

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Permainan Maze

a. Pengertian Permainan Maze

Permainan ialah bahan ajar anak dalam memeriksa serta menemukan data baru pada umumnya, di mana hal tersebut tidak diketahui.

Spencer berpendapat bahwa permainan adalah saluran potensial bagi orang-orang untuk mengirimkan sisa-sisa energi. Karena orang melalui kemajuan sampai pada tingkat yang sebenarnya tidak membutuhkan banyak energi untuk mengatasi masalah kehidupan, maka pada saat itu, energi yang meluap-luap harus dialihkan dengan tepat, untuk situasi ini permainan adalah cara yang paling ideal.¹²

Imam Ghazali dalam kitab *Ihya Ulumuddin* menggarisbawahi bermain merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan. Karena membatasi dia main-main sambil memaksa dia untuk berkonsentrasi terus-menerus dapat menurunkan hatinya, mencampuri ilmunya, dan merusak mood hidupnya.¹³

Pada hakekatnya permainan dapat merupakan gerak dilengkapi dengan atau tanpa pemanfaatan perangkat yang dapat memberi data, kegembiraan, atau menumbuhkan kemampuan berpikir pikiran..¹⁴

Allah SWT berfirman dalam surat Al-ankabut ayat 64:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا هُتُوٌّ لَعِبٌ ۗ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَاةُ ۗ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ
(٦٤)

¹²Khadijah, (2017), *Pendidikan Prasekolah*, Medan : Perdana Publishing, h. 162

¹³Imam Ghazali, 2002, hlm 16

¹⁴Agus N. Cahyo, (2011), *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Yogyakarta: Flashbooks, h. 12.

Artinya:

Dan tidak ada cara lain untuk hidup di dunia ini selain tertawa dan bermain game. Dan jika mereka mengetahui, akhirat adalah kehidupan yang sebenarnya. (Q.SAI- Ankabut:64).¹⁵

Dalam tafsir Ibnu Katsir mengatakan bahwa (Lagi pula tidak ada kehidupan di dunia ini kecuali bercanda dan main) Sedangkan amalan takarrub mencakup hal-hal di luar agung dengan alasan bahwa produk organik akan dipetik di alam agung. (Juga memang yang maha besar adalah kenyataan) Artikulasi al-hayawan menyiratkan kehidupan (jika mereka tahu) ini, tentu mereka tidak akan memilih hal-hal yang biasa dan meninggalkan yang besar di luar..

Segmen tersebut menjelaskan kehidupan di dunia bukan tanpa alasan dan permainan, seperti anak-anak muda yang bermain di medan perang, bersifat sementara. Pembuat melihat dari redundansi ini bahwa dalam mencari game seseorang harus mendorong keberadaan setelah kematian sesuai dengan bagian akhir bahwa "kota besar di luar adalah kenyataan dengan asumsi mereka tahu". Segmen tersebut menjelaskan kehidupan manusia di dunia bukan tanpa alasan dan permainan, seperti anak-anak yang bermain di medan perang, bersifat fana. Peneliti melihat dari pengulangan dalam mencari game seseorang harus bermanfaat bagi mereka.

Permainan sangat bermacam. Diantaranya adalah menjalankan rivalitas, berolahraga dengan tali, mengurus bisnis, ayunan besi,

¹⁵Dadi Adhani, (2019), *Nilai-nilai Pendidikan Dalam Al-quran Surat Al-ankabut ayat 16-64*, Banten, h.33.

perosotan dan maze..

Media angka labirin tidak dapat dipisahkan dari kemungkinan media edukatif. Gagne dan Briggs menemukan bahwa media adalah bagian lain dari status anak saat ini yang dapat menghidupkannya kembali untuk belajar, semua hal yang nyata yang bisa menyajikan pesan dan mengaktifkan siswa belajar, contohnya buku, gambar, serta angka. Maze adalah permainan mengikuti target terakhir menggunakan cara dimana berkelok-kelok, terbatas dan di dalamnya cenderung melacak jalan buntu ataupun penghalang..

