

Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Labirin Pada Anak Kelompok B

INFO PENULIS

Mersi
Universitas Halu Oleo
Mersi6194@gmail.com
+6282260974577

Salwiah
Universitas Halu Oleo
salwiah_fkip@uho.ac.id
+6282346665983

Sitti Rahmaniar Abubakar
Universitas Halu Oleo
sittirahmaniar@uho.ac.id
+628114056122

INFO ARTIKEL

ISSN: 2963-8933
Vol. 5, No. 3 Oktober 2026
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Mersi, Salwiah, & Abubakar, S. R. (2026). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Labirin Pada Anak Kelompok B. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)*, 5(3), 2853-2861.

Abstrak

Kecerdasan visual-spasial merupakan salah satu aspek kecerdasan majemuk yang perlu distimulasi sejak usia dini, namun masih banyak lembaga PAUD yang belum mengoptimalkan stimulasi tersebut melalui media yang tepat dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui kegiatan bermain labirin. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 orang anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan studi dokumen, dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru meningkat dari 53,84% pada siklus I menjadi 92,30% pada siklus II. Aktivitas belajar anak meningkat dari 53,84% pada siklus I menjadi 92,30% pada siklus II. Ketuntasan kecerdasan visual spasial anak juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 61,54% pada siklus I menjadi 92,30% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain labirin terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak kelompok B di TK Teratai Kecamatan Baruga Kota Kendari.

Kata Kunci: Kecerdasan Visual Spasial, Permainan Labirin, Anak Usia Dini

Abstract

Visual-spatial intelligence is one aspect of multiple intelligences that needs to be stimulated from an early age, yet many early childhood education institutions have not yet optimized this stimulation through appropriate and enjoyable media. This study aims to enhance children's visual-spatial intelligence through maze-playing activities. The research design used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The study sample consisted of 10 children, including 6 boys and 4 girls. Data collection techniques included observation and document analysis, with both quantitative and qualitative descriptive analysis methods. The results showed that teacher-led activities increased from 53.84% in Cycle I to 92.30% in Cycle II. Student-led learning activities increased from 53.84% in Cycle I to 92.30% in Cycle II. The children's mastery of visual-spatial intelligence also showed a significant increase, from 61.54% in Cycle I to 92.30% in Cycle II. Based on these results, it can be concluded that the implementation of maze-playing activities proved effective in improving the visual-spatial intelligence of children in Group B at Teratai Kindergarten in Baruga District, Kendari City.

Key Words: Visual-Spatial Intelligence, Maze Games, Early Childhood

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk (dengan pengaruhnya) meningkatkan si anak ke kedewasaan yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moral dari segala perbuatannya. (Arfani, 2018: 84). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) diterangkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Arfani, 2018: 85).

Pendidikan formal adalah Pendidikan yang sistemnya disusun secara hierarkis dan berjenjang secara berturut-turut dimulai dari sekolah dasar sampai ke universitas atau perguruan tinggi. Sedangkan Pendidikan informal adalah Pendidikan seumur hidup yang memungkinkan individu memperoleh sikap-sikap, nilai-nilai, keterampilan-keterampilan dan pengaruh-pengaruh yang ada dilingkungannya dari keluarga dan tetangga. Pada Pendidikan informal, proses belajarnya tidak terorganisasi dan tidak sistematis, dibandingkan dengan Pendidikan formal (Suharyanto, 2015: 163).

Pengertian dari aspek sosiologis anak diartikan sebagai makhluk ciptaan Allah SWT yang senantiasa berinteraksi dalam lingkungan masyarakat bangsa dan negara. Dalam hal ini anak diposisikan sebagai kelompok sosial yang mempunyai status sosial yang lebih rendah dari masyarakat dilingkungan tempat berinteraksi. Makna anak dalam aspek sosial ini lebih mengarah pada perlindungan kodrat anak itu sendiri (Fitriani, 2016: 252).

Anak adalah salah satu bagian terpenting dalam komponen masyarakat Indonesia. Karena anak adalah pemilik masa kini dan masa depan bangsa sekaligus pemilik bangsa, karena di tangan merekalah diteruskan sejarah kehidupan manusia Indonesia selanjutnya (Ita, 2019:166).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (golden age) (Khaironi, 2018:1).

