PENGARUH KEGIATAN PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN VISUAL-SPASIAL ANAK KELOMPOK B di TK KARTIKA XX-15 KOTA MAKASSAR

**ABSTRAK**

**ST. NUR MUQSHIT. 2018.** Pengaruh Permainan Maze Terhadap kemampuan Visual-Spasial Anak Kelompok B di TK Kartika XX-15 Kota Makassar. Skripsi Ini Dibimbing oleh Dr. Rusmayadi, 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 Apakah ada pengaruh Permainan maze terhadap kemampuan visual-spasial Anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak XX-15, jalan mappaodang Kecamatan Tamalate Kota Makassar? Adapun Tujuan Penelitian ini adalah Mendeskripsikan pengaruh permainan maze terhadap kemampuan visual-spasial anak kelompok B di Taman Kanak- Kanak Kartika XX-15, jalan mappaodang Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Kegiatan permainan maze mengelompokkan warna berdasarkan berdasarkan bentuknya, membedakan bentuk berdasarkan warna, dan menyelesaikan permainan maze/ labirin sederhana sambil menyebutkan arahnya.Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen sederhana. Ada dua variable yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variable bebas ( Permainan Maze) dan Variabel terikat ( Kemampuan Visual-Spasial), dengan desain Penelitian yaitu *One Group Pretest-Postest Design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh anak didik TK Kartika XX-15 Sampel dalam Penelitian ini sebanyak 15 anak didik. Sampel penelitian ini menggunakan Tehnik *Sampling.* Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik Tes, observasi, dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan yaitu perencanaan, pemberian *pretest*, pemberia perlakuan ( *Treatment*), pemberia *Posttest* dan analisis hasil. Tehnik Analisis data yang digunakan yaitu analisi statisti nonparametric dengan menggunakan analisis uji beda Wilcoxon. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa Kemampuan Visual-Spasial anak mengalami Peningkatan.

**PENDAHULUAN**

Pedidikan 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 system pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14 menegaskan :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 ayat 28 ayat 1 menyebutkan bahwa “ pendidikan anak usia dini diselenggarkan sebelum jenjang pendidikan dasar” selanjutnya disebutkan daalam pasal 28 ayat 2 bahwa “ pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, Non formal, dan atauj 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.

Salah satu cara mengembangkan dan menstimulus anak adalah dengan cara meningkatkan kecerdasaan anak didik. Menurut para 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 agar pertumbuhan dan perkembangan dapat tercapai secara optimal ( Fadillah, 2014)

Menurut amstrong ( Nurani dan Bambang, 2010 : 58 ) berpendapat bahwa visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran sesorang kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban. Dengan mengembangkan kemampuan visual-spasial anak melalui Permainan dapat melatih anak meningkatkan kemampuan visual-spasial tersebut dengan baik, salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan visual-spasial anak adalah permainan maze.

Permainan merupakan gejala yang umum, baik didunia anak maupun dikalangan masyarakat, seperti lingkungan anak-anak, pemuda , dan orang dewasa. Permianan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa adanya unsur paksaan, *tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab.Permainan tidak mempunyai tujuan* tertentu. Tujuan permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. 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.

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

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Taman Kanak-Kanank kartika XX-15 jalan mappaodang kecamatan Tamalate Kota Makassar, ditemukan masalah yaitu kemampuan kecerdasan visual-spasial anak yang masih kurang karna guru tidak memberikan variasi mengajar sehingga anak kurang paham tentang membedakan bentuk geometri,dan kemampuan visual-spasial lainnya, selain itu anak diberi permainan labirin hanya satu dua orang anak yang mampu menyelesaikan itupun berdasarkan arahan guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa , kemampuan anak dalam mengenal bentuk,warna dan arah masih kurang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan diTaman Kanak-Kanak Kartika XX-15, jalan mappaodang kecamatan Tamalate, peniliti mencoba memberikan permainan Maze dengan harapan permainan maze tersebut dapat mempengaruhi kemampuan spasial-visual anak didik. Permainan yang di berikan seperti mecari jejak maze, mencari pasangan bentuk melalui modifaksi maze, mengenalkan warna dalam bentuk maze, dengan permainan ini kemampuan visual-spasial anak didik dapat meningkat dengan memberikan permianna maze tersebut. 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 permainan maze dapat melatih anak dalam mengenal bentuk, warna, dan arah, serta dapat meningkatan imajinasinya. Permainann maze juga dapat dibuat dengan bervariasi berdasarkan tema dengan tingkat kesulitan yang berbeda, sehingga dapat menarik anak dalam belajar, serta dapat mengembangkan bakat dan kemampuan visual-spasial anak didik.

Melalui bermain maze kemampuan visual anak dapat berkembang terutama dalam konsep menentukan arah, bentuk,,warna dan menigkatkan imajanasi anak dalam memecahkan masalah. Berdasarkan uraian tersebut, maka peniliti mengakat judul “ pengaruh permainan maze terhadap Kemampuan Visual-Spasial anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Kartika XX-15, jalan mappaodang Kecamatan Tamalate kota Makassar.

