kegiatan bermain.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bentuk kegiatan yang dapat membuat anak senang, sehingga anak akan merasa melakukan kegiatan untuk kesenangannya dan tanpa disadari melalui kegiatan bermain anak akan bereksplorasi dan menemukan pengetahuannya sendiri dalam kegiatan bermain.

#### **b. Tujuan Bermain**

Adapun tujuan bermain menurut Mutiah (2010) ditinjau dari aspek perkembangan dapat dioptimalkan, antara lain adalah :

##### **1. Bermain untuk Pengembangan Kognisi Anak.**

- a) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain Bredekamp dan Coople.
- b) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Makna dan objek masih berbaur menjadi satu. Ketika anak bermain telepon-teleponan, anak belajar bagaimana memahami

perspektif orang lain, menemukan strategi bermain bersama orang lain, dan memecahkan masalah.

- c) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri di antara teman sebaya.

## 2. Bermain untuk Pengembangan Sosial-Emosional

- a) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
- b) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak bermain mendukung perkembangan sosialisasi, seperti : interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya dan peduli terhadap orang lain.
- c) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Anak-anak dalam kelompok yang berbeda, tetapi setiap kelompok mengungkapkan ketakutan mereka dan mencoba membebaskan melalui permainan "rumah sakit-rumah sakitan" atau permainan lain yang menceritakan orang yang kesakitan.

## 3. Bermain untuk Pengembangan Motorik.

- a) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar anak. Melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain

itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama.

- b) Bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata puzzle, memaku paku ke papan, mengecat.

#### 4. Bermain untuk Pengembangan Bahasa / Komunikasi.

- a) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- b) Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

#### **c. Manfaat Bermain**

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan pada setiap pembelajaran anak usia dini.

Manfaat bermain bagi anak usia dini menurut Latif, dkk (2013) yaitu:

- 1.) Aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat, sehingga akan merangsang kecerdasan *bodily kinesthetic* anak baik dalam bentuk motorik kasar ataupun motorik halus.

- 2.) Aspek sosial emosional, anak akan merasa senang karena ada teman bermainnya, dan akan merangsang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.
- 3.) Aspek kognitif, berhubungan dengan berfikir/kecerdasan, pada aspek ini terbangun kecerdasan linguistik, visual-spasial, dan *logic mathematic*.
- 4.) Aspek seni, kemampuan dan kepekaan anak untuk mengikuti irama, nada, berbagai bunyi, gerak serta menghargai karya yang kreatif. Pada aspek ini akan terbangun kecerdasan musikal, linguistik, dan *bodly kinesthetic*.
- 5.) Mengasah Ketajaman penginderaan, pengindraan anak perlu diasah agar anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya. Anak menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif. Pada tahap ini terbangun kecerdasan *spatial-visual* dan *intrapersonal*.
- 6.) Media terapi, bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak lebih bebas. Untuk melakukan terapi harus pada ahlinya dan tidak sembarangan.
- 7.) Media intervensi, bermain dapat digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

Selain itu ada beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini yang dikemukakan oleh Fadlillah, dkk (2014) yaitu:

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif yang terjadi pada jasmani anak. Melalui bermain dapat mengembangkan motorik anak baik itu mengembangkan motorik halus maupun kasar anak.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, mengembangkan naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaatnya dalam mengembangkan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat spiritual, yaitu manfaat bermain yang berfungsi dan mengembangkan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

#### **d. Pengaruh Bermain**

Adapun sebelas pengaruh bermain bagi anak menurut Hurlock 1991 dalam Latif (2013:111) yaitu :

Perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi emosional yang terpendam, penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai peran jenis kelamin, dan perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

#### **e. Kriteria Bermain Bagi Anak**

Selain dari pengaruh bermain bagi anak ada juga lima kriteria dalam bermain bagi anak menurut Dworetzky dalam Latif, dkk (2013) yaitu:

- 1) Motivasi instrinsik, yaitu motivasi bermain yang muncul dari dalam diri anak itu sendiri, bukan karena adanya tuntutan ataupun paksaan dari luar.
- 2) Pengaruh positif yaitu, kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan.
- 3) Keutamaan yaitu, kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak dan lebih bersifat pura-pura.
- 4) Cara atau tujuan yaitu, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuan bermain.
- 5) Kelenturan yaitu, bermain ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

#### **f. Jenis-Jenis Bermain Anak Usia Dini**

Latif, dkk (2013) menyatakan bahwa, dalam dunia bermain anak ada tiga jenis bermain yang menjadi perhatian yaitu:

- 1) Bermain Sensorimotor, bermain sensorimotor adalah permainan anak usia dini, dimana anak belajar melalui panca indra dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.
- 2) Bermain Peran, menurut Gowen (Latif, dkk, 2013) bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama, penyerapan kosa kata, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.
- 3) Bermain Pembangunan, bermain pembangunan adalah bermain untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Seperti media yang bersifat cair, dan media yang bersifat terstruktur.

Berdasarkan jenis-jenis bermain di atas yaitu bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak karena bermain peran lebih mengarah pada perkembangan daya cipta anak, ingatan serta keterampilan spasialnya. Oleh karena itu dapat direpkan sebuah permainan yaitu, melalui bermain *maze* yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal atau mengembangkan daya cipta dan imajinasi anak.

## 2. Konsep Bermain *Maze*

### a. Pengertian bermain *Maze*

Menurut Rosidah (2014) permainan *maze* merupakan salah satu dari permainan edukatif yang berada pada jenis permainan teka-teki. *Maze* merupakan suatu jenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur yang bercabang dan berliku-liku. Untuk menyelesaikan *puzzle* ini, seseorang yang masuk ke dalam *maze* harus dapat menemukan pintu keluar dari *maze*, dan membutuhkan usaha dan kesadaran akan arah.

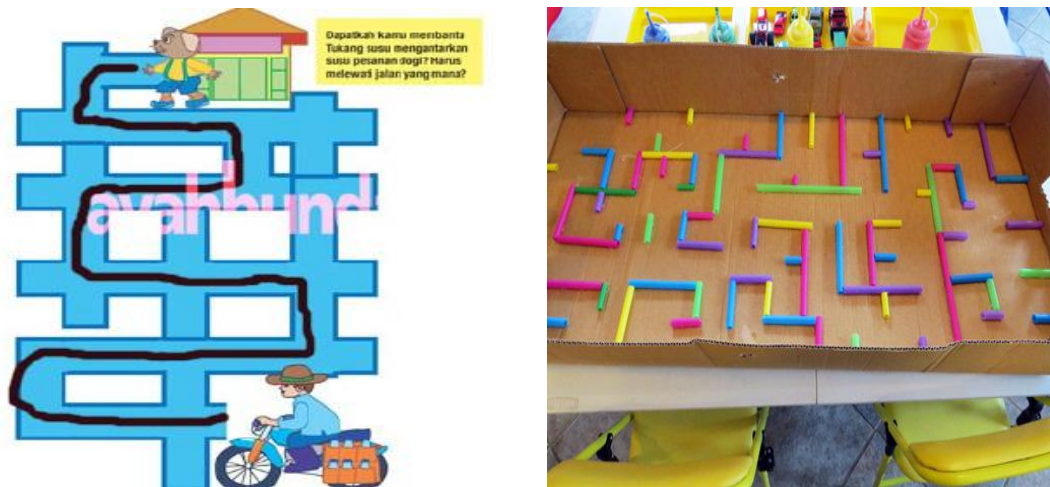
*Maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Bermain *maze* dapat melatih mengenal arah dan juga kesadaran spasial dengan mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan untuh *maze* tersebut. Permainan *maze* merupakan permainan yang dapat merangsang imajinasi anak-anak. Permainan ini menuntut anak untuk mengikuti jalur yang telah ada.

Bermain *maze* selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan. Biasanya permainan *maze* berbentuk dua dimensi di atas lembaran kerja yang berisi lajur-lajur sempit, namun ada juga yang terbuat dari papan. Menggunakan *maze* dari papan kayu terdiri atas lajur yang sudah dilengkapi manik warna-warni. Anak dapat menggunakan jemarinya saat mengelompokkan manik-manik dengan warna yang sama, huruf yang sesuai dan bentuk-bentuk yang sesuai. Pemilihan permainan *maze* melihat



kemampuan anak dan harus bervariasi agar anak tidak bosan dan perkembangan mengenai keruangan lebih terasah.

Berdasarkan uraian diatas adapun beberapa jenis gambar *maze* yaitu:



Gambar 2.1 bentuk Permainan *Maze* dua dan tiga dimensi

**b. Manfaat bermain *maze***

Menurut Rosidah (2014) Permainan *maze* memiliki manfaat yang sangat berarti bagi anak usia dini, yaitu:

- 1) melatih koordinasi mata dan tangan;
- 2) melatih kesabaran;
- 3) mengembangkan pengetahuan;
- 4) melatih konsentrasi;
- 5) melatih motorik.

Permainan *maze* dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Bermain *maze*, dapat mengasah kemampuan anak untuk mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan utuh *maze* tersebut. Di Taman Kanak-kanak, permainan *maze* dalam bentuk dua dimensi lembaran kertas sudah diaplikasikan agar anak dapat mempertajam dan mengembangkan kemampuannya. Selain itu teknik *maze* juga dapat meningkatkan kreativitas, karena teknik *maze* menyediakan jalur-jalur yang menarik dengan gambar dan warna yang memenuhi selera yang bisa digunakan.

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan *maze* merupakan permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur yang bercabang untuk

melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan.

Permainan *maze* selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan anak dengan mendorong anak untuk memilih warna, huruf dan angka yang telah ada pada manik-manik *maze*. *Maze* jenis ini terdiri atas lajur *maze* yang sudah dilengkapi manik warna-warni. Anak dapat diajarkan untuk menggunakan jemarinya saat mengelompokkan manik-manik dengan warna yang sama, huruf yang sesuai, dan bentuk yang sesuai.

Berdasarkan uraian diatas adapun langkah-langkah bermain *maze* menurut peneliti yaitu:

- 1) Memilih tema yang akan digunakan pada permainan *maze*. Tema dipilih agar mempermudah dalam membuat jenis-jenis *maze* yang akan digunakan.
- 2) Membuat *maze* berdasarkan tema yang ditentukan.
- 3) Sebelum melakukan kegiatan bermain *maze* dilakukan, guru menjelaskan terlebih dahulu bentuk dan alur-alur permainan *maze* tersebut.
- 4) Membagi anak didik menjadi dua kelompok dalam bermain *maze*, atau anak didik diminta untuk bermain individu.
- 5) Melakukan permainan *maze* dimulai dari arah yang ditentukan oleh guru. Hal ini dapat melatih tingkat kesabaran anak didik dan imajinasinya dalam mencari jalan keluar pada permainan *maze* tersebut.
- 6) Memberikan bentuk permainan *maze* yang bervariasi sehingga anak didik tidak mudah bosan dalam bermain *maze*.

7) Memberikan *reward* pada anak didik jika berhasil dalam melakukan kegiatan bermain tersebut.

### **3. Konsep Kecerdasan**

#### **a. Pengertian Kecerdasan**

Istilah kecerdasan bukanlah sesuatu yang baru. Ilmu tentang kecerdasan pun berkembang dengan berjalannya dan berkembangnya ilmu pengetahuan. Menurut Sujiono (2010) kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus dapat dikembangkan hingga dewasa. Setiap individu memiliki berbagai cara yang berbeda untuk dapat mengembangkan kecerdasannya. Anak yang cerdas bukan hanya anak yang pandai kognitifnya saja, tetapi semua anak dapat dikatakan cerdas apabila ia dapat menyelesaikan masalahnya sendiri dan menciptakan produk baru yang memiliki nilai budaya.

Secara terperinci menurut Gardner (Musfiroh, 2005:49) Kecerdasan dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata;
- 2) kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan;
- 3) kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Sedangkan menurut DePotter dalam Sujiono (2013:176), “Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan merupakan beberapa kemampuan yang dimiliki manusia sejak lahir dan dapat terus dikembangkan untuk dapat menyelesaikan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan dengan menghasilkan sesuatu yang berharga bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat.

#### **b. Jenis-Jenis Kecerdasan**

Kecerdasan merupakan sarana untuk belajar, pemecahan masalah, dan menciptakan sesuatu yang dapat digunakan dalam kehidupan. Teori *multiple intellegences* (kecerdasan Jamak) yang dicetuskan oleh Gardner melalui bukunya *Frame of Mind* pada tahun 1983 menetapkan sembilan aspek kecerdasan yang dapat dimiliki individu. Menurut Gardner (Musfiroh, 2005:59) sembilan kecerdasan jamak yaitu:

kecerdasan *verbal-linguistik* (cerdas kata-kata), logika-matematika (cerdas angka), *visual-spasial* (cerdas gambar), gerak-kinestetik (cerdas tubuh), musikal (cerdas musik), intrapersonal (cerdas diri), dan eksistensial (cerdas hakikat).

