



PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE MAZE UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK USIA 5– 6 TAHUN

Nurfitriah Oktaviany Suaib¹ (suaibvianysuaibviany@gmail.com), Herson Anwar²
(hersonanwar@iaingorontalo.ac.id), Kasidi³ (kasidiajoalbanawi@gmail.com)

¹IAIN Sultan Amai Gorontalo, Kota Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

²IAIN Sultan Amai Gorontalo, Kota Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

³IAIN Sultan Amai Gorontalo, Kota Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Correspondent Email: suaibvianysuaibviany@gmail.com

ABSTRACT. *Visual-spatial intelligence is an essential aspect of cognitive development that should be stimulated from an early age through learning activities that are appropriate to children's developmental characteristics. This study aimed to improve the visual-spatial intelligence of children aged 5–6 years through the implementation of the Puzzle Maze game. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles involving 11 children in Group B at RA Perwanida Al-Ikhlas, Gorontalo City. Data were collected through observation and documentation and analyzed descriptively using percentage-based analysis of developmental achievement. The findings revealed that children's visual-spatial intelligence improved from 43.18% in the pre-cycle to 70.45% in Cycle I and reached 93.18% in Cycle II. These findings indicate that implementing the Puzzle Maze game can improve young children's visual-spatial intelligence through structured and meaningful play-based learning activities.*

Keywords: *Classroom Action Research, Educational Games, Early Childhood, Puzzle Maze, Visual-Spatial Intelligence*

ABSTRAK. Kecerdasan visual-spasial merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu distimulasi sejak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan *Puzzle Maze*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 11 anak kelompok B di RA Perwanida Al-Ikhlas Kota Gorontalo. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase capaian perkembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kecerdasan visual-spasial meningkat dari 43,18% pada prasiklus menjadi 70,45% pada siklus I dan mencapai 93,18% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan permainan *Puzzle Maze* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini melalui aktivitas bermain yang terarah dan bermakna.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kecerdasan Visual-Spasial, *Puzzle Maze*, Penelitian Tindakan Kelas, Permainan Edukatif

Article History

Received : 01-07-2026

Accepted : 07-07-2026

Revision : 06-07-2026

Published : 07-07-2026

How to cite: Suaib, N. O., Anwar, H., & Kasidi. (2026). *Penerapan permainan puzzle maze untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun*. *Journal in Teaching and Education Area*, 3 (2), 311-323. Doi: <https://doi.org/10.69673/et8zwt21>

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa golden age, yaitu periode yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan



stimulasi yang tepat pada setiap aspek perkembangannya (Bonita et al., 2022). Salah satu aspek yang berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak adalah kecerdasan visual-spasial, yakni kemampuan untuk mengenali, memahami, dan menginterpretasikan bentuk, warna, ukuran, arah, serta hubungan antarbenda di dalam ruang (Nasution et al., 2025). Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, memecahkan masalah, mengenali pola, serta membangun koordinasi visual dan motorik yang dibutuhkan dalam berbagai aktivitas belajar (Astuti et al., 2024). Oleh karena itu, pemberian pengalaman belajar yang mampu menstimulasi kecerdasan visual-spasial sejak usia dini menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Ajat et al., 2024).

Meskipun kecerdasan visual-spasial memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, hasil observasi awal yang dilakukan pada salah satu Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo menunjukkan bahwa kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali arah dan jalur, membedakan bentuk dan ukuran, serta mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu. Selain itu, anak cenderung mudah kehilangan fokus ketika dihadapkan pada kegiatan yang memerlukan ketelitian, pengamatan visual, dan pemecahan masalah sederhana (Warmansyah et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi terhadap kecerdasan visual-spasial belum berlangsung secara maksimal. Apabila tidak segera ditangani, kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan kemampuan berpikir visual, orientasi ruang, dan keterampilan pemecahan masalah yang menjadi bagian penting dalam kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi visual-spasial secara lebih terarah, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 5–6 tahun (Sari et al., 2026).