Sesuai referensi KBBI itu direferensikan bahwa maze angka adalah permainan angka dalam maze lintasan. Maze diisi dengan tikungan yang menarik di jalan dan maze. Maze adalah cara yang membingungkan dan berbelit-belit sehingga kita akan kesulitan melacak rencana keluar.

Menurut Nurul Ikhan Labyrinth Game adalah permainan mengikuti cara menjeri jalan mulai yang lebar serta berakhir dengan lika luku, Rosidah mengungkapkan jika labirin angka ialah dimainkan dengan cara berkelok-kelok terbatas serta lingkaran waktu adalah jalan buntu atau jalan yang memiliki angka. Permainan labirin dapat mendorong poin yang didorong oleh anak-anak dan hasil yang mungkin karena permainan labirin dapat diubah dengan tujuan tercapai.

Kurniawan mengungkapkan bahwa dalam bermain labirin, seorang pemain pengganti harus fokus pada jalan yang harus dilalui di wilayah labirin untuk muncul di tujuan terakhir. Maze ialah permainan jalan

yang sempit, berliku atau rintangan, sedangkan untuk anak-anak adalah permainan yang meramaikan jiwa anak.¹⁶

Hasibuan dan Constantina menemukan bahwa permainan labirin angka mempengaruhi kemampuan melihat gambar angka. Sementara, Jamil menyatakan permainan labirin angka adalah permainan tingkat tinggi yang bisa menggarap semua bagian kemajuan pemuda, serta semangat dan wawasan sosial anakmuda.¹⁷

Mengingat sebagian dari kesimpulan di atas, cenderung beralasan bahwa maze matematika adalah permainan di maze atau plot memutar yang sepenuhnya bertujuan untuk mengikuti jalan keluar yang benar untuk mengasosiasikan gambar nomor dengan nomor yang benar. Permainan labirin juga dapat mendorong peningkatan mesin, pendidikan, bahasa dan kemajuan, moral dan sosial anak-anak yang dapat disesuaikan tujuan. Pembelajaran yang didapat adalah anak-anak melihat bagaimana mendapatkan angka dan gambar. Dimana tujuan anak dalam melihat waktu yang tepat ialah untuk mengaitkan foto angka 1-20 yang ada di labirin dengan angka uang dalam jenis karakter yang menonjol utukanak.

b. Manfaat Permainan Maze Angka

Permainan ini menggunakan otak atau konsentrasi anak untuk memberi hadiah dan mengatasi masalah. Kapasitas dan kecepatan

¹⁶Isy Yahya, (2014), *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango*, Universitas Negeri Gorontalo.

¹⁷Heriantoko, Bima Cahya, (2012), *Peningkatan Kemampuan membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Maze pada Anak Tuna Grahita ringan Kelas II di SLB C TPA Jember*, Jurnal Pendidikan Khusus Unesa, Voll 1

memahami sesuatu butuh titik fokus yang tinggi. Latihan ini memberikan anak kecenderungan mengelola informasi yang berbeda. Permainan labirin angka menikmati manfaat luar biasa untuk kelancaran pertukaran acara anak-anak, antara lain:

1. *Learning by planning* khususnya sebuah permainan yang dapat menumbuhkan kasar dan halus yang ampuh untuk peningkatan mental anak-anak.
2. Menumbuhkan serebrum kanan. Melalui game, kemampuan otak kanan dapat ditingkatkan mengingat game dengan teman sebaya seringkali membuat bahagia.
3. Cari tahu bagaimana memahami manfaat memberi dan menerima, sebagai cara untuk melatih pengakuan akan kepastian penghargaan diri, kepercayaan pada orang lain, dan kemampuan untuk mengatur dan mengatasimasaalah.¹⁸

Kelebihan permainan angka maze untuk anak muda menurut daintara Kurniawan adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai perangkat pembelajaran kantor untuk memperkuat pengetahuan rasional numerik dan kegembiraan spasial yang diharapkan dapat menumbuhkan wawasan anak muda.
- b. Menumbuhkan pikiran kreatif anak muda.