Setiap individu dapat saja memiliki kesembilan kecerdasan, hanya saja dalam taraf yang berbeda kecerdasan tersebut ada beberapa saja yang menonjol dan dapat dikembangkan. Selain itu, kecerdasan itu tidak berdiri sendiri, terkadang bercampur dengan kecerdasan lainnya atau dengan kata lain dalam keberfungsian satu kecerdasan dapat menjadi medium untuk kecerdasan lainnya. Oleh karena itu peneliti memilih satu jenis kecerdasan yaitu

kecerdasan visual-spasial atau yang biasa disebut dengan cerdas dalam gambar.

#### **4. Kecerdasan Visual-Spasial**

##### **a. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial**

Anak usia dini memiliki berbagai macam cara untuk mengembangkan dan mengoptimalkan bakat dan potensi-potensi kecerdasan yang dimiliki. Anak cenderung belajar dengan sesuatu yang disukainya dan sesuai dengan bakat kecerdasan yang dimiliki. Ketika anak melakukan kegiatan-kegiatan yang sesuai minatnya anak akan lebih termotivasi sehingga akan menimbulkan pengalaman dan menstimulasi bakat kecerdasan yang dimiliki anak.

Kecerdasan visual-spasial merupakan kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni, khususnya seni lukis dan seni arsitektur. Kecerdasan visual-spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang yaitu kemampuan berfikir dalam bentuk tiga dimensi Sonawat dan Gogri (Yaumi dan Nurdin, 2013).

Komponen inti kecerdasan visual spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk ruang, keseimbangan dan sebagainya. Komponen lainnya adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual-spasial dan mengorientasi secara tepat. Kecerdasan inti dari kecerdasan visual-spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan (Yaumi dan Nurdin, 2013).

Menurut Armstrong (2005) kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan memvisualisasikan gambar di dalam kepala seseorang dan menciptakannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Seniman atau pemahat memiliki kecerdasan ini dalam tingkat yang tinggi, selain itu seorang penemu juga biasanya memvisualisasikan penemuan baru sebelum menggambarkannya di atas kertas. Kecerdasan visual-spasial terdapat dalam segala hal, mulai dari menghias rumah, tata ruangnya, serta menikmati suatu karya seni di museum.

Gardner 1983 dalam Fadlillah, dkk (2014) mengemukakan bahwa kecerdasan visual-spasial adalah kecerdasan yang mencakup berpikir dalam gambar, serta mampu untuk menyerap, mengubah dan menciptakan kembali berbagai macam aspek visual seperti halnya dalam bidang arsitek, fotografer, designer, pilot dan insinyur. Sedangkan Wiyani (2014) mengemukakan bahwa kecerdasan visual-spasial melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur tersebut. Kecerdasan ini mewakili ide-ide visual atau spasial secara grafis.

Menurut Rachmawati dan Euis (2010) kecerdasan visual-spasial adalah melihat dan memanipulasi ruang, pola, dan desain. Pada umumnya anak yang memiliki kecerdasan spasial memiliki daya pengamatan yang tinggi dan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk gambar. Anak dengan kecerdasan visual dapat dengan mudah menemukan wajah seseorang diantara kerumunan orang banyak. Anak yang masuk dalam kelompok ini biasanya

senang bermain dengan balok kayu, membuat bangunan dari lego, ataupun mainan konstruksi lainnya seperti mendirikan benteng dan ranting pohon, menciptakan bentuk, merancang poster, merangkai rumah, dan menata perabot rumah tangga.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk visual. Anak yang mempunyai kecakapan ini mampu menerjemahkan bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi dan memahami konsep spasial.

#### **b. Karakteristik Kecerdasan Visual-Spasial**

Menurut Yaumi dan Nurdin (2013) adapun karakteristik kecerdasan visual-spasial dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Selalu menggambarkan ide-ide yang menarik dalam berbagai kegiatan yang dilakukan.
- 2) Senang mengatur dan menata ruang yang ada dilingkungan sekitarnya seperti menyusun perabot rumah tangga.
- 3) Senang menciptakan seni dengan menggunakan media yang bermacam-macam baik itu dari bahan alam atau pun dari bahan lainnya.
- 4) Menggunakan *graphic organizer* sangat membantu dalam belajar dan mengingat sesuatu.
- 5) Merasa puas ketika kita mampu memperhatikan kemampuan seni yang dilakukan.



- 6) Senang menggunakan *spreadsheet* ketika membuat grafik, diagram, dan tabel.
- 7) Menyukai teka-teki tiga dimensi atau dua dimensi.
- 8) Musik video memberikan motivasi dan inspirasi dalam belajar dan bekerja.
- 9) Dapat mengingat kembali berbagai peristiwa melalui gambar-gambar.
- 10). Sangat mahir membaca peta dan denah.

Sedangkan Musfiroh (2008) mengemukakan bahwa karakteristik kecerdasan visual-spasial anak yaitu:

- 1) Peka terhadap warna, garis, bentuk dan ukuran.
- 2) Memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk merancang.
- 3) Memiliki kemampuan memadukan warna-warni ketika melukis, menggambar, dan mewarnai.
- 4) Memiliki kemampuan dalam memahami arah dan bentuk.

Gardner 1983 (Fadlillah dkk, 2014) mengemukakan ciri-ciri kecerdasan visual-spasial yaitu adanya kepekaan tajam untuk detail visual, keseimbangan, warna, garis, bentuk dan ruang, mudah memperkirakan jarak dan ruang, membuat sketsa ide dengan jelas dan mampu menyelesaikan permasalahan yang kompleks.

Menurut Armstrong (2005 : 28) anak yang memiliki ciri-ciri keterampilan visual spasial yaitu:

Menonjol dalam kelas seni di sekolah, Memberikan gambaran visual yang jelas ketika sedang memikirkan sesuatu, Mudah membaca peta, grafik, dan diagram, Menggambar sosok orang atau benda persis aslinya, Senang melihat film, *slide*, atau foto, Menikmati melakukan teka-teki *jigsaw*, *maze*, atau kegiatan visual lainnya, Sering melamun, Membangun konstruksi tiga dimensi yang menarik ( contoh, bangunan lego ), Mencorek-corek diatas kertas atau buku, Lebih memahami lewat gambar daripada lewat kata-kata ketika sedang membaca.

Setiap bakat kecerdasan yang ada pada diri anak memiliki ciri yang berbeda dengan bakat kecerdasan lainnya. Anak yang memiliki bakat kecerdasan visual spasial memiliki kepekaan terhadap warna, bentuk, tata ruang, dan dapat menciptakan hasil karya sesuai dengan yang dibayangkannya.

Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial biasanya menghabiskan waktu luang dengan menggambar, merancang, membangun balok-balok lego, atau sekedar melamun. Anak-anak terkadang menciptakan hasil karya mereka sendiri karena banyak diantara mereka yang bisa jadi berkeinginan menjadi arsitek, seniman, montir, insinyur ataupun perancang.

Dari uraian di atas dapat didefinisikan bahwa karakteristik kecerdasan visual-spasial anak adalah kepekaan terhadap warna, bentuk, kemampuan memahami arah, memecahkan masalah serta mahir membaca peta.

### **c. Indikator kecerdasan visual-spasial**

Adapun indikator kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun menurut Musfiroh (2008) yaitu sebagai berikut:

- 1) Anak yang cerdas visual-spasial cepat menangkap objek dan memiliki kemampuan alami untuk menuangkannya kedalam bentuk gambar, bentuk tiga dimensi dan seni kerajinan.
- 2) Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial peka terhadap bentuk, ukuran, unsur bentuk, komposisi, warna, dan detail lainnya. Anak mampu merekam dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkannya.
- 3) Anak dengan kecerdasan visual-spasial sangat imajinatif, mampu membayangkan sesuatu dengan detail baik dari segi bentuk, warna, dan komposisinya.
- 4) Anak cerdas visual-spasial senang membuat konstruksi tiga dimensi, dapat menuangkan idenya dalam merancang, serta unsur seperti: *lego*, *maze*, *puzzle* dan permainan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator kecerdasan visual-spasial pada anak yaitu adanya kemampuan dalam mengenal bentuk, ruang, warna, imajinatif, serta kemampuan dalam menuangkan ide kreatif untuk memecahkan berbagai masalah.

#### **d. Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak**

Anak usia dini membutuhkan peranan dari orang dewasa dan lingkungannya untuk memunculkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki. Kegiatan bermain yang menarik akan memberikan motivasi bagi anak untuk belajar, sehingga peran guru sangat besar dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Sujiono dan Sujiono

(2010:58) cara mengembangkan kecerdasan visual spasial anak sebagai berikut:

- 1.) Mencoret-coret, untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu. Mencoret biasanya dimulai sejak anak berusia sekitar 18 bulan ini, pada dasarnya kegiatan mencoret merupakan sarana anak mengekspresikan diri. Meski apa yang digambarnya dalam coretan belum tentu langsung terlihat isi pikirannya. Selain itu, kegiatan ini juga dalam melatih kordinasi tangan-mata anak.
- 2.) Menggambar dan melukis. Kegiatan menggambar dan melukis dapat dilakukan di mana saja, kapan saja dengan biaya yang relatif murah. Sediakan alat-alat yang diperlukan seperti kertas, pensil warna, dan krayon. Biarkan anak menggambar atau melukis apa yang ia inginkan sesuai imajinasi dan kreativitasnya karena menggambar dan melukis merupakan ajang bagi anak untuk mengekspresikan diri.
- 3.) Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan menuntut kemampuan anak memanipulasi bahan. Kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya. Selain itu, kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.
- 4.) Mengunjungi berbagai tempat, dapat memperkaya pengalaman *visual* anak, seperti mengajaknya ke museum, kebun binatang, menempuh perjalanan wisata lainnya.
- 5.) melakukan permainan konstruktif dan kreatif, sejumlah permainan seperti membangun konstruksi dengan menggunakan balok, *mazes*, *puzzle*, permainan rumah-rumahan atau pun peralatan *video*, *film*. peta atau gambar, dan *slide*.
- 6.) Mengatur dan merancang. kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah, seperti ikut menata kamar tidurnya. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

Dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak guru harus menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung anak untuk mengembangkan kecerdasannya. Fasilitas tersebut dapat berupa media ataupun alat permainan yang sesuai dengan usia anak

Berdasarkan uraian di atas anak usia dini dapat mengembangkan kecerdasan visual spasialnya dengan berbagai cara, salah satunya melalui kegiatan bermain yang disenangi anak tentunya akan membantu anak dalam menumbuh kembangkan kecerdasan dan potensi bakat yang dimiliki anak, untuk menciptakan kegiatan bermain yang menarik guru harus mampu memfasilitasi kebutuhan bermain anak salah satunya dengan menyediakan alat permainan yang mendukung.

#### **5. Hubungan bermain *Maze* terhadap kecerdasan visual-spasial pada anak**

Bermain adalah dunia anak usia dini, melalui bermain anak mendapatkan kesenangan dalam dirinya untuk menuangkan imajinasinya yang dapat disampaikan kepada orang lain. Bermain *Maze* bertujuan merangsang kepekaan terhadap unsur pokok konstruksi dan kecerdasan visual spasial anak. Melalui kegiatan ini anak dituntut memiliki imajinasi yang tinggi dalam menjelajahi ruang-ruang yang ada pada *Maze*. Melatih anak dalam mengenal arah, warna, bentuk dengan permainan yang bervariasi.

Dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial, tentunya diperlukan metode yang tepat khususnya kegiatan bermain untuk anak usia dini. Cara yang tepat dalam menerapkan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan yaitu bermain dengan alat permainan. Maka untuk menyalurkan minat anak agar anak mengembangkan kecerdasan visual

spasialnya diperlukan kegiatan bermain yang sesuai dan menarik agar mendorong anak untuk antusias dalam bermain.

Bermain *maze* merupakan kegiatan bermain dengan cara mencari jejak dari berbagai macam bentuk yang bervariasi. Permainan ini dapat mengembangkan imajinasi dan daya fikir anak dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam permainan mencari jejak.

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan seseorang untuk memvisualisasikan gambar dalam imajinasinya atau menciptakannya dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Adapun dimensi kecerdasan visual spasial meliputi: 1) dimensi ketelitian anak, menyebutkan warna, dapat membedakan warna, dapat menyebutkan bentuk, dapat membedakan bentuk, dapat menyebutkan ukuran, dapat membedakan ukuran, 2) dimensi ketepatan, mampu menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat, dapat menyebutkan kembali urutan kegiatan, dapat memasangkan benda berdasarkan pasangannya, 3) dimensi melatih imajinasi anak, mampu membuat hasil karya sesuai imajinasinya, dapat menggambar objek yang ada disekitar, mampu menceritakan apa yang diimajinasikan.

Menurut Hamzah dan Kuadrat (2009), Kecerdasan visual spasial memuat kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Anak didik memiliki kemampuan menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya atau kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi seperti halnya arsitek. Kemampuan

membayangkan suatu bentuk nyata dan kemudian memecahkan berbagai masalah, anak dengan kemampuan ini akan unggul, misalnya dalam permainan mencari jejak pada suatu kegiatan di kepramukaan.