Temuan hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa belum optimalnya perkembangan kecerdasan visual-spasial anak tidak terlepas dari perlunya pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara konkret, eksploratif, dan berpusat pada aktivitas anak. Pada praktiknya, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas yang bersifat rutin sehingga kesempatan anak untuk mengeksplorasi hubungan ruang, mengenali pola, menentukan arah, serta menyelesaikan permasalahan visual secara mandiri belum berkembang secara maksimal (Tania et al., 2025). Padahal, karakteristik belajar anak usia dini menuntut adanya media yang mampu mengintegrasikan unsur bermain dengan proses



berpikir sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna (Susanti & Anhar, 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan visual-spasial melalui aktivitas yang menantang, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Tania et al., 2025).

Salah satu alternatif pembelajaran yang dinilai mampu menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak adalah melalui penerapan permainan Puzzle Maze. Media ini menghadirkan aktivitas yang menuntut anak untuk mengamati bentuk, mengenali arah, menentukan jalur yang tepat, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum mencapai tujuan. Selama proses tersebut, anak tidak hanya menggunakan kemampuan pengamatan visual, tetapi juga melatih penalaran, konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan memecahkan masalah secara bertahap. Karakteristik tersebut menjadikan permainan Puzzle Maze sebagai media yang sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain, bereksplorasi, dan memperoleh pengalaman secara langsung sehingga proses stimulasi kecerdasan visual-spasial berlangsung secara lebih bermakna (Syatifa & Sitorus, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran mampu memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif dan aspek perkembangan lainnya pada anak usia dini (Mulyati & Suryani, 2023). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan permainan Puzzle Maze sebagai upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun masih relatif terbatas, terutama pada konteks penelitian tindakan kelas di lingkungan Raudhatul Athfal. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif secara umum, motorik halus, atau kemampuan pemecahan masalah, sehingga kajian yang menempatkan kecerdasan visual-spasial sebagai variabel utama masih memerlukan penguatan melalui bukti empiris. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian yang perlu diisi agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan Puzzle Maze dalam mengembangkan kemampuan visual-spasial anak usia dini.

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada penerapan permainan Puzzle Maze sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial secara terpadu melalui serangkaian aktivitas mengenali jalur, memahami orientasi ruang, membedakan



bentuk dan ukuran, serta menyusun strategi penyelesaian masalah sesuai karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menempatkan permainan Puzzle Maze sebagai sarana pengembangan kemampuan kognitif secara umum, penelitian ini memfokuskan pengukuran pada indikator-indikator kecerdasan visual-spasial melalui pendekatan penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti mengenai hasil penerapan media pembelajaran, tetapi juga memperlihatkan bagaimana proses tindakan yang dilakukan secara bertahap mampu mendukung perkembangan kemampuan visual-spasial anak dalam konteks pembelajaran di RA.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan *Puzzle Maze* dalam pembelajaran menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi pendidik dalam mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visual-spasial melalui kegiatan bermain yang edukatif, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman belajar anak.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Ramadhani et al., 2026). Penelitian dilaksanakan di RA Perwanida Al-Ikhlas Kota Gorontalo dengan subjek penelitian sebanyak 11 anak kelompok B berusia 5–6 tahun yang terdiri atas anak laki-laki dan perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Tindakan yang diberikan berupa penerapan permainan *Puzzle Maze* sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak melalui kegiatan bermain yang disesuaikan dengan indikator perkembangan yang telah ditetapkan.



Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan sebagai teknik utama untuk memperoleh data mengenai perkembangan kecerdasan visual-spasial anak selama penerapan permainan *Puzzle Maze*. Pengamatan dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun. Setiap indikator diamati pada setiap akhir tindakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak pada setiap siklus penelitian. Adapun dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi modul ajar/RPPH, lembar observasi yang telah diisi, rekapitulasi hasil penilaian perkembangan anak, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan. Dokumentasi tersebut berfungsi untuk memperkuat hasil observasi sekaligus menjadi bukti pelaksanaan penelitian.

