



PENGARUH KEGIATAN BERMAIN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL MALLISU

Marlia¹, Azizah Amal², Herman³

Universitas Negeri Makassar/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini¹

Email: marliaajranlia@gmail.com¹, azizah.amal@unm.ac.id²,

herman-hb83@unm.ac.id³,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain maze terhadap kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu. Berdasarkan pengamatan kenyataan di lapangan terdapat permasalahan yaitu rendahnya kemampuan visual spasial anak masih kurang dikarenakan metode pembelajaran yang dilakukan kurang menarik karena menggunakan lembar kerja serta pembelajarannya masih bersifat konvensional yang artinya bersifat monoton. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan desain penelitian yaitu nonequivalent control group desain. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 anak dengan 6 anak sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual spasial anak yang diberi perlakuan permainan maze pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Permainan maze memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu.

Kata Kunci : Permainan *Maze*, Kemampuan Visual Spasial

Abstract

This study aims to determine the effect of maze play activities on spatial visual ability of childhood aged 5-6 years in aisyiyah bustanul athfal mallisu kindergarten. Based on observations of the reality in the field there are problems, namely the low visual spatial ability of children is still lacking because the learning methods carried out are less attractive because they use worksheets and the learning is still conventional, which means it is monotonous. The research approach used is a quantitative approach with a quasi-experimental research type with a research design that is a nonequivalent control group design. The population in this study were group B children at Aisyiyah Bustanul Athfal Maliisu Kindegarten. Sampling in this study is purposive sampling. The sample in this study were 12 children with 6 children as the experimental group and 6 children as the control group. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis. Based on the result of the study it can be concluded that the spatial visual abilities of children treated with maze games in the experimental group were better than the control group. Maze games have a significant effect on the spatial visual abilities of children aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu Kindergarten

Keywords : *Maze*, *Spatial Visual Abilities*

Submitted: _____ Accepted: _____ Published: _____

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungan sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologi anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak. Hal ini sejalan dengan Permen 137 tahun 2014 Pasal 13 yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasan bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi anak.

Pendidikan anak ini menjadi jenjang pendidikan sebelum sekolah dasar bagi anak yang berusia 0-6 tahun. Usia tersebut merupakan rentang usia pada anak untuk menggali pengalaman secara langsung mengenai apa yang dirasakan melalui panca inderanya. Pengoptimalan tersebut dapat memudahkan anak belajar apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, serta mempelajari dan mendeskripsikan mengenai pengamatan yang dilakukan oleh anak tersebut (Herman & Rusmayadi, 2018:36). Anak usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan diri yang pesat, bahkan dapat dikatakan usia dini merupakan masa yang

tepat untuk pembentukan karakter dan kepribadian anak. Anak usia dini menjadi fase kehidupan yang khas dengan karakteristik masing-masing anak, baik secara fisik, psikis, sosial emosional, maupun moral (Herlina & Amal, 2021:1217)

Pentingnya kecerdasan visual spasial bagi anak karena anak yang memiliki kemampuan spasial dapat mengenali identitas objek ketika objek tersebut ada dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dengan sebuah objek dan anak dengan kecakapan ini mampu menerjemahkan bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu kecerdasan yang perlu distimulasi dan dikembangkan. Anak yang mempunyai cerdas visual spasial memiliki kemampuan untuk menciptakan imajinasi atau menciptakan bentuk bentuk tiga dimensi. Kecerdasan visual spasial adalah kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak.

Tentu menjadi sebuah tolak ukur yang penting ketika kecerdasan visual spasial tidak hanya berperan besar dalam kelangsungan anak beradaptasi namun juga berkaitan secara pasti dengan kognitif atau kemampuan otak anak dalam bekerja. Adapun pendapat lain terkait pentingnya kecerdasan visual spasial dimiliki oleh anak usia dini adalah pendapat dari Septiani (2014, hlm.3) yang menyatakan

bahwa : Dalam kecerdasan visual spasial diperlukan adanya pemahaman kiri-kanan, pemahaman perspektif, bentuk-bentuk geometris, menghubungkan konsep spasial dengan angka dan kemampuan dalam transformasi mental dari bayangan visual. Pemahaman tersebut juga diperlukan dalam belajar matematika. Pada anak prasekolah kecerdasan visual spasial ini sangat penting karena kecerdasan visual spasial berhubungan erat dengan aspek kognitif secara umum.

Permainan maze adalah contoh salah satu stimulasi yang dapat diberikan pada anak, yang bertujuan membantu tumbuh kembang anak meliputi kemampuan kognitifnya, yaitu anak dapat melatih koordinasi mata, tangan, dan logika, melatih kesabaran serta memberi pengetahuan dan maze merupakan salah satu permainan yang dapat membantu anak untuk membedakan bentuk dan warna secara baik dan benar (Hasan, 2015).

Menurut Udani (2014) bermain maze dapat mengasah kemampuan anak baik motorik maupun kognitif untuk mengetahui lokasi dalam kesatuan untuk maze tersebut. Selain itu, teknik maze juga dapat meningkatkan kreativitas anak, karena teknik maze menyediakan jalur-jalur yang menarik dengan gambar dan warna yang memenuhi selera yang biasa digunakan sehingga anak lebih mudah memahaminya.

Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 22 November 2021 di

kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu bahwa pada saat pembelajaran belum pernah melakukan kegiatan bermain maze. Hal tersebut terlihat dari kurangnya kreativitas yang dilakukan guru sehari-hari sehingga anak kurang termotivasi dalam pembelajaran. Berbagai media dalam pembelajaran yang diberikan membuat anak terlihat kurang bersemangat dalam belajar, sementara permainan maze dapat melatih anak dalam pengenalan warna, bentuk, ruang, arah, pola serta dapat meningkatkan kemampuan visual spasial anak usia 5- 6 tahun dengan permainan ini.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Sri Wahyuni (2017) tentang peningkatan visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze pada anak mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa visual spasial anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan media bermain maze pada RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas Tahun ajaran 2015/ 2017, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian pada setiap siklus, prasiklus visual spasial anak sangat rendah yaitu hasil presentase rata-rata 26.5%, pada siklus 1 hasil presentase rata-rata sebesar 41%, pada siklus 2 hasil presentase rata-rata sebesar 57.5%, dan pada siklus 3 rata-rata sebesar 85%.

Berdasarkan uraian latar belakang maka dilakukan suatu penelitian dengan fakta-fakta permasalahan yang terjadi yakni Pengaruh

Kegiatan Bermain *Maze* Terhadap Kemampuan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana gambaran kemampuan visual spasial sebelum bermain *maze* di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Atfal Mallisu (2) Bagaimana gambaran kemampuan visual spasial setelah bermain *maze* di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Bustanul Aisyiyah Bustanul Atfal Mallisu? (3) Apakah ada pengaruh kegiatan bermain *maze* terhadap kemampuan visual spasial anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Atfal Mallisu Maros?

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrument penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental semu atau *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan

yang disebabkan oleh perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini, peneliti membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok *treatment* yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Desain Penelitian merancang pola pikir yang menunjukkan variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis data yang akan digunakan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

O ₁		O ₂
O ₃	X	O ₄

Keterangan :

O₁ dan O₃ : Hasil pengamatan kemampuan visual spasial sebelum diberi perlakuan dengan bermain maze.

X : Perlakuan (*treatment*).

O₂ : Hasil pengamatan kemampuan visual spasial anak setelah diberi perlakuan dengan bermain maze

O₄ : Hasil pengamatan kemampuan visual spasial anak yang tidak diberi perlakuan dengan bermain maze.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan sebagai objek pengamatan langsung dan kemudian akan dijadikan dasar

dalam penarikan suatu kesimpulan terhadap populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu). Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu dengan 12 anak pada kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Atfal Mallisu, 6 anak sebagai kelas eksperimen dan 6 anak sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian karena dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Berikut adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Observasi

Observasi dilakukan peneliti untuk memperoleh data peserta didik pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Mallisu. Pengamatan langsung pada saat anak melakukan kegiatan pembelajaran dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis mengenai kegiatan yang diberikan.

b. Tes

Dalam penelitian ini menggunakan tes perlakuan atau perbuatan yang kemudian dilakukan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain *maze* terhadap kemampuan visual spasial dengan *pretest dan posstest* pada kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu. *Pretest* dan *posttest* yang akan diberikan yaitu mengurutkan gambar hidup sehat sesuai angka, menggantungnya lalu di tempelkan ke lembar kerja yang telah

disediakan. Mewarnai gambar alat kebersihan dan menghubungkan gambar.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan cara mengalir atau mengambil data-data dari catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui visual spasial anak dengan bermain maze.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif, Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data hasil peningkatan motivasi belajar anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut penjelasan mengenai teknik analisis data yang di pakai pada penelitian ini adalah:

1. Teknik Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Teknik analisis statistik deskriptif akan dikerjakan melalui aplikasi *SPSS*, penyajian data yang ada pada analisis statistik deskriptif diantaranya perhitungan menentukan nilai terendah dan terkecil, mean, median, modus, standar deviasi

dan variansi.

2. Analisis Statistik Non Parametrik

Uji statistik non parametrik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji beda (uji Wilcoxon signad rank test) dengan menggunakan aplikasi SPSS. Berikut adapun kriteria keputusan pengujiannya sebagai berikut

H_0 diterima jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, artinya tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak di TK Bustanul Atfal Mallisu Maros.

H_1 diterima jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak di TK Bustanul Atfal Mallisu Maros.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu Cab. Camba yang bertempat di Jalan Bahagia No. 2 Lingkungan Mallisu Kelurahan Cempaniga, Kecamatan Camba, Kota Maros, Provinsi Sulawesi Selatan. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu Cab. Camba dikelola oleh ketua yayasan Dra. Andi Fatmawati dan kepala sekolah Hartina, S.Pd.AUD. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu Cab. Camba memiliki jumlah tenaga pengajar sebanyak 2 orang. Proses pembelajaran yang

terlaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu sesuai dengan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Dalam lingkungan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu terdapat 5 bangunan yang terdiri 2 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 toilet dan 1 masjid. Pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu dilakukan 6 hari dalam seminggu dan TK ini sudah terakreditasi A.

2. Gambaran Motivasi belajar Anak Sebelum Diberi Perlakuan

a. Perencanaan

Adapun rencana penelitian yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu: (1) Melakukan observasi pada kemampuan visual spasial anak (2) Menentukan jumlah sampel (3) Peneliti menyusun instrumen penilaian yang terdiri dari : kisi-kisi instrument yang di dalamnya terdapat 3, rubrik penilaian, lembar penilaian dan skenario penelitian. (4) Pada uji validasi kedua validator memberikan nilai cukup tepat pada petunjuk pengisian instrument, penggunaan bahasa sesuai ejaan, sesuai dengan karakteristik responden anak usia 5-6 tahun dan sesuai konstruk. (5) Peneliti mengurus administrasi izin penelitian sesuai dengan lokasi yang telah ditentukan, serta menentukan jumlah subjek yang akan diteliti dengan berkomunikasi kepada kepala sekolah serta guru kelas kelompok B sekaligus menyerahkan surat izin penelitian. Subjek

yang dipilih yaitu 12 anak dengan membagi menjadi dua kelompok 6 anak pada kelompok eksperimen dan 6 anak pada kelompok kontrol. (6) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses melaksanakan penelitian. (7) Mempersiapkan dokumentasi untuk digunakan sebagai bukti dalam kegiatan penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan awal yang dilakukan pada saat pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu yaitu memberi dan menjawab salam kepada anak didik dilanjut dengan mengucapkan doa-doa, doa pembuka hati, doa sebelum belajar, Surah Al-Fatihah, Surah An-Nas, Surah Al Falaq, Surah Al-Ikhlas dan Ayat Kursi. Kemudian anak-anak diajak untuk bernyanyi sambil melakukan gerak sesuai lagu agar semangat sebelum memulai kegiatan. Selesai bernyanyi peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu bercerita tentang pengalaman dan pengetahuan anak berkaitan dengan kegiatan bermain maze, setelah itu anak istirahat untuk makan dan bermain bebas.

Kegiatan terakhir yaitu mengucapkan doa sebelum makan, doa setelah belajar, doa keluar rumah, doa kedua orangtua dan doa keselamatan dunia dan akhirat. Kegiatan penelitian dilaksanakan dengan 5 kali pertemuan dimana peneliti terlebih dahulu menyiapkan jadwal kegiatan 1 minggu

pembelajaran. Disampaikan kepada anak dengan melakukan kegiatan bermain maze untuk kelompok eksperimen dan anak melakukan kegiatan bermain kartu huruf bergambar untuk kelompok kontrol.

Table 4.1 Distribusi Frekuensi Kemampuan Visual Spasial Anak Pada Kelompok Eksperimen

No	Intervall	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	11-12	Belum Berkemampuan (BB)	0	0%
2.	13-14	Mulai Berkemampuan (MB)	0	0%
3.	15-16	Berkemampuan Sesuai Harapan (BSH)	3	50%
4.	17-18	Berkemampuan Sangat Baik (BSB)	3	50%
Jumlah			6	100%

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak pada kelompok eksperimen terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang kemampuan belum bisa menunjukkan kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna, belum bisa menjelajah, memperhatikan dan menghafal letak benda, dan belum bisa mengetahui

pola sederhana dalam permainan maze sehingga termasuk dalam kategori belum berkembang dengan skor 11-12.

Terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang kemampuan belum bisa menunjukkan kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna belum baik dengan bantuan guru, belum bisa menjelajah, memperhatikan dan menghafal letak benda, dan belum bisa mengetahui pola sederhana yang ada dalam permainan maze dengan bantuan guru, sehingga termasuk dalam kategori mulai berkembang dengan skor 13-14.

Terdapat 3 anak dengan presentase 50% yang memiliki kemampuan menunjukkan kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna dengan baik tanpa bantuan guru, menjelajah, memperhatikan dan menghafal letak benda tanpa bantuan guru, dan mengetahui pola sederhana yang ada dalam permainan maze tanpa bantuan guru, sehingga termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan skor 15-16.

Terdapat 3 anak dengan presentase 50% yang memiliki kemampuan menunjukkan kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna dengan baik tanpa bantuan guru, menjelajah, memperhatikan dan menghafal letak benda tanpa bantuan guru, dan mengetahui pola sederhana yang ada dalam permainan maze tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya sehingga termasuk dalam kategori berkembang sangat baik

dengan skor 17-18.

Table 4.2 Distribusi Frekuensi Kemampuan Visual Spasial Anak Pada Kelompok Kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	17-18	Belum Berkembang (BB)	2	33,3%
2.	19-20	Mulai Berkembang (MB)	2	33,3%
3.	21-22	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	33,3%
4.	23-24	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah			6	100%

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak pada kelompok kontrol terdapat 2 anak dengan presentase 33,33% yang kemampuan belum bisa menunjukkan kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna, belum bisa menjelajah, memperhatikan dan menghafal letak benda, dan belum bisa mengetahui pola sederhana yang ada dalam permainan maze sehingga termasuk dalam kategori belum berkembang dengan skor 17-18.

Terdapat 2 anak dengan presentase

33,33% yang kemampuan belum bisa menunjukkan kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna belum baik dengan bantuan guru, belum bisa menjelajah, memperhatikan dan menghafal letak benda, dan belum bisa mengetahui pola sederhana yang ada dalam permainan maze dengan bantuan guru sehingga termasuk dalam kategori mulai berkembang dengan skor 19-20.

Terdapat 2 anak dengan presentase 33,33% yang memiliki kemampuan menunjukkan kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna dengan baik tanpa bantuan guru, belum bisa menjelajah, memperhatikan dan menghafal letak benda, dan belum bisa mengetahui pola sederhana yang ada dalam permainan maze tanpa bantuan guru sehingga termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan skor 21-22.

Terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang kemampuan mampu menunjukkan kepekaan terhadap warna, cepat mengenal warna dengan baik tanpa bantuan guru, belum bisa menjelajah, memperhatikan dan menghafal letak benda, dan belum bisa mengetahui pola sederhana yang ada dalam permainan maze tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya sehingga termasuk dalam kategori berkembang sangat baik dengan skor 23-24.

4.3 Data Analisis Pretest dan Posttest Kemampuan Visual Spasial pada Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviasi on
PreTest Eksperimen	6	7	10	8.33	1.211
PostTest Eksperimen	6	15	18	16.50	1.378
Valid N (listwise)	6				

(sumber : Output SPSS 26)

Pada tabel 4.3 diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah 8.33 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 16.50. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu 8,17. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan maze memberikan pengaruh pada kemampuan visual spasial anak kelompok eksperimen.

4.4 Data Analisis Pretest dan Post-test Kemampuan Visual Spasial pada Kemplompok Kontrol

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviati on
PreTest Kontrol	6	7	10	8.50	1.049
PostTest Kontrol	6	9	13	11.17	1.602
Valid N (listwise)	6				

(sumber : Output SPSS 26)

Pada tabel 4.4 diperoleh nilai rata-rata kelompok control sebelum diberi perlakuan sebesar 8.50 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 11.17. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok control yaitu 2.67. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan kartu huruf bergambar memberikan pengaruh pada kemampuan visual spasial anak kelompok kontrol.

Tabel 4.5 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Visual Spasial Anak pada Kelompok Eksperimen

	PostTest Eksperimen - PreTest Eksperimen
Z	-2.214 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

(sumber : Output SPSS 26)

Pada tabel 4.5 hasil uji Wilcoxon kemampuan visual spasial untuk kelompok eksperimen menunjukkan Z sebesar -2.214 dan nilai sig. sebesar $0,027 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan visual spasial anak kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikannya perlakuan. Selanjutnya, uji Wilcoxon pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu bermain maze membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan post-test. Berikut hasil uji Wilcoxon kemampuan visual spasial pada kelompok kontrol.

Tabel 4.6 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Visual Spasial Anak pada Kelompok Kontrol

	PostTest Kontrol - PreTest Kontrol
Z	-1.841 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.066

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

(sumber : Output SPSS 26)

Pada tabel 4.6 hasil uji Wilcoxon kemampuan visual spasial untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa Z sebesar -1.841 dan nilai sig. sebesar $0,066 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan visual spasial anak

kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikannya perlakuan.

b. Pembahasan

1. Kemampuan Visual Spasial Anak Sebelum diterapkan Kegiatan Bermain Maze

Dapat diketahui bahwa kemampuan visual spasial anak pada kelompok eksperimen pada saat pretest di kategori Belum Berkembang (BB) terdapat 3 anak, kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 3 anak dan di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang kemampuan visual spasial mencapai kategori tersebut. Pada kelompok kontrol saat pretest di kategori Belum Berkembang (BB) terdapat 3 anak, kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 3 anak dan di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang kemampuan visual spasial mencapai kategori tersebut.

2. Kemampuan Visual Spasial Anak Setelah diterapkan Kegiatan Bermain Maze

Dapat diketahui bahwa kemampuan visual spasial anak pada Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 anak pada kelompok eksperimen. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak pada kelompok eksperimen dan pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0 anak pada kelompok eksperimen dan pada kategori

Belum Berkembang terdapat 0 anak pada kelompok eksperimen. Pelaksanaan posttest di kelompok kontrol pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak terdapat anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 2 anak, Mulai Berkembang (MB) terdapat 2 anak dan kategori Belum Berkembang (BB) juga terdapat 2 anak.

3. Pengaruh Kegiatan Bermain Maze Terhadap Kemampuan Visual Spasial Anak

Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menggunakan aplikasi SPSS 26 diperoleh $Asymp\ Sig\ (2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh kegiatan bermain maze terhadap kemampuan visual spasial anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Kegiatan bermain maze merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini baik perkembangan motorik, kognitif dan lain sebagainya. Bermain maze merupakan kegiatan yang bisa memberi manfaat kepada anak usia dini dalam aspek mengembangkan kemampuan visual spasial anak, dimana bermain maze ini anak dilatih untuk fokus mencari jejak dan dapat menarik perhatian anak untuk dilakukan belajar sambil bermain.

Permainan maze merupakan sebuah permainan yang menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau yang ditunjukkan oleh anak secara sederhana (Fa'aiza,

2014). Pencarian jejak ini akan membantu anak untuk mengembangkan logika dan juga melatih kesabaran serta konsentrasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Karena anak yang tidak berkonsentrasi dalam menyelesaikannya akan mendapat jalan yang salah.

Dari hasil penelitian kemampuan visual spasial anak menunjukkan bahwa kegiatan bermain maze sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan visual spasial anak sehingga dapat dikatakan ada pengaruh kegiatan bermain maze terhadap kemampuan visual spasial anak. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik yang mana hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kemampuan visual spasial pada kelompok eksperimen sesudah diberi treatment kegiatan bermain maze terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan visual spasial anak pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada Pengaruh Kegiatan Bermain Maze Terhadap Kemampuan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Kemampuan visual spasial di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu

sebelum diberi perlakuan kegiatan bermain maze rata-ratanya sebesar 8.33 pada kelompok eksperimen dan 8.50 pada kelompok kontrol. Sementara itu pada kelompok eksperimen Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak dengan presentase 50%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak dengan presentase 50%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 0%, Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 0% dan pada kelompok kontrol Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak dengan presentase 50%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak dengan presentase 50%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 0%, Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 0%.

2. Kemampuan visual spasial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mallisu setelah diberi perlakuan kegiatan bermain maze rata-ratanya sebesar 16.50 pada kelompok eksperimen dan 11.17 pada kelompok kontrol. Sementara itu pada kelompok eksperimen Belum Berkembang (BB) dengan presentase 0%, Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak dengan presentase 50%, Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 anak dengan presentase 50% dan pada kelompok

kontrol Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak dengan presentase 33,33%, Mulai Berkembang sebanyak 2 anak dengan presentase 33,33%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak dengan presentase 33,33%, Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 0%.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kegiatan bermain maze terhadap kemampuan visual spasial anak, bisa dilihat pada hasil yang menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan visual spasial anak pada kelompok eksperimen memperoleh nilai asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh 0,027 adapun hasil perhitungan kemampuan visual spasial kelompok kontrol memperoleh nilai asymp Sig (2-tailed) 0,066.

DAFTAR RUJUKAN

- Abduhman, A. Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Kognitif di TK Nurul Takalabbua.
- Alimul, A. Pengaruh Terapi Bermain *Maze* Terhadap optimalisasi Kemampuan Membaca Anak Retardasi Mental di SLB Optimal Surabaya.
- Amal, Azizah. Dkk. 2019. Pengaruh Reggio Emilia Approach dalam Bermain Peran dan Bercerita Terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.3.no.1. <https://doi.org/10.29313/ga.v3i1.4831>.
- Arianti, Tatik. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development." *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.1 (2016).
- Budiartati, E. (2007). Pembelajaran melalui bermain berbasis kecerdasan jamak pada anak usia dini. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(2).
- H. Salim, Haidir. (2019). Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis. Jakarta. Kencana (Prenadamedia Group).
- Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta. CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasanah, U. (2017). Pengembangan Kecerdasan Jamak pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 1-23.
- Kurniawan, A. (2015). Pembelajaran dengan Kecerdasan Jamak di Sekolah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2015, 2.(2).
- Kuswanto, A. V., & Suyadi, S. (2020). Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak kanak. *Ya Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119-125.
- Latif Mukhtar, dkk. (2013). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi. Jakarta. Kencana (Prenadamedia Group).
- Lisdiana, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin Di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
- Masitah, W., & Wahyuni, S. (2017). Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze pada Anak di Ra Sabariyah Kelurahan Harjosari li Kecamatan Medan Amplas. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 9(2), 162-173.
- Munawaroh, A. U., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 12-21.

- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R. F., Hidayat, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287-294.
- Rachmawati, Y. (2019). Hubungan antara Kegiatan Bermain Maze dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(2), 74-82.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281-290.
- Sesmiarni, Z. (2014). Kecerdasan jamak dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 180- 189.
- Suyadi, M.Pd.I. (2017). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifah, S. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *Sustainable*, 2(2), 176-197
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