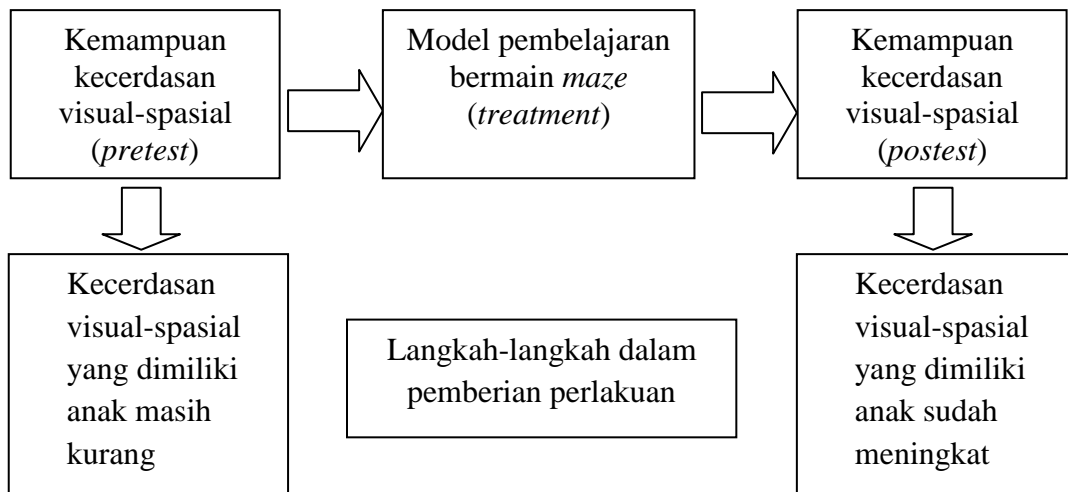
Adapun hubungan bermain *maze* terhadap kecerdasan visual-spasial anak kelompok B yaitu: Bermain *maze* dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai kecerdasan salah satunya kecerdasan visual spasial anak. Melalui bermain *maze* dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak dalam kemampuan imajinasi, mengenal warna, bentuk, dan arah. Melalui bermain *maze* dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak yaitu mampu menyusun pola berdasarkan bentuk, menyusun pola berdasarkan warna.

## **B. Kerangka Pikir**

Kemampuan kecerdasan visual-spasial mempunyai peranan penting dalam dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kecerdasan visual-pasial merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memvisualisasikan gambar dua atau tiga dimensi. Selain itu kecerdasan visual-spasial yaitu kecerdasan yang mencakup berpikir dalam gambar, serta mampu untuk menyerap, mengubah dan menciptakan kembali berbagai macam aspek visual (arsitek, fotografer, designer, pilot, insinyur). Dalam mengembangkan kemampuan kecerdasan visual-spasial seorang anak maka perlu diberikan suatu kegiatan permainan salah satunya adalah bermain *maze*.

Bermain *maze* adalah bentuk permainan mencari jejak yang terdiri dari dua atau tiga dimensi yang berisi lajur-lajur sempit. Permainan ini dapat mengasah kepekaan terhadap mengenal arah, bentuk, warna dan imajinasi anak. Kegiatan bermain *maze* ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah mendorong anak lebih giat belajar untuk mengimplemantasikan kurikulum yang kreatif. Bermain *maze* digunakan oleh guru untuk mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya adalah kecerdasan visual-spasial anak.

Melalui kegiatan bermain *maze* anak dapat berkembang, hal ini dapat dilihat pada saat anak menyelesaikan *maze* sederhana, mengelompokkan warna berdasarkan pola, menyusun bentuk berdasarkan pola, menentukan arah dalam bermain mencari jejak. Oleh karena itu kegiatan bermain *maze* dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak.



**Gambar 2.2 Bagan Alur Kerangka Pikir**



### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan urain tersebut diatas maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>1</sub> diterima apabila  $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$  dan  $Z \text{ hitung} > Z \text{ tabel}$  artinya ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan visual-spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sugiyono (2013) mengemukakan untuk mengumpulkan data digunakan instrumen penelitian. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak.

##### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pre-eksperimental. Sugiyono (2013) mengemukakan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental designs (*nondesigns*) karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguhsungguh. Karena, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen hal ini

dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

## B. Variabel dan Desain Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh yaitu bermain *maze*, dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi yaitu kecerdasan visual-spasial anak.

### 2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan *One Group Pretest-Posttest* dengan tujuan untuk membandingkan keadaan setelah perlakuan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desain ini dapat digambar sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \times O_2} \quad (\text{Sugiyono, 2013:83})$$

Keterangan :

**O<sub>1</sub>** : nilai pretest kecerdasan *visual-spasial* anak ( sebelum diberi kegiatan bermainan *Maze*).

**X** : perlakuan yaitu kegiatan bermain *Maze*.

**O<sub>2</sub>** : nilai posttest kecerdasan visual-spasial anak ( setelah diberi kegiatan bermain *Maze*).

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh bermain *Maze* terhadap kecerdasan *visual spasial* anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

### **C. Defenisi Operasional**

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti, maka perlu diberikan defenisi operasional yaitu:

1. Bermain *maze* adalah bentuk permainan mencari jejak yang terdiri dari dua dimensi atau tiga dimensi yang berisi lajur-lajur sempit. Permainan ini sebagai proses pembelajaran bagi anak usia dini serta dapat mengasa kepekaan terhadap mengenal arah, bentuk, warna dan imajinasi anak dalam mengenal ruang.
2. Berdasarkan kemampuan kecerdasan visual-spasial, anak dapat melakukan kegiatan sederhana. Kegiatan tersebut dapat berupa bermain *maze* sederhana sampai yang kompleks secara bervariasi sehingga dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak dalam mengenal arah kanan kiri, mengenal bentuk, warna, dan imajinasi yang tinggi.

### **D. Populasi dan Sampel**

Menurut Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek/objek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling Jenuh*. Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa “ *sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.” Teknik pengambilan sampel ini digunakan karena hanya ada satu kelas kelompok B dan jumlah anak didiknya hanya 16 orang anak usia 5-6 tahun.

## **E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau jalan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian, dan untuk mendapatkan data yang akurat. Dalam penulisan ini peneliti menyusun dan menyiapkan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

### **1. Teknik Pengumpulan data**

- a. Tes perlakuan, menurut peneliti tes perlakuan, yaitu tes yang diberikan kepada anak dengan meminta anak untuk melakukan kegiatan sesuai indikator. Tes ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kecerdasan

visual-spasial dengan tindakan pada *pretest* dan *posttest*. Dengan skorsing sebagai berikut:

- 1). **BB** artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
  - 2). **MB** artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
  - 3). **BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
  - 4). **BSB** artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.
- b. Teknik Observasi, yakni teknik yang dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan pengamatan langsung di lapangan dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis mengenai perkembangan kecerdasan visual-spasial anak melalui kegiatan bermain *maze*. Adapun kegiatan yang akan dilakukan selama kegiatan observasi berlangsung yaitu:
- 1) Mengamati kemampuan kecerdasan visual-spasial anak sebelum melakukan kegiatan bermain *maze* dilaksanakan dengan menceklis

setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen yang digunakan.

2) Mengamati kemampuan kecerdasan visual-spasial anak sesudah melakukan kegiatan bermain *maze* dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen yang digunakan.

c. Dokumentasi, dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti laporan kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan yang lainnya.

## **2. Prosedur Pengumpulan data**

Adapun prosedur dalam melakukan penelitian ini adalah:

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini peneliti menentukan subjek penelitian dan merumuskan instrumen yang berisi item-item penelitian pada anak. Instrumen yang dibuat divalidasi terlebih dahulu oleh ahli. Selanjutnya peneliti membuat skenario pembelajaran yang akan dilakukan pada saat pemberian perlakuan. Hal ini akan menjadi pedoman bagi peneliti dalam pemberian perlakuan.

### **b. Pemberian *pretest***

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian pada anak sebelum pemberian perlakuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecerdasan visual-spasial anak sebelum melakukan permainan *maze*.

Sehingga peneliti memiliki data tingkat kecerdasan visual-spasial anak sebelum diberikan perlakuan berupa bermain *maze*.

**c. Pemberian Perlakuan ( *treatment* )**

Pada tahap ini peneliti telah memberikan perlakuan pada anak berupa kegiatan bermain *maze*. Hal ini dilakukan penelitian dengan berpedoman pada skenario yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Perlakuan ini dilakukan sebanyak 4 kali dalam rentang waktu dua minggu, dalam hal ini peneliti memberikan perlakuan dua kali seminggu pada kegiatan inti selama 40 menit perhari.

**d. Pemberian *posttest***

Pada tahap ini peneliti melakukan pada anak setelah pemberian perlakuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecerdasan visual-spasial anak setelah melakukan kegiatan bermain *maze*. Sehingga peneliti memiliki data tingkat kecerdasan visual-spasial anak setelah diberikan perlakuan berupa bermain *maze*.

**e. Analisis Hasil**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada data-data yang telah didapatkan dari hasil pretest dan posttest. Dengan analisis data pretest dan posttest tersebut, maka peneliti dapat mengetahui apakah kegiatan bermain *maze* memiliki pengaruh terhadap kecerdasan visual-spasial anak. Analisis data yang dilakukan peneliti yaitu analisis data statistik deskriptif dan statistik nonparametrik.



## F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh yaitu dengan mengcentang kemampuan kecerdasan visual-spasial anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan yang telah dirubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala penilaian pada tabel menurut Suminah, dkk ( 2015) berikut ini:

Tabel 3.1. Skala Penilaian Kemampuan Kecerdasan visual-spasial anak.

No	Indikator kemampuan	Skala			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengelompokkan warna berdasarkan pola secara berurutan.				
2.	Menyusun bentuk geometri berdasarkan warna yang ditentukan.				
3.	Mampu menyelesaikan <i>maze/labirin</i> sederhana sambil menyebutkan arahnya.				

*Sumber: Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*

Format penilaian di atas memuat tiga skala yaitu, baik, BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik). Anak berada pada kategori BSB apabila anak mampu menyelesaikan setiap item kegiatan dengan baik. Berada pada kategori BSH apabila anak mampu mengerjakan setiap item kegiatan dengan mandiri tapi belum selesai. Berada pada ketegori MB apabila anak mampu menyelesaikan setiap item tapi belum selesai dan masih perlu bimbingan guru. Berada pada kategori BB apabila anak belum

mampu menyelesaikan item dan masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil kemampuan kecerdasan *visual-spasial* anak antara sebelum dan sesudah diberi kegiatan bermain *maze* yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik.

### 1.) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan kecerdasan *visual-spasial* anak antara sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain *maze* dengan menggunakan metode eksperimen. Selanjutnya guna memperoleh gambaran umum untuk mengetahui rata-rata tingkat kemampuan kecerdasan *visual-spasial* anak didik dilakukan dengan perhitungan rata-rata dengan rumus :

$$P = \frac{\sum X}{N}$$

Di mana :

(Tiro,2008)

P = Rata-rata

X = Nilai harga X

N = Jumlah Data

## 2.) Analisis statistik nonparametrik

analisis statistik nonparametrik digunakan untuk mengukur data nominal dan ordinal. Statistik nonparametrik tidak menuntut terpenuhi banyak asumsi, atau data yang dianalisis tidak harus berdistribusi normal. Ukuran ini hanya didasarkan pada pengukuran data nominal dan ordinal (Sugiyono, 2013) jadi, dalam penelitian ini digunakan statistik nonparametrik dengan alasan karena jumlah populasi hanya 16 anak sehingga tidak memungkinkan untuk inferensial. Untuk analisis uji beda digunakan analisis uji wilcoxon dengan rumus sebagai berikut.

$$Z = T - \frac{N(N + 1)}{4} \cdot \frac{\sqrt{N(N + 1)(2N + 1)}}{24}$$

(Sugiyono,2016)

Dimana :

Z = Landasan Pengujian

T = Keseluruhan Jumlah rangking yang bertanda sama

N = Jumlah sampel

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

$H_0$  : tidak ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan visual-spasial anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

$H_1$  : ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan visual-spasial anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

$H_0$  diterima apabila  $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$  dan  $Z \text{ hitung} < Z \text{ tabel}$ , artinya tidak ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan visual-spasial anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

$H_1$  diterima apabila  $T \text{ hitung} \geq T \text{ tabel}$  dan  $Z \text{ hitung} \geq Z \text{ tabel}$ , artinya ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan visual-spasial anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Gambaran umum lokasi penelitian dalam bab ini, akan dideskripsikan mengenai hasil pengelolaan dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dan akan diperlihatkan kemampuan visual-spasial anak yang telah dilakukan melalui bermain *maze*. Data tentang penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi dan dianalisis secara akurat.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Awal berdirinya Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya ini yaitu pada tahun 1989 dibawa naungan Asmil Yonif 726 Tamalatea. Pembina yayasan Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar yaitu Letkol INF. Yuswanto. S.SOS, Ketua Yayasan yaitu, NY. Yuswanto, Wakil ketua yaitu, NY. Ari Eko Pramono, Sekretaris dan ketua bidang kemanusiaan yayasan yaitu, NY. Hamsir, Bendahara dan ketua bidang sosial yayasan yaitu, NY. Muh. Arif, dan ketua Bidang keagamaan adalah NY. Fahri.

Kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar yaitu Sri Wahyuni MR. S.Pd. dan memiliki tenaga pendidik sebanyak 3 orang yaitu kepala sekolah dan 2

guru mata pelajaran, serta 1 orang bujang sekolah. Jumlah anak didiknya yaitu 40 orang anak yang terdiri dari 10 anak kela A1, 14 anak kelas A2 dan 16 anak Kelas B.

Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar memiliki bangunan sebagai tempat penyelenggara kegiatan pembelajaran yang terdiri dari :

- a. Kelas : 4 ruang
- b. Kantor/ ruang kepala Sekolah ( Kepala TK/ kantor pengurus) : 2 ruang
- c. UKS : 1 ruang
- d. Dapur : 1 ruang
- e. Kamar mandi/WC : 1 ruang
- f. Gudang : 1 ruang
- g. Tanah kosong untuk alat permainan diluar ruangan belajar terdiri dari : kebun sayuran, ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, bola dunia, tempat merayap, dan lain-lain.
- h. Jenis bangunan permanen dan dalam keadaan renovasi.

## **2. Hasil Analisis Deskriptif**

### **a. Hasil deskriptif *Pretest***

Berdasarkan data hasil observasi awal yang dilakukan, sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode bermain *maze* di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar sesuai dengan kemampuan.

Berdasarkan hasil *Pretest* yang peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dari 16 anak hanya sebagian kecil yang memiliki kecerdasan Visual-Spasial yang berhasil dan belum berhasil setelah dilakukan tes. Adapun data yang diperoleh sebelum bermain *Maze* digunakan oleh anak pada kecerdasan Visual-Spasial berdasarkan kategori BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal ini dapat dilihat pada kategori kecerdasan Visual-Spasial anak pada tabel berikut:

Tabel 4.1: Indikator Kecerdasan Visual-Spasial Anak Sebelum Bermain *Maze*

No	Pencapaian Nilai Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	40-48	BSB	-	0%
2	31-39	BSH	1	6,25%
3	22-30	MB	12	75%
4	12-21	BB	3	18,75%
Jumlah			16	100%

*Sumber: Hasil survey di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar*

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tidak anak pada interval 40-48 yang dikategorikan BSB (Berkembang Sangat Baik), kemudian ada 1 orang anak yang berada pada interval 31-39 yang dikategorikan BSH (Berkembang Sesuai Harapan), serta 12 anak pada interval 22-30 yang dikategorikan MB (Mulai Berkembang), dan 3 orang anak pada interval 12-21 yang dikategorikan BB (Belum Berkembang). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak sebelum diberi perlakuan

berupa bermain *maze* menunjukkan bahwa 0% berada pada kategori BSB, 6,25% berada pada kategori BSH, serta 75% berada pada kategori MB, dan 18,75% berada pada kategori BB.

#### **b. Hasil Deskriptif *Posttest***

Setelah memberikan perlakuan atau observasi akhir, maka dapat dilampirkan dengan tabel sesudah perlakuan dengan menggunakan metode bermain *maze*.

Berdasarkan hasil *Posttest* yang peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dari 16 anak sebagian besar telah mengalami perkembangan kecerdasan Visual-Spasial anak dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Adapun data yang diperoleh setelah setelah perlakuan bermain *maze* pada frekuensi kecerdasan Visual-Spasial anak berdasarkan kategori pada tabel berikut:

Tabel 4.2: Indikator Kecerdasan Visual-Spasial anak sesudah perlakuan Bermain *Maze*

No	Pencapaian Nilai Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	40-48	BSB	10	62,5%
2	31-39	BSH	6	37,5%
3	22-30	MB	-	0%
4	12-21	BB	-	0%
Jumlah			16	100%

*Sumber: Hasil survey di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng selatan Kabupaten Takalar*



Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 10 anak yang berada pada interval 40-48 yang dikategorikan BSB (Berkembang Sangat Baik), kemudian ada 6 anak yang berada pada interval 31-39 yang dikategorikan BSH(Berkembang Sesuai Harapan), serta tidak ada anak pada interval 22-30 yang dikategorikan MB (Mulai Berkembang), dan tidak ada anak yang berada pada interval 12-21 yang dikategorikan BB (belum berkembang). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak sesudah Perlakuan bermain *maze* menunjukkan bahwa dari 16 jumlah anak, 62,5% berada pada kategori BSB, 37,5% berada pada kategori BSH, serta 0% berada pada kategori MB, dan 0% berada pada kategori BB.

### **3. Uji Statistik Non Parametrik**

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan dari data hasil observasi awal dan akhir yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak setelah dilakukannya uji hipotesis dengan analisis uji wilcoxon. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak sebagai berikut:

- a. Data sebelum (O1) dan sesudah (O2) diperlakukan dan ditetapkan dengan beda selisih skor.

- b. Membuat rangking dari keseluruhan jumlah anak, dengan cara mengurutkan nilai dari yang tertinggi sampai ke yang rendah, kemudian dari atas diberi angka yang menunjukkan rangking mulai dari angka 1,2,3 dan seterusnya. Kemudian nilai yang sama harus diberikan rangking yang sama pula, dengan membagi bilangan nilai rangking secara adil kepada semua pemilik nilai yang sama. Dengan tanda setiap rangking dengan tanda (+atau-).
- c. Untuk menetapkan nilai T maka tanda yang terkecil dijumlahkan dari kedua kelompok rangking yang memiliki tanda yang sama dan nilai N didapatkan dari jumlah sampel yang diteliti.
- d. Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai T yang diperoleh dengan nilai T pada uji bertanda Wilcoxon.

Berdasarkan dari hasil data yang telah diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3: Pengaruh Bermain *Maze* Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial

No	Nama	Nilai Statistik Kemampuan Kognitif Anak		Selisih Nilai (O <sub>2</sub> -O <sub>1</sub> )	Rangking	Tanda Rangking	
		Sebelum (O <sub>1</sub> )	Sesudah (O <sub>2</sub> )			+	-
1	AAS	30	47	17	5,5	5,5	
2	AHA	25	45	20	2	2	
3	AHA	25	42	17	5,5	5,5	
4	ATD	19	42	23	1	1	
5	DAMA	20	41	19	3	3	
6	DA	28	40	12	14	14	
7	IN	27	40	13	12	12	
8	MAPS	25	39	14	10,5	10,5	
9	MAR	25	41	16	8	8	
10	MR	27	44	17	5,5	5,5	
11	NF	25	39	14	10,5	10,5	
12	NS	26	38	12	14	14	
13	RF	31	43	12	14	14	
14	WPL	26	36	10	16	16	
15	YRS	19	36	17	5,5	5,5	
16	ZP	24	39	15	9	9	
Jumlah Nilai		402	652		Nilai T: 136		
Nilai Rata-rata		25,12	40,75				

*Sumber: Hasil survey di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar*

Berdasarkan dari tabel 4.3 tentang data kecerdasan Visual-Spasial anak yang ditemukan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain *maze*. Menunjukkan bahwa jumlah rangking yang bertanda positif (+) = 136 dan jumlah rangking yang bertanda negative (-) = 0, maka T merupakan jumlah dari rangking yang lebih kecil.

#### 4. Uji Hipotesis

Berdasarkan pengambilan keputusan jika  $T_{hitung} < T_{tabel} = H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Jika  $T_{hitung} > T_{tabel} = H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

Jika  $Z_{hitung} < Z_{tabel} = H_0$  diterima  $H_1$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Jika  $Z_{hitung} > Z_{tabel} = H_0$  ditolak  $H_1$  di terima, artinya ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

Adapun nilai  $T_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 136 dan  $T_{tabel}$  30 maka hasil yang diperoleh dari  $T_{hitung}$  ( $136 > T_{tabel}$  (30) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan uraian tersebut artinya ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Sedangkan nilai  $Z_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 3,47  $Z_{tabel}$   $\alpha_{0,05} = 1.645$ ,

maka diperoleh hasil  $Z$  hitung (3,470) >  $Z$  tabel (1.645) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak menerima perlakuan dengan menggunakan permainan *maze* dengan baik dibandingkan sebelum dilakukan perlakuan bermain *maze*. Hal itu berarti ada peningkatan perolehan nilai setelah diberikan perlakuan, berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, perlakuan bermain *maze* berpengaruh terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif pada populasi yang digunakan di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng selatan Kabupaten Takalar dengan jumlah 16 orang anak, yang berada di kelompok B usia 5-6 tahun. Menunjukkan bahwa sebelum perlakuan dengan kegiatan bermain *maze*, anak belum mampu mengelompokkan warna berdasarkan pola secara berurutan, menyusun bentuk geometri berdasarkan warna yang ditentukan, dan belum mampu menyusun *maze*/labirin sederhana sambil menyebutkan arahnya. Hal ini dapat dilihat bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak masih rendah terutama dalam hal mengenal garis, arah dan pola.

Sebagaimana teori yang telah dipaparkan di tinjauan pustaka oleh Wiyani (2013) yang mengemukakan bahwa kecerdasan Visual-Spasial, melibatkan kepekaan warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur tersebut. Kecerdasan ini mewakili ide-ide visual atau spasial secara grafis.

Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui tingkat kecerdasan Visual-Spasial anak melalui bermain *maze*, sudah berkembang dengan baik. Pada tahap ini anak didik sudah mampu mengenal gambar, bentuk, warna, garis dan tata ruang, dalam kegiatan mengelompokkan warna berdasarkan pola secara berurutan, menyusun bentuk geometri berdasarkan warna, menyusun *maze/* labirin sederhana sambil menyebutkan arahnya.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif sebelum dan setelah dapat diuraikan berdasarkan indikator penilaian dengan menggunakan 4 kategori skala penilaian yaitu: BB (Belum Berkembang) dengan nilai 1, MB (Mulai Berkembang) dengan nilai 2, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai 3, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai 4.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap kemampuan kecerdasan Visual-Spasial anak sebelum perlakuan bermain *maze* digunakan dalam 12 item indikator yaitu sebagai berikut:

1. Anak mampu menggambar berbagai macam bentuk

Kemampuan dalam menggambar berbagai macam bentuk pada anak masih berada pada kategori (BSH dan MB), yaitu ada dua orang anak pada kategori mulai berkembang dan 14 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut masih kurang.

2. Mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran

Kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan ukuran masih berada pada kategori (BB, BSH, dan MB), yaitu ada 1 orang anak yang berada pada kategori belum berkembang, 12 orang anak pada kategori mulai berkembang, dan 3 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran masih kurang.

3. Mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna

Kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna ada pada kategori (BSH dan MB), yaitu ada 13 anak pada kategori mulai berkembang dan 3 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna masih kurang.

4. Mampu menunjukkan arah dalam permainan *maze*

Kemampuan anak dalam menunjukkan arah pada permainan *maze* masih rendah dan berada pada kategori (BB, MB, dan BSH), yaitu ada 2 orang anak berada pada kategori belum berkembang, 8 orang anak berada pada kategori mulai berkembang dan 6 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator mengenal arah dalam bermain *maze* masih kurang.

5. Anak mampu membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi

Kemampuan anak dalam membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi masih rendah dan berada pada kategori (BB, MB dan BSH) yaitu, 2 orang anak berada pada kategori belum berkembang, 13 orang anak pada kategori mulai berkembang, dan 2 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut masih kurang.

6. Mampu menyusun pola berdasarkan bentuknya

Kemampuan anak pada indikator ini masih rendah dan berada pada kategori (BB dan MB) yaitu, ada 3 orang anak berada pada kategori belum berkembang, dan 13 orang anak berada pada kategori mulai berkembang. Berdasarkan uraian tersebut telah menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-



Spasial anak pada indikator mampu menyusun pola berdasarkan bentuknya masih kurang.

7. Mampu menyusun warna benda berdasarkan pola

Kemampuan anak pada indikator ini masih rendah dan berada pada kategori (BB, MB dan BSH) yaitu, ada 1 orang anak berada pada kategori belum berkembang, ada 9 orang anak berada pada kategori mulai berkembang dan 6 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut masih kurang.

8. Mampu menyelesaikan *maze* sederhana

Kemampuan anak dalam menyelesaikan *maze* sederhana masih kurang dan berada pada kategori (BB, MB dan BSH) yaitu, 2 orang anak pada kategori belum berkembang, 5 orang anak pada kategori mulai berkembang, dan 9 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut masih kurang dan masih dalam arahan gurunya.

9. Mampu mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk

Kemampuan anak dalam mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk masih rendah dan berada pada kategori (BB, MB, dan BSH) yaitu, 6 orang anak pada kategori belum berkembang, 9 orang anak pada kategori mulai berkembang dan 1 orang anak pada kategori berkembang

sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut masih kurang.

10. Mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya

Kemampuan anak menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya masih rendah dan berada pada kategori (BB dan MB) yaitu, 8 orang anak berada pada kategori belum berkembang dan 8 orang anak berada pada kategori mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut masih kurang.

11. Mampu menyambungkan garis-garis pada gambar *maze* dua atau tiga dimensi

Kemampuan anak dalam menyambungkan garis-garis pada gambar *maze* dua atau tiga dimensi masih rendah dan berada pada kategori (BB, MB, dan BSH) yaitu, 1 orang anak berada pada kategori belum berkembang, 12 orang anak berada pada kategori mulai berkembang dan 3 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut masih kurang.

12. Mampu mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar

Kemampuan anak dalam mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar masih rendah dan berada pada kategori (MB dan BSH) yaitu, 15 orang anak berada pada kategori mulai berkembang, dan 1 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini

menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut masih kurang.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap kemampuan kecerdasan Visual-Spasial anak setelah perlakuan bermain *maze* digunakan dalam 12 item indikator yaitu sebagai berikut:

1. Anak mampu menggambar berbagai macam bentuk

Kemampuan dalam menggambar berbagai macam bentuk pada anak sudah berkembang setelah diberikan perlakuan yaitu berada pada kategori (BSB, BSH dan MB), yaitu ada 13 orang anak pada kategori berkembang sangat baik, 2 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan dan 1 orang anak berada pada kategori mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut sudah meningkat berkembang sangat baik.

2. Mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran

Kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan ukuran sudah berkembang yaitu berada pada kategori (BSB dan BSH) yaitu, ada 13 orang anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, dan 3 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran sudah berkembang.

3. Mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna

Kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna ada pada kategori (BSB dan BSH), yaitu ada 12 orang anak pada kategori berkembang sangat baik dan 4 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna sudah berkembang.

4. Mampu menunjukkan arah dalam permainan *maze*

Kemampuan anak dalam menunjukkan arah pada permainan *maze* sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB dan BSH), yaitu ada 9 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, dan 7 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator mengenal arah dalam bermain *maze* sudah meningkat dan berkembang dengan baik.

5. Anak mampu membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi

Kemampuan anak dalam membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB, BSH dan MB) yaitu, 6 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, 9 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 1 orang anak pada kategori mulai berkembang. Hal ini

menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut sudah meningkat dan berkembang dengan baik.

6. Mampu menyusun pola berdasarkan bentuknya

Kemampuan anak pada indikator ini sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB, BSH dan MB) yaitu, ada 4 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, dan 11 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 1 orang anak berada pada kategori mulai berkembang. Berdasarkan uraian tersebut telah menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator mampu menyusun pola berdasarkan bentuknya sudah meningkat dan berkembang.

7. Mampu menyusun warna benda berdasarkan pola

Kemampuan anak pada indikator ini sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB dan BSH) yaitu, ada 6 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, ada 10 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut sudah meningkat dan berkembang.

8. Mampu menyelesaikan *maze* sederhana

Kemampuan anak dalam menyelesaikan *maze* sederhana sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB, BSH dan MB) yaitu, 7 orang anak pada kategori berkembang sangat baik, 8 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 1 orang anak pada kategori mulai

berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut sudah meningkat dan berkembang dengan baik.

9. Mampu mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk

Kemampuan anak dalam mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB, BSH dan MB) yaitu, 2 orang anak pada kategori berkembang sangat baik, 12 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan dan 2 orang anak pada kategori mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator sudah meningkat dan berkembang.

10. Mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya

Kemampuan anak menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB, BSH dan MB) yaitu, 2 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, 11 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 3 orang anak berada pada kategori mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut sudah meningkat dan berkembang.

11. Mampu menyambungkan garis-garis pada gambar *maze* dua atau tiga dimensi

Kemampuan anak dalam menyambungkan garis-garis pada gambar *maze* dua atau tiga dimensi sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB dan BSH) yaitu, 7 orang anak berada pada kategori berkembang

sangat baik, 9 orang anak berada pada kategori sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut sudah meningkat dan berkembang dengan baik.

#### 12. Mampu mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar

Kemampuan anak dalam mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar sudah meningkat dan berada pada kategori (BSB, BSH dan MB)yaitu, 5 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, 10 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 1 orang anak berada pada kategori mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan Visual-Spasial anak pada indikator tersebut sudah meningkat dan berkembang.

Berdasarkan uraian diatas ada 5 orang anak yang pada awalnya sudah menunjukkan tingkat kecerdasan visual-spasialnya sudah lumayan, sehingga tidak begitu menyulitkan dalam mengerjakan bentuk permainan meskipun masih dalam bantuan gurunya. Anak dengan nama AAS, DA, IN, MR, dan RF sudah menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan visual-spasial mereka jauh lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang lainnya karena mampu menyelesaikan bentuk permainan *maze* lebih awal dan lebih kreatif.

Anak atas nama YRS, MAPS, dan WPL masih memiliki kemampuan kecerdasan Visual-Spasial yang jauh masih rendah, hal ini dibuktikan setelah beberapa kali diberikan bentuk permainan namun masih sulit untuk

menyelesaikannya sendiri. Anak tersebut masih dalam bantuan gurunya untuk dapat menyelesaikan permainan *maze* tersebut.

Anak yang dengan kategori sedang itu sudah sangat menunjukkan bentuk perubahan setelah beberapa kali diberikan bentuk permainan *maze* dalam setiap kegiatan pembelajaran mereka. Ada 8 orang anak yang berada pada kategori sedang tersebut, dimana mereka sudah mampu menyelesaikan bentuk permainan sederhana dan kompleks lebih cepat sesuai arahan gurunya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, guna mendukung hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, maka dengan diterimanya hipotesis ( $H_1$ ) yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang terjadi dari perlakuan melalui bermain *maze* di kelompok B Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng selatan Kabupaten Takalar, artinya kecerdasan Visual-Spasial anak berkembang dengan baik setelah dilakukannya perlakuan dengan bermain *maze*.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada hasil observasi awal dan sesudah hasil observasi akhir setelah melakukan kegiatan bermain *maze* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kecerdasan Visual-Spasial anak sebelum diberikan perlakuan melalui kegiatan bermain *maze* dapat dilihat bahwa anak belum mampu untuk mengenal gambar, warna, bentuk, garis dan tata ruang. Kecerdasan Visual-Spasial anak sesudah diberikan perlakuan melalui kegiatan bermain *maze*, dapat dilihat bahwa anak sudah mampu mengenal gambar, warna, bentuk, garis dan tata ruang.
2. Pemberian kegiatan bermain *maze* dapat berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan Visual-Spasial anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang ditemukan bahwa anak mampu untuk mengenal gambar, warna, bentuk, garis dan tata ruang.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh bermain *maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak yang diperoleh peneliti di lapangan, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru Taman Kanak-kanak, dalam proses pembelajaran yang dilakukan hendaknya dapat semaksimal mungkin meningkatkan

keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak. Menciptakan berbagai situasi pembelajaran dengan menggunakan beberapa kegiatan bermain salah satunya adalah bermain *maze* yang mampu meningkatkan kecerdasan Visual-Spasial anak baik itu secara individu ataupun kelompok.

2. Bagi orang tua, hendaknya memberikan atau mengenalkan berbagai macam media pembelajaran, sehingga dapat mendukung aspek-aspek perkembangan anak khususnya kecerdasan Visual-Spasial anak.
3. Bagi calon pendidik atau peneliti, sebaiknya memberikan metode-metode atau kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak agar dapat memperoleh hasil yang baik, serta dapat menumbuhkan bakat dan minat anak didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas. 2005. *Setia Anak Cerdas ( Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-Nya)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Aunillah, Nurla Isna. 2015. *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini, menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Hamzah dan Masri Kuadrat. 2009. *Mengelolah Kecerdasan Dalam Pembelajaran ( Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- , 2008. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligences pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rosidah, L. 2014. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. (Online). Vol.8. No.1. <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/download/78/78>. (diakses, 18 Januari 2017).
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- , 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Nurani Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suminah, Enah, dkk. 2015. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tiro, Muhammad Arif. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Makassar: UNM Ujung Pandang.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Mengelolah dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua & Pendidik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, Muhammad dan Nurdin Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (multiple Intelligences)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- . 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

**LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### VALIDASI PAKAR/AHLI TENTANG KECERDASAN VISUAL-SPASIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

#### A. DEFENISI KONSEPTUAL

##### 1. Teori kecerdasan Visual-Spasial

###### a) Teori Pertama

Howard Gardner 1983 dalam Fadlillah, dkk (2014) mengemukakan bahwa kecerdasan visual-spasial adalah kecerdasan yang mencakup berpikir dalam gambar, serta mampu untuk menyerap, mengubah dan menciptakan kembali berbagai macam aspek visual seperti halnya dalam bidang arsitek, fotografer, designer, pilot dan insinyur.

###### b) Teori Kedua

Menurut Rachmawati dan Euis (2010) kecerdasan visual-spasial adalah melihat dan memanipulasi bentuk, ruang, pola, dan desain. Pada umumnya anak yang memiliki kecerdasan spasial memiliki daya pengamatan yang tinggi dan kemampuan untuk berfikir dalam bentuk gambar.

###### c) Teori ketiga

Wiyani (2014) mengemukakan bahwa kecerdasan visual-spasial melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur tersebut. Kecerdasan ini mewakili ide-ide visual atau spasial secara grafis.

d) Teori keempat

Menurut Armstrong (2005) kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan memvisualisasikan gambar didalam kepala seseorang dan menciptakannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Seniman atau pemahat memiliki kecerdasan ini dalam tingkat yang tinggi, selain itu seorang penemu juga biasanya memvisualisasikan penemuan baru sebelum menggambarkannya di atas kertas. Kecerdasan visual-spasial terdapat dalam segala hal, mulai dari menghias rumah, tata ruangnya, serta menikmati suatu karya seni di museum.

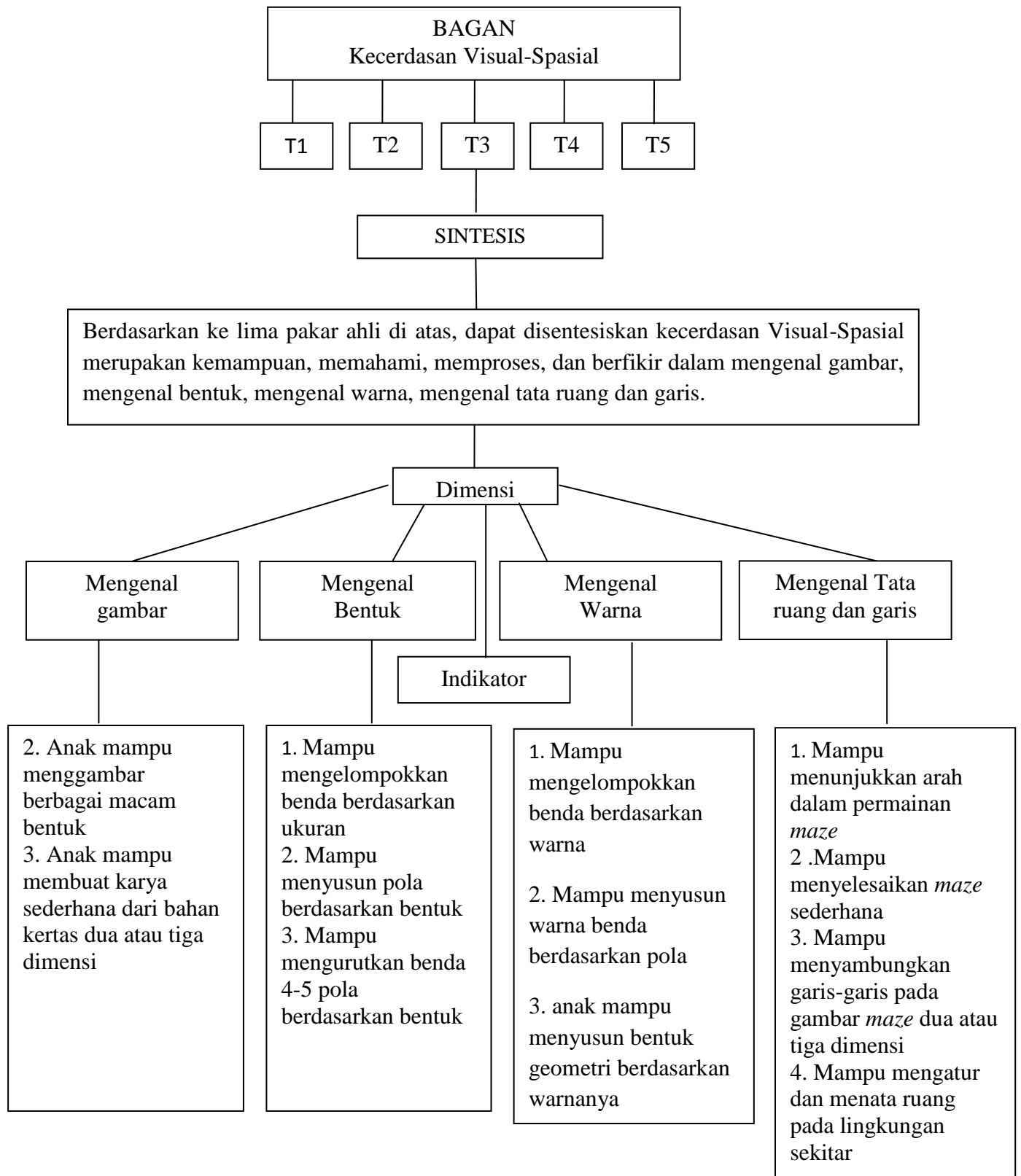
e) Teori Kelima

Kecerdasan visual-spasial merupakan kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni, khususnya seni lukis dan seni arsitektur. Kecerdasan visual-spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang yaitu kepekaan terhadap garis, warna, bentuk, keseimbangan dan sebagainya serta, kemampuan berfikir dalam bentuk tiga dimensi Sonawat dan Gogri (Yaumi dan Nurdin, 2013).

