



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MAZE DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL PADA KELOMPOK A DI PAUD AL IKHSAN PARUNG BOGOR

Puji Yulianti¹, Nurulita²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Bogor Raya

*Email: pujiyulianty@gmail.com¹, nurulita776@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to use maze media to improve spatial visual intelligence in PAUD Al Ikhsan Parung Bogor. The research method used is survey correlation. The population used in this study was 20 students consisting of 5 boys and 15 girls. Data collection techniques in this study used tests, observations and carried out the teaching and learning process. While the data analysis technique is done by pretest and posttest. Based on the description of the spatial visual intelligence pretest value data above, an average value of 78.3, median 73.5 and mode 80.3 can be obtained. From the 20 respondents it can be seen that there were 2 children who scored between 60-64, there were 2 children who received 65-69, there was 1 child who scored 70-74, there were 3 children who scored 75-79, there were 8 children who scored 80-84 , there is 1 child getting a score of 85-89 and there are 3 children getting a score of 90-94. Based on the results of the description of the Posttest value data for the development of spatial visual intelligence above, it can be obtained an average value of 82, the median is 79, and the mode is 86. From 20 respondents, it can be seen that there are 3 students who score between 63-69, there are 2 students who score between 70-76, there were 5 students who scored between 77-83, there were 7 students who scored between 84-90, and there were 3 students who scored between 91-97

Keywords: Media Maze, Spatial visual intelligence, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk penggunaan media maze dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial di PAUD Al Ikhsan Parung Bogor. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasi survei. Populasi yang digunakan di dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 15 perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi dan melakukan proses belajar mengajar. Sedangkan teknik analisis datanya yaitu dilakukan secara pratest dan postes. Berdasarkan deskripsi data nilai pretest kecerdasan visual spasial diatas maka dapat diperoleh nilai rata-rata 78,3 median 73,5 dan modus 80,3. Dari 20 responden dapat dilihat bahwa terdapat 2 anak mendapat nilai antara 60 - 64, terdapat 2 anak mendapat 65- 69, terdapat 1 anak mendapat nilai 70 – 74, terdapat 3 anak mendapat nilai 75 – 79, terdapat 8 anak mendapat nilai 80-84, terdapat 1 anak mendapat nilai 85-89 dan terdapat 3 anak mendapatkan nilai 90-94. Berdasarkan hasil deskripsi data nilai Postest Perkembangan kecerdasan visual spasial di atas, maka dapat diperoleh nilai rata-rata sebesar 82 median 79, dan modus 86. dari 20 responden dapat dilihat bahwa terdapat 3 siswa mendapat nilai antara 63-69, terdapat 2 siswa mendapat nilai antara 70-76, terdapat 5 siswa mendapat 77-83, terdapat 7 siswa yang mendapat nilai antara 84-90, dan terdapat 3 siswa mendapat nilai antara 91-97

Kata Kunci: Media Maze, Kecerdasan Visual Spasial, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pada anak usia dini, pertumbuhan dan perkembangan butuh di arahkan pada

peletakan dasar-dasar yang sesuai pada pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya. Perkembangan anak usia dini juga dipengaruhi pada kecerdasan yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Manusia sejak lahir memiliki 9 kecerdasan yang diantaranya: intelektual, emosional, bahasa, interpersonal, intrapersonal, naturalis, logismatematis, visual spasial, dan musical. Kecerdasan sendiri memiliki arti kemampuan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupannya. Rahmawati (2020)

Anak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan potensi dari kecerdasan yang dimilikinya. Salah satu yang wajib untuk diperhatikan untuk dikembangkan adalah kecerdasan visual spasial. Visual spasial merupakan kecerdasan seseorang untuk mengingat kembali dengan terperinci bentuk dan tata letak suatu objek yang diamati. Rosidah (2014). Anak cerdas dalam visual dan spasial akan terlihat dari bagaimana dia menyelesaikan pola, mencocokkannya, bahkan membuat kembali objek yang telah dibongkar pasang. Cerdas visual berarti mampu mengelolah ruang/gambar.

Pradenastiti Gardner menjelaskan bahwa kemampuan kecerdasan visual spasial anak pada usia 4-5 tahun yaitu imajinasi anak pada usia ini sedang berkembang. Banyak permainan yang dapat membantu anak untuk mengenal perbedaan bentuk, jumlah, ukuran, keseimbangan dan perbedaannya. Pada usia ini juga kemampuan anak dalam berimajinasi dapat diterjemahkan kedalam bentuk yang lebih terstruktur, yang berarti tidak asal-asalan. Pradenastiti(2019) Anak usia 4 tahun umumnya, sudah mengetahui spasial dua arah biner (berpasangan) semacam arah depan-belakang, atas bawah, sana-sini, walaupun anak masih kurang paham dengan arah kanan dan kiri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial yakni suatu kecerdasan yang selalu berhubungan dengan grafis, warna, dan gambar serta perpaduan diantaranya. Anak yang cerdas secara visual dan spasial biasanya memiliki beberapa ciri seperti: 1) suka mengamati gambar atau objek secara terperinci, 2) mampu membayangkan objek yang telah diamati, 3) imajinasi dan kreatifitasnya sangat tinggi, dan 4) kenal dengan berbagai gambaran baik itu lokasi atau benda yang ada disekelilingnya. Selain ini anak yang cerdas secara visual spasial akan menunjukkan beberapa perilaku seperti : 1) suka bermain ruang dan bentuk, 2) hafal tiap jalan yang dilalui, 3) aktif dalam pembelajaran yang berhubungan dengan ruangan, 4) mempunyai kemampuan menyelesaikan permasalahan yang baik, 5) suka mengukur objek, 6) tahu perkiraan jarak tempuh suatu tempat, dan 7) detail pada setiap kegiatan.

Kecerdasan visual spasial pada lembaga PAUD masih dalam tingkat yang

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

KAJIAN TEORITIK

Kecerdasan visual spasial

Kecerdasan adalah potensi biopsikologi. Kecerdasan (intelektual) berbeda dengan bidang pekerjaan dan bidang ilmu yang dikenal masyarakat seperti seni, pertanian, atau kedokteran. Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau produk yang buat dalam satu atau beberapa budaya. Gardner (1993:36)

Secara terperinci kecerdasan didefinisikan sebagai : Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata, kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan, kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Setiap kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor-faktor genetik dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Secara umum individu normal mampu menunjukkan bauran beberapa kecerdasan. Kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk murni. Sebaliknya kecerdasan tertanam dalam berbagai sistem simbol, seperti bahasa, gambar, peta, notasi music, simbol matematika.

Hampir semua aktifitas dalam bidang kehidupan memerlukan kombinasi kecerdasan. Untuk menjadi pemain biola yang handal, seseorang harus memiliki kecerdasan music, kecerdasan kinestetik dan interpersonal yang tinggi. Demikian juga untuk menjadi seorang arsitektur, seorang perlu memiliki kecerdasan visual spasial, logika matematika, kinestetik, dan interpersonal yang tinggi.

Dari penjelasan tentang kecerdasan diatas dapat disimpulkan bahwa semua kecerdasan itu berbeda-beda, semua manusia memiliki kecerdasan dalam kadar yang tidak sama, tetapi semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuh, dan dikembangkan secara optimal.

Media Maze

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga terdorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Asni mendeskripsikan Alat Permainan Edukatif Maze adalah alat yang memiliki bentuk-bentuk dengan tujuan agar orang-orang yang memainkan bisa menemukan tempat yang dituju dengan mencari jejak dan dengan menorehkan coretan. Dengan menggunakan APE maze anak bisa melatih otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat.

Sedangkan Asolihin (2018) menyatakan bahwa maze alur tulis adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu yang terdiri dari beberapa alur dan setiap alurnya memiliki warna yang berbeda-beda sehingga dapat menarik perhatian anak.

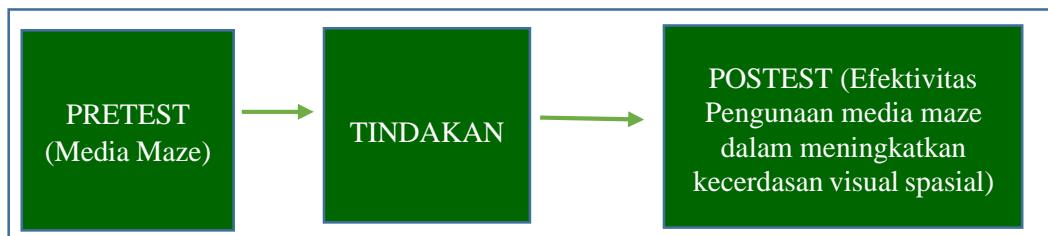
Alat permainan maze dirancang sesuai dengan karakteristik anak sehingga mudah untuk digunakan oleh anak. Maze adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Permainan maze merupakan permainan yang dibuat dengan banyak jalur yang saling berhubungan untuk menemukan jalan keluar. ihsan (2014:1)

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

Diantara kegiatan ini peneliti tertarik untuk memilih maze sebagai kegiatan dan media pembelajaran pada penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dependent. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk mencari efektivitas perlakuan tertentu terhadap hasil belajar. Metode ini digunakan untuk menguji kebenaran suatu pengetahuan yang adaberdasarkan taraf pendekatannya yang membuktikan efektivitas perlakuan terhadap masalah yang diteliti pada siswa kelas A PAUD Al Ikhsan Parung Bogor. Metode penelitian yang digunakan dalam eksperimen



ini adalah prates- tindakan dan potes, seperti dalam bagai di bawah ini. Suharsimi
(2014:17)

Gambar 1 Metode Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam observasi awal yang dilakukan pada bulan Mei 2023, ditemukan permasalahan dalam perkembangan kecerdasan visual spasial anak perihal kemampuan seseorang dalam memahami, membayangkan, mengingat, ataupun berpikir dalam bentuk visual sehingga penelitian ini dilakukan untuk menstimulasi anak dengan menggunakan media maze dalam proses pembelajaran bisa jadi dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak kelompok A di PAUD Al Ikhsan Parung Bogor.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan media maze dalam 2 pertemuan Kegiatan ini serupa dengan pembelajaran peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain maze yang diperintahkan guru

1. Pertemuan 1 Pratest

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan pretest mengacu kepada rencana pembelajaran harian (RPPH). Pada kegiatan pretest peneliti menyusun rencana tindakan yang dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Menentukan materi pembelajaran tema rekreasi subtema Tempat Rekreasi
- 2) Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) sesuai dengan kerangka.

3) Belum menyiapkan media

b. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Kegiatan pretes satu pertemuan terdiri 1 jam pelajaran yaitu 60 menit. Pada setiap pertemuan terdiri dari lima tahap yaitu kegiatan awal pembukaan kegiatan inti, istirahat, kegiatan penutup dan penilaian.

kegiatan dilaksanakan pada hari selasa tanggal 09 Mei 2023

1) Pembukaan

Peneliti mengkondisikan anak agar siap belajar dengan kegiatan pagi berbaris berdo'a sebelum melakukan kegiatan belajar.

2) Kegiatan inti

Anak-anak belajar rutin menulis bahasa, membaca iqro.

3) Istirahat

Anak diminta untuk antri mencuci tangan , berdo'a ,makan .

4) Kegiatan Penutup

Setelah selesai anak-anak berdo'a untuk pulang.

c. Refleksi

Pembelajaran anak lebih mengutamakan kognitif seperti menulis,berhitung dan membaca, Sedangkan kecerdasan visual spasialnya kurang terstimulus, terlihat anak kurang smangat dalam belajar interaksi dengan temannya kurang, serta kurangnya kreativitas guru untuk menggunakan media dalam pembelajarannya.

Gambaran refleksi pretest memotivasi peneliti untuk menstimulus kecerdasan visual spasial anak dengan menggunakan media maze.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian awal dilakukan dengan cara mengecek lembar portofolio anak khususnya perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengambil data pretest perkembangan kecerdasan visual spasial anak sebelum diterapkannya parenting kepada orang tua.

Berdasarkan deskripsi data nilai pretest kecerdasan visual spasial diatas maka dapat diperoleh nilai rata-rata 78,3 median 73,5 dan modus 80,3. Dari 20 responden dapat dilihat bahwa terdapat 2 anak mendapat nilai antara 60 - 64, terdapat 2 anak mendapat 65-69, terdapat 1 anak mendapat nilai 70 – 74, terdapat 3 anak mendapat nilai 75 – 79, terdapat 8 anak mendapat nilai 80-84, terdapat 1 anak mendapat nilai 85-89 dan terdapat 3 anak mendapatkan nilai 90-94.

Berdasarkan hasil deskripsi data nilai Postest Perkembangan kecerdasan visual

spasial di atas, maka dapat diperoleh nilai rata-rata sebesar 82 median 79, dan modus 86. dari 20 responden dapat dilihat bahwa terdapat 3 siswa mendapat nilai antara 63-69, terdapat 2 siswa mendapat nilai antara 70-76, terdapat 5 siswa mendapat 77-83, terdapat 7 siswa yang mendapat nilai antara 84-90, dan terdapat 3 siswa mendapat nilai antara 91-97.

Berdasarkan perhitungan uji tes yang dilakukan, dapat diketahui bahwa, nilai T hitung 14,2033588 dan T tabel 2,085963 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan T hitung > T tabel maka terdapat efektivitas media maze dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun.



gambar 1 Diagram Prates dan Posttes

Gambar diagram batang di atas menunjukkan sangat efektif media maze dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial.Saat pendataan pretest kecerdasan visual spasial anak belum berkembang lalu peneliti menstimulus dengan media maze selama 2 kali pertemuan.Dapat dilihat hasilnya sangat efektif

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka penulis dapat mengutarakan kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 Tahun dalam aspek mengenal benda dengan mengelompokkan benda dilingkungannya berdasarkan (warna, bentuk, ukuran, pola, fungsi dan ciri-cirinya) menggunakan permainan maze di PAUD Al Ikhsan Parung Bogor berada pada tingkatan mulai berkembang. Ini terjadi karena nilai rata-rata pretest dan posttest terlalu jauh perbedaan. Berdasarkan deskripsi data nilai pretest kecerdasan

visual spasial diatas, maka dapat diperoleh nilai rata – rata 78,3 median 73,5 dan modus 80,3. Dari 20 responden dapat dilihat bahwa terdapat 2 anak mendapat nilai antara 60 - 64, terdapat 2 anak mendapat 65– 69, terdapat 1 anak mendapat nilai 70 – 74, terdapat 3 anak mendapat nilai 75 – 79, terdapat 8 anak mendapat nilai 80-84, terdapat 1 anak mendapat nilai 85-89 dan terdapat 3 anak mendapatkan nilai 90-94.

2. Kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 Tahun dalam aspek menyampaikan tentang bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui media maze di PAUD Al Ikhsan Parung Bogor mulai berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil deskripsi data nilai Postest Perkembangan kecerdasan visual spasial di atas, maka dapat diperoleh nilai rata-rata sebesar 82 median 79, dan modus 86. dari 20 responden dapat dilihat bahwa terdapat 3 siswa mendapat nilai antara 63-69, terdapat 2 siswa mendapat nilai antara 70-76, terdapat 5 siswa mendapat 77-83, terdapat 7 siswa yang mendapat nilai antara 84-90, dan terdapat 3 siswa mendapat nilai antara 91-97.
3. Efektivitas penggunaan media maze dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun masih rendah. Ini terjadi karena nilai rata –rata pretest dan posttest tidak terlalu jauh perbedaan

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diuraikan di atas maka saran penelitian pada akhir penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru
Harapan kedepannya bagi guru hendaklah mempertahankan dan meningkatkan pencapaian yang telah diperolah dalam proses pembelajaran, agar pencapaian dalam kecerdasan visual spasial anak dapat lebih baik lagi kedepannya terutama dalam menerapkan atau menggunakan metode-metode pembelajaran dan media pembelajaran lainnya agar lebih beragam dan menarik minat anak.
2. Bagi orang tua
Harapan kedepannya bagi orang tua hendaklah untuk mengetahui lebih banyak mengenai kecerdasan visual spasial yang dimiliki anak, agar selain anak mendapatkan rangsangan yang diberikan disekolah orang tua juga dapat memberikan stimulasi dan mendukung kecerdasan visual spasial anak diluar sekolah (dirumah) agar kecerdasan visual spasial anak semakin baik lagi kedepannya.
3. Bagi peneliti

Harapan kedepannya bagi peneliti selanjutnya hendaklah untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan kecerdasan visual spasial dan bermain maze agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi. Penelliti selanjutnya diharapkan juga lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa Mar'atu Soleha¹, Yasbiati², Heri Yusuf Muslihin³ ,Vol.2 No. 2 Desember 2018. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) maze untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 Di Tk Negeri Pembinan Kota Tasikmalaya. Jurnal PAUD Agapedia: Tasikmalaya.
- Asni Ariny Haque. (2018)." Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A Di TK ALFithroh". Surabaya: UNS
- Howard Gardner. (1993) Multiple Inteligensi.Jakarta: Rineka Cipta
- L Rosidah.. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 8(2), 281–290
- N Pradenastiti. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak. Skripsi, 14–15, 44.
- Nurul Ihsan, (2014) Asyik Bermain Maze, Jakarta: Cikal Aksara.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D. (Bandung: Alfabeta).
- Suharsimi Arikunto. 2014. Prosuder Penelitian, Jakarta : Rineka cipta.
- Y Rachmawati,. (2020). Hubungan antara Kegiatan Bermain Maze dengan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. (JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA), 2(2), 74– 82. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i2.9731>