PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL-FURQAN DI KAB. GOWA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Melakukan Penelitian pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

Selpi Suriyanti Syamsul Bahri
105450005315

05/05/2021
1 eks
Smb. Alumni
R/031/PAUD/21 cD
BAH
P'

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
2021

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Visual Spasial Pada Anak Kelompok B di Ra Al-furqan di Kab. Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Selpi Suriyanti Syamsul Bahri**

NIM : **10545 00053 15**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 28 Januari 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Azizah Amal, S.S., M.Pd	**Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd**
NIDN. 0026037907	NIDN. 0908108701

Mengetahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar	Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D	**Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd**
NBM : 860 934	**NBM : 951 830**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

LEMBAR PENGESEHAN

Skripsi atas nama **Selpi Suriyanti Syamsul Bahri**, NIM: **10545 00053 15**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 013 Tahun 1442 H / 2021 M, pada Tanggal 13 Jumadil Akhir 1442 H / 26 Januari 2021 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Kamis Tanggal 28 Januari 2021 M.

Makassar, 15 Jumadil Akhir 1442 H
28 Januari 2021 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd (.....)
4. Penguji : 1. Dr. Hj. Sukmawati, M.Pd (.....)
   2. Dr. Azizah Amal, S.S., M.Pd (.....)
   3. Dr. Syamsuardi, S.Pd., M.Pd (.....)
   4. Hj. Musfirah, M.Ag., M.Pd (.....)

Disahkan oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kantor: Jl. Sultan Alauddin no.259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Selpi Suriyanti Syamsul Bahri**

NIM : 105450005315

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan Judul : **Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Visual Spasial Pada Anak Kelompok B di RA Al-Furqan di Kab. Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 28 Januari 2021

Yang Membuat Perjanjian

Selpi Suriyanti Syamsul Bahri

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kantor: Jl. Sultan Alauddin no.259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Selpi Suriyanti Syamsul Bahri**

NIM : 105450005315

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia DIni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 28 Januari 2021

Yang Membuat Perjanjian

Selpi Suriyanti Syamsul Bahri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Sekali terjun dalam perjalanan jangan pernah mundur sebelum meraihnya, Jangan ernah berhenti berjuang yakin usaha akan sampai karena sukses itu harus melewati anyak proses, bukan hanya menginginkan hasil akhir. Meskipun banyak hambatan percayalah ada jalan lain untuk meraihnya "

"susungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)"
(QS 94: 6-7)

Persembahan

Skripsi ini adalah bagian dari ibadahku kepada Allah SWT, karena kepadaNyalah kami menyembah dan kepadaNyalah kami memohon pertolongan .

Sekaligus sebagai ungkapan terima kasihku kepada:

apak dan Ibu tercinta yang selalu senantiasa mendoakan serta sebagai seorang motivator pembangkit semangat untuk tetap melakukan terbaik dan terima kasih epada suamiku yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Serta untuk semua orang-orang terdekatku yang tersayang, dan untuk Almamater Biru Kebanggaanku.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

ABSTRAK

SELPI SURIYANTI SYAMSUL BAHRI, 2020. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuann Visual Spasial pad Anak Kelompok B di RA Al-Furqan Kabupaten Gowa.* Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Azizah Amal dan Pembimbing II Fadhillah Latief.

Masalah dalam penelitian ini yaitu "Pengaruh Penerapan Permainan *Puzzle* Terhadap kemampuan visual spasial anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Furqan kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan permaina *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Furqan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak. Pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus *Wilcoxon.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan visual spasial anak, Yakni dapat dilihat pada hasil *pretest* nilai rata-rata hanya sebesar 26,7% sedangkan hasil *post test* setelah diterapkannya permainan *puzzle* sebesar 53,3%, Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual spasial anak dengan menerapkan permainan *puzzle* di Raudhatul Athfal Al-Furqan Kabupaten Gowa mengalami peningkatan

Kata Kunci : Visual Spasial, P*uzzle*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Segala puji penulis haturkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas rahmat dan karunia ng telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul engaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Visual Spasial Pada Anak Kelompok B di A Al-Furqon di Kab. Gowa" dalam rangka memenugi salah satu persyaratan akademis guna emperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia ini.

Penulis menyadari bahwa selama merampungkan skripsi ini ada banyak hambatan yang hadapi. Akan tetapi, berkat izin Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* serta bantuan bimbingan dari rbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan meskipun melalui banyak tantangan dan mbatan.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Andi Ambo Asse, .Ag Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd,. M.Pd,. Ph.D bagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, an Tasrif Akib, S.Pd,. M.Pd,. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak sia Dini serta Dosen PG PAUD yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan pengalaman rharga kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Demikian pula penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing I. Dr. zizah Amal, S.S., M.Pd,. dan pembimbing II Fadhillah Latief, S.Psi., M.Pd. yang senantiasa eluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada enulis selama penyusunan Skripsi.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah A Al-Furqan di Kab. Gowa, yang telah memberi izin melaksanakan penelitian dan guru kelas lompok B RA Al-Furqan di Kab. Gowa yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

Penghargaan yang teristimewa dan ucapan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada dua orang tuaku tersayang, Ayahanda Syamsul Bakhri Ibunda Nursyamsi dan Suamiku uhammad Lukman, S.Kom, Sahabat-sahabat saya dan teman-temanku di PG PAUD 2015, rta keluarga besarku tanpa terkecuali yang selama ini memberikan semangat dan motivasi, kungan moril maupun materil kepada penulis.

Semoga segala kebaikan yang diberikan semua pihak mendapat balasan dari Allah *bhanahu Wa Ta'ala* . dan semoga Skripsi ini dapat menjadi sumbangsi sebagai upaya encerdaskan kehidupan bangsa, agar berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya agi mahasiswa PG PAUD Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 28 Januari 2021

Penulis

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING iii

SURAT PERNYATAAN iv

SURAT PERJANJIAN v

MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 3

C. Tujuan Penelitian 4

D. Manfaat Penelitian 4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka 6

1. Hasil Penelitian yang relevan 6

2. Puzzle 7

3. Kemampuan Visual Spasial 13

B. Kerangka Pikir 22

C. Hipotesis Penelitian 25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 26

B. Variabel dan Desain Penelitian 26
C. Populasi dan Sampel 28
D. Instrumen Penelitian 29
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 29
F. Teknik Analisis Data 32
G. Pengujian Hipotesis 33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 34
B. Uji Hasil Inferensial 45
C. Pembahasan 46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 49
B. Saran 50
DAFTAR PUSTAKA 51
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Usia dini adalah masa yang sangat baik dimana anak mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Salah satu upaya untuk membantu mengembangkan potensi anak adalah dengan memasukkan anak ke lembaga belajar seperti pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini menjadi solusi terbaik untuk membekali anak menggali dan mengembangkan potensi diri. Melalui pendidikan anak usia dini, anak dapat belajar berbagai hal dari kegiatan yang dilakukan. Pendidikan anak usia dini dinilai sebagai sesuatu yang sangat baik dan tepat untuk menyiapkan generasi mendatang yang unggul dan tanggguh. Pengertian Pendidikan anak usia dini dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 adalah:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalui kegiatan

yang menyenangkan dengan bantuan stimulasi yang diberikan kepada anak guna membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Tujuan Pendidikan anak usia dini yang tercantum dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Ayat 3 adalah: Tujuan Pendidikan anak usia dini adalah membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi baik secara psikis maupun fisik yang meliputi pengembangan moral, nilai, sosial, emosional, kognitif, bahasa, motorik, kemandirian dan seni untuk dipersiapkan memasuki pendidikan dasar.