2. Sintesis

Berdasarkan ke lima pakar ahli di atas, dapat disintesiskan kecerdasan Visual-Spasial merupakan kemampuan, memahami, memproses, dan berfikir dalam mengenal gambar, mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal tata ruang dan garis.

3. Bagan





## **B. DEFENISI OPERASIONAL**

Nilai yang diperoleh dari skala penilaian dengan rentang skor 1-4 berdasarkan pengamatan yang ditujukan pada anak usia 5-6 tahun, sesuai dengan tingkat kecerdasan visual-spasial yang meliputi: (1) Kemampuan dalam mengenal gambar; (2) kemampuan mengenal bentuk; (3) kemampuan dalam mengenal warna; (4) kemampuan dalam mengenal tata ruang dan garis; (5) kemampuan dalam mengenal keseimbangan.

## Lampiran 2

### Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Pengaruh Bermain *Maze* Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak di Taman Kanak-kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng selatan Kabupaten

Variabel	Sub Variabel	Indikator capaian perkembangan	No. Butir
Kecerdasan visual-spasial	A. Mengenal gambar	4.15 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misalnya seni dari segi visualnya.	1, 5,
	B. Mengenal bentuk	3.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	2, 6, 9
	C. Mengenal warna	4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda	3, 7
	D. Mengenal tata ruang dan garis	4.9 Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab.	4, 8,10, 11,12

Takalar

### Lampiran 3

#### Instrumen penilaian per anak

Nama :

kelompok :

Mirnggu :

Bulan :

NO.	Indikator penilaian	Skala Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu menggambar berbagai macam bentuk				
2.	Mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran				
3.	Mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna				
4.	Mampu menunjukkan arah dalam permainan <i>maze</i>				
5.	Anak mampu membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi				
6.	Mampu menyusun pola berdasarkan bentuk				
7.	Mampu menyusun warna benda berdasarkan pola				
8.	Mampu menyelesaikan <i>maze</i> sederhana				
9.	Mampu mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk				
10.	Mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya				
11.	Mampu menyambungkan garis-garis pada gambar <i>maze</i> dua atau tiga dimensi				
12.	Mampu mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar				

#### Keterangan:

1 (BB) = Belum Berkembang

3 (BSH) = Mulai berkembang

2 (MB) = Berkembang Sesuai Harapan

4 (BSB) = Berkembang Sangat Baik

## Lampiran 4

## Rubrik Instrumen

NO.	Indikator penilaian	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu menggambar berbagai macam bentuk	Bila anak menggambar berbagai macam bentuk, masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak menggambar berbagai macam bentuk, masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	Bila anak menggambar berbagai macam bentuk, sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak menggambar berbagai macam bentuk, sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu temannya
2.	Mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran	Bila anak mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya.	Bila anak mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, konsisten, serta dapat membantu temannya
3.	Mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna	Bila anak mengelompokkan benda berdasarkan warna, masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak mengelompokkan benda berdasarkan warna, masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya.	Bila anak mengelompokkan benda berdasarkan warna, sudah mandiri, dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak mengelompokkan benda berdasarkan warna, sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, konsisten, serta dapat membantu temannya
4.	Mampu menunjukkan arah dalam	Bila anak menunjukkan arah dalam	Bila anak menunjukkan arah dalam	Bila anak menunjukkan arah dalam	Bila anak menunjukkan arah dalam

	permainan <i>maze</i>	permainan <i>maze</i> , masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	permainan <i>maze</i> , masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	permainan <i>maze</i> , sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	permainan <i>maze</i> , sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten, serta dapat membantu temannya
5.	Anak mampu membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi	Bila anak membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi, masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi, masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	Bila anak membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi, sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak membuat karya sederhana dari bahan kertas dua atau tiga dimensi, sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu temannya
6.	Mampu menyusun pola berdasarkan bentuk	Bila anak menyusun pola berdasarkan bentuk, masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak menyusun pola berdasarkan bentuk, masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	Bila anak menyusun pola berdasarkan bentuk, sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak menyusun pola berdasarkan bentuk, sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu temannya
7.	Mampu menyusun warna benda berdasarkan pola	Bila anak, menyusun warna benda berdasarkan pola, masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak, menyusun warna benda berdasarkan pola masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	Bila anak, menyusun warna benda berdasarkan pola, sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak, menyusun warna benda berdasarkan pola, sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu

					temannya
8.	Mampu menyelesaikan <i>maze</i> sederhana	Bila anak, menyelesaikan <i>maze</i> sederhana masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak menyelesaikan <i>maze</i> sederhana, masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	Bila anak menyelesaikan <i>maze</i> sederhana <i>maze</i> , sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak menyelesaikan <i>maze</i> sederhana sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu temannya
9.	Mampu mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk	Bila anak mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk , masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk , masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	Bila anak mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk , sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak mengurutkan benda 4-5 pola berdasarkan bentuk , sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu temannya
10.	Mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya	Bila anak menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya, masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya, masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	Bila anak menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya, sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak menyusun bentuk geometri berdasarkan warnanya, sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu temannya
11.	Mampu menyambungkan garis-garis pada gambar <i>maze</i> dua atau tiga dimensi	Bila anak , menyambungkan garis-garis pada gambar <i>maze</i> dua atau tiga dimensi masih	Bila anak menyambungkan garis-garis pada gambar <i>maze</i> dua atau tiga dimensi, masih harus	Bila anak, menyambungkan garis-garis pada gambar <i>maze</i> dua atau tiga dimensi , sudah mandiri	Bila anak menyambungkan garis-garis pada gambar <i>maze</i> dua atau tiga dimensi, sudah

		membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu temannya
12.	Mampu mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar	Bila anak mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar , masih membutuhkan bimbingan dan contoh dari guru	Bila anak mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar , masih harus diingatkan oleh guru. Bagaimana caranya	Bila anak mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar , sudah mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Bila anak mengatur dan menata ruang pada lingkungan sekitar , sudah memunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat membantu temannya

**Lampiran 5****SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Tema : Tanah airku

Hari/tanggal : senin/ 03 April 2017

**1. Kegiatan Awal**

Jam 7.30-08.00

- a. Persipan ikrar
- b. Bernyanyi dan bermain sebelum belajar
- c. Bersiap untuk belajar
- d. Berdiskusi tentang tema yang akan dipelajari hari ini

**2. Kegiatan inti**

Jam 08.00-09.00

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- b. Guru membagi 4 kelompok anak yang masing-masing terdiri dari 4 orang anak
- c. Bermain labirin
- d. Menggambar bentuk bendera

**3. Istirahat**

Jam 09.00-9.30

- a. Merapikan alat permainan



- b. Bermain di luar ruangan

#### **4. Kegiatan akhir**

Jam 9.30-10.00

- a. Persiapan makan
- b. Persiapan sebelum pulang
- c. Menceritakan dan berdiskusi kembali tentang pelajaran yang dilakukan hari ini
- d. Berdoa'a sebelum pulang

## SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tema : Tanah airku

Hari/tanggal : senin/ 10 April 2017




### 1. Kegiatan Awal

Jam 7.30-08.00

- a. Persipan ikrar
- b. Bernyanyi dan bermain sebelum belajar
- c. Bersiap untuk belajar
- d. Berdiskusi tentang tema yang akan dipelajari hari ini

### 2. Kegiatan inti

Jam 08.00-09.00

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- b. Bermain maze ( mengelompokkan warna berdasarkan pola )
- c. Bermain *maze* ( menyusun bentuk geometri berdasarkan warna,    )

### 3. Istirahat

Jam 09.00-9.30

- a. Merapikan alat permainan
- b. Bermain di luar ruangan

**4. Kegiatan akhir**

Jam 9.30-10.00

- a. Persiapan makan
- b. Persiapan sebelum pulang
- c. Menceritakan dan berdiskusi kembali tentang pelajaran yang dilakukan hari ini
- d. Berdoa'a sebelum pulang

## SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tema : Tanah airku

Hari/tanggal : Rabu/ 19 April 2017

### 1. Kegiatan Awal

Jam 7.30-08.00

- a. Persipan ikrar
- b. Bernyanyi dan bermain sebelum belajar
- c. Bersiap untuk belajar
- d. Berdiskusi tentang tema yang akan dipelajari hari ini

### 2. Kegiatan inti

Jam 08.00-09.00

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- b. Guru membagi 4 kelompok anak yang masing-masing terdiri dari 4 orang anak
- c. Bermain *maze* ( mencari angka yang hilang)
- d. Mencari alur (memancing ikan)
- e. Mencari alur ( memasukkan bola kedalam kotak)

### 3. Istirahat

Jam 09.00-9.30

- a. Merapikan alat permainan
- b. Bermain di luar ruangan

#### **4. Kegiatan akhir**

Jam 9.30-10.00

- a. Persiapan makan
- b. Persiapan sebelum pulang
- c. Menceritakan dan berdiskusi kembali tentang pelajaran yang dilakukan hari ini
- d. Berdoa'a sebelum pulang

## SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tema : Alam Semesta

Hari/tanggal : Selasa/ 25 April 2017




### 1. Kegiatan Awal

Jam 7.30-08.00

- a. Persipan ikrar
- b. Bernyanyi dan bermain sebelum belajar
- c. Bersiap untuk belajar
- d. Berdiskusi tentang tema yang akan dipelajari hari ini

### 2. Kegiatan inti

Jam 08.00-09.00

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- b. Guru membagi 4 kelompok anak yang masing-masing terdiri dari 4 orang anak
- c. Bermain *maze* ( menyusun bentuk geometri berdasarkan warna )   
- d. Bermain *maze* ( mengelompokkan warna berdasarkan pola)
- e. Bermain labirin

**3. Istirahat**

Jam 09.00-9.30

- a. Merapikan alat permainan
- b. Bermain di luar ruangan

**4. Kegiatan akhir**

Jam 9.30-10.00

- a. Persiapan makan
- b. Persiapan sebelum pulang
- c. Menceritakan dan berdiskusi kembali tentang pelajaran yang dilakukan hari ini
- d. Berdoa'a sebelum pulang

Lampiran 6

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**PAUD : TK KARTIKA JAYA XX.36**

**Semester/bulan/minggu ke : II/04/ ke 1**

**Hari/tanggal : senin/03 April 2017**

**Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun**

**Tema/ Sub Tema : Tanah Airku / Negaraku**

**Kompetensi Dasar : 1.2, 2.2, 3.6, 3.7, 3.12, 4.6, 4.7, 4.12**

No	Muatan Materi	Kegiatan pembelajaran	Alat dan Bahan	Keterangan
1.	Berdo'a sebelum dan sesudah belajar	<b><u>Pembukaan 30 Menit</u></b> - Pembukaan dan ikrar - Berdiskusi tentang tema. ( negaraku, nama, lambang, bendera negara (merah putih ) - Menggunakan kata tolong, terima kasih, maaf dalam setiap kesempatan - Appersepsi - Absensi - Membaca do'a sebelum belajar	- Guru dan anak didik - Guru dan anak didik - Gambar tentang negaraku - Guru dan anak - Buku absen - Anak didik	
2.	Menjawab pertanyaan dengan sopan			
3.	Mengetahui tentang negaraku			
4.	Kerapian berpakaian dan kebersihan diri			
5.	Mengetahui nama, lambang, dan bendera negara indonesia	<b><u>Kegiatan Inti 60 Menit</u></b> - Menyiapkan alat dan bahan - Menggambar dan mewarnai bentuk bendera - Bermain labirin	- Buku gambar, pensil dan krayon - Maze/ labirin	
6.	Keaksaraan awal nama,			



	lambang dan bendera merah putih	<p><b><u>Recalling</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan</li> <li>- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- anak didik</li> <li>- guru dan anak didik</li> </ul>	
		<p><b><u>Istirahat/makan 30 Menit</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum makan</li> <li>- Bermain</li> <li>- Menyimpan tas dengan tertib</li> </ul> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab tentang kegiatan dan tema</li> <li>- Berdiskusi kegiatan esok hari</li> <li>- Berdo'a sebelum pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan anak didik</li> <li>- Anak didik</li> <li>- guru dan anak didik</li> </ul>	

Mengetahui,

Kepala TK Kartika Jaya XX-36



**Sri Wahyuni MR, S. Pd.**



Peneliti

Mirnawati

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**PAUD : TK KARTIKA JAYA XX.36**

**Semester/bulan/minggu ke : II/04/ ke 1**

**Hari/tanggal : senin/10 April 2017**

**Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun**

**Tema/ Sub Tema : Tanah Airku / Negeraku**

**Kompetensi Dasar : 1.2, 2.2, 3.6, 3.7, 3.12, 4.6, 4.7, 4.12**

<b>No</b>	<b>Muatan Materi</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>	<b>Alat dan Bahan</b>	<b>Keterangan</b>
<p><b>1.</b> Berdo'a sebelum dan sesudah belajar</p> <p><b>2.</b> Menjawab pertanyaan dengan sopan</p> <p><b>3.</b> Mengetahui tentang presiden dan wakil presiden</p> <p><b>4.</b> Kerapian berpakaian dan kebersihan diri</p>		<p><b><u>Pembukaan 30 Menit</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembukaan dan ikrar</li> <li>- Berdiskusi tentang tema. ( Presiden dan wakil presiden)</li> <li>- Menggunakan kata tolong, terima kasih, maaf dalam setiap kesempatan</li> <li>- Appersepsi</li> <li>- Absensi</li> <li>- Membaca do'a sebelum belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan anak didik</li> <li>- Guru dan anak didik</li> <li>- Gambar tentang preside dan wakil presiden</li> <li>- Guru dan anak</li> <li>- Buku absen</li> <li>- Anak didik</li> </ul>	
<p><b>5.</b> Mengetahui presiden dan wakil presiden indonesia</p> <p><b>6.</b> Keaksaraan awal presiden dan</p>		<p><b><u>Kegiatan Inti 60 Menit</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyiapkan alat dan bahan</li> <li>- Bermain <i>maze</i> (mengelompokkan warna berdasarkan pola)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Maze</i>/dan bentuk-bentuk geometri</li> </ul>	

wakilnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain <i>maze</i> (menyusun bentuk geometri berdasarkan warna □ △ ○)</li> <li>- <b>Recalling</b></li> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan</li> <li>- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- anak didik</li> <li>- guru dan anak didik</li> </ul>	
	<p><b><u>Istirahat/makan 30 Menit</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum makan</li> <li>- Bermain</li> <li>- Menyimpan tas dengan tertib</li> </ul> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab tentang kegiatan dan tema</li> <li>- Berdiskusi kegiatan esok hari</li> <li>- Berdo'a sebelum pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan anak didik</li> <li>- Anak didik</li> <li>- guru dan anak didik</li> </ul>	

Mengetahui,

Kepala TK Kartika Jaya XX-36



Peneliti

Mirnawati

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

PAUD : TK KARTIKA JAYA XX.36

Semester/bulan/minggu ke : II/04/ ke 1

Hari/tanggal : rabu/19 April 2017

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Tema/ Sub Tema : Tanah Airku / Negeraku

Kompetensi Dasar : 1.2, 2.2, 3.6, 3.7, 3.12, 4.6, 4.7, 4.12

No	Muatan Materi	Kegiatan pembelajaran	Alat dan Bahan	Keterangan
1.	Berdo'a sebelum dan sesudah belajar	<b><u>Pembukaan 30 Menit</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pembukaan dan ikrar</li><li>- Berdiskusi tentang tema lagu kebangsaan indonesia raya</li><li>- Menggunakan kata tolong, terima kasih, maaf dalam setiap kesempatan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru dan anak didik</li><li>- Guru dan anak didik</li><li>- Guru dan anak</li></ul>	
2.	Menjawab pertanyaan dengan sopan			
3.	Mengetahui tentang lagu kebangsaan indonesia raya			
4.	Kerapian berpakaian dan kebersihan diri			
5.	Mengetahui nama, lambang, dan bendera negara indonesia	<b><u>Kegiatan Inti 60 Menit</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Menyiapkan alat dan bahan</li><li>- Mencari angka yang hilang</li><li>- Mencari alur ( memancing hilang)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>maze</i>Lembar kerja dua dimensi</li><li>- anak didik</li></ul>	
6.	Keaksaraan awal lagu kebangsaan indonesia raya			

		kedalam kotak) <u><b>Recalling</b></u> - Merapikan mainan - Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya	- guru dan anak didik	
		<u><b>Istirahat/makan 30 Menit</b></u> - Mencuci tangan - Berdo'a sebelum makan - Bermain - Menyimpan tas dengan tertib <u><b>Penutup</b></u> - Tanya jawab tentang kegiatan dan tema - Berdiskusi kegiatan esok hari - Berdo'a sebelum pulang	- Guru dan anak didik - Anak didik  - guru dan anak didik	

Mengetahui,

Kepala TK Kartika Jaya XX-36



*Sri Wahyuni*  
Sri Wahyuni MR, S. Pd.

Peneliti

Mirnawati

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

**PAUD : TK KARTIKA JAYA XX.36**

**Semester/bulan/minggu ke : II/04/ ke 1**

**Hari/tanggal : Selasa/25 April 2017**

**Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun**

**Tema/ Sub Tema : Alam Semesta / Matahari, Bulan dan Bintang**

**Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 3.8, 3.12, 4.8, 4.12**

No	Muatan Materi	Kegiatan pembelajaran	Alat dan Bahan	Keterangan
1.	Berdo'a sebelum dan sesudah belajar	<b><u>Pembukaan 30 Menit</u></b> - Pembukaan dan ikrar - Berdiskusi tentang matahari, bulan dan bintang ) - Menggunakan kata tolong, terima kasih, maaf dalam setiap kesempatan - Appersepsi - Absensi - Membaca do'a sebelum belajar	- Guru dan anak didik - Guru dan anak didik - Gambar matahari, bulan dan bintang - Guru dan anak - Buku absen - Anak didik	
2.	Menjawab pertanyaan dengan sopan			
3.	Mengetahui tentang matahari, bulan dan bintang			
4.	Kerapian berpakaian dan kebersihan diri			
5.	Mengetahui matahari, bulan dan bintang	<b><u>Kegiatan Inti 60 Menit</u></b> - Menyiapkan alat dan bahan - Bermain <i>maze</i> mengelompokkan warna berdasarkan pola - Menyusun bentuk geometri	- <i>Maze</i> dua dimensi/ lembar kerja - <i>Maze/ labirin</i>	
6.	Keaksaraan awal matahari, bulan dan bintang			

		berdasarkan warna □ ○ △ - Bermain labirin <u><b>Recalling</b></u> - Merapikan mainan - Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya	- anak didik - guru dan anak didik	
		<u><b>Istirahat/makan 30 Menit</b></u> - Mencuci tangan - Berdo'a sebelum makan - Bermain - Menyimpan tas dengan tertib <u><b>Penutup</b></u> - Tanya jawab tentang kegiatan dan tema - Berdiskusi kegiatan esok hari - Berdo'a sebelum pulang	- Guru dan anak didik - Anak didik - guru dan anak didik	

Mengetahui,

Kepala TK Kartika Jaya XX-36



Peneliti

Mirnawati

## Lampiran 7

Tabel : Hasil Kecerdasan Visual-Spasial Anak sebelum Perlakuan

No	Nama	Skala Aspek yang Diamati												Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	
		MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	
		BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
1	AAS	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	30
2	AHA	3	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	25
3	AHA	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	25
4	ATD	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	19
5	DAMA	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	20
6	DA	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	28
7	IN	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	27
8	MAPS	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	3	2	25
9	MAR	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	25
10	MR	3	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	27
11	NF	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	25
12	NS	3	2	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	26
13	RF	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	31
14	WPL	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
15	YRS	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	19
16	ZP	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	24
Jumlah														402

*Sumber: Hasil survey di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar*

Keterangan:

1 (BB) = Belum Berkembang

2 (MB) = Mulai berkembang

3 (BSH) = Berkembang Sesuai Harapan

4 (BSB) = Berkembang Sangat Baik



## Lampiran 8

Tabel : Hasil Kecerdasan Visual-Spasial Anak Setelah Perlakuan

No	Nama	Skala Aspek yang Diamati												Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	BB MB BSH BSB	
1	AAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	47
2	AHA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	45
3	AHA	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	42
4	ATD	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	42
5	DAMA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	41
6	DA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40
7	IN	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	40
8	MAPS	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	39
9	MAR	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	41
10	MR	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	44
11	NF	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	39
12	NS	4	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	3	38
13	RF	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	43
14	WPL	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	36
15	YRS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
16	ZP	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	39
Jumlah														652

*Sumber: Hasil survey di Taman Kanak-Kanak Kartika Jaya XX.36 Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar*

Lampiran 9: Data Mentah *Pretest* Kecerdasan Visual-Spasial Anak

NO	Nama	1				2				3				4				5				6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AAS			3				3			2				2				2				2		
2	AHA			3			2				2				2				2				2		
3	AHA			3			2					3			2				2				2		
4	ATD			3			2				2				2			1				1			
5	DAMA		2			1					2			1					2				2		
6	DA			3			2				2					3			2				2		
7	IN			3			2				2					3			2				2		
8	MAPS			3			2				2					3			2				2		
9	MAR			3			2				2					3			2				2		
10	MR			3			2				2				2				2				2		
11	NF			3			2					3				3			2				2		
12	NS			3			2				2				2					3			2		
13	RF			3				3				3				3				3			2		
14	WPL			3				3			2				2				2				2		
15	YRS		2				2				2			1				1				1			
16	ZP			3			2				2				2				2			1			

NO	Nama	7				8				9				10				11				12				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AAS			3				3				3			2					3			2			30
2	AHA			3				3		1				1					2				2			25
3	AHA		2				2				2				2			1					2			25
4	ATD	1				1				1				1					2				2			19
5	DAMA		2				2			1				1					2				2			20
6	DA			3				3			2				2				2				2			28
7	IN		2				2				2				2					3			2			27
8	MAPS		2			1					2			1						3			2			25
9	MAR		2				2				2			1					2				2			25
10	MR			3				3			2			1					2					3		27
11	NF		2				2			1				1					2				2			25
12	NS			3			2			1				1					2				2			26
13	RF			3				3			2				2				2				2			31
14	WPL		2				2				2				2				2				2			26
15	YRS		2				2			1					2				2			1				19
16	ZP		2				2				2				2				2				2			24
																							402			

Lampiran 10: Data Mentah *Posttest* Kecerdasan Visual-Spasial Anak

NO	Nama	1				2				3				4				5				6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AAS				4				4				4				4				4				4
2	AHA				4				4				4				4				4				3
3	AHA				4				4				4			3					3				3
4	ATD				4				4				4			3					3				3
5	DAMA				4				4				4				4				3				3
6	DA				4				4				4				4				3				3
7	IN				4				4				4			3					3				3
8	MAPS				4				4				4				4				3				3
9	MAR				4				4				4				4				3				3
10	MR				4				4				4				4				4				4
11	NF				4				4				4				4				3				3
12	NS				4				3				3				3				4				4
13	RF				4				4				4				4				4				4
14	WPL				3				3				3				3				2				2
15	YRS				3				3				3				3				3				3
16	ZP		2						4				3				3				4				3

NO	Nama	7				8				9				10				11				12				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AAS				4				4				4			3					4				4	47
2	AHA				4				4			3				3					4				4	45
3	AHA				4				4			3					4			3				3		42
4	ATD			3					4			3				3					4				4	42
5	DAMA			3				3				3			2						4				4	41
6	DA			3				3				3				3				3				3		40
7	IN			3				3				3				3					4			3		40
8	MAPS			3			2					3				3				3				3		39
9	MAR			3				3				3				3					4			3		41
10	MR				4				4			3			2					3					4	44
11	NF			3				3			2					3				3				3		39
12	NS				4			3			2				2					3				3		38
13	RF				4				4			3				3				3			2			43
14	WPL			3				3					4				4			3				3		36
15	YRS			3				3				3				3				3				3		36
16	ZP			3					4			3				3					4			3		39
																								652		

## Lampiran 11

### Mencari Rangking

Nilai

1	23	.....	1	1 : 1
2	20	.....	2	2 : 1
3	19	.....	3	3 : 1
4	17	.....	5,5	$(4+5+6+7) : 4$
5	17	.....	5,5	
6	17	.....	5,5	
7	17	.....	5,5	
8	16	.....	8	8 : 1
9	15	.....	9	9 : 1
10	14	.....	10,5	$(10+11) : 2$
11	14	.....	10,5	
12	13	.....	12	12 : 1
13	12	.....	14	$(13+14+15) : 3$
14	12	.....	14	
15	12	.....	14	
16	10	.....	16	16 : 1

**Lampiran 12****Mencari Nilai T**

<b>Rangking</b>
5,5
2
5,5
1
3
14
12
10,5
8
5,5
10,5
14
14
16
5,5
9
<b>Nilai T = 136</b>

### Lampiran 13

#### Penyelesaian Rumus Mencari Nilai Z

$$Z = T - \frac{N(N + 1)}{4} \cdot \frac{\sqrt{N(N + 1)(2N + 1)}}{24}$$

$$Z = 136 - \frac{16(16 + 1)}{4} \cdot \frac{\sqrt{16(16 + 1)(2 \cdot 16 + 1)}}{24}$$

$$Z = \frac{136 - 68}{\sqrt{\frac{272 \times 34}{24}}}$$

$$Z = \frac{68}{\sqrt{385}}$$

$$Z = \frac{68}{19,62}$$

$$z = 3,47$$

Ket:

Z = Landasan Pengujian

T = Keseluruhan Jumlah Ranging yang Bertanda Sama

N = Jumlah Sampel

Jika Z Hitung < Z tabel = H<sub>0</sub> diterima H<sub>1</sub> ditolak artinya tidak ada pengaruh bermain *Maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak.