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **PENGERTIAN PERMAINAN**

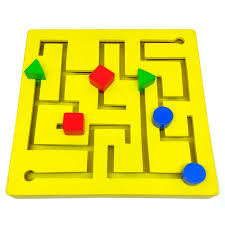
Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu diluar rumah bermain dengan teman-temannyadibanding terlibat dalam aktivitas lain.

Bagi anak terlibat dalam permainan adalah tujuan utamanya, bukan dari hasil permainannya.Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang.

Menurut Schaller dan Lazarus dalam ( Zulkifli L 2012 : 39), berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat. Orang melakukan kesibukan bermain bila ia telah bekerja, maksudnya untuk mengganti kesibukan berkerja dengan kegiatan lain yang dapat memulihkan tenaga kembali.

Dalam kegiatan bermain anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi sehingga anak dapat merasakan hal yang menyenangkan dalam permainan bersama temam-tema sebayanya.

1. **PERMAINAN MAZE**
2. Menurut Rosidah (2014) permainan maze merupakan salah satu dari permainan edukatif yang berada pada jenis permainan teka-teki. Maze merupkan suatu jenis puzzle berbentuk lanjur-lanjur yang bercabang dan beliku-liku. Untuk menyelesaikan puzzle ini, seseorang yang masuk, ke dalam maze harus dapat menemukan pintu keluar dari maze, dan membutuhkan usaha dan kesadaran arah.
3. Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai rintangan ( Kurniawan, 2017 :136). Bermain Maze dapat melatih mengenal arah dan juga kesadaran spasial dengan mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewatidan mengetahui lokasinya dalam kesatuan untuk maze tersebut. Permainan maze merupakan permainan yang dapat merangsang imajanisi anak-anak. Permainan ini menuntut anak untuk mengikuti jalur yang telah ada.
4. Permainan maze selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan biasanya permainan maze berbentuk dua dimensi diatas lembaran kerja yang berisi lajur-lajur sempit, namun ada yang terbuat dari papan. Menggunakan maze dari papan kayu terdiri atas jalur yang sudah dilengkapi manic warna-warni. Anak dpat menggunakan jemarinya saat mengelompokkan manic-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.
5. Berdasarkan urian diatas adapun beberapa jenis gambar maze yaitu :



**B. Kerangka Pikir**

Kemampuan visual spasial anak mempunyai peranan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memvisualisasikan gambar dua atau tiga dimesi. Selain itu kecerdasan visual-spasial yaitu kecerdasan yang mencakup berpikir dalam menggambar, serta mampu untuk menyerap, mengubah dan menciptakan kembali berbagi macam aspek visual. Dalam mengembangkan kemampuan kecerdasan visual-spasial seorang anak maka perlu diberikan sesuatu kegiatan permainan salah satunya adalah Permainan Maze.

Bermain maze adalah bentuk permainan mencari jejak yang terdiri dari dua atau tiga dimensi yang berisi lajur-lajur sempit. Permainan ini dapat mengasa kepekaan terhadap mengenal arah, bentuk,warna dan imajinasi anak. Kegiatan permainan maze ini dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mempermudah mendorong anak lebih giat belajar.

Melalui kegiatan permainan 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.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu kegiatan pembelajaran menyenangkan yang dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak melalui Permainan Maze.

Dengan dasar inilah, sehingga peniliti menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan menggunakan permainan Maze dapat membatu meningkatkan Kecerdasan Visual-spasial anak. Adapaun bentuk skema dari tindakan penilitian yang terdapat dalam gambar sebagai berikut :

K Kemampuan Kemampuan Visual-spasial *( Postest)*

K Model Pembelajaran Permainan Maze

*( (treatment)*

K Kemampuan Visual-spasial *( Pretest)*

L Langkah-langkah dalam pemeberian perlakuan :

1. Memilih tema yang akan digunaka pada permainan maze
2. Sebelum melakukan kegiatan bermain maze dilakukan, guur menjelaskan terlebih dahulu bentuk dan laur-alur maze.
3. Membagi anak didik menjadi dua kelompok, atau individu .
4. Melakukan permainan maze dengan menunggu intsruksi Guru
5. Memberikan reward pada anak didik jika berhasil dalam melakukan bermain

1

K Kemampuan visual-spasial yang dimiliki anak sudah meningkat

1. Sudah dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna

2. Sudah dapat menyusun benda berdasarkan ukurannya

3.Sudah dapat Mampu menyelesaikan labirin atau maze

K kemampuan visual-spasial yang dimiliki anak masih kurang

1.Belum dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna

2. Belum dapat menyusun benda berdasarkan ukurannya

3. Belum dapat Mampu menyelesaikan labirin atau maze

**Gambar 2.2 Bagan alur Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penilitian adalah adanya pengaruh permaianan Maze Terhadap Kecerdasan Visual-spasial anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Kartika XX-15 jalan mappaodang Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

**METODE PENILITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penilitian**
2. **Pendekatan Penilitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penilitian ini adalah pendekatan kauntitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sugiyono (2013) mengemukakan untuk mengumpulkan data digunakan instrument penilitian.

1. **Jenis Penilitian**

Adapun Jenis penilitian yang digunakan dalam penilitian ini adalah jenis penilitian *pre–eksperimental design (nondesign).* Sugiyono (2013) mengemukakan penilitian yang digunakan dalam penilitian ini adalah pre–eksperimental designs ( *nondesigns*) dipilih karena dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random. Peniliti menempatkan kelompok eksperimen sebagai kelompok treatmen ( perlakuan khusus).

**HASIL PENELITIAN**

Hasil penulisan berdasarkan analasis statistik deksriptif pada sampel yang digunakan yaitu kelompok B Tk Kartika XX-15 Makassar dengan jumlah 15 anak yang ada pada usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa sebelum anak diberikan perlakuan dengan kegiatan permainan maze terhadap kemampua visual-spasial anak (*pretest*) tingkat kemampuan visual-spasial anak masih berada dibawa 50%. Hal ini dilihat bahwa kemampuan visual-spasial anak masih rendah terutama dalam mengenal garis, arah dan pola.

Berdasarkan observasi awal masih banyak yang belum bisa membedakan warna, bentuk dan arah untuk permainan maze. Terlihat dari hasil observasi yang dilakukan, masih terdapat anak yang belum mampu membedakan warna, bentuk dana arah permainan maze, dikarnakan pendidik mmeberikan pembelejaran yang kurang bervariasi. Sehingga anak keselitan dalam membedakan warna yang hampir sama dan dalam menentukan arah permainan maze anak belum mampu.

Pada indicator membedakan warna yang diminta, anak belum mampu membedakan warna sesuai gambar yang diperlihatkan. Dan ada beberapa anak yang kebingungan dalam membedakan warna. Dan pada indicator mampu mengurutkan bentuk berdasarkan ukuran beberapa anak belum mampu mengerutkan walaupun pendidik membantu dalam mengurutkan. Pada indicator mampu menyelesaikan permainan maze anak kesulitan dalam melakukan permainan tersebut walaupun permainan maze yang sederhana, anak kesulitan dalam menentukan arah permainan maze.

Perbedaan hasil analisis yang dilakukan, untuk mendukung hipotesis yang dirumuskan sebelumnya maka dengan diterimanya hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh kegiatan permainan maze terhadap kemampuan visual-spasial anak Kelompok B di TK KARTIKA XX-15 kota Makassar berkembang dengan baik menggunakan permainan maze. Hal ini didukung oleh Gardner dalam fadilllah, dkk (2014 : 17 ) mengemukakan bahwa kecerdasan visual – spasial kecerdasan yang mencakup berpikir dalam gambar, serta mampu untuk menyerap, mengubah dan menciptakan kembali berbagai macam aspek visual seperti halnya dalam bidang aristek, fotografer,designer,pilot, dan insinyur.

Sebagaimana Kemampuan visual-spasial menurut howard Gardner (Saifullah, 2005: 25) yaitu “ kemampuan mempersepsikan dunia visual secara akurat dan mentransformasikan persepsi dunia visual tersebut” kemampuan ini meliputi kepekaan pada warna, garis bentuk ruang, dan hubungan antar unsur tersebut. Kemampuan ini meliputi kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual atau spasial dan mengorentasikan diri secara tepat dalam matriks spasial

**SARAN DAN KESIMPULAN**

1. **Kesimpulan**

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

1. Kemampuan visual-spasial anak sebelum diberikan perlakuan melalui kegiatan permainan maze dapat dilihat bahwa anak belum mampu untuk mengenal gambar ,warna, bentuk, garis, dan tata ruang kemampuan visual-spasial anak sesudah diberikan perlakuan melalui kegiatan permainan maze, dapat dilihat bahwa anak sudah mampu mengenal gambar, warna,bentuk,garis, dan tata ruang yang diperlihatkan.Pemberian kegiatan permianan maze dapat berpengaruh terhadap tingkat kemampuan visual-spasial anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang ditemukan bahwa anak mampu mengenal warna, bentuk dan arah
2. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh kegiatan permainan maze terhadap kecerdasan visual-spasial anak yang diperoleh peneliti dilapangan, amak dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Taman Kana-Kanak, dalam proses pembelajaran yang dilakukan hendaknya dapat semaksimal mungkin meningkatkan keterampilan yang dimiliki anak. Meciptakan berbagai situasi pembelajaran dengan menggunakan beberapa kegiatan bermaian slaah satunya adalah permianan maze yang mmapu meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak baik itu secara individu ataupun kelompok.
2. Bagi Orang tua, hendaknya memberikan atau mengenalkan macam-macam media pembeleajaran, sehingga dapat mendukung aspek-aspek perkembangan anak khususnya kemapuan visual-spasial anak.