Menurut Deni Damayanti (2018:18) Anak-anak adalah pribadi yang unik. Mereka dapat belajar dengan cara apa pun. Mereka menjadi inspirasi besar bagi orangtua dan lingkungannya. Mereka adalah bagian dari harapan, keindahan, dan kebahagiaan hidup. Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk layanan pendidikan anak usia dini. Sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal. Taman Kanak-kanak diharapkan dapat membantu anak didik untuk membangun berbagai potensi yang dimiliki, baik psikis maupun fisik, termasuk di dalamnya perkembangan kecerdasannya.

Menurut Rosiana Gregorius (2007:2) *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya fikir, melatih kesabaran, dan menbiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecerdasan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak didik.

Menurut Habibu Rahman (2019:44) kemampuan mengekspresikan dunia spasial-visual secara akurat tersebut dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu kecerdasaran ini juga meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk dan lainnya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di lokasi penelitian yakni Raudhatul Athfal Al-Furqan Kabupaten Gowa pada bulan Juni 2019, untuk melihat bagaimana perkembangan kecerdasaran yang dialami oleh anak didik di kelompok B pada sekolah tersebut. Ternyata dari jumlah siswa 15 anak hanya terdapat 5 anak yang mengalami perkembangan kemampuan visual spasial yang baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal warna, bentuk, membuat garis dan lainnya. Olehnya itu peneliti akan mencoba mengembangkan kemampuan visual spasial anak kelompok B melalui permainan *puzzle*.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin menganalisis seberapa besar **pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Furqan Kabupaten Gowa.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka klasifikasi masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kemampuan visual spasial anak kelompok B sebelum penerapan permainan *puzzle* ?
2. Bagaimana gambaran kemampuan visual spasial anak kelompok B setelah penerapan permainan *puzzle* ?

3. Apakah ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial pada anak ?

C. Tujuan Penulisan

Sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui dan memahami gambaran kemampuan visual spasial anak kelompok B sebelum diterapkanya permainan *puzzle*.
2. Mengetahui dan memahami gambaran kemampuan visual spasial anak kelompok B setelah diterapkanya permainan *puzzle*.
3. Mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial pada anak.

D. Manfaat Penulisan

Hasil dari penulisan ini dapat memberikan manfaat baik teoretis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Teoretis
   a. Bagi pembaca, yaitu memkberikan masukan teoretis tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kemampuan visual spasial anak.
   b. Bagi penulis lain, yaitu sebagai bahan perbandingan dalam menggunakan permainan *puzzle* atau permainan lainnya yang mampu mengembangkan kemampuan visual spasial anak.

2. Praktis

a. Bagi anak, yaitu memberikan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak agar tidak bosan dalam meningkatkan kemampuan visual spasial melalui aktivitas bermain dengan permainan *puzzle*.

b. Bagi guru, yaitu sebagai motivasi untuk lebih kreatif dalam menggunakan media dan strategi pembelajaran yang tidak monoton namun tetap dapat meningkatkan kemampuan visual spasial.

c. Bagi orang tua, yaitu sebagai bahan pemikiran dalam menciptakan alternatif-alternatif dalam mengembangkan kemampuan anak.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut :

a. Penelitian oleh Kustilawati A.Ma (2014), berjudul "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna di Kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu".

b. Penelitian oleh Sitra Apriani (2013), berjudul "Mengembangkan Kemampuan Visual Spasial Melalui Kegiatan *Puzzle* Kelompok B di TKIT Lukmanul Hakim Surabaya Bengkulu".

Beberapa penelitian terdahulu di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti antara lain :

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna di Kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu	Kecerdasan Visal Spasial	Melalui Teknik Penyusunan Pola Dengan Menempel Kertas Warna

2	Mengembangkan Kemampuan Visual Spasial Melalui Kegiatan *Puzzle* Kelompok B di TKIT Lukmanul Hakim Surabaya Bengkulu	Kemampuan Visual Spasial	Melalui Kegiatan *Puzzle*

2. *Puzzle*

a. Pengertian *Puzzle*

Menurut Rosiana Gregorius (2007:2) Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecerdasan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak didik. Menurut Elan (2017:70) *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau mencocokkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu serta puzzle merupakan permainan yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan yang terpisah sehingga kembali menjadi bentuk asalnya. Puzzle termasuk mainan yang bersifat edukatif karena mampu melatih kecerdasan anak.

Selain itu menurut Lilis Madyawati (2017:159) bermain dengan menggunakan *puzzle* merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan

karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan *puzzle* diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti berbagai kegiatan untuk dapat mengasah kemampuannya. Selain itu, konsep bermain dengan menggunakan media *puzzle* relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak.

Menurut Devi & Nurjana (2014:188) *Puzzle* adalah media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja serta merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya dan kepuasan yang didapat anak saat menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal baru.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan suatu permainan dengan menggunakan media berbentuk kepingan-kepingan atau potongan gambar yang dimainkan secara individu maupun kelompok, yang tujuannya dapat meningkatkan kecerdasan, serta menghibur anak.

b. Tujuan Permainan *Puzzle*

Menurut Nisak dalam jurnal Rosiana Gregorius (2007:2) tujuan dari permainan *puzzle* yakni sebagai berikut :

a) Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.

b) Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.

c) Melatih kecerdasan logis matematis peserta.

d) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.

e) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.

f) Menumbuhkan rasa saling menghormati antar siswa.

g) Menghibur para siswa di dalam kelas.

c. Manfaat Permainan *Puzzle*

Menurut Suciaty dalam jurnal Rosiana Gregorius (2007:2) manfaat permainan *puzzle* adalah sebagai berikut :

a) Mengasah otak. *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

b) Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.

c) Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.

d) Pengetahuan. Dari *puzzle* anak akan belajar. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah,

alphabet, dan lain-lainnya. Tetapi dalam permainan ini tentunya harus dengan bantuan ibu ataupun orang lain yang dapat mendampinginya.

Selain itu, manfaat puzzle menurut Lilis Madyawati (2017:160) yaitu dapat menciptakan lingkungan yang membuat anak menjadi lebih asyik bermain, mengupayakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan, bebas dari tekanan dan ancaman namun tetap memberikan tantangan, menyampaikan materi belajar keaksaraan dengan melibatkan pengalaman konkret melalui pemecahan masalah, dapat melakukan kegiatan bermain sambil mengasah keterampilan sosial serta bermain bahasa sambil mengembangkan kreativitas. Serta menurut Devi & Nurjanah (2014:188) permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat/konsentrasi, pengetahuan melalui puzzle serta meningkatkan keterampilan sosial.

d. Cara Membuat *Puzzle*

Menurut Effriyan (2015) Cara membuatnya adalah sebagai berikut :

a) Buat pola untuk alas dan untuk kepingan *puzzle* ditempel dengan gambar yang sesuai dengan tema.

b) Kemudian dipotong sesuai dengan bentuk geometri

c) Lapisi potongan pola yang bawah dengan karton hitam.

d) Buat *puzzle* sesuai jumlah anak kemudian dibagi beberapa kelompok.

Langkah-langkah membuat permainan *puzzle* lainnya adalah sebagai berikut :

a) Siapkan kardus
b) Oleskan lem pada bagian belakang gambar
c) Temple gambar tersebut pada kardus
d) Gunting kardus tersebut sesuai dengan ukuran kertas
e) Buat pola potongan *puzzle* di atas gambar menggunakan pulpen
f) Guntinglah gambar tersebut berdasarkan pola yang dibuat

e. Langkah-Langkah Penerapan Permainan *Puzzle*

Menurut Nisak dalam jurnal Rosiana Gregorius (2007:2) permainan *puzzle* mempunyai teknis yakni sebagai berikut :

a) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
b) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 3-5 anggota kelompok.
c) Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
d) Permainan ini dibatasi dengan waktu 10-20 menit.
e) Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan.
f) Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok.

g) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Sedangkan, untuk permainan puzzle dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut (wikihow:2017) :

a) Pilih area kerja/tempat menyusun puzzle. Carilah permukaan yang datar dan keras misalnya meja. Pastikan area cukup besar untuk menampung semua kepingan puzzle.

b) Tuangkan isi kotak puzzle ke area kerja. Balikkan semua kepingan sehingga menghadap ke atas, di saat yang sama, pilih semua keping potongan tepi gambar dan sisihkan semua ke satu tempat. Hal ini akan membantu nantinya.

c) Susun semua kepingan puzzle.

d) Satukan kepingan puzzle yang sesuai/saling nyambung.

e) Seiring waktu, anda akan bisa melihat perkiraan hasilnya.

f) Teruskan sampai anda menyelesaikan puzzle.

f. Indikator Pencapaian Dalam Permainan Puzzle

Merangsang dan meningkatkan kemampuan visual spasial anak TK dikondisikan untuk mengikuti konteks permainan, terutama pada permainan *puzzle*. Meskipun demikian, dibawah bimbingan guru, permainan ini dapat dilaksanakan dengan baik. Adapun indikator pencapaian dalam permainan puzzle menurut Rosiana Gregorius (2007:2) diantaranya sebagai berikut :

a) Anak dapat memecahkan masalah

b) Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan puzzle

3. Kemampuan Visual Spasial

a. Pengertian Visual Spasial

Menurut Habibu Rahman (2019:44) kemampuan mengekspresikan dunia spasial-visual secara akurat tersebut dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu kecerdasan ini juga meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk dan lainnya. Peserta didik yang memiliki kecerdasan spasial adalah peserta didik yang memiliki kapasitas berpikir secara tiga dimensi. Contoh peserta didik seperti ini misalnya peserta didik yang terampil membuat patung. Kecerdasan spasial memungkinkan peserta didik untuk mempersepsikan gambar-gambar, baik internal maupun eksternal, kemudian mengartikan atau mengkomunikasikan informasi yang ia pahami dalam bentuk grafis/tiga dimensi.

Menurut Deni Damayanti (2018:63) menyebutkan bahwa orang dapat memperoleh pengetahuan melalui kecerdasan visual spasial. Dalam pendidikan anak usia dini, kecerdasan visual ini diterjemahkan sebagai kecerdasan anak dalam menangkap informasi mengenal bentuk dan ruang. Kecerdasan ini, anak mentransformasi dan memodifikasinya, dan membentuk kembali gambaran visual tanpa stimulus fisik yang asli. Ketercapaian yang diharapkan dari pembelajaran anak usia dini pada aspek ini adalah kemampuan anak untuk membentuk gambaran (jika mampu sampai gambaran tiga dimensi) dan untuk menggerakkan atau memutar gambaran tersebut. Menggambar atau membuat sketsa adalah salah satu

bentuk permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan bentuk dan ruang anak didik.

Menurut Amstrong yang merupakan salah satu ahli pada visual spasial menyatakan bahwa visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang. Selain itu menurut Howard Gardner seorang psikolog perkembangan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memahami gambar-gambar dan bentuk. Berdasarkan kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan untuk menggambarkan, mengimajinasikan atau mempersepsikan suatu gambar secara akurat baik dalam ukuran maupun bentuk dari objek tersebut sehingga mampu melakukan perubahan-perubahan terhadap persepsinya sebagai hasil dari persepsi tersebut.

Menurut Yaumi dan Nurdin (2016:15) kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni, khususnya seni lukis dan seni arsitektur. Kecerdasan visual spasial atau disebut juga dengan kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia visual spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi visual spasial tersebut dalam berbagai bentuk. Kemampuan berpikir visual spasial merupakan kemampuan berpikir dalam bentuk visualisasi, gambar dan bentuk tiga dimensi. Sedangkan menurut Gardner (Ayu,2014:11) kecerdasan visual-spasial atau kecerdasan pandang-ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia

visual-spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi dunia visual-spasial tersebut dalam berbagai bentuk.

Menurut Campbell & Dickinson (2007:109) pemikiran visual spasial yang mendasari benda-benda bergerak didalam sebuah permainan catur, mengatur jadwal seseorang dalam sehari, memindahkan perabotan di dalam sebuah ruangan, atau membaca peta pada sebuah perjalanan. Tidak semua siswa yang berkemampuan visual spasial menunjukkan kemampuan yang sama. Beberapa diantaranya mungkin berbakat di dalam melukis, yang lain pada model-model bangunan tiga dimensi dan yang lainnya lagi pada pengkritisan seni natural. Adalah mungkin bahwa seseorang dengan kemampuan intelegensi visual spasial dapat berkembang dengan baik. Meskipun visual spasial merupakan pusat dari intelegensi ruang, tidak secara langsung berhubungan dengan pandangan, dan kenyataanya dapat benar-benar dikembangakn pada orang-orang yang buta.

Ada tiga kunci dalam mendefinisikan kecerdasan visual spasial yaitu mempersepsi yakni menangkap dan memahami sesuatu melalui panca indra, visual spasial terkait dengan kemampuan mata khususnya warna dan ruang serta mentransformasikan yakni mengalih bentukkan hal yang ditangkap mata ke dalam bentuk wujud lain misalnya melihat, mencermati, merekam, menginterpretasikan dalam pikiran lalu menuangkan rekaman dan interpretasi tersebut ke dalam bentuk lukisan, sketsa, kolase atau lukisan. Komponen inti dari kecerdasan visual spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut. Komponen lainnya adalah

kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual dan spasial dan mengorientasikan secara tepat. Komponen inti dari kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan. Karir yang sesuai dengan orang yang memiliki kecerdasan visual spasial dapat diarahkan untuk menjadi arsitek, artis, pemahat, pemotret, perencana strategi, pengukir, montir, juru potret, penari, atlet dan lain-lain sebagainya yang relevan (Yaumi & Nurdin:2016).

Menurut Asmidar dalam buku Strategi pembelajaran anak usia dini berbasis multiple intelligences (2018:139) kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memahami gambar-gambar dan bentuk termasuk kemampuan untuk menginterpretasi dimensi ruang yang tidak dapat dilihat. Orang yang memiliki kecerdasan visual cenderung berpikir dengan gambar dan sangat baik ketika belajar melalui presentasi visual seperti film, gambar, video dan demonstrasi yang menggunakan alat-alat peraga. Mereka juga sangat menyukai aktivitas menggambar, mengecat mengukir dan biasa mengungkapkan diri mereka melalui aktivitas seni. Mereka juga sangat baik untuk membaca peta, diagram dan menyelesaikan teka-teki jigsaw. Seringkali, orang yang memiliki kecerdasan ini cenderung berimajinasi, melamun dan berfikir secara mendalam. Intelegensi visual spasial meliputi kumpulan kemampuan yang saling berkaitan termasuk perbedaan visual, pengenalan visual, proyeksi, gambaran mental, pertimbangan ruang meliputi gambar dan duplikasi dari gambar eksternal. Kecerdasan ini memuat kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam

hubungan antara objek dan ruang, siswa memiliki kemampuan menciptakan imajinasi bentuk dalam pikiran atau menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi seperti pemahat patung atau arsitek bangunan, kemampuan membayangkan suatu bentuk nyata dan kemudian memecahkan masalah sehubungan dengan kemampuan ini adalah hal yang menonjol pada kecerdasan visual spasial.

Kecerdasan visual spasial diperoleh anak secara bertahap, dimulai dari pengenalan objek melalui persepsi dan aktivitas anak di lingkungannya. Pada awalnya, kecerdasan visual spasial anak belum menunjukkan pengetahuan konseptual dalam hubungan spasial. Dalam menentukan letak posisi objek dan orientasi dalam ruang, anak masih menggunakan patokan diri. Dengan bertambahnya usia, patokan tersebut berkembang menjadi patokan orang dan patokan objek. Mulai dari orientasi yang sifatnya egosentris yaitu menekankan pada dirinya sebagai patokan dalam melihat hubungan spasial, arah kiri kanan dari dirinya, berkembang menjadi kerangka acuan objek.

b. Manfaat Kemampuan Visual Spasial

Menurut Lilis (2017:24) kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban yakni dengan cara melatih anak belajar mengatur dan merancang sesuatu, melakukan permainan yang konstruktif dan kreatif, kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan, menggambar dan melukis, kegiatan membentuk dan lain sebagainya, Menurut David F. Lohman kecerdasan visual spasial pada anak merupakan kemampuan untuk berpikir, memahami dan

memproses suatu dalam bentuk visual. Kecerdasan visual spasial merupakan satu diantara tujuh kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Jenis kecerdasan ini bisa dibilang langka atau tidak banyak orang yang memiliki kecerdasan ini.

Keistimewaan dari kecerdasan visual spasial ini terletak pada kemampuan berpikir, memahami dan menerjemahkan pikiran atau imajinasi ke dalam bentuk visual. Kecerdasan ini melibatkan warna, bentuk, garis, ruang, ukuran dan hubungan antara elemen-elemen tersebut. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial akan memberikan manfaat kepada anak terhadap mampu melihat suatu objek dari berbagai sudut pandang. Ia mampu merekam apa yang dilihat dan dibayangkannya sebelum menuangkannya dalam bentuk gambar yang detail. Serta kecerdasan visual spasial dikaji secara bersama-sama dalam hubungannya dengan pandangan, meskipun penentuan kemampuan spasial dan ketajaman setiap anak berbeda-beda. (Nidaul,Ajeng : 2018)

c. Karakteristik Kemampuan Visual Spasial

Menurut David F. Lohman, kecerdasan yang dimiliki orang yang memiliki kecerdasan visual spasial adalah sebagai berikut :

a) Sangat mudah menilai hanya dengan melihat pola dari suatu benda atau peristiwa.
b) Senang memperhatikan hal-hal yang berbentuk visual misalnya gambar atau lukisan.
c) Senang menggambar atau menuliskan apa yang ada di dalam imajinasinya.

d) Senang membaca dan menulis. Karena dengan membaca seseorang yang dengan sistem kecerdasan ini akan menafsirkan suatu bacaan yang ia baca.

e) Dapat dengan mudah membedakan bentuk-bentuk yang hampir sama.

f) Senang mengatur menata ruang

g) Senang menciptakan seni dengan menggunakan media yang bermacam-macam.

h) Sangat mahir membaca peta dan denah.

i) Merasa puas ketika ia mampu memperhatikan kemampuan seni.

d. Indikator-Indikator Kemampuan Visual Spasial

Merangsang dan meningkatkan kemampuan visual spasial anak TK dikondisikan untuk mengikuti konteks permainan, terutama pada permainan *puzzle*. Meskipun demikian, dibawah bimbingan guru, permainan ini dapat dilaksanakan dengan baik. Adapun indikator pencapaian dalam permainan *puzzle* menurut Binti Taryuniarti (2018:39) diantaranya sebagai berikut :

a) Anak dapat memecahkan masalah

b) Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan puzzle

c) Anak dapat menyebutkan gambar

d) Dapat menghitung kepingan *puzzle*

e) Dapat memasang dengan cepat dan tepat

Nida'ul Munafih (2018:141) mengemukakan beberapa indikator kecerdasan visual spasial anak usia dini yakni sebagai berikut :

a) Selalu menggambarkan ide-ide menarik

b) Senang mengatur dan menata ruang

c) Senang menciptakan seni dengan menggunakan media yang bermacam-macam

d) Menggunakan graphic organizer sangat membantu dalam belajar dan mengingat sesuatu

e) Merasa puas ketika mampu memperlihatkan kemampuan seni

f) Senang menggunakan spreadsheet ketika membuat grafik, diagram dan table

g) Menyukai teka-teki dimensi

h) Musik video memberikan motivasi dan inspirasi dalam belajar dan bekerja

i) Dapat mengingat kembali berbagai peristiwa melalui gambar-gambar

j) Sangat mahir membaca peta dan denah

Selain itu, ada pula indikator kecerdasan visual spasial menurut Yaumi & Ibrahim (2016:25) yaitu : Mentransformasikan/mengalih bentukkan hal yang ditangkap mata kedalam bentuk wujud lain, misalnya melihat, mencermati lalu menuangkan ke dalam bentuk lukisan, sketsa, kolase dan lainnya, senang pada berbagai aktivitas seni, senang bermain teka-teki gambar, mampu membaca peta, diagram, atau grafik dari pada membaca teks, sangat menyukai nonton film, slide atau presentasi visual, senang mengonstruksi gambar-gambar tiga dimensi, serta kepekaan pada garis, warna, bentuk ruang, keseimbangan, bayangan harmoni, pola dan hubungan antar unsur. Untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial yang dimiliki anak, guru dapat menerapkan strategi-strategi antara lain membuat potongan kertas warna-warni, mewarnai gambar, membuat sketsa, membuat

visualisasi, pemetaan ide, merancang, membuat karya seni, membuat pola, melukis, membuat ukiran dan lain sebagainya. Beberapa strategi untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial tersebut dapat dikembangkan oleh guru sesuai dengan kondisi lingkungan belajar di lingkungan sekolah masing-masing (Yaumi,Nurdin:2016).

4. Hubungan *Puzzle* dengan Kemampuan Visual Spasial

Puzzle merupakan media gambar yang termasuk dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran, ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* adalah kepingan tipis yang terdiri dari beberapa kepingan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambar laun mental anak anak terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu serta dapat mengembangkan kemampuan visual spasial anak dalam hal memahami konsep, posisi, arah, berfikir dan sebagainya (Devi, Nurjannah : 2014).

Kemampuan visual spasial adalah proses mental dalam mempersepsikan, mengingat, mengkreasikan, mengubah serta mengkomunikasikan bangun ruang. Anak yang terbiasa bermain *puzzle* ternyata lebih dapat berkreasi dan menginterpretasikan bangun ruang. Ketika anak bermain *puzzle*, baik yang berbentuk gambar atau blok-blok sebenarnya mereka tengah dilatih untuk memvisualisasikan sebuah objek melalui sudut-sudut yang berbeda. Ini artinya, anak akan melatih daya ingatnya dalam melihat gambar, bentuk atau detail-detail tertentu agar dapat menjadi satu objek yang utuh. Ada berbagai macam cara untuk

mengembangkan kemampuan visual spasial anak, misalnya melalui berhitung, menggambar, membuat sketsa/pola lain sebagainya. Tetapi penulis lebih memilih menggunakan kegiatan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak, karena dapat melatih kemampuan menangkap informasi serta untuk melatih kefokusan atau ketelitian pada anak.

Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu diantara tujuh kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Jenis kecerdasan ini bisa dibilang langka atau tidak banyak orang yang memiliki kecerdasan ini. Keistimewaan dari kecerdasan visual spasial adalah terletak pada kemampuan berpikir, memahami dan menerjemahkan sesuatu pikiran atau imajinasi ke dalam bentuk visual. Kecerdasan ini melibatkan garis, bentuk, warna, ukuran dan hubungan antara elemen-elemen tersebut. Sehingga dengan permainan *puzzle* untuk anak dapat merangsang daya pikir anak untuk menemukan dan merangkai tiap kepingan *puzzle* menjadi sebuah gambar. Namun, sebaiknya sesuaikan tingkat kerumitan *puzzle* tersebut dengan usia anak.

Pada saat anak melakukan kegiatan *puzzle*, anak secara langsung menggunakan otak kecilnya untuk menyusun kepingan yang telah dibuat sehingga mampu membentuk gambar yang telah ditentukan sesuai pola yang ada.

B. Kerangka Pikir

Usia dini merupakan usia emas atau sering disebut *golden age* di mana anak tersebut akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan, serta diperlihatkan.. Salah satu bidang yang

dikembangkan di lembaga pendidikan anak usia dini adalah kemampuan kecerdasan anak khususnya kemampuan visual spasial.

Anak usia dini menyukai kegiatan yang menarik, salah satu kegiatan yang menarik bagi anak adalah permainan *puzzle* atau menyusun pola karena dengan permainan *puzzle* anak langsung mempergunakan tangannya untuk menyusun kepingan tersebut. Melalui kegiatan *puzzle* pendidik dapat melihat seberapa jauh kemampuan visual spasial anak. Pendidik dapat mengamati kemampuan visual spasial anak melalui proses saat melakukan permainan *puzzle* serta melalui hasil *puzzle* yang telah disusun anak.

Penulisan ini akan menganalisis perkembangan kemampuan visual spasial anak di Raudhatul Athfal sebelum di terapkan permainan *puzzle* melalui tahap *pretest*. Setelah itu penulis akan menerapkan permainan *puzzle* guna melihat pengaruh dari kegiatan tersebut terhadap perkembangan kemampuan visual spasial anak. Selanjutnya penulis melakukan tahapan *posttest* guna melihat perkembangan kemampuan visual spasial anak setelah distimulasi dengan permainan *puzzle*. Pada penerapan permainan *puzzle* diharapkan berpengaruh pada perkembangan kemampuan visual spasial anak.

Pretest (Kemampuan visual spasial anak masih kurang):

1. Anak belum dapat memecahkan masalah
2. Anak belum dapat mecocokkan dan menyusun kepingan puzzle
3. Anak belum dapat menyebutkan gambar
4. Anak belum Dapat menghitung kepingan puzzle
5. Anak belum dapat memasang dengan cepat dan tepat.
6. Anak belum dapat sabar menunggu giliran untuk melakukan permainan *puzzle*

Tretment Puzzle

Langkah-langkah permainan *puzzle* :

1. Guru menerangkan aturan permainan
2. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok
3. Siapkan *puzzle*
4. Permainan dilakukan selama 10-20 menit
5. Permainan dilakukan secara kelompok
6. Guru memberikan umpan balik terhadap gambar yang telah mereka rangkai.

Indikator Ketercapaian (*Puzzle)*:

1. Senang mengonstruksi gambar-gambar tiga dimensi, serta kepekaan pada garis, warna, keseimbangan, bayangan harmoni, pola dan hubungan antar unsur.
2. Senang menciptakan seni dengan menggunakan media yang bermacam-macam.Anak dapat menyebutkan gambar.
3. Mentransformasikan/mengalih bentukkan hal yang ditangkap mata kedalam bentuk wujud lain, misalnya melihat, mencermati lalu menuangkan kedalam bentuk lukisan, sketsa, kolase dan lainnya.

Gambar 2.1 : Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan maka penulis dapat mengajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah : "Jika permainan *puzzle* diterapkan dan dikembangakn dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak didik kelompok B di RA AL-Furqan Kabupaten Gowa". Hipotesis yang akan diajukan selanjutnya akan diuji kebenarannya dengan bantuan statistik dengan data-data yang terkumpul.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk melihat pengaruh dari permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial. Pendekatan kuantitatif juga dipilih oleh penulis karena melalui pendekatan ini penulis bisa memperoleh data yang akurat dan dapat diukur berupa angka-angka serta dianalisis menggunakan statistik.

2. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *pre-post test design*. Jenis penulisan *pre-post test design* ini dipilih karena dalam penulisan ini penulis tidak menggunakan kelompok kontrol. Penulis menempatkan kelompok eksperimen sebagai kelompok yang akan diberikan *treatment* (perlakuan khusus).

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur variabel. Definisi operasional variabel adalah informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama. Karena berdasarkan informasi itu, ia akan mengetahui bagaimana caranya

melakukan pengukuran terhadap variabel yang dibangun berdasarkan konsep yang sama.

2. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel *independen* (variabel bebas) dan variabel *dependen* (variabel terikat).

- Variabel Independen/bebas (X) : Penggunaan permainan *puzzle*
- Variabel Dependen/terikat (Y) : Kemampuan Visual Spasial

3. Desain Penulisan

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pre test-post test design.* Desain *one-group pretest-posttest design* adalah desain yang melakukan *pre test* sebelum diberikan perlakuan khusus (*treatment*) dan melakukan *post test* setelah dilakukan perlakuan khusus (*treatment*). Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, dimana penulis dapat membandingkan kemampuan visual spasial sebelum diberikan *treatment* permainan *puzzle* dengan kemampuan visual spasial setelah diberikan *treatment* permainan *puzzle*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \; X \; O_2$$

Gambar 3.1 : Desain Penulisan

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (perkembangan motorik halus sebelum diberikan *treatment finger painting*)

O_2 = Nilai *post test* (perkembangan motorik halus setelah diberikan *treatment finger painting*)

X = *Treatment* (teknik *finger painting*)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Babbie (Sukardi 2015:53) Bahwa "populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian". Populasi pada penelitian ini adalah pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Furqan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

2. Sampel

Menurut sugiyono (2013:118) bahwa 'sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling.* Menurut sukardi (2015:64) "teknik *purposive sampling* untuk menentukan seseorang menjadi sampel untuk tidak didasarkan pada tujuan tertentu". Langkah-langkah dalam penarikan sampel adalah :

a. Dimulai dari memantau beberapa sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.

b. Kemudian melakukan observasi dan wawancara pada pihak sekolah.

c. Memilih sekolah dan kelompok yang dijadikan sebagai lokasi penelitian.

d. Selanjutnya melihat atau memantau langsung perkembangan kemampuan anak pada kelompok tersebut.

e. Maka terpilihlah RA Al-Furqan, anak didik kelompok B pada RA Al-Furqan tersebut akan dijadikan sampel penulisan yang berjumlah 15 anak yang terdiri 5 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

D. Instrumen Penelitian

1. Desain Instrumen Penelitian

Dalam instrumen ini menggunakan instrumen observasi dan dokumentasi. Lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan memberi tanda ***checklist*** ***( )*** apabila yang diamati muncul atau sesuai dengan instrumen dan dengan deskripsi keterampilan yang diharapkan dicapai anak.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Pre-Post Test Design

Teknik pengumpulan data tes dalam penulisan ini menggunakan hasil *pre test* dan *post tes* untuk mengukur kemampuan visual spasial anak sebelum dan setelah diterapkannya permainan *puzzle.*

b. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi dalam penelitian ini dengan mengamati kemampuan visual spasial anak. Adapun yang dilakukan selama observasi yaitu sebagai berikut:

1) Mengamati kemampuan visual spasial anak sebelum penerapan permainan *puzzle* dengan menceklis item pada setiap indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen yang digunakan.
2) Mengamati kemampuan visual spasial anak setelah penerapan permainan *puzzle* dengan menceklis item pada setiap indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen yang digunakan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik yang berhubungan dengan perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Dokumen tersebut dikumpulkan dan dianalisis sebagai laporan penulisan.

2. Prosedur Pengumpulan Data

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini penulisan merumuskan instrumen yang berisi item-item penilaian pada anak. Instrumen yang dibuat divalidasi terlebih dahulu. Item yang valid tersebut yang akan digunakan untuk mengukur tingkat perkembangan motorik halus anak. Selanjutnya penulis membuat skenario pembelajaran yang akan dilakukan saat pemberian perlakuan. Hal ini menjadi pedoman bagi penulis dalam pemberian perlakuan.

b. Pemberian *pre test*

Pada tahap ini penulis memberi penilaian terhadap kemampuan visual spasial anak sebelum diberi perlakuan berupa permainan *puzzle*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan visual spasial yang dialami anak sebelum diterapkan permainan *puzzle* serta mengetahui dan dapat menentukan jenis treatment apa yang tepat diberikan pada anak dalam kondisi tersebut.

c. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Pada tahap ini penulis menerapkan perlakuan (*treatment*) berupa permainan *puzzle* yang akan diterapkan pada jangka waktu tertentu dan berpedoman pada skenario yang telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan. Permainan *puzzle* dipilih karena salah satu permainan yang jarang anak temukan dalam pembelajaran di kelas. Sehingga menjadi permainan yang akan diterapkan selama penelitian ini dilakukan.

d. Pemberian *posttest*

Pada tahap ini penulis memberi penilaian terhadap perkembangan kemampuan visual spasial setelah diberi perlakuan berupa permainan *puzzle*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan visual spasial setelah diterapkan permainan *puzzle*. Serta lebih mengetahui efektivitas atau pengaruh permainan *puzzle* pada kemampuan visual spasial anak.

e. Analisis Hasil

Pada tahap ini penulis membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan visual spasial anak dan juga untuk mengetahui apakah permainan *puzzle* berpengaruh pada kemampuan visual spasial anak.

F. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan apa yang dialami oleh anak sebelum dan setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*). Kemudian menceklis kemampuan visual spasial anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan dan telah diubah dalam bentuk angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala pengukuran terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kategori Pengukuran Kemampuan Visual Spasial

No	Kategori	Nilai
1	BB (Belum Berkembang)	1
2	MB (Mulai Berkembang)	2

3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

Setelah semua data diperoleh baik data sebelum dan setelah penggunaan *treatment* permainan *puzzle*, selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

- Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis rata-rata tingkat pencapaian perkembangan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data data tersebut sebagaimana adanya. Serta analisis yang memberikan gambaran secara umum mengenai karakteristik dari masing-masing variabel yang dilihat dari nilai rata-rata, maksimum dan minimum.

G. Pengujian Hipotesis

Hipotesis statistik adalah hipotesis operasional yang diterjemahkan kedalam bentuk angka-angka statistik sesuai dengan alat ukur yang dipilih oleh peneliti. Serta sebagai pernyataan atau dugaan mengenai keadaan populasi yang bersifat masih sementara atau lemah tingkat kebenarannya dapat berupa binomial, poisson dan normal. Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, maka hipotesis statistic yang diangkat oleh penulis adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial anak

H_1 : Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial anak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil analisis deskriptif

a. Deskripsi hasil *pre test*

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan melalui pemantauan kegiatan pembelajaran anak didik di kelompok B. Maka, hasil yang kami peroleh yaitu kemampuan visual spasial anak kelompok B masih sangat rendah. Setelah mengetahui kondisi tersebut, selanjutnya kami melakukan *pre test* terlebih dahulu sebelum menerapkan treatment yakni permainan *puzzle*. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang ingin dikembangkan dalam hal ini kemampuan visual spasial pada anak didik kelompok B di Raudhatul Athfal AL-Furqan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Adapun indikator *Pre test* yang digunakan pada penelitian ini adalah : (1) Anak dapat memecahkan masalah, (2) Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, (3) Anak dapat menyebutkan gambar, (4) Anak dapat menghitung kepingan *puzzle*, (5) Anak dapat memasang dengan cepat dan tepat, (6) Dapat sabar menunggu giliran untuk melakukan permainan *puzzle*. Hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Pretest* Kemampuan Anak Dapat Memecahkan Masalah.

Item/Kegiatan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Anak Dapat Memecahkan Masalah	BSB	0	0%
	BSH	0	0%
	MB	10	66,7%
	BB	5	33,3%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item anak dapat memecahkan masalah pada kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar 0%, kategori mulai berkembang sebesar 66,7% dan kategori belum berkembang sebesar 33,3%. Selanjutnya dilakukan analisis data *Pre test* tahap kedua yakni :

Tabel 4.2 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Pretest* Kemampuan Anak Dapat Mencocokkan dan Menyusun Kepingan-Kepingan *Puzzle*

Item/Kegiatan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Anak Dapat Mencocokkan dan Menyusun Kepingan-Kepingan *Puzzle*	BSB	0	0%
	BSH	0	0%
	MB	11	73,3%
	BB	4	26,7%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item test Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan puzzle pada kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai

harapan sebesar 0%, kategori mulai berkembang sebesar 73,3% dan pada kategori belum berkembang sebesar 26,7%. Selanjutnya dilakukan analisis data *Pre test* tahap ketiga yaitu :

Tabel 4.3 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Pretest* Kemampuan Anak Dapat Menyebutkan Gambar

Item/Kegiatan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Anak Dapat Menyebutkan Gambar	BSB	0	0%
	BSH	2	13,3%
	MB	11	73,4%
	BB	2	13,3 %

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item anak dapat menyebutkan gambar pada kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar 13,3%, kategori mulai berkembang sebesar 73,4% dan pada kategori belum berkembang sebesar 13,3%. Selanjutnya dilakukan analisis data *Pre test* tahap keempat yaitu :

Tabel 4.4 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Pretest* Kemampuan Anak Dapat Menghitung Kepingan *Puzzle*

Item	Kategori	Frekuensi	Persentase
Anak Dapat Menghitung Kepingan *puzzle*	BSB	0	0%
	BSH	2	13,3%
	MB	9	60%

	BB	4	26,7%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item anak dapat menghitung kepingan *puzzle* pada kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar 13,3%, kategori mulai berkembang sebesar 60% dan pada kategori belum berkembang sebesar 26,7%. Selanjutnya dilakukan analisis data *Pre test* tahap kelima yaitu :

Tabel 4.5 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Pretest* Kemampuan Anak Dapat Memasang Dengan Cepat dan Tepat

Item/Kegiatan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Anak Dapat Memasang Dengan Cepat dan Tepat	BSB	0	0%
	BSH	2	13,3%
	MB	10	66,7%
	BB	3	20%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item anak dapat memasang dengan cepat dan cepat pada kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar 13,3%, kategori mulai berkembang sebesar 66,7% dan pada kategori belum berkembang sebesar 20%. Selanjutnya dilakukan analisis data *Pre test* tahap keenam yaitu :

Tabel 4.6 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Pretest* Anak Dapat Sabar

Menunggu Giliran Untuk Melakukan Permainan *Puzzle*

Item/Kegiatan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Anak dapat sabar menunggu giliran untuk melakukan permainan *puzzle*	BSB	0	0%
	BSH	2	13,3%
	MB	10	66,7%
	BB	3	20%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item anak dapat mengetahui aturan main pada kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar 13,3%, kategori mulai berkembang sebesar 66,7% dan pada kategori belum berkembang sebesar 20%.

b. Deskriptif hasil *post test*

Setelah dilakukan *pre test* pada anak, selanjutnya diberikan tindakan (*treatment*) yaitu permainan *puzzle* yang diawali dengan memberikan penjelasan serta arahan dalam melakukan kegiatan tersebut. Bentuk kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan yang diberikan pada saat melakukan *pre test*. Adapun hasil analisis *post test* tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Post test* Kemampuan Anak Dapat Memecahkan Masalah.

Item/Kegiatan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Anak Dapat Memecahkan Masalah	BSB	5	33,3%
	BSH	4	26,7%
	MB	6	40%
	BB	0	0%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item anak dapat memecahkan masalah pada kategori berkembang sangat baik sebesar 33,3%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar 26,7%, kategori mulai berkembang sebesar 40% dan kategori belum berkembang sebesar 0%. Selanjutnya dilakukan analisis data *Post test* tahap kedua yakni :

Tabel 4.8 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Post test* Anak Dapat Mencocokkan dan Menyusun Kepingan-Kepingan *Puzzle*

Item/Kegiatan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Dapat Mencocokkan dan Menyusun Kepingan-Kepingan *Puzzle*	BSB	6	40%
	BSH	4	26,7%
	MB	5	33,3%
	BB	0	0%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* pada

berkembang sebesar 0%. Selanjutnya dilakukan analisis data *Post test* ke enam yaitu :

Tabel 4.12 Data Persentase Distribusi Frekuensi *Post test* Kemampuan Anak Dapat Sabar Menunggu Giliran untuk melakukan Permainan *Puzzle*

Item/Kegiatan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Anak dapat sabar menunggu giliran untuk melakukan permainan *puzzle*	BSB	5	33,3%
	BSH	4	26,7%
	MB	6	40%
	BB	0	0%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase item anak dapat sabar menunggu giliran untuk melakukan permainan *puzzle* pada kategori berkembang sangat baik sebesar 33,3%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar 26,7%, kategori mulai berkembang sebesar 40% dan pada kategori belum berkembang sebesar 0%.

c. Rekapitulasi Data Perkembangan Kemampuan Visual Spasial Anak Sebelum dan Setelah Diterapkan Permainan *Puzzle*

Adapun rekapitulasi data yang diperoleh sebelum dan setelah penggunaan permainan p*uzzle*, perkembangan kemampuan visual spasial anak berdasarkan kategori berkembang sangat baik (BSB), berkembang

sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Rekapitulasi Data Perkembangan Kemampuan Visual Spasial Anak Sebelum dan Setelah Penerapan Permainan *Puzzle*.

No	Pencapaian Nilai Skor	Kategori	Sebelum (*Pretest*)		Setelah (*Postest*)	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	20-23	BSB	0	0 %	3	20 %
2	16-19	BSH	0	0 %	8	53,3 %
3	12-15	MB	4	26,7 %	4	26,7 %
4	9-11	BB	11	73,3 %	0	0 %
Jumlah			15	100 %	15	100 %

Berdasarkan tabel 4.13 di atas dapat dijelaskan bahwa persentase perkembangan kemampuan visual spasial anak sebelum diterapkan permainan *puzzle* masih berada di bawah 50 % sedangkan setelah diterapkan permainan *puzzle* persentase perkembangan kemampuan visual spasial anak berada di atas 50 %. Dapat dilihat dari perkembangan anak sebelum diterapkannya permainan *puzzle* pada rentang nilai 9-11 atau 73,3 % dikategorikan belum berkembang, perkembangan anak pada rentang 12-15 atau 26,7 % dikategorikan mulai berkembang, dan perkembangan anak pada rentang 16-19 atau 0 % dikategorikan berkembang sesuai harapan, sedangkan perkembangan anak pada rentang 20-23 atau 0 % dikategorikan berkembangn sangat baik.

Sedangkan perkembangan kemampuan visual spasial anak setelah diterapkan permainan puzzle pada rentang nilai 9-11 atau 0 % dikategorikan belum berkembang, perkembangan anak pada rentang 12-15 atau 26,7 % dikategorikan mulai berkembang, dan perkembangan anak pada rentang 16-19 atau 53,3 % dikategorikan berkembang sesuai harapan, sedangkan perkembangan anak pada rentang 20-23 atau 20 % dikategorikan berkembangan sangat baik.

Tabel 4.14 Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap kemampuan Visual Spasial Anak

No	Nama Anak	Nilai statistik perkembangan Kecerdasan Visual Spasial		Selisih Nilai (O_1-O_2)
		Sebelum (O_1)	Setelah (O_2)	
1	MDA	11	12	-1
2	ZF	11	18	-7
3	MA	10	22	-12
4	PA	12	23	-11
5	AFI	9	18	-9
6	MR	9	19	-10
7	AP	12	20	-8
8	MAP	15	19	-4
9	HA	10	18	-8
10	SH	10	19	-9

11	NK	11	15	-4
12	AQ	12	17	-5
13	MZ	11	15	-4
14	OS	11	16	-5
15	MA	9	15	-6
Jumlah Nilai		163	266	-103

Dalam pengambilan keputusan jika T hitung < T tabel artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh penerapan permainan *puzzle* terhadap perkembangan kemampuan visual spasial anak Kelompok B di RA Al-Furqan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, dan T hitung > T tabel artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh penerapan permainan *puzzle* terhadap perkembangan kemampuan visual spasial anak Kelompok B di RA Al-Furqan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

B. Uji Hasil Inferensial

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil kemampuan visual spasial anak sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Pada analisis ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test. Wilcoxon Signed Rank Test.* Ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari pemberian permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial anak dengan menggunakan hipotesis Ha jika ada peningkatan dan H_0 jika tidak ada

peningkatan kemampuan visual spasial setelah diberikan *treatment* permainan *puzzle* RA Al-Furqan Kabupaten Gowa.

Berikut ini adalah hasil pengujian hipotesis dari uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan menggunakan program IBM *SPSS* 25 dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Tabel 4.15 Hasil Pengujian *Wilcoxon Signed Rank Test*

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test - pre test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	15[b]	8.00	120.00
	Ties	0[c]		
	Total	15		

a. post test < pre test
b. post test > pre test
c. post test = pre test

Test Statistics

	post test - pre test
Z	-3.413[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

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

Berdasarkan hasil analisis data uji peringkat bertanda *Wilcoxon* diperoleh nilai *Asymp sig (2-tailed)* sebesar 0,01 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H1 diterima karena diperoleh *Asymp sig (2-tailed)* lebih kecil dari <0,05 artinya ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial anak kelompok B di RA Al-Furqan Kab. Gowa.