Jika Z hitung > Z tabel = H<sub>0</sub> ditolak H<sub>1</sub> diterima artinya ada pengaruh Bermain *Maze* terhadap kecerdasan Visual-Spasial anak.



## Lampiran 14

### Mencari Nilai Rata-rata

Penyelesaian rumus mencari nilai rata-rata sebelum perlakuan:

$$P = \frac{\sum X}{N}$$

$$P = \frac{402}{16}$$

$$P = 25,125$$

Ket : P = Rata-rata

X = Jumlah nilai skor yang diperoleh oleh keseluruhan anak

N = Jumlah Anak

Penyelesaian rumus mencari nilai rata-rata Sesudah perlakuan :

$$P = \frac{\sum X}{N}$$

$$P = \frac{652}{16}$$

$$P = 40,75$$

Ket : P = Rata-rata

X = Jumlah nilai skor yang diperoleh oleh keseluruhan anak

N = Jumlah Anak

## Lampiran 15

Tabel Harga-Harga Kritis T Dalam Tes Ranging Bertanda Data Berpasangan

## Wilcoxon

N	Tingkat Signifikasi Untuk Tes Atau Sisi		
	0,025	0,01	0,005
	Tingkat Signifikasi Untuk Tes Dua Sisi		
	0,05	0,02	0,01
6	0	-	-
7	2	0	-
8	4	2	0
9	6	3	2
10	82	5	3
11	11	7	5
12	14	10	7
13	17	13	10
14	21	10	13
15	25	20	16
<b>16</b>	<b>30</b>	24	20
17	35	28	23
18	40	33	28
19	46	38	32
20	52	43	38
21	59	49	43
22	66	56	49
23	73	62	55
24	81	69	61
25	89	77	68

## Lampiran 16

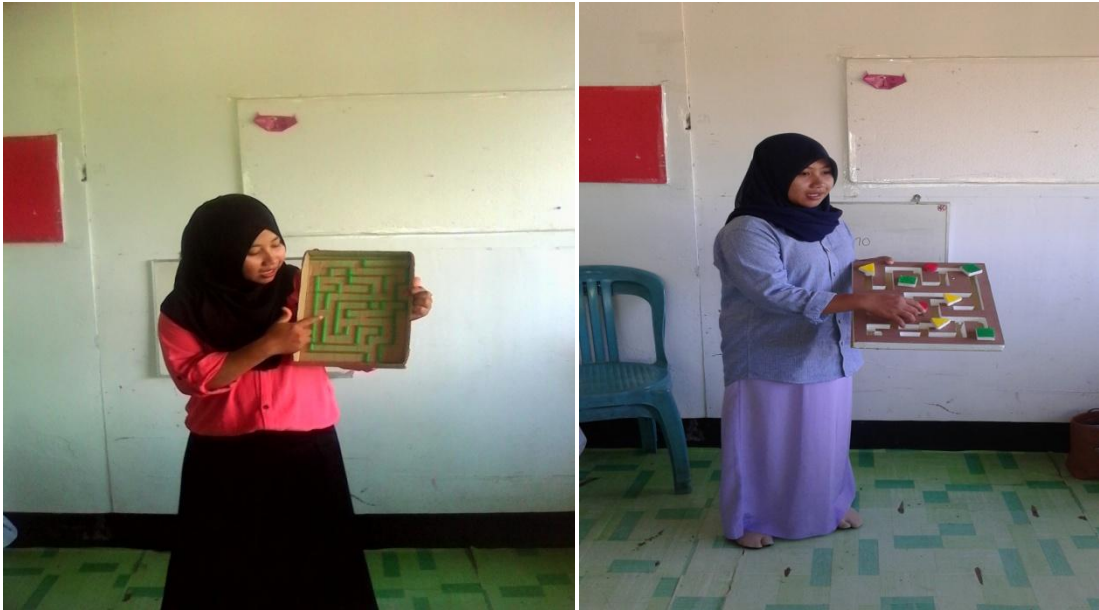
### Z Tabel

$\alpha$	0	0.001	0.002	0.003	0.004	0.005	0.006	0.007	0.008	0.009
<b>0.00</b>		3.090	2.878	2.748	2.652	2.576	2.512	2.457	2.409	2.366
<b>0.01</b>	2.326	2.290	2.257	2.226	2.197	2.170	2.144	2.120	2.097	2.075
<b>0.02</b>	2.054	2.034	2.014	1.995	1.977	1.960	1.943	1.927	1.911	1.896
<b>0.02</b>	1.881	1.866	1.852	1.838	1.825	1.812	1.799	1.787	1.774	1.762
<b>0.04</b>	1.751	1.739	1.728	1.717	1.706	1.695	1.685	1.675	1.665	1.655
<b>0.05</b>	<b>1.645</b>	1.635	1.626	1.616	1.607	1.598	1.589	1.580	1.572	1.563
<b>0.06</b>	1.555	1.546	1.538	1.530	1.522	1.514	1.506	1.499	1.491	1.483
<b>0.07</b>	1.476	1.468	1.461	1.454	1.447	1.440	1.433	1.426	1.419	1.412
<b>0.08</b>	1.405	1.398	1.392	1.385	1.379	1.372	1.366	1.359	1.353	1.347
<b>0.09</b>	1.341	1.335	1.329	1.323	1.317	1.311	1.305	1.299	1.293	1.287
<b>0.10</b>	1.282	1.276	1.270	1.265	1.259	1.254	1.248	1.243	1.237	1.232

## Lampiran 17

### Dokumentasi

Guru mengenalkan bentuk permainan *maze* kepada anak



Mengelompokkan warna berdasarkan pola dengan arahan guru



Anak belum mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan warna



Anak belum mampu menyelesaikan permainan labirin sederhana



Menyelesaikan *maze* dua dimensi

Memancing ikan



Mencari angka yang hilang



Mencari alur ( memasukkan bola kedalam kotak



Anak sudah mampu mengelompokkan warna berdasarkan pola secara berurutan



Anak sudah mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan warna



Anak sudah mampu menyelesaikan labirin







PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR  
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jln. H. Padjonga Daeng Ngalle No.3 Kabupaten Takalar

Takalar, 24 Maret 2017

Nomor : 070/129/KKBP-III/2017  
Lamp. : -  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala TK Kartika Jaya  
Kec. Polongbangkeng Utara  
Kab. Takalar  
di-  
Tempat

Menindaklanjuti surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Prov. Sul-Sel nomor : 3349/S.01P/P2T/03/2017, tanggal 23 Maret 2017, perihal izin penelitian, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : MIRNAWATI  
Tempat/Tanggal Lahir : Takalar, 05 Mei 1995  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Mah. FIP UNM  
Alamat : Rajaya Baru Kel. Rajaya Kec. Polongbangkeng Selatan  
Kab. Takalar

Bermaksud akan mengadakan penelitian di kantor/instansi/wilayah kerja saudara dalam rangka penyusunan *Skripsi* dengan judul :

**"PENGARUH BERMAIN MAZE TERHADAP KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK KELOMPOK B DI TK KARTIKA JAYA KECAMATAN POLONGBANGKENG SELATAN KABUPATEN TAKALAR"**

Yang akan dilaksanakan : 27 Maret s/d 28 April 2017  
Pengikut / Peserta : -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dimaksud kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Takalar Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Takalar;
2. Penelitian tidak menyimpang dari ketentuan yang berlaku ;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku dan Adat Istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil *Skripsi* kepada Bupati Takalar Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Takalar ;
5. Surat pemberitahuan penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan kepada saudara untuk diketahui dan seperlunya.



Tembusan : disampaikan kepada Yth :

1. Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan  
Up. Ka. Badan Kesbang Prov. Sulsel di Makassar;
2. Bupati Takalar di Takalar (sebagai laporan);
3. Para Anggota FORKOPINDA Kab. Takalar masing-masing di Takalar;
4. Kepala Bappeda Kab. Takalar di Takalar;
5. Kadis Dikbudpora Kab. Takalar di Takalar;
6. Dekan FIP UNM di Makassar;
7. Sdr.(i) MIRNAWATI di tempat;
8. Pertinggal...



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN**

Nomor : 3349/S.01P/P2T/03/2017  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Bupati Takalar

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 1677/UN36.4/LT/2017 tanggal 22 Maret 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **MIRNAWATI**  
Nomor Pokok : 1349042016  
Program Studi : PGPAUD  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. Tamalate 1 Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :  
**" PENGARUH BERMAIN MAZE TERHADAP KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK KELOMPOK B DI TK KARTIKA JAYA KECAMATAN POLONG BANGKENG SELATAN KABUPATEN TAKALAR "**

Yang akan dilaksanakan dari Tgl. **27 Maret s/d 28 April 2017**

Selubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 23 Maret 2017

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU**  
**PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**

Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



**A. M. YAMIN, SE., MS.**  
Pangkar, Pembina Utama Madya  
D.N.P. 19810513 199002 1 002

Tembusan Yth  
1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar.  
2. *Pertinggal*





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP: 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 1677/UN36.4/LT/2017 22 Maret 2017

Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan  
Cq. Kepala UPT P2T BKPM Pro. Sulawesi Selatan

Di -  
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Mirnawati  
NIM : 1349042016  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : *Pengaruh Bermain MAZE terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B di TK Kartika Jaya Kecamatan Potong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar*

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

  
Asisten Dekan Bidang Akademik  
Dr. Abdul Samah, M.Si., Kons  
NIP 197208172002121001

**Tembusan:**

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar KP 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: [www.fip.unm.ac.id](http://www.fip.unm.ac.id); e-mail: [fip@unm.ac.id](mailto:fip@unm.ac.id)

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengaruh Bermain *Maze* Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Kartika Jaya Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar".

Atas nama:

Nama : Mirnawati  
NIM : 1349042016  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa, diteliti dan telah dipertahankan di depan panitia ujian pada hari Senin tanggal 14 Agustus 2017, Naskah skripsi ini dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 18 Agustus 2017

Pembimbing I

**Herman, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19830429 200812 1 007

Pembimbing II

**Azizah Amal, S.S., M.Pd.**  
NIP. 19790326 200604 2 001

Disahkan oleh:

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNM

**Prof. Syamsuardi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 1983210 200812 1 002



### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengaruh Bermain *Maze* Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Kartika Jaya Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar, atas nama Mirnawati, NIM 1349042016, telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan No.4739/UN36.4/PP/2017 tanggal 09 Agustus 2017 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan/Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada hari senin 14 Agustus 2017.

Disahkan Oleh,  
P.D.I Bidang Akademik



**Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons.**  
NIP. 19720817/2002121001

#### Panitia Ujian :

- |                  |                                       |         |
|------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Ketua         | : Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons        | (.....) |
| 2. Sekretaris    | : Arifin Manggau, S.Pd., M.Pd         | (.....) |
| 3. Pembimbing I  | : Herman, S.Pd., M.Pd                 | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Azizah Amal, S.S., M.Pd             | (.....) |
| 5. Penguji I     | : Dr. Muhammad Akil Musi, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| 6. Penguji II    | : Dr. Erma Suariani Sahabsuddin, M.Si | (.....) |

## RIWAYAT HIDUP



**Mirnawati**, lahir di Takalar pada tanggal 05 Mei 1995 tidak memiliki saudara dari pasangan Santa dan Ibunda (Alm) Suriani. Penulis menempuh pendidikan formal pada tahun 2001-2006 di SDI No. 203 Barugaya Kecamatan Polongbangkeng Selatan Kabupaten Takalar, kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMPN 03 Takalar pada tahun 2007-2010, kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di (RSBI) SMA Negeri 1 Takalar, dan tamat pada tahun 2013. Selanjutnya, pada tahun yang sama pula yaitu tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar dan Terdaftar sebagai penerima Beasiswa Bidik Misi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) pada program Srata Satu (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Selama kuliah di perguruan tinggi negeri Makassar, penulis juga aktif sebagai pengurus pada salah satu organisasi tingkat universitas yaitu di UKM KSR PMI UNIT 101 UNM. Penulis aktif sebagai anggota pada tahun 2014 dan menjadi pengurus pada tahun 2015-2016 sebagai Kordinator Wilayah Tidung, serta pada periode 2016-2017 sebagai Bendahara Umum UKM KSR PMI UNIT 101 UNM.