¹⁸Heriantoko, (2013), *Peningkatan Kemampuan membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Maze pada Anak Tuna Grahita ringan Kelas II di SLB C TPA Jember*, Jurnal Pendidikan Khusus Unesa.

- c. Melatih ketepatan anak dalam belajar berpikir kritis.
- d. Praktek fiksasi.
- e. Persiapanmotorik.

Seperti disebutkan di atas, Hioward Gardner mengatakan bahwa seorang anak dapat berpikir sesuai dengan peningkatan pengetahuan, untuk memperkuat wawasan yang konsisten dan kapasitas untuk menangani masalah. Peningkatan wawasan ini dapat dijiwai melalui spekulasi yang ditunjukkan dengan pergantian peristiwa anak.¹⁹

Musfiroh mengungkapkan Maze merupakan media yang punya banyak keunggulan dalam membina pergantian peristiwa anak, termasuk kemajuan peningkatan visual spasial dan penalaran numerik. Maze adalah permainan yang dapat menjiwai pengetahuan visual-spasial dengan materi atau permainan substansial yang dimanfaatkan sebagai bahan eksplorasi dan lebih mengembangkan peningkatan berpikir kritis.²⁰

Rosidah mengungkapkan bahwa bermain maze punyai manfaat yang sangat penting bagi remaja, terkhusus: mempersiapkan koordinasi mata dan tangan, melatih toleransi, menciptakan informasi, mempersiapkan fokus, dan melatih kemampuan terkoordinasi. Permainan maze bisa menumbuhkan segala sudut dan kemungkinanyang

¹⁹Rahmad, (2016), *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze Pada AnakUsiadini4-5TahundiKelompokATkKhadijah87KalibaruKulonBanyuwangiTahunPelajaran 2015/2016*

²⁰Musfiroh, Tadkiroatun, (2008), *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: UniversitasTerbuka

digerakkan anak karena bisa diubah sesuai tujuan.²¹

c. Langkah-langkah Permainan MazeAngka

Sarana memanfaatkan maze numerik adalah anak diberikan media maze dan dipersilahkan untuk mencari dan melacak nomor yang sesuai dengan gambar nomor saat ini. Sarana permainan maze nomor seperti yang ditunjukkan Siti Fatmaini dan Medinda Romlah dkk adalah:

- a. Pendidik memberikan permainan maze;
- b. Diperlihatkan media maze;
- c. Pendidik mengenalkan cara bermain dan arahan tentang cara terbaik memanfaatkannya;
- d. Anak-anak didekati untuk berlari dengan mencari jalan keluar yang benar melalui maze guna melacak jumlah nomor yang tepat
- e. Pendidik menyaring dan memberi mereka arahan sehingga anak akan menyelesaikan tanggung jawab;
- f. Pendidik akan mengarahkan anak-anak yang belum memiliki pilihan untuk menemukan kumpulan gambar angka dan angka secara mandiri.

d. Keunggulan Permainan MazeAngka

Maze dibuat karena memiliki manfaat sebagai berikut:

²¹Rosidah, Layli, (2014), *peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 8.

1. Maze terdiri dari nada yang berbeda sehingga menarik keuntungan anak-anak dalam belajar.
2. Maze tidak sulit didapat dan biayanya masuk akal.
3. Maze dapat membangun oposisi belajar.
4. Tidak sulit untuk dibawa dan pas untuk semua anak-anak.
5. Mempersiapkan kemampuan terkoordinasi anak.
6. Mempersiapkan fokus anak-anak dalam belajar.
7. Mempersiapkan ketangkasan.



2. Kecerdasan Visual Spasial

a. Pengertian Kecerdasan Visual-Spasial

Pengertian visual-spasial adalah informasi terkait ruang dan desain/gambar. Maknanya, pengetahuan untuk menunjukkan ketrampilan membayangkan gambar atau artikel tertentu menjadi satu. Pengetahuan visual-spasial mengkhawatirkan tentang kewajaran dan secara tepat membayangkan alam semesta gambar dan ruang, memotret, memahat, dan merencanakan.²²

Kecerdasan ini secara tersirat disebutkan di dalam surat Ar-Ra'du yang mengatakan bahwa Allah lah Siapa yang membuat bumi benar-benar terbuka, membuat gunung dan saluran air di dalamnya, produk organik yang berpasangan, dan menjadikan siang dan malam. Mampumelihat

²²Agus Sujanto, (2009), *Psikologi Perkembangan*, Surabaya : Aksara Baru, h.140-143.

yang demikian disertai tadabbur merupakan ciri-ciri orang yang berpikir (cerdas).

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَهْرَاقًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا زَوْجَيْنِ
الثَّنَيْنِ يُعْشِ اللَّيْلَ النَّهَارَ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٣﴾

Artinya:

Dan dia yang membentangkan bumi dan menciptakan gunung-gunung dan sungai-sungai. Kami membentuk setiap buah berpasang-pasangan, dan dia menyatukan malam dan siang. Di dalamnya terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang beriman.. (Q.S. Ar-Ra'du:3)

Dalam pemahaman Ibnu Katsir membahas matahari dan bulan, Allah lewati bagian ini menjelaskan terkait bumi dan isinya. Lebih jauh lagi Dia Yang Menjadi Pencipta ialah Tuhan yang juga menyebarkan bumi untuk kamu tinggali, dan membuat tumpukan tinggi-tinggi yang berpindah-pindah, dan sungai-sungai mengalir di permukaannya. Terlebih lagi dalam dirinya Dia membuat setiap produk dari jenis yang berbeda dua per dua sehingga mereka dapat meningkat. Demikian juga halnya, ada indikasi kebermaknaan Tuhan bagi individu yang perlu berpikir.

Kemajuan visual remaja adalah batas-batas yang berkaitan dengan mimpi, penegasan, kontemplasi, *feedback* dan kesan anak terhadap lingkungan secara keseluruhan. Kemampuan antara lain memahami hal-hal biasa, mengenali hal-hal dasar dan tambahan yang membingungkan, menyadari hal-hal yang bergantung pada ukuran, bentuk atau bayangan, memahami bahwa ada sesuatu yang hilang ketika gambar yang kurang atau aneh ditampilkan, menjawab pertanyaan tentang urutan gambar atau

lainnya, menyortir mengeluarkan potongan khusus dari sederhana hingga rumit, melihat namanya sendiri saat menyusun dan mendapatkan huruf atau angka.²³

Wawasan visual-spasial adalah pengetahuan yang terkait kemampuan imajinatif, khususnya seni lukis dan ekspresi struktural. Wawasan visual-spasial atau pengetahuan gambar atau pengetahuan visi spasial dicirikan sebagai kapasitas untuk melihat secara tepat dunia visual-spasial dan mengubah ketajaman visual-spasial dalam struktur yang berbeda. Kapasitas penalaran visual-spasial adalah kapasitas untuk berpikir sebagai representasi, gambar, dan struktur tiga dimensi.

Terdapat 3 kunci dalam mengkarakterisasi wawasan visual-spasial, khususnya:

1. Melihat adalah menangkap dan memahami sesuatu lewat lima deteksi
2. Visual-spasial diidentikkan dengan kemampuan mata, terkhusus *shading* dan *space*
3. Mengubah, khususnya mengubah perkembangan hal-hal yang ditangkap perhatian menjadi struktur yang berbeda, misalnya melihat, memperhatikan, merekam, mengartikan dalam otak dan kemudian mengosongkan rekaman dan pemahaman ke dalam jenis kreasi seni, penggambaran, komposisi atau kanvas.

²³Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.51.

Prinsip sepotong informasi visual-spasial adalah kapasitas untuk mempengaruhi garis, bayangan, ruang, bentuk, keseimbangan, bayangan, kesesuaian, model dan hubungan antara bagian-bagian ini. Satu bagian lagi adalah kemampuan untuk membayangkan, untuk memperkenalkan renungan jarak jauh dan spasial, dan untuk mengorientasikan secara tepat. Bagian fokus dari informasi visual-spasial terletak di ketajaman visual dan ketepatan persepsi.