Instrumen utama penelitian berupa lembar observasi yang digunakan untuk menilai perkembangan kecerdasan visual-spasial anak selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengenali bentuk dan ukuran, menentukan arah atau jalur, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, serta menyelesaikan permainan *Puzzle Maze* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil pengamatan dicatat menggunakan kategori perkembangan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga setiap hasil observasi dapat dikonversi menjadi data kuantitatif untuk dianalisis.

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian perkembangan anak pada setiap siklus penelitian. Persentase diperoleh dari jumlah anak yang mencapai indikator perkembangan dibandingkan dengan jumlah seluruh subjek penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diinterpretasikan untuk menggambarkan peningkatan kecerdasan visual-spasial pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Analisis dilakukan secara berkesinambungan setelah setiap siklus selesai sebagai dasar dalam pelaksanaan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan ketercapaian indikator penelitian, yaitu apabila sekurang-kurangnya 85% dari jumlah anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator kecerdasan visual-spasial yang diamati. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, tindakan



diperbaiki melalui tahap refleksi dan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga target penelitian terpenuhi.

HASIL

Hasil Penerapan Permainan Puzzle Maze terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5–6 Tahun

Penerapan permainan *Puzzle Maze* dilaksanakan melalui dua siklus tindakan sesuai tahapan Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Selama pelaksanaan tindakan, perkembangan kecerdasan visual-spasial anak diamati menggunakan lembar observasi yang memuat indikator kemampuan mengenali bentuk dan ukuran, menentukan arah atau jalur, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, serta menyelesaikan permainan sesuai tujuan pembelajaran. Hasil observasi pada setiap siklus kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan perkembangan kecerdasan visual-spasial anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan *Puzzle Maze*.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penerapan Permainan *Puzzle Maze* terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5–6 Tahun

Tahap Penelitian	Jumlah Anak	Persentase (%)	Kategori
Prasiklus	11	43,18	Belum mencapai indikator keberhasilan
Siklus I	11	70,45	Meningkat, namun belum mencapai indikator keberhasilan
Siklus II	11	93,18	Mencapai indikator keberhasilan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Puzzle Maze* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun. Peningkatan tersebut terlihat dari perkembangan persentase capaian pada setiap tahapan



penelitian, yaitu mulai dari kondisi prasiklus, siklus I, hingga siklus II sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Pada tahap prasiklus, capaian perkembangan kecerdasan visual-spasial anak memperoleh persentase sebesar 43,18%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Setelah tindakan pembelajaran melalui permainan *Puzzle Maze* diterapkan pada siklus I, persentase perkembangan meningkat menjadi 70,45%. Meskipun menunjukkan kemajuan dibandingkan kondisi awal, capaian tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian, sehingga tindakan dilanjutkan pada siklus II. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, persentase perkembangan kecerdasan visual-spasial anak kembali mengalami peningkatan hingga mencapai 93,18% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, karena lebih dari 85% anak telah menunjukkan perkembangan kecerdasan visual-spasial sesuai kriteria yang ditetapkan. Secara keseluruhan, peningkatan sebesar 50 poin persentase dari kondisi prasiklus ke siklus II mengindikasikan bahwa penerapan permainan *Puzzle Maze* mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun.

Perubahan Distribusi Perkembangan Anak

Perubahan hasil observasi pada setiap siklus juga ditunjukkan melalui distribusi kategori perkembangan anak berdasarkan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi ini menggambarkan perubahan capaian perkembangan anak setelah tindakan diberikan pada setiap siklus penelitian.

Tabel 2. Distribusi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spasial Anak pada Setiap Tahap Penelitian

Kategori	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
BB	5	0	0
MB	4	3	0
BSH	2	7	3
BSB	0	1	8



Keterangan: BB = Belum Berkembang; MB = Mulai Berkembang; BSH = Berkembang Sesuai Harapan; BSB = Berkembang Sangat Baik.

Distribusi perkembangan kecerdasan visual-spasial anak mengalami perubahan yang cukup signifikