

MENGEMBANGKAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL DALAM PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AWIRRASYIDIN SEI MENCIRIM

Masganti Sit¹, Pebrina Hesty Sagala², Suci Nadillah Selian³, Yelvira Meiniza
Nasution⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Abstract: *The low visual-spatial abilities of the students at Awirrasyidin Sei Mencirim Kindergarten led to the conduct of this study. Children struggle to memorize and organize geometric forms, cannot distinguish between right and left, and have trouble distinguishing colors. The purpose of this study is to enhance kids' visual-spatial intelligence by using puzzle games. With 18 kids serving as research subjects, the study was carried out at the Awirrasyidin Sei Mencirim Kindergarten. Observation and documentation are the two methods of data gathering used in this qualitative study. The findings of the study demonstrate that children's visual-spatial intelligence can be enhanced via puzzle games.*

Keyword: *Visual-spatial intelligence, puzzle game, early childhood*

Abstrak: Rendahnya kemampuan visual-spasial siswa TK Awirrasyidin Sei Mencirim menyebabkan dilakukannya penelitian ini. Anak kesulitan menghafal dan menata bentuk geometris, tidak dapat membedakan kanan dan kiri, serta kesulitan membedakan warna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak dengan menggunakan permainan puzzle. Dengan subjek penelitian berjumlah 18 anak, penelitian dilakukan di TK Awirrasyidin Sei Mencirim. Observasi dan dokumentasi merupakan dua metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan visual-spasial anak dapat ditingkatkan melalui permainan puzzle.

Kata Kunci: Kecerdasan Visual-spasial, Permainan Puzzle, Anak Usia Dini.

¹Masganti Sit, Email: masganti@uinsu.ac.id

²Pebrina Hesty Sagala, Email: pebrina0308213078@uinsu.ac.id

³Suci Nadillah Selian, Email : suci0308213107@uinsu.ac.id

⁴Yelvira Meiniza Nasution, Email : yelvira0308211006@uinsu.ac.id

PENDAHULUAN

Kemampuan mempersepsi, menganalisis, dan berpikir dalam dua atau tiga dimensi melalui sarana visual dikenal dengan kecerdasan visual spasial. Kepekaan anak dalam memahami dunia visual spasial yaitu kemampuannya menangkap warna dan memadukan warna saat mewarnai atau mencetak serta kesukaannya mengcoret-coret, menggambar, berimajinasi, dan membuat desain sederhana serta pemahamannya terhadap dunia visual-spasial. arah dan bentuk semuanya menentukan kecerdasan ini. Salah satu jenis kecerdasan yang perlu dikembangkan adalah kecerdasan visual spasial. Anak-anak dengan penglihatan spasial yang canggih mampu membayangkan atau menggambar objek tiga dimensi. Kapasitas otak untuk mengidentifikasi dan merepresentasikan objek atau pola dikenal sebagai kecerdasan visual spasial. (Rosidah, 2014)

Anak usia 5-6 tahun dengan kecerdasan visual spasial akan mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, harmoni, keseimbangan, bayangan, dan interaksi antar komponen kecerdasan visual spasial pada dasarnya bergantung pada seberapa baik suatu objek dilihat dan seberapa jelas objek tersebut tampak. TK Awirrasyidin kurang memberikan pertimbangan yang memadai terhadap komponen-komponen tertentu perkembangan kecerdasan visual-spasial anak ketika melaksanakan pembelajaran. Kurangnya pemahaman beberapa anak tentang ruang, arah, bentuk, dan warna terlihat jelas. Anak masih belum bisa mengungkapkan sesuatu ketika diminta menggambarkan kiri atau kanan, jalan menuju rumah, bentuk benda atau bangunan, atau warna yang diamatinya di jalan. Kecerdasan visual-spasial seorang anak dapat dikembangkan apabila mendapat pelatihan dan stimulasi dari pendidik dan orang dewasa lain disekitarnya. Namun, ada beberapa alasan yang menghalangi penerapan hal ini di TK Awirrasyidin: Alasan pertama guru lalai fokus pada bidang pengembangan ini adalah ketidaktahuan mereka terhadap kecerdasan visual-spasial. 2) Guru harus berkonsentrasi secara eksklusif pada tuntutan Calistung. 3) Ketidakmampuan pengajar menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan harapan kompetensi dasar. 4) Kurangnya sumber daya pendidikan karena guru terutama memberikan lembar kerja untuk kegiatan anak.

Untuk memudahkan anak dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial, dapat menggunakan materi pendidikan. Memanfaatkan media dapat meningkatkan semangat belajar anak, yang pada gilirannya meningkatkan fokus mereka pada kurikulum. Tujuan pembelajaran dapat mudah dipenuhi dengan menggunakan media yang tepat, yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Permainan puzzle merupakan salah satu jenis media yang dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial. Teka-teki adalah jenis permainan kontemporer di mana pemain mengumpulkan fragmen visual untuk membuat keseluruhan yang cocok dengan gambar sumber atau disesuaikan (M, 2017). Dalam bahasa Indonesia, kata "puzzle" mengacu pada teka-teki. Anak-anak biasanya memecahkan teka-teki sebagai permainan kelompok sambil bermain dengan teman-temannya. Anak-anak belajar sambil bermain, yang sangat bermanfaat bagi perkembangan otak mereka. Ini mirip dengan bermain teka-teki untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan kognitif, dan penglihatan mereka. Anak-anak dapat mempelajari keterampilan pemecahan masalah dan menentukan bentuk, warna, dan ukuran mana yang paling cocok bila dipadukan dengan potongan lain dengan bermain puzzle.

Kreativitas dan daya ingat anak diuji dengan media pembelajaran puzzle, media pembelajaran bergaya permainan. Permainan ini sangat efektif untuk

pembelajaran karena dapat menginspirasi anak untuk selalu berusaha mencari solusi terhadap suatu permasalahan, namun tetap menyenangkan karena dapat dimainkan berulang kali. Tantangan permainan akan terus menghadirkan peluang untuk efek adiktif, mendorong Anda untuk terus mencoba hingga Anda mencapainya (Wahyu, 2018)

Pada Penelitian (Phillip Marrow) dalam permainan ada bukti bahwa memecahkan teka-teki membantu kita melatih otak kita dengan lebih baik. Hanya dalam satu minggu, sekitar lima belas relawan per hari berpartisipasi dalam penelitian ini. Sebelum kesimpulan penelitian ini, para peneliti telah mengantisipasi bahwa kecerdasan partisipan akan meningkat sekitar 10%; Namun, yang mengejutkan mereka, setiap peserta melaporkan peningkatan lebih dari 40%. (Anjani & Nurjannah, 2014)

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian kualitatif digunakan, yang berfokus pada pemahaman langsung tentang pentingnya suatu peristiwa dengan berbicara kepada orang-orang yang terlibat dalam skenario tersebut. Metode ini berupaya menyajikan fakta-fakta yang, tanpa adanya rekayasa, benar-benar terjadi di lokasi. Hal ini harus dilakukan dengan membantu anak-anak, usia lima hingga enam tahun, mengembangkan kecerdasan visual-spasial mereka. Kehadiran fisik peneliti di lokasi berfungsi sebagai pengamat dan pewawancara peneliti. Teknik pengumpulan data yakni, Observasi dan Dokumentasi. Subjek penelitian ini berfokus Remaja di TK Awirasyidin Sei Mencirim kelompok B. Guru dan delapan belas siswa TK Awirasyidin Sei Mencirim dijadikan sebagai subjek penelitian. Ada delapan belas anak yang mengikuti kegiatan ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Salah satu jenis kecerdasan yang perlu dikembangkan adalah kecerdasan visual spasial. Anak-anak dengan penglihatan spasial yang canggih mampu membayangkan atau menggambar objek tiga dimensi. Kapasitas otak untuk mengidentifikasi dan merepresentasikan objek atau pola dikenal sebagai kecerdasan visual spasial. Dari menangkap detail hingga memahami susunan menjadi beberapa pola hingga mencocokkan pola-pola ini menjadi basis pengetahuan sehingga Anda mengetahui apa yang harus dilakukan di sekitar, kecerdasan spasial visual mencakup berbagai keterampilan (D & Bragon).

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan visual-spasial anak setelah terlibat dalam permainan puzzle secara bergantian. Observasi intensif selama kegiatan pembelajaran mencatat peningkatan kolaborasi antar anak, dimana mereka secara aktif bekerjasama, berdiskusi, dan saling mendukung sampai akhir kepingan-kepingan puzzle menjadi susunan yang lengkap.

Analisis data juga mendukung temuan bahwa permainan puzzle efektif mengkasifikasikan warna, dan anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan apa yang sudah ia mulai seperti menyelesaikan kepingan-kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh. Dengan demikian, hasil pengembangan kecerdasan visual-spasial anak, meliputi kemampuan mendemonstrasikan bentuk geometris, membedakan kiri dan kanan, dan Awirasyidin Sei Mencirim. Integrasi permainan puzzle ke dalam kurikulum TK Awirasyidin Sei Mencirim memberikan kontribusi positif pada kecerdasan visual-spasial anak. Pendekatan ini tidak hanya melibatkan anak-anak dalam pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga mendukung para guru untuk menciptakan media-media yang mampu mendorong minat belajar anak.

Penelitian ini dilakukan di TK Awirrasyidin Sei Mencirim Indah. dalam seminggu kami mengambil anak perindividu 3 orang selama 1 Minggu Pada tanggal 6-13 Mei 2024 ,mengobservasikan anak untuk mengkaji perkembangan visual-spasial anak usia dini di TK Awwirasyidin. Temuan peneliti menunjukkan bahwa menggabungkan media puzzle dengan media lain membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini puzzle kita bisa melihat perkembangan anak yaitu Melihat, Mengingat ataupun berfikir dalam Bentuk Visual.

Hasil dari penelitian terlihat bahwa kecedasan visual Spasial anak dapat berkembang dengan penggunaan puzzle. Dalam observasi dan pengamatan langsung dapat dilihat bahwa anak menunjukkan kemampuan untuk mengenal warna, bentuk dengan penalaran logika dan kemampuan pemecahan masalah anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi sebuah satu gambar utuh. Selain itu wawancara yang dilakukan kepada guru juga memberikan pandangan positif mengenai perubahan sikap dan anak didik. Para guru melaporkan bahwa anak lebih mudah fokus dalam pembelajaran, gampang mengerti, serta mampu menyelesaikan masalahnya sendiri. Puzzle dengan 12 keping juga akan membantu anak dalam belajar sekaligus bermain tanpa harus menambah rasa bosan dan frustasi, gambar dan warna yang menarik pada puzzle akan membantu anak lebih bahagia dan tenang dalam menyusun kepingan puzzle tersebut. Tentunya hal ini berdampak baik terhadap kemauan anak untuk belajar serta dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih kesabaran, melatih penalaran anak. Temuan ini akan menjadi sebuah strateg pembelajaran yang lebih baik, menunjukkan bahwa dengan pendekatan menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan seperti puzzle memiliki peran yang positif dalam pertumbuhan kecerdasan visual-spasial anak.



KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kecerdasan visual spasial siswa TK Awirrasyidin Sei Mencirim cukup baik. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang dapat menyusun permainan puzzle, bereaksi dengan baik terhadap instruksi dari guru, mengidentifikasi dan membuat sketsa bentuk geometris, menceritakan apa yang ada dalam gambar, bereaksi dengan baik terhadap buku bergambar dengan gambar berwarna, senang menggambar, dan fokus pada penyelesaian akhir. tugas menggambar. Kesimpulannya, dengan rutin mengajarkan anak melakukan aktivitas kreatif, anak dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasialnya melalui berbagai aktivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, D. A., & Nurjannah, S. (2014). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo. *Journal of Health Sciences*.
- D, G., & Bragon, A. D. (n.d.). *Cara Baru Mengasah Otak dengan Asyik*. Bandung: Kaifa.
- M, F. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Rosidah. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Wahyu, H. E. (2018). Penggunaan Media Puzzle Kontruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Journal of Islamic education Studies*.