Profesi untuk individu cerdas secara lahiriah dapat dikoordinasikan untuk menjadi desainer, spesialis, pekerja batu, seniman fotografi, penyelenggara vital, penjaga pekarangan, etsa, spesialis, mekanik, pelukis, pengrajin, seniman, pesaing.²⁴ Karakteristik Kecerdasan Visual- spasial Kualitas wawasan visual-spasial dapat digambarkan sebagai berikut.

- 1) Secara konsisten menggambarkan pemikiran yang menarik;
- 2) Senang berkoordinasi dan memilah ruang;
- 3) Menghargai pembuatan karya dengan memanfaatkan media yang berbeda;
- 4) Memanfaatkan koordinator yang realistis sangat berguna dalam mempelajari dan mengingat sesuatu;
- 5) Merasa terpenuhi ketika siap menunjukkan kapasitas kreatif;
- 6) Menghargai penggunaan halaman pembukuan saat membuat diagram, outline, dan tabel;

²⁴Muhammad Yaumi, (2012), *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, Jakarta: PT Dian Rakyat, h. 16-17

- 7) Suka teka-teki tiga lapis;
- 8) Rekaman musik memberikan inspirasi dan motivasi dalam mengkaji dan berkarya;
- 9) Dapat meninjau berbagai kesempatan melalui gambar
- 10) Benar-benar mahir dalam memahami panduan dan rencana.²⁵

Contoh perilaku anak yang tajam yang ditunjukkan oleh skor tingkat kecerdasan yang tinggi memiliki kualitas inventif:

- a. Luwes dalam bernalar yang sering digambarkan dengan minat yang luar biasa, seperti dinamis dan dinamis dalam mengajukan pertanyaan dan terburu-buru bereaksi dalam mencatat suatu masalah;
- b. Tepat dan cepat dalam bertindak mempertimbangkan hasil yang mungkin muncul dari keputusan kegiatan;
- c. Memiliki jiwa tegas terhadap diri sendiri dan orang lain, sehingga tiap kali Anda mengamati perbaikan positif atau dari iklim, Anda dapat menggunakannya untuk mendorong diri sendiri;
- d. Perlu menjadi lebih baik. Segera temukan perbedaannya dan temukan kejutan yang akan mengisi sebagai alasan untuk menemukan penemuan lebih lanjut;
- e. Dapat memanfaatkan perhatian untuk mengumpulkan informasi

²⁵Muhammad Yaumi, (2012), *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, Jakarta: PT Dian Rakyat, h.90.

dengan cepat sehingga pengalaman dan menggunakannya untuk mengembangkan diri;

- f. Punyai afektabilitas yang tinggi, responsif, simpati yang tinggi;
- g. Ingin belajar dalam komposisi yang dilaluinya;
- h. Tidak kaku dan punyai kekuasaan yang tinggi terhadap segala perbaikan yang muncul baik dari iklim dalam maupun iklim luar;
- i. Dapat membayar meskipun kecewa dengan tujuan agar mereka tidak mudah lemah dalam menghadapi masalah di mana mereka memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan bebas;
- j. Siap mengontrol diri, mengarahkan pola pikir dan mengikuti tumpukan stres agar tidak menonaktifkan ketrampilan berpikir (keamanan yang sangat antusias).²⁶

Anak-anak muda yang punyai pengetahuan visual spasial yang tinggi punyai kualitas sebagai berikut:

1. Menghargai bermain dengan struktur dan ruang (rencana);
2. Mempertahankan jalan-jalan yang telah dilalui;
3. Secara efektif menangani hal-hal yang diidentifikasi dengan refleksi ruang;

²⁶Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.129-130.

4. Memiliki daya pikir kritis atau critical thinking yang layak;
5. Senang mengukur mana yang lebih panjang dan lebih terbatas, dari segala bentuk dan ukuran, dimana-mana;
6. Dapat menangkap pengukur atau jarak;
7. Memiliki ketelitian yang tinggi.

Pengetahuan visual anak-anak dapat dibuat dengan lebih dari satu cara, khususnya:

1. Mencoret;
2. Menggambar dan melukis;
3. Menyebabkan karya seni atau spesialisasi yang mengharuskan anak-anak untuk menguasai materi;
4. Mengunjungi berbagai tempat untuk membuat pertemuan visual anak muda;
5. Melakukan permainan instruktif;
6. Atur dan rencanakan dengan menyambutnya untuk menyusun latihan ruang di rumah.²⁷

Seperti yang ditunjukkan oleh Bandler dan Processor dalam Depotter (1999:39) pengetahuan adalah mengalir dari sudut pandang tunggal yang dapat digunakan sebagai sistem pembelajaran, hampir

²⁷Rosidah, Laily, (2014), Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze, Edisi 2, volume 8: 284.

semua orang bergantung pada salah satu modalitas pembelajaran yang terjadi sebagai saluran untuk pemulihan, perawatan dan korespondensi; sementara Marvoka mengakui bahwasanya individu tidak hanya memperhatikan satu strategi, mereka juga memanfaatkan campuran modalitas tertentu yang memberikan mereka manfaat dan ketidaknyamanan tertentu. Modalitas yang digerakkan tiap individu adalah visual, pendengaran, dan sensasi.

Visual spasial adalah salah satu bagian dari banyak bit pengetahuan yang erat terkait dengan ketrampilan membayangkan gambar di otak tunggal atau untuk anak-anak di mana ia berpikir sebagai wawasan dan gambar untuk mengatasi suatu masalah atau melacak tanggapan Yaumi (Lina, 2016: 29) berbagai pengetahuan adalah berbagai kapasitas termasuk beberapa bidang. Materi program dalam rencana pendidikan yang dapat menumbuhkan wawasan visual spasial antara lain: rekaman, gambar, pemanfaatan model atau grafik. Pengetahuan visual- spasial, yaitu wawasan yang berkaitan dengan kemampuan melukis dan teknik. Akibatnya, guru harus memberikan ruang yang memuaskan kepada anak-anak untuk menumbuhkan wawasan visual spasial. Pengetahuan visual-spasial harus dianimasikan dengan tepat. Dengan asumsi tidak, pengetahuan visual-spasial tidak akan tumbuh secara ideal. Oleh karena itu, anak-anak punyai peluang tumbuh dan berkembang untuk mencapai tahap ideal yang tidak dapat disangkal, dengan tujuan supaya tiap anak punyai peluang untuk menunjukkan

kecenderungan, kemampuan, dan kapasitas wawasan mereka..

Bermain adalah awal dari munculnya wawasan visual spasial karena untuk hiburan saja, anak-anak sebenarnya ingin mengomunikasikan pikiran mereka secara terbuka sesuai dengan keadaan mereka saat ini. Dengan demikian, latihan-latihan ini dapat dimanfaatkan sebagai alasan untuk mengembangkan pengetahuan visual-spasial anak-anak. Wawasan visual-spasial dasarnya dipunyai oleh tiap orang, hanya saja sepanjang hidupnya ada individu-individu yang mendapat kesempatan menumbuhkembangkan potensitersebut..²⁸

b. Cara mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial

1) Mengenalkan game pengembangan dengan si kecil

Permainan pengembangan semacam ini dapat mempersiapkan inovasi si kecil dalam membangun struktur, atau membentuk artikel tertentu. Moms bisa menyambut si kecil untuk menyusun maze, puzzle, menyusun kotak atau lego.

2) Menyajikan mencoret-coret

Tindakan ini dapat mempersiapkan ketangkasan si kecil. Terlebih lagi, tindakan ini dapat mempersiapkan si kecil untuk mengartikulasikan pikirannya

3) Mempresentasikan latihan menggambar dan melukis

Tindakan ini dapat mempersiapkan pikiran kreatif dan inovatif si kecil. Anda bisa menyambut si kecil untuk melakukannya dimana

²⁸melia, lina dkk, (2018), *Peningkatan kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint di kelompok B TK-YKA* Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 5(1):26-27

saja. Ingatlah untuk merencanakan instrumen seperti pensil berbayang, pastel, dan kertas sebelumnya.

4) Sambut si kecil untuk mengunjungi tempat-tempat liburan

Pengalihan ke tempat liburan dapat membangun pengetahuan visual-spasial si kecil. Kunjungan yang bisa Anda kunjungi, seperti kebun binatang, galeri, atau tempat liburan yang memberikan manfaat edukatif bagi si kecil

5) Selamat datang si kecil untuk menumpukkreasi

Tindakan ini dapat mempersiapkan daya inovasi dan pikiran kreatif si kecil. Keberanian si kecil juga akan meningkat melalui tindakan ini. Moms bisa memanfaatkan media wax atau playdough. Mulai saat itu, hidupan si kecil untuk membentuk objek menggunakan playdough.

6) Sambut si kecil untuk melihat ruangan disekitarnya

Moms bisa mengajak si kecil untuk merasakan keadaan suatu ruangan, mulai dari bayangan sekat hingga barang-barang yang ada di ruangan. Selain itu, Anda dapat meminta sudut pandang si kecil untuk mengatur ruangan sesuai dengan pikiran kreatifnya. Tidak hanya dapat membangun pikiran kreatif, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri si kecil.

B. Penelitian yang Relevan

Dari tulisan yang dibaca peneliti, ditemukan beberapa pemeriksaan penting, antarlain:

1. Peneliti yang dilakukan Kustilawati (2014) berjudul “Meningkatkan kecerdasan Visual Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna di Kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu 2014” yaitu untuk mengolah wawasan visual-spasial anak-anak sejauh mengumpulkan desain sesuai bentuk dan bayangan di tandan An di Sekolah IT Baitul Izzah, Kota Bengkulu. Kajian ini memakai teknik penelitian kegiatan balai studi dimana subjek ujiannya adalah siswa angkatan A PAud IT Baitul Izzah Kota Bengkulu berjumlah 26 remaja, 15 remaja putra dan 11 remaja putri. Ulasan ini memakai 3 pola informasi yang diteliti menggunakan nilai nilai hasil yang didapat pada siklus 1 normal yang mendapat skor bagus untuk kemampuan mengenali warna, yaitu 10 anak (38%), kemampuan membuat desain 9 anak (35%) dan untuk kapasitas mengenali desain. mengikuti naungan dan contoh skor yang bagus adalah 26 anak muda (38%). Untuk siklus berikutnya, jejak terbaik untuk pengenalan warna adalah 13 anak (setengah), 12 anak memiliki pilihan untuk membuat desain (46%), mengikuti nada dan contoh untuk 11 anak (42%). Menjelang akhir siklus 3 kemampuan memahami warna adalah 23 anak (88%), menyusun pola untuk 20 anak (77%), dan mengikuti nada dan contoh untuk 25 anak(96%).

Dengan cara ini disimpulkan bahwasanya pelaksanaan belajar memahami warna, membuat desain, menempel seperti yang

ditunjukkan oleh contoh bayangan dapat bekerja pada pengetahuan spasial visual anak-anak.²⁹

Sedangkan persamaan dalam tinjauan ini dengan eksplorasi yang akan diselesaikan, keduanya menguji pengetahuan visual spasial dan desain yang melekat seperti yang ditunjukkan oleh *shading*.

2. Penelitian dari Inayah Rekyan Shinta Ramadani (2018) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial melalui permainan maze pada kelompok A di BA Aisyiyah Kedungan Pedan klaten tahun ajaran 2017/2018”. Dilihat dari gambaran yang mendasarinya, BA Aisyiyah Kedungan Pedan sebenarnya Cobalah untuk tidak memahami pentingnya Informasi Visual Spasial bagi perkembangan anak-anak. Mengingat efek lanjutan dari kesan peneliti mengumpulkan anak-anak A di BA Aisyiyah Kedungan Pedan Klaten tahun ajaran 2017/2018, maka bertambah menjadi 20 anak yang terdiri dari 8 remaja putra dan 12 remaja putri. Betapapun panjangnya wawasan peneliti langsung, terlihat bahwa informasi visual-spasial remaja masih rendah. Audit ini tujuannya tuk menggali informasi visual-spasial melalui permainan labirin untuk anak-anak kelompok A di BA Aisyiyah Kedungan Pedan Klaten tahun ajaran 2017/2018. Kajian semacam ini merupakan kajian kajian gerakan masyarakat. Penelitian ini ialah penelitian tindakan komunitas review yang dikoordinasikan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri 4 tahap, secara eksplisit kesiapan, pelaksanaan, penegasan, dan refleksi. Tiap siklus terdiri dari

²⁹Kustilawati,(2014),*Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna Di Kelompok A Paud IT Baitul Izzah*,Bengkulu:Universitas Bengkulu

dua pertemuan. Hasil survei ini menunjukkan bahwasanya permainan labirin dapat mempengaruhi informasi visual-spasial anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan pemahaman visual-spasial pada setiap siklus, khususnya pada latihan pra siklus, tipikal gerakannya adalah 50,3%. Pada siklus fundamental nilai biasa adalah 63,1%, dan pada siklus kedua nilai tipikal adalah 83,9%. Hasil ini telah memenuhi proporsi pemenuhan informasi visual-spasial yang telah dilihat sebesar 80%. Peneliti menemukan keserasian dalam penelitian di mana para peneliti memusatkan perhatian pada latihan maze, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan montase. Perumpamaan yang terkandung dalam ulasan ini dengan pemeriksaan yang akan diselesaikan keduanya berbicara tentang pengetahuan visualspasial.³⁰

3. Penelitian dari Wahyu Prasetyoningrum ber judul “Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial pada Tema Pekerjaan Melalui Media Puzzle Gambar pada Kelompok B2 TK Pertiwi 02 Jenangan, Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014”. Pemeriksaan ini merupakan penelitian kegiatan balai studi (Vehicle). Subyek review adalah arisan anak TK B2 Pertiwi 02 Jenangan, Boyolali. Hal ini ditunjukkan pada siklus 1 dan siklus II sebagai berikut: pada siklus 1, 13 anak ke atas dari 7 anak atau 53,85% mencapai nilai mutlak. Pada siklus berikutnya atau lebih 11 anak atau 84,62% mencapai nilai tuntas. Analisis mengamati kontras dalam apa yang mereka lakukan, dimanaparapeneliti memusatkan perhatian padaperluasan

³⁰Inayah Rekyan, (2018) *Skripsi Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial melalui Permainan maze pada kelompok*, Klaten

wawasan visual-spasial menggunakan media teka-teki sementara eksplorasi yang akan direnungkan adalah kemajuan pengetahuan visual- spasial melalui prosedur montase. Sedangkan persamaan yang terdapat dalam eksplorasi yang akan dilakukan adalah sama-sama mengkaji wawasan visual spasial. Pemeriksaan ini merupakan penelitian kegiatan balai studi (Vehicle). Subyek review adalah arisan anak TK B2 Pertiwi 02 Jenengan, Boyolali. Hal ini ditunjukkan pada siklus 1 dan siklus II sebagai berikut: pada siklus 1, 13 anak ke atas dari 7 anak atau 53,85% mencapai skor habis-habisan. Pada siklus berikutnya atau lebih 11 anak atau 84,62% datang ke total skor. Analisis mengamati kontras dalam apa yang mereka lakukan, di mana para ilmuwan memusatkan perhatian pada perluasan wawasan visual-spasial menggunakan media teka-teki sementara eksplorasi yang akan direnungkan adalah kemajuan pengetahuan visual- spasial melalui prosedur montase. Sedangkan perumpamaan yang terkandung dalam eksplorasi yang akan dilakukan sama-sama mengkaji wawasan visualspasial.³¹

³¹Wahyu Prasetyoningrum,(2014), *Skripsi Meningkatkan kecerdasan visual spasial pada tema pekerjaan merupakan melalui media puzzle gambar pada kelompok B2 Pertiwi,Boyolali*