Anak usia dini merupakan anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental yang paling pesat. Bahwa dalam mewujudkan perkembangan yang optimal, anak membutuhkan dukungan dari semua pihak seperti orang tua, lingkungan masyarakat sekitarnya dan negara (Ita, 2019: 166). Pendidikan anak usia dini secara umum bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan potensi anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut (Novrinda, 2017:40).

Pendidikan anak usia dini adalah Pendidikan yang ditunjukan untuk anak usia 3 s/d 6 tahun (PP No.27/1990 Pasal 16). Akan tetapi, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan investasi yang paling berharga bagi Pendidikan selanjutnya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini (PAUD)

adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (Yuliani, 2017:97).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sehingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Fatimah, 2021:13).

Anak usia dini memiliki Sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Kesembilan kecerdasan tersebut perlu dikembangkan secara optimal sesuai dengan bakat yang ada pada anak, termaksud didalamnya kecerdasan visual-spasial.

Kecerdasan Visual-Spasial adalah salah satu jenis kecerdasan dalam teori Multiple intelligences yang dikemukakan oleh Howard Gardner, kecerdasan Visual-Spasial mencakup kemampuan seseorang untuk memahami, membayangkan, dan memanipulasi ruang, pola, serta bentuk secara visual. Kecerdasan ini berperan penting dalam kemampuan membaca peta, membangun konstruksi, mengenali arah, serta memahami hubungan antara objek dalam ruang. Aktivitas bermain yang melibatkan anak dalam menemukan jalur yang benar dari titik akhir dalam pola jalur berliku-liku atau rumit. Bermain labirin dapat dilakukan dalam bentuk permainan fisik, gambar dimedia cetak, maupun dimedia digital. Kegiatan ini menuntut kemampuan berpikir spasial, konsentrasi, dan pemecahan masalah.

Kecerdasan Visual-Spasial ini sangat penting untuk ditanamkan sejak usia dini, karena dengan kecerdasan ini anak mampu menjaga dan memelihara lingkungan disekitarnya. Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial, secara alamiah biasanya suka mengamati, mengenali, berinteraksi, dan peduli dengan objek alam, tanaman atau hewan, antusias akan lingkungan alam dan manusia, senang melakukan aktivitas outdoor/berjalan-jalan diruang terbuka (Ulfah & Khoerunnisa, 2018: 40-41). Mengembangkan kecerdasan visual-spasial pada diri anak juga tidak kalah penting dengan mengembangkan kecerdasan yang lainnya, karena kecerdasan visual-spasial juga merupakan kecerdasan yang erat kaitannya dengan otak kiri anak (Monika & Sari, 2022 : 124). Kemampuan anak lebih spesifik dalam mengenal tanaman, binatang, dan mencintai alam dengan cara memelihara lingkungannya agar selalu bersih, merawat tanaman yang akan menciptakan lingkungan yang asri dan indah, serta memelihara binatang dengan baik.

Pada observasi pertama yang dilakukan oleh Peneliti pembelajaran yang dilakukan di TK Teratai Kecamatan Baruga Kota Kendari diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan terkait dengan kecerdasan visual-spasial pada anak kelas B. Dimana dari 11 orang anak didik yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan terdapat 1 orang anak didik atau sebesar 9,09% yang berada pada kategori Mulai Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 orang anak atau sebesar 27,27% yang berada pada kategori Mulai Berkembang atau sebesar 45,46% dan 2 orang anak didik atau sebesar 18,18% berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

Pentingnya kecerdasan visual-spasial ditumbuhkan pada anak sejak dini melalui strategi pembelajaran yang sesuai, sehingga kepedulian terhadap lingkungan sekitar dan alam akan semakin melekat dalam diri anak sampai masa dewasa. Salah satu cara meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak pada anak adalah dengan melakukan kegiatan bermain labirin.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak adalah permainan labirin. Labirin merupakan media permainan berupa jalur berliku-liku yang menuntut pemain untuk menemukan jalur yang benar dari titik awal menuju titik akhir (Rosidah, 2014). Kegiatan ini secara langsung melatih kemampuan berpikir spasial, koordinasi mata-tangan, konsentrasi, dan pemecahan masalah pada anak. Sejumlah penelitian relevan telah menunjukkan efektivitas permainan labirin dan aktivitas berbasis visual-spasial dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini, antara lain Fitri dkk. (2022) yang melaporkan peningkatan dari 65% menjadi 85% melalui bermain maze, serta Lestari (2018) yang melaporkan peningkatan dari 80% menjadi 94,44% melalui labirin kardus.

Bermain labirin dapat menjadi aktivitas efektif untuk menstimulasi kecerdasan Visual-Spasial karena melibatkan berbagai aspek kemampuan visual dan pemahaman ruang. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya terlatih dalam navigasi visual tetapi juga dalam kemampuan berpikir logis dan pengambilan keputusan.

Bermain labirin dapat menjadi aktivitas efektif untuk menstimulasi kecerdasan Visual-Spasial karena melibatkan berbagai aspek kemampuan visual dan pemahaman ruang. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya terlatih dalam navigasi visual tetapi juga dalam kemampuan berpikir logis dan pengambilan keputusan.

Metode pembelajaran menggunakan pendekatan bermain sambil belajar untuk memberikan stimulasi kognitif dan motorik anak. Pendekatan tematik dan berbasis proyek juga diterapkan agar anak-anak dapat memahami konsep dengan lebih baik. Pendekatan Visual-Spasial institusi ini mendukung kegiatan yang melibatkan permainan visual-spasial seperti puzzle, permainan blok, dan aktivitas yang merangsang kemampuan koordinasi mata-tangan anak. Kegiatan sosialisasi anak-anak dilibatkan dalam permainan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama mereka.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Labirin Pada Anak Kelompok B di TK Teratai Kecamatan Baruga kota Kendari”.

B. Metodologi

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Arikanto, dkk (dalam Fahmi et al, 2021:6) Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan pengkajian dengan melakukan observasi terhadap Tindakan yang diberikan berupa aktivitas belajar dan mengajar tertentu yang sengaja dilaksanakan secara bersama-sama pada kelas tertentu.

Penelitian ini dilakukan di TK Teratai, yang bertempat di Kecamatan Baruga Kota Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara Kelompok B. Subyek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Teratai dengan jumlah anak didik sebanyak 10 orang yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Adapun Objek dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana pengaruh bermain labirin dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Adapun faktor-faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor anak didik

Untuk mengamati aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak melalui kegiatan bermain labirin dengan 1) mengamati aktivitas anak-anak dalam proses kegiatan sambil bermain labirin di dalam kelas, dalam upaya peningkatan kecerdasan visual-spasial anak. 2) Anak mengontrol Gerakan tangan saat menelusuri jalur yang sempit tanpa keluar garis. 3) Menggerakan alat tulis atau objek mengikuti jalur labirin. 4) Kemampuan mengenali arah, posisi, dan hubungan antar jalur dalam labirin.

2. Faktor guru

Mengamati aktivitas mengajar guru dan memperhatikan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan proses pembelajaran tentang meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak kelompok B melalui kegiatan bermain labirin di TK Teratai.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dibagi dalam dua siklus, yaitu sesuai dengan rencana seperti apa yang telah didesain dan faktor yang diselidiki. Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas dijabarkan sebagai berikut yaitu:



Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikanto, 2022: 43)

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan, siklus I dilaksanakan pada tanggal 15, 19, dan 22 Januari 2026 dengan tema binatang dan subtema binatang kesayangan, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 26, 27, dan 28 Januari 2026 dengan tema dan subtema yang sama namun dengan perbaikan strategi pelaksanaan berdasarkan refleksi siklus I.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang menjelaskan atau menggambarkan fenomena penelitian secara objektif. Penelitian ini termaksud penelitian kualitatif menerangkan aktivitas anak dan guru yang diperoleh melalui observasi dan unjuk kerja secara penelitian berlangsung. Selain itu juga mengacu pada pedoman pemberian penilaian dalam satuan Pendidikan di Taman Kanak-Kanak, yaitu dengan penilaian secara kualitatif atau dengan memberikan nilai dalam bentuk symbol seperti = Belum Berkembang (BB), ** = Mulai Berkembang (MB), *** = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), **** = Berkembang Sangat Baik (BSB) (Depdiknas, 2004 : 26).

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari indicator proses dan indikator keberhasilan (nilai) anak didik. Apabila rencana kegiatan pembelajaran terlaksana minimal 85% baik itu secara individual maupun klasikal di TK Teratai yaitu dengan mencapai nilai Berkembang sesuai harapan (BSH) Dan berkembang sangat baik (BSB) maka pelaksanaannya di katakan berhasil. Sedangkan indikator kinerja yang diberlakukan bagi guru adalah dimana guru mampu mampu melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan tahapan siklus penelitian serta guru membimbing, memberikan arahan, mengamati dan melaksanakan penelitian pada anak didik. Sedangkan indikator kinerja bagi kegiatan pembelajaran adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran antara guru dan anak didik dapat mengikuti kegiatan titik.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 5 Januari 2026 untuk memotret kondisi kecerdasan visual-spasial anak di Kelompok B TK Teratai. Hasil pengamatan awal disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Capaian Kecerdasan Visual-Spasial Anak Sebelum Tindakan

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	10%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	30%
Mulai Berkembang (MB)	5	50%
Belum Berkembang (BB)	1	10%
Jumlah	10	100%

Sumber: Data observasi awal pra-tindakan (2026)

Tabel 1 menunjukkan bahwa hanya 4 anak (40%) yang telah mencapai kategori BSH atau BSB, sedangkan 6 anak (60%) masih berada pada kategori MB dan BB. Secara klasikal, tingkat ketercapaian kecerdasan visual-spasial anak baru mencapai 46,16%, jauh di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kondisi ini mengindikasikan perlunya tindakan perbaikan pembelajaran yang lebih terstimulasi melalui media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan (15, 19, dan 22 Januari 2026) dengan tema binatang dan subtema binatang kesayangan (kucing). Kegiatan bermain labirin pada siklus ini menggunakan media labirin kertas dua dimensi dan labirin lantai sederhana dengan pita berwarna.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak Siklus I

Komponen Observasi	Terlaksana	Tidak Terlaksana
Aktivitas Mengajar Guru (13 aspek)	8 aspek (61,54%)	5 aspek (38,46%)
Aktivitas Belajar Anak (13 aspek)	8 aspek (61,54%)	5 aspek (38,46%)

Sumber: Data observasi siklus I (2026)

Aspek aktivitas mengajar guru yang belum terlaksana pada siklus I meliputi: apersepsi yang berhubungan dengan tema, penjelasan tentang binatang kesayangan, ajakan menyebutkan warna pada pita labirin, pemberian motivasi dan penghargaan, serta pemberian kesimpulan di akhir kegiatan. Dari sisi anak, aspek yang belum terlaksana sejalan dengan kekurangan guru tersebut, termasuk respons terhadap apersepsi dan penyebutan warna pada jalur labirin.

Tabel 3. Distribusi Capaian Kecerdasan Visual-Spasial Anak Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	23,18%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	38,46%
Mulai Berkembang (MB)	3	30,66%
Belum Berkembang (BB)	1	7,70%
Jumlah	10	100%

Sumber: Data evaluasi siklus I (2026)

Tabel 3 memperlihatkan bahwa pada akhir siklus I, sebanyak 6 anak (61,54%) telah mencapai kategori BSH atau BSB, meningkat dari 46,16% sebelum tindakan. Meskipun terjadi peningkatan, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan minimal 85%. Berdasarkan refleksi, kendala utama pada siklus I adalah guru belum optimal dalam memberikan apersepsi, motivasi, dan penghargaan kepada anak, serta masih terdapat anak yang mengganggu teman saat kegiatan berlangsung. Berdasarkan temuan refleksi tersebut, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan pada aspek-aspek yang belum terlaksana.

Siklus II

Pada siklus II, sejumlah perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I, meliputi: (a) penguatan apersepsi yang berkaitan dengan tema sebelum kegiatan inti, (b) pemberian motivasi secara lebih konsisten selama proses kegiatan, (c) pemberian penghargaan kepada anak yang berhasil menyelesaikan labirin secara mandiri, dan (d) pengajuan tanya jawab tentang arah dan strategi yang digunakan anak dalam menelusuri labirin. Siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan (26, 27, dan 28 Januari 2026) dengan tema dan subtema yang sama namun dengan tingkat kompleksitas labirin yang sedikit lebih meningkat.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak Siklus II

Komponen Observasi	Terlaksana	Tidak Terlaksana
Aktivitas Mengajar Guru (13 aspek)	12 aspek (92,30%)	1 aspek (7,70%)
Aktivitas Belajar Anak (13 aspek)	12 aspek (92,30%)	1 aspek (7,70%)

Sumber: Data observasi siklus II (2026)

Pada siklus II, hampir seluruh aspek aktivitas mengajar guru terlaksana dengan baik. Aspek yang masih belum terlaksana hanya satu, yaitu apersepsi yang berhubungan langsung dengan tema binatang peliharaan. Aktivitas belajar anak pun meningkat signifikan, dengan satu aspek yang belum terlaksana, yaitu keaktifan anak dalam kegiatan apersepsi.

Tabel 5. Distribusi Capaian Kecerdasan Visual-Spasial Anak Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	40,84%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	51,46%
Mulai Berkembang (MB)	1	7,70%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	10	100%

Sumber: Data evaluasi siklus II (2026)

Pada siklus II, sebanyak 9 anak (92,30%) berhasil mencapai kategori BSH dan BSB, meningkat signifikan dari 61,54% pada siklus I. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan minimal 85%, sehingga penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Rekapitulasi Peningkatan Antarsiklus

Gambaran menyeluruh mengenai trajektori peningkatan kecerdasan visual-spasial anak dari pra-tindakan hingga siklus II disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Antarsiklus

Komponen	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Mengajar Guru	-	61,54%	92,30%
Aktivitas Belajar Anak	-	61,54%	92,30%
Ketercapaian Klasikal (BSH+BSB)	46,16%	61,54%	92,30%

Sumber: Data penelitian (2026)

Pembahasan

Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan peningkatan kecerdasan visual-spasial anak seiring dengan perbaikan kualitas proses pembelajaran dari siklus ke siklus. Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik media labirin yang secara langsung mengaktifkan kemampuan persepsi ruang, navigasi arah, konsentrasi, dan pemecahan masalah anak. Melalui kegiatan menelusuri jalur labirin, anak secara aktif membangun pemahaman konseptual mengenai arah (kiri-kanan, maju-mundur), posisi relatif dalam ruang, dan hubungan antara jalur satu dengan lainnya. Hal ini sesuai dengan pandangan Santrock (2011) bahwa bermain labirin bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan melatih konsentrasi serta koordinasi mata-tangan anak.

Peningkatan signifikan dari siklus I (61,54%) ke siklus II (92,30%) menunjukkan bahwa perbaikan kualitas pembelajaran oleh guru turut berperan penting dalam keberhasilan anak. Penambahan aspek motivasi, penghargaan, dan apersepsi yang lebih terstruktur pada siklus II terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme anak dalam bermain labirin. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget bahwa pembelajaran anak usia dini seyogianya berpijak pada pengalaman langsung dan manipulasi fisik yang memungkinkan anak membangun pengetahuan spasialnya sendiri (Ilhami, 2022).

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu. Fitri dkk. (2022) melaporkan peningkatan kecerdasan visual-spasial dari 65% menjadi 85% melalui bermain maze di TK AL-Rasyed. Lestari (2018) melaporkan peningkatan dari 80% menjadi 94,44% melalui bermain labirin kardus di RA Ar-Rafif Sleman. Rosidah (2014) melaporkan peningkatan dari 77,7% menjadi 84,89% melalui permainan maze di TK Utsmanil Hakim. Konsistensi temuan lintas penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa kegiatan bermain labirin merupakan media yang andal dan efektif untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun pada berbagai konteks pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain labirin terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak Kelompok B di TK Teratai, Kecamatan Baruga, Kota Kendari. Peningkatan terjadi secara bertahap dan konsisten dari pra-tindakan ke siklus I dan siklus II. Ketercapaian klasikal kecerdasan visual-spasial anak meningkat dari 46,16% (pra-tindakan) menjadi 61,54% (siklus I) dan 92,30% (siklus II). Aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak masing-masing meningkat dari 61,54% (siklus I) menjadi 92,30% (siklus II), melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar minimal 85%.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru PAUD mengoptimalkan penggunaan media labirin secara bervariasi dan berjenjang mulai dari tingkat sederhana hingga lebih kompleks serta mengombinasikannya dengan media lain agar anak tidak cepat bosan dan kemampuan visual-spasial anak berkembang secara optimal. Pihak sekolah diharapkan mendukung penyediaan media labirin yang edukatif, kreatif, dan aman sebagai sarana belajar yang dapat memfasilitasi pengembangan kecerdasan visual-spasial anak. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengkaji variabel lain yang relevan, seperti pengaruh bermain labirin terhadap aspek kognitif lainnya, atau efektivitas jenis labirin yang berbeda pada kelompok usia yang berbeda.

E. Referensi

Adrianto, S. (2020). Kecerdasan visual-spasial dan pengembangannya pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 1–8.

- Aunillah, N. I. (2015). *Membentuk karakter anak sejak janin*. FlashBooks.
- Fadhli, M. (2016). *Merangsang kecerdasan visual-spasial anak usia dini dengan media video* [Skripsi/Tesis tidak dipublikasikan]. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Fitri, W., 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.
- Giasi, H. (2020). Kecerdasan visual-spasial dalam teori kecerdasan majemuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 45–54.
- Ilhami, A. (2022). Teori perkembangan kognitif Piaget dan aplikasinya dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 7(1), 12–20.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2(1), 1–12.
- Kustilawati. (2014). *Meningkatkan kecerdasan visual-spasial melalui teknik menyusun pola dengan menempel kertas warna di kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu* [Skripsi, Universitas Bengkulu]. Repository Universitas Bengkulu.
- Lestari, P. (2018). *Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B melalui bermain labirin kardus di RA AR Rafif Kalasan Sleman* [Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]. UIN Sunan Kalijaga Repository.
- Masganti. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. Perdana Publishing.
- Mubaroroh, A., Hidayah, N., & Pramono, P. (2023). The effect of emotion change puzzle media on visual-spatial intelligence for early childhood education. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(4), 159–168.
- Muhlisah, S. (2020). Peningkatan kecerdasan visual-spasial melalui kegiatan kolase berbasis saintifik di TK Aisyah Kota Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–10.
- Musfiroh, T. (2014). *Pengembangan kecerdasan majemuk*. Universitas Terbuka.
- Prasetyoningrom, W. (2023). *Meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui media puzzle gambar pada kelompok B2 TK Pertiwi 02 Janengan* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Salatiga].
- Pratiwi, O. W. (2014). *Upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui kegiatan montase pada anak kelompok B TK Pertiwi Ngaran 11 Polanharjo tahun pelajaran 2013/2014* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surabaya].
- Putri, M. E. (2020). Kegiatan montase dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–8.
- Rahmatia, R., Pajariantio, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan visual-spasial anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 299–310.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 strategi mengajar multiple intelligences*. Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sapitri, N. (2018). *Hubungan antara kecerdasan visual-spasial dengan kreativitas anak di TK Islam Al-Falah Kota Jambi* [Skripsi, Universitas Jambi].
- Senawati, R. M., Indarto, W., & Chairilisyah, D. (2016). Pengaruh permainan puzzle pasir terhadap kecerdasan visual-spasial pada anak usia 5-6 tahun di TK Education 21 Kulim Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 3(2), 1–15.
- Seriana, Y., & Rafianti, I. (2017). Pengaruh tingkat kecerdasan visual-spasial terhadap literasi kuantitatif mahasiswa calon guru matematika. *Jurnal Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 5(2), 112–120.
- Sirait, R. B. (2013). Perancangan aplikasi game labirin dengan menggunakan algoritma backtracking. *Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 1–4.
- Suchaimiyah. (2017). Peningkatan kecerdasan visual-spasial anak usia dini melalui permainan lego. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(2), 1–10.
- Suminah, E., dkk. (2015). *Pedoman penilaian pembelajaran anak usia dini*. Direktorat Pembinaan PAUD Kemendikbud.
- Susanti, A. (2017). *Upaya meningkatkan visual spasial anak melalui permainan dengan bahan kolase di TK Bina Anaprasa Kencana Bandara Khalifah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang tahun ajaran 2016/2017* [Skripsi, UIN Sumatra Utara].
- Wiyani, N. A. (2014). *Mengelola dan mengembangkan kecerdasan sosial & emosi anak usia dini*. Ar-Ruzz Media.

Yulistari, N., dkk. (2019). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 45-56.