C. Pembahasan

Hasil penelitian berdasarkan analisis statistik deskriptif pada sampel yang digunakan yaitu Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Furqan Kecamatan Somba Opu

Kabupaten Gowa dengan jumlah sampel 15 anak yang berada pada usia 5-6 tahun pada tabel menunjukkan bahwa sebelum penerapan permainan *puzzle* terhadap perkembangan kemampuan visual spasial anak (*pretest*) adalah bahwa tingkat perkembangan kemampuan visual spasial anak masih berada di bawah 50%.

Selanjutnya setelah melakukan *pretest*, diterapkan perlakuan permainan *puzzle.* yang dilaksanakan sebanyak 10 kali percobaan maka berdasarkan analisis statistik deskriptif perkembangan kemampuan visual spasial anak setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada tabel adalah tingkat perkembangan kemampuan visual spasial anak rata-rata telah meningkat di atas 50%.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *puzzle* memiliki pengaruh terhadap kemampuan visual spasial sebagaimana teori yang mendukung. Menurut Madyawati L (2017:24) Anak yang mempunyai kemampuan visual spasial berkecenderungan suka mencoret-coret, menggambar, melukis, membuat patung, kaya akan khayalan, imajinasi dan kreatif, menyukai poster, gambar, film, dan presentasi visual lainnya, pandai bermain *puzzle*. Selain itu, Yaumi & Ibrahim (2016:16) Kecerdasan visual spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan harmoni, pola, dan hubungan antar unsur tersebut, komponen lainnya adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual spasial, dan mengorientasikan secara tepat. Kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan.

Adapun hasil penelitian berdasarkan rekapitulasi bahwa terdapat anak yang memperoleh skor tertinggi yakni ananda PA, MA, dan AP. Hal ini dipengaruhi karena

adanya faktor minat, konsentrasi belajar serta motivasi pada diri anak. Adapun skor terendah yang diperoleh pada ananda MDA. Hal ini karena dipengaruhi karena adanya faktor konsentrasi belajar yang rendah serta faktor fisik (kelemahan otot-otot tangan/jari-jari).

Perbedaan perkembangan kemampuan visual spasial anak yang dilihat sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa kegiatan permainan *puzzle* menunjukkan adanya pengaruh yang nyata. Sehingga dapat diartikan bahwa dengan perlakuan permainan *puzzle* perkembangan kemampuan visual spasial anak mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan anak sudah mampu mengetahui letak pola, mengetahui beberapa jenis warna, mengetahui gambar, serta dapat menyusun *puzzle* dengan tepat. Tentunya ini dapat membantu dalam perkembangan kemampuan visual spasial anak.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan visual spasial anak kelompok B RA AL-Furqan Kabupaten Gowa. Hasil uji pun menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada perkembangan anak sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan permainan *puzzle*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada saat melakukan penelitian, kecerdasan visual spasial anak setelah dilakukan perlakuan permainan *puzzle* dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran perkembangan kemampuan visual spasial anak sebelum diterapkan permainan *puzzle* masih belum berkembang, dimana masih banyak anak yang berada pada kategori belum berkembang. Hal ini dilihat saat peneliti melakukan observasi awal, dari jumlah siswa 15 anak hanya terdapat 5 anak yang mengalami perkembangan visual spasial yang baik. Hal ini dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal warna, bentuk, membuat garis dan lainnya.
2. Perkembangan kecerdasan visual spasial anak setelah diterapkan permainan *puzzle* menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Hal ini dilihat setelah dilakukan penilaian akhir yakni hampir semua anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Serta perkembangan kecerdasan visual spasial anak meningkat hingga diatas 50%.
3. Penggunaan permainan *puzzle* memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan kemampuan visual spasial anak kelompok B Raudhatul Athfal Al-Furqan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan berdasarkan hasil penulisan yang diperoleh penulis sebagai berikut:

1. Bagi orang tua diharapkan memberikan stimulasi pada anak di rumah melalui kegiatan permainan *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak
2. Bagi guru sekolah, dengan adanya bukti bahwa penerapan permainan *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun kelompok B Raudhatul Athfal Al-Furqan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, diharapkan guru dapat menggunakan kegiatan ini sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan visual spasial anak.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR PUSTAKA

Apriani, Sitra. 2013. *Mengembangkan Kemampuan Visual Spasial Melalui Kegiatan Finger Painting Kelompok B di TKIT Lukmanul Hakim Surabaya Bengkulu.* Universitas Bengkulu. (Skripsi PAUD)

Campbell, Linda, Dkk. (2007). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence.* Intuisi Press : Depok

Chatib, Munif. 2009. *Sekolahnya Manusia.* KAIFA : Jakarta

Damayanti,S.Pd, Deni. *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD.* PT Araska : Yogyakarta.

Gregorius, Rosiana. 2007. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* PT Rineka Cipta : Jakarta

Kustilawati. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan MenempelKertas Warna di Kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.* Universitas Bengkulu. (Skripsi PAUD)

Khomsoh, Rosiana. 2007. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD.* PGSD FIP : Surabaya.

Lilis Madyawati, M.Si. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada anak.* Kencana : Jakarta

Martuti, A. 2012. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk.* Kreasi Wacana. Bantul.

Mutiah M.Si, Diana 2019. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Prenada Media Group: Jakarta

Nida'ul S.Pd.I, Munafiah., Maisari S.Pd, Sri dkk. 2018. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis multiple Intelligences.* Mangku bumi : Jawa Tengah.

Oktavia, Ayu D.L. 2014. *Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Menggunakan Media Buku Bantal di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkm Kelompok B1 Kota Bengkulu.* Universitas Bengkulu (Skripsi PAUD).

Rahmadani, Cindy Reski. 2017. *Pengaruh Teknik Finger Paint Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak TK Kecamatan Sabbangparu.* Makassar (Jurnal PAUD). (https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/15237/9300 diakses pada tanggal 12 november 2019)

Rahman M.Pd, Habibu. 2019. *Model- Model Pembelajaran Anak Usia Dini.* Ar-Ruzz Media : Yogyakarta.

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta

Sukardi. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta : Bumi Akasara

Taryuniarti,Binti. 2018. *Efektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung.* UIN Raden Intan : Lampung. (http://repository.radenintan.ac.id/5485/1/SKRIPSI%20BINTI%20TRIYUNIARTI.pdf dikutip pada tanggal 12 november 2019).

Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 *tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 Bab 2 Ayat 3 *tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Yaumi, Dr.Muhammad., Ibrahim, Dr.Nurdin. 2016. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegences) Mengidentifikasi dan Menggambarkan Multitalenta Anak.* PRENADAMEDIA GROUP : Jakarta.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RIWAYAT HIDUP

Selpi Suriyanti Syamsul Bahri, lahir di limbung pada tanggal 10 Desember 1996, anak ke tiga dari pasangan ayahanda Syamsul Bakhri dan Ibunda Nursyamsi. Penulis memulai pendidikan formal dari SD Negeri Doja pada tahun 2002 , dan tamat pada tahun 2008. Penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Bajeng dan tamat pada tahun 2011, kemudian tamat daru sekolah menengah atas di MA Negeri 1 Bontonompo pada tahun 2014, pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan da program strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas guruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar