
**PERBEDAAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI
PERMAINAN MAZE DI TK NAHWN NUR KOTA TEBING TINGGI. SKRIPSI.
MEDAN: FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MEDAN.**

SEPTEMBER 2025

Kartika Kurniasih¹, Gita Noveri Eza²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

Email: kartkaa7@gmail.com¹, gitanoverieza@unimed.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan maze di TK Nahwan Nur Kota Tebing Tinggi. Latar belakang penelitian didasarkan pada pentingnya kecerdasan visual-spasial bagi perkembangan anak usia dini yang dapat dilatih melalui berbagai aktivitas bermain, salah satunya permainan maze. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah 15 anak usia 5–6 tahun di TK Nahwan Nur Kota Tebing Tinggi yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dengan indikator kecerdasan visual-spasial anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kecerdasan visual-spasial anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan maze. Nilai rata-rata pretest sebesar 48,77% (kategori kurang), meningkat menjadi 75,78% (kategori baik) pada posttest. Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan maze berpengaruh positif terhadap peningkatan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun di TK Nahwan Nur Kota Tebing Tinggi.

Kata Kunci: Kecerdasan Visual-Spasial, Permainan Maze, Anak Usia Dini.

Abstract: This study aims to determine the differences in visual-spatial intelligence of 5-6-year-old children through maze games at Nahwan Nur Kindergarten in Tebing Tinggi City. The background of the study is based on the importance of visual-spatial intelligence for early childhood development, which can be trained through various play activities, one of which is maze games. The research method used was quantitative with an experimental design of one group pretest-posttest. The subjects were 15 children aged 5-6 years at Nahwan Nur Kindergarten in Tebing Tinggi City, selected using a purposive sampling technique. The research instrument was an observation sheet with indicators of children's visual-spatial intelligence. The results showed a significant increase in children's visual-spatial intelligence after being given maze games. The average pretest score was 48.77% (poor category), increasing to 75.78% (good category) in the posttest. The t-test results showed a significant difference between before and after treatment. Thus, it can be concluded that maze games have a positive effect on improving the visual-spatial intelligence of 5-6-year-old children at Nahwan Nur Kindergarten in Tebing Tinggi City.

Keywords: Visual-Spatial Intelligence, Maze Games, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia lahir sampai enam tahun. Periode ini merupakan tahap krisis dan strategis dalam proses pendidikan untuk mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Masa usia ini, pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi sangat cepat yang disebut dengan masa keemasan (*Golden Age*). Masa keemasan merupakan masa yang tepat untuk menanamkan dasar-dasar pengembangan sosial emosional, nilai-nilai agama, moral, konsep diri, fisik, bahasa, dan seni.

Pada masa keemasan (*Golden Age*) terjadi perkembangan yang pesat. Anak dengan mudah menyerap segala informasi yang diperoleh di sekitarnya dan menjadikan itu sebagai patokan dalam menambah pengetahuannya. Hal itu dijadikan sebagai patokan atau model awal dalam pendidikan yang selanjutnya. Disisi lain, pendidikan merupakan usaha pembangunan dalam mencapai kehidupan bermasyarakat yang layak dan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi untuk dapat membawa perubahan-perubahan nilai didalamnya.

Secara konseptual, Pendidikan Anak Usia Dini dimaksudkan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan formal dengan dasar pertumbuhan dan perkembangan serta kecerdasan anak salah satunya kecerdasan jamak. Mengenai kecerdasan jamak sangat kental dengan Howard Gardner. Howard Gardner merupakan seorang ahli pendidikan dari *Harvard University* mengungkapkan pendapat bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas, kemudian mencetuskan istilah *multiple intelligent*. Musfiroh (2020, h. 1.5) menyatakan teori *multiple intelligent* melihat anak secara unik dan dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yaitu (1) kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang terjadi secara nyata di kehidupan sehari-hari; (2) kemampuan dalam menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan; serta (3) kemampuan dalam mencipta sesuatu yang menimbulkan penghargaan. Menurut Howard Gardner, terdapat sembilan kecerdasan majemuk pada diri manusia, yaitu: kecerdasan linguistik, logika matematika, naturalistik, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, musical, visual-spasial, dan spiritual.

Salah satu yang kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Howard Gardner adalah kecerdasan visual-spasial. Sonowat dan Gogri (2008, h. 62); Putri (2022, h. 968) menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan yang melibatkan kemampuan untuk

berpikir dalam tiga dimensi dan menggunakan citra mental, penalaran spasial, manipulasi gambar, grafis dan keterampilan artistik, dan imajinasi aktif. Kecerdasan visual spasial dapat diartikan dengan kemampuan seseorang dalam menerjemahkan gambaran pada pikiran mereka yang dituangkan dalam bentuk fisik seperti penggambaran, pelukisan, pemahatan, pembangunan, atau pembentukan.

Seseorang yang memiliki kecerdasan visual-spasial memiliki imajinasi aktif yang melibatkan kepekaan untuk mengidentifikasi objek, memahami hubungan spasial, serta memodifikasi objek. Biasanya anak yang cerdas secara visual-spasial akan lebih suka bermain ruang dan bentuk, hafal tiap jalan yang dilalui, aktif dalam pembelajaran yang berhubungan dengan ruangan serta mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik. Yaumi & Nurdin (2013: 15); Putriana (2022, h. 8) menyatakan bahwa anak yang cerdas secara visual dan spasial biasanya memiliki beberapa ciri seperti suka mengamati gambar atau objek secara terperinci, dapat membayangkan objek yang diamati, imajinasi dan kreatifitasnya sangat tinggi, dan kenal dengan berbagai gambaran baik itu lokasi atau benda yang ada disekelilingnya.

Dengan adanya kecerdasan visual-spasial dalam diri anak yang berkembang maksimal maka dimasa yang akan datang anak bisa menjadi seorang arsitek, seniman, dan lain-lain. Musfiroh (2020, h. 4.25) mengatakan bahwa salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial adalah melalui permainan konstruktif. Seperti penjelasan diatas, kecerdasan visual-spasial dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya dengan permainan maze. Pentingnya maze dalam pembelajaran anak usia dini diantaranya untuk meningkatkan kreativitas dan daya ingat, mengembangkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, melatih kesabaran dan ketekunan anak, serta mengenal konsep arah dan ruang,

Maze merupakan salah satu permainan konstruktif yang memiliki tujuan untuk menentukan jalur yang tepat agar sampai ke tujuan yang telah ditetapkan. Rosidah (2014, h. 286); Rachmawati (2019, h. 76) mengemukakan bahwa untuk menyelesaikan permainan ini, seseorang harus memilih jalan yang tepat agar bisa menemukan pintu keluar dan kesadaran akan arah. Maze memiliki beragam jenis dan bentuk yang sering dan dapat digunakan untuk anak usia dini, salah satunya adalah *basic maze* yang di dalamnya terdapat bahan dengan berbagai macam warna, bentuk, dan ukuran. Pada saat bermain maze anak diharapkan dapat menggunakan kemampuan visual dan

spasialnya agar mampu menemukan jalan keluar, memahami arah, serta mampu dengan sekaligus mengklasifikasikan serta mencocokkan berbagai macam benda. Oleh karena itu, permainan maze erat kaitannya dengan visual-spasial khususnya *spasial relation* yaitu kemampuan dalam mempersepsikan tentang posisi dan berbagai objek dalam ruang. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan *game maze* pada masing-masing anak. Anak-anak akan mencoba memainkan *game maze* yang dibawa oleh peneliti.

Diketahui bahwa dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurnia R (2022, h. 298) mengenai pengaruh permainan mencari jejak (maze) terhadap kemampuan literasi anak menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi anak dengan melihat bahwa anak mampu menunjukkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dan akhir dari nama-nama benda disekitarnya, dan lain sebagainya. Sehubungan dengan penelitian diatas, Putriana (2022, h. 13) membahas tentang meningkatkan kecerdasan visual-spasial melalui kegiatan maze menyimpulkan bahwa kegiatan bermain maze dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di TK Al-Rasyed. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data diperoleh kecerdasan visual-spasial membantu anak dapat memecahkan masalah, mengingat tujuan, serta belajar membaca peta. Kemudian penelitian dari Mandasari (2023, h. 15) mengenai pemahaman arah melalui permainan *role play* (maze) pada anak usia 5-6 tahun yang diketahui hasil menunjukkan akumulasi sintesis dari proses berpikir (kognitif) anak dan kapabilitas visual-spasial anak akan meningkat melalui permainan maze.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah Kurnia R melakukan penelitian dengan maze untuk melihat kemampuan literasi anak. Penelitian yang dilakukan oleh Putriana merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan variabel yaitu bermain maze dan kecerdasan visual-spasial. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Mandasari merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan melihat pemahaman arah anak usia 5-6 tahun melalui permainan *role play* (maze).

Setelah peneliti melakukan observasi di TK Nahwan Nur kenyataannya menunjukkan bahwa penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini belum sepenuhnya fokus dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial. Kegiatan yang biasa dilakukan berkaitan dengan kemampuan kecerdasan visual-spasial di TK Nahwan Nur didominasi oleh kegiatan menggambar atau

mewarnai lembar kerja yang disediakan. Oleh karena itu guru hanya melihat kecerdasan visual-spasial anak melalui gambar atau kegiatan mewarnai anak saja. Karena anak jarang diajak untuk melakukan kegiatan menarik yang berkaitan dengan kecerdasan visual-spasial, jadi mereka tidak terbiasa dalam membuat atau membentuk sesuatu secara nyata. Anak juga tidak terbiasa melakukan permainan yang berkaitan dengan kecerdasan visual-spasial seperti bermain maze. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui Perbedaan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kegiatan Bermain Maze di TK Nahwan Nur Kota Tebing Tinggi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2020, h. 111) mengungkapkan penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi terkendali. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel yang diberi perlakuan) yang mempengaruhi variabel dependen. *One group pretest-posttest* adalah sebelum dan sesudah terjadinya perlakuan. Kemudian hasil perlakuan dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Dalam melakukan perlakuan dapat menggunakan beberapa penggunaan model mengajar, metode mengajar, strategi mengajar, model penilaian, serta media mengajar. Metode *pre-eksperimental design one group pretest-posttes* ini menggunakan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan visual-spasial anak di kelas.

Tempat penelitian adalah tempat proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian, dan diharapkan mampu memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di TK Nahwan Nur Jl. Prof. Dr. Hamka No. 7C Kelurahan Durian Kecamatan Bajenis Kota Tebing Tinggi. Penelitian dilakukan selama kurang lebih dua bulan.

Menurut Sugiyono (2020, h. 126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek dengan kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian dapat ditarik kesimpulan. Oleh karena itu, yang menjadi populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 peserta didik di TK Nahwan Nur Kota Tebing Tinggi. Menurut

Sugiyono (2020, h. 127) sampel adalah bagian dan jumlah dari karakteristik yang ada pada populasi penelitian. Pengambilan sampel di penelitian ini menggunakan Teknik *sampling purposive* (berdasarkan kriteria tertentu). Kriteria yang digunakan adalah usia 5-6 tahun dengan jumlah 15 anak di TK Nahwan Nur Kota Tebing Tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Data yang diperoleh berupa hasil dari *pretest* dan *posttest*. Pretest dilaksanakan melalui testing yang bersifat nonformal menggunakan *test performance*. Kegiatan dilakukan dengan meminta anak melakukan gerakan berdasarkan pedoman instrumen pada penelitian ini. Selanjutnya, pada tahap perlakuan dilakukan kegiatan bermain *maze*. Pada tahap *posttest*, prosedur yang dilakukan sama dengan tahap *pretest* sehingga hasilnya benar-benar mencerminkan perbandingan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan. Kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan *software SPSS* versi 25.

Pretest dilakukan sebelum anak diberi perlakuan berupa *test performance*. Hasil *pretest* menunjukkan nilai awal kemampuan anak berdasarkan sub-indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Pretest

No	Nama	Sub Indikator																			Total	
		Skor (Ya: 1; Tidak: 0)																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
1	AM	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	7	
2	ASA	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	11	
3	AKS	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	10	
4	AHN	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	8	
5	AA	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	11	
6	DS	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	9	
7	FAH	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	

8	INM R	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
9	KGS	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	10
10	MSG	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	9
11	HAS S	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	6
12	RZJ	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	12
13	SA	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	11
14	SAA	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	7
15	QS	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	10
Total Skor																				13	
																				9	
Rata-rata																				9,	
																				2	

Setelah diperoleh total skor yaitu 139 dari total skor maksimal 285, kemudian dikonversi ke presentase menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{139}{285} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 48,77 \%$$

Rata-rata skor yang diperoleh Adalah 48,77%, yang tergolong dalam kategori “Kurang” menurut klasifikasi skor Arikunto (Malmia et al., 2020) berikut:

- 0-39% : Sangat Kurang
- 40-59% : Kurang
- 60-79% : Baik
- 80-100% : Sangat Baik

Temuan ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, Sebagian besar anak belum memiliki pengusaan yang maksimal terhadap kecerdasan visual-spasial.

Setelah anak mengikuti kegiatan bermin *maze*, dilakukan posttest dengan instrumen yang sama. Data *posttest* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Observasi *Posttest*

No	Nama	Sub Indikator																			Total	
		Skor (Ya: 1; Tidak: 0)																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
1	AM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	12	
2	ASA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	15	
3	AKS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	14	
4	AHN	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	15	
5	AA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	15	
6	DS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	14	
7	FAH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	12	
8	INM R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	17	
9	KGS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	14	
10	MSG	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	14	
11	HAS S	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	13	
12	RZJ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16	
13	SA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	16	
14	SAA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	13	
15	QS	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	
Total Skor																				21		
																				6		

Rata-rata	14 ,4
------------------	------------------

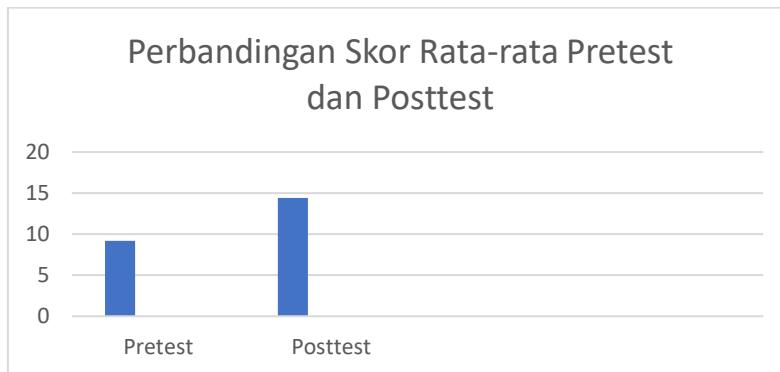
Total skor yang diperoleh adalah 216 dari maksimal skor 285. Maka persentasenya adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{216}{285} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 75,78 \%$$

Dengan demikian diperoleh rata-rata kecerdasan anak pada visual-spasial setelah mendapat perlakuan adalah sebesar 75,78%. Hasil ini termasuk dalam kategori “Baik”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, kecerdasan visual-spasial anak mengalami peningkatan yang signifikan secara deskriptif.



Gambar 4.1 Perbandingan Skor Rata-rata Pretest dan Posttest

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 menggunakan uji Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan Keputusan dalam uji Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut.

- Jika nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal;
- Jika nilai Sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic		df	Sig.	Statistic		
	Pretest	.173	15	.200	.919	15	
Posttest	.138	15	*	.200	.949	15	.509

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji diatas, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,188 dan *posttest* sebesar 0,509. Keduanya lebih besar dari 0,05, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Maka uji dapat dilanjut menggunakan uji parametrik.

Uji-*t* dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kecerdasan visual-spasial sebelum dan setelah perlakuan.

Paired Samples Test

Paired Differences						
Pair	Pretest	1	Posttest	95% Confidence Interval of the Difference		
				Std. Deviation	Std. Error Difference	Lower
				Mean	n	Upper
	--5.133	1.060	.274	-5.720	-4.546	
				t	df	Sig. (2-tailed)

Pair 1	Pretest - Posttest	-18.754	14	.000
--------	--------------------	---------	----	------

Gambar 4.3 Uji Hipotesis (Uji-t)

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan *SPSS*, diperoleh nilai $t = -18,754$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, nilai t_{hitung} sebesar $18,754 > t_{tabel} 2,145$ ($\alpha = 0,05$ dan $df = 14$). Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kecerdasan visual-spasial sebelum dan setelah diberikan perlakuan dalam bermain maze.

Tabel dibawah ini menyajikan hasil *pretest*, yaitu kecerdasan visual-spasial anak sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.3 Rekapitulasi skor *pretest*

No	Nama	Skor Pretest	Persentase	Kategori
1	AM	7	36,84%	Sangat Kurang
2	ASA	11	57,89%	Kurang
3	AKS	10	52,63%	Kurang
4	AHN	8	42,10%	Kurang
5	AA	11	57,89%	Kurang
6	DS	9	47,36%	Kurang
7	FAH	6	31,57%	Sangat Kurang
8	INMR	12	63,15%	Baik
9	KGS	10	52,63%	Kurang
10	MSG	9	47,36%	Kurang
11	HASS	6	31,57%	Sangat Kurang
12	RZJ	12	63,15%	Baik
13	SA	11	57,89%	Kurang
14	SAA	7	36,84%	Sangat Kurang
15	QS	10	52,63%	Kurang

Berdasarkan hasil *pretest* diketahui bahwa dari 15 anak yang diteliti sebanyak 4 anak (26,67%) berada pada kategori “Sangat Kurang”, 9 anak (60%) berada pada kategori “Kurang”, dan 2 anak (13,33%) berada pada kategori “Baik”.

Setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain maze, kemudian anak mengikuti *posttest* dengan instrumen dan prosedur yang sama dengan *pretest*. Hasil *posttest* digunakan untuk melihat kecerdasan visual-spasial pada anak.

Tabel 4.4 Rekapitulasi skor *posttest*

No	Nama	Skor Posttest	Persentase	Kategori
1	AM	12	63,15%	Baik
2	ASA	15	78,94%	Baik
3	AKS	14	73,68%	Baik
4	AHN	15	78,94%	Baik
5	AA	15	78,94%	Baik
6	DS	14	73,68%	Baik
7	FAH	12	63,15%	Baik
8	INMR	17	89,47%	Sangat Baik
9	KGS	14	73,68%	Baik
10	MSG	14	73,68%	Baik
11	HASS	13	68,42%	Baik
12	RZJ	16	84,21%	Sangat Baik
13	SA	16	84,21%	Sangat Baik
14	SAA	13	68,42%	Baik
15	QS	16	84,21%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil *posttest* diketahui bahwa dari 15 anak yang diteliti, sebanyak 11 anak (73,33%) berada pada kategori “Baik”, dan 4 anak (26,67%) berada pada kategori “Sangat Baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki kecerdasan visual-spasial.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan maze. Pada tahap *pretest*, rata-rata persentase kecerdasan visual-spasial anak hanya mencapai 48,77% dengan kategori “Kurang”. Kondisi ini menggambarkan bahwa anak-anak belum terbiasa menggunakan kemampuan spasial dalam aktivitas belajar sehari-hari, sebagaimana yang juga ditemukan di TK Nahwan Nur dimana kegiatan visual-spasial umumnya hanya terbatas pada aktivitas menggambar dan mewarnai. Setelah diberikan perlakuan melalui permainan maze, rata-rata capaian meningkat menjadi 75,78% dengan kategori “Baik”. Peningkatan yang signifikan ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan maze berpengaruh positif terhadap perkembangan kecerdasan visual-spasial anak.

Peningkatan ini sejalan dengan pendapat Putriana (2022) yang menyatakan bahwa permainan maze dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak, karena melalui aktivitas ini anak dilatih untuk memecahkan masalah, mengingat tujuan, serta belajar membaca peta. Hal serupa juga ditegaskan oleh Frindani (2023) yang menekankan bahwa kemampuan visual-spasial sangat penting karena berkaitan dengan aspek kognitif dan pemecahan masalah tingkat tinggi. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa permainan maze bukan hanya aktivitas menyenangkan, tetapi juga sarana stimulasi kognitif yang efektif bagi anak usia dini. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menguatkan teori kecerdasan majemuk dari Howard Gardner yang menyatakan bahwa setiap anak memiliki potensi kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui stimulasi yang tepat. Dalam konteks ini, permainan maze terbukti menjadi salah satu bentuk stimulasi yang efektif dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak. Hasil penelitian juga selaras dengan temuan Kurnia R (2022) serta Mandasari (2023), yang menekankan bahwa permainan maze dapat meningkatkan kemampuan literasi, pemahaman arah, dan kemampuan kognitif anak secara umum.

Hasil penelitian ini juga menguatkan teori *Multiple Intelligences* yang dikemukakan oleh Howard Gardner, khususnya pada aspek kecerdasan visual-spasial. Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan individu untuk memahami dunia visual-ruang secara akurat dan melakukan transformasi dari persepsi awalnya. Kecerdasan ini mencakup keterampilan manipulasi visual, memahami hubungan antarobjek dalam ruang, serta orientasi

arah. Peningkatan skor rata-rata anak dari 48,77% (kategori “Kurang”) menjadi 75,78% (kategori “Baik”) setelah perlakuan dengan permainan maze membuktikan bahwa stimulasi yang tepat dapat mengembangkan potensi kecerdasan tersebut.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris bahwa permainan maze efektif meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun di TK Nahwan Nur Kota Tebing Tinggi, tetapi juga mempertegas relevansi teori Gardner bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui stimulasi yang sesuai. Implikasi praktisnya, guru PAUD perlu mengintegrasikan aktivitas bermain konstruktif seperti maze dalam pembelajaran untuk mendukung perkembangan optimal kecerdasan jamak anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilihat dari analisis data yang diperoleh melalui pengolahan data menggunakan IBM SPSS 25 serta uraian pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kecerdasan visual-spasial anak sebelum diberikan perlakuan tergolong rendah dengan rata-rata persentase 48,77% dalam kategori “Kurang”. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum terbiasa menggunakan kemampuan visual-spasialnya dalam kegiatan belajar sehari-hari.
2. Setelah diberikan perlakuan berupa permainan maze, terjadi peningkatan signifikan pada kecerdasan visual-spasial anak dengan rata-rata persentase 75,78% dalam kategori “Baik”. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun melalui permainan maze, dengan peningkatan rata-rata dari kategori “Kurang” (48,77%) menjadi “Baik” (75,78%), serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.
3. Analisis per sub-indikator menunjukkan bahwa aspek penguasaan arah (kanan, kiri, lurus, belakang) memperoleh capaian tertinggi dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan aspek pengenalan warna kompleks masih rendah dengan kategori “Sangat Kurang”. Hal ini menandakan bahwa permainan maze lebih efektif dalam mengembangkan pemahaman arah dan orientasi ruang dibandingkan dengan aspek visual yang berhubungan dengan detail warna.

Dengan demikian, permainan maze dapat dijadikan salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini, khususnya pada aspek pemahaman arah, orientasi ruang, dan pemecahan masalah sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A., Sit, M., & Basri, M. (2022). Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2).
- Anggraini, E. S., Nasriah., Simaremare, A. (2022). *Manajemen dan Diklat Paud*. Universitas Negeri Medan: Obelia.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3578-3589.
- Farah, W., Andriani, Y., Yana, R., Wibawa, Y., & Sari, W. W. (2024). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Smart Cupboard terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Gifted: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 1-5.
- Frindani, F. M. A., & Widayanti, M. D. PENGARUH MEDIA PERMAINAN LABIRIN TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PANCASILA III KOTA SURABAYA.
- Kafolamau, N. I., & Rahardjo, M. M. (2022). Peningkatan Kreativitas anak menggunakan media loose parts. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 255-262.
- Kurnia, R., Nurialistiawati, M., Syamsuardi, S., & Herman, H. (2022). Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(4), 291-301.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi, S. (2020). Sistematika literatur review: permainan maze dalam mengembangkan perkembangan anak usia taman kanak-kanak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119-125.
- Malmia, W., Latbul, J., Hentihu, V.R., & Loilatu, S.H. (2020). Efektifitas Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Uniqbu Journal of Exact Science (UJES)*, 1(2), 31-39.

-
- Mandasari, R., & Widiastuti, A. A. (2023). Meningkatkan Pemahaman Arah Melalui Permainan “Role Play” (Maze) Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(1).
- Marbun, S., Handayani, P. H., Simanjuntak, J., & Listia, W. N. (2020, June). Development of Contextual Learning Models in Improving the Multiple Intelligence of Early Childhood. In *ICONSEIR 2019: Proceedings of the 2nd International Conference of Science Education in Industrial Revolution 4.0, ICONSEIR, December 17th, 2019, Medan, North Sumatra, Indonesia* (p. 275). European Alliance for Innovation.
- Marbun, S., Handayani, F. H., & Simanjuntak, J. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(3), 218-227.
- Mariani, P., & Yarni, L. (2023). Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence). *KOLONI*, 2(4), 201-212.
- Musfiroh, T. (2020). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pa'indu, S., Sinaga, R., & Keriapy, F. (2020). Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 78-91.
- Pradenastiti, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Putriana, D., Sit, M., & Basri, M. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial melalui kegiatan bermain maze. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 7-14.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R. F., Hidayati, 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.

- Salsabila, P., Syahputri, W. H., Syahri, I. K., & Sit, M. (2024). Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Media Loosepart. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 18306-18313.
- Sartika, N. (2022). *Strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak di Tk Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini).
- Siregar, D. M., Simatupang, E. M., Harahap, T. A. H., Yus, A., & Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 27-36.
- Sofia, I. D. (2021). *Mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial dengan Menggunakan Kegiatan Bervariasi* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, S. H., Kamtini, K., & Damanik, S. H. (2022). PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN SPASIAL ANAK USIA DINI. *Al-Abyadh*, 5(1), 15-22.
- Tanjung, S. H., Kamtini, K., Novitri, D. M., & Lubis, M. S. (2022, December). Stimulating Children's Multiple Intelligences through Learning with The Concept of Play. In *Proceedings of the 4th International Conference on Innovation in Education, Science and Culture, ICIESC 2022, 11 October 2022, Medan, Indonesia*.
- Tarigan, G. R., Lubis, M. S., Eza, G. N., Virganta, A. L., & Anggraini, E. S. (2024). Pengaruh Kegiatan Mozaik terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santo Thomas 2 Medan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(4), 221-240.
- Wulan, D. S. A. (2021). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Media Realia di TK Al Hidayah Kabupaten Langkat. *Jurnal Usia Dini E-ISSN*, 2502, 7239.
- Yulianti, P., & Nurulita, N. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MAZE DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL PADA KELOMPOK A DI PAUD AL IKHSAN PARUNG BOGOR. *Jurnal Anak Bangsa*, 2(2), 260-268.
- Yus, A. (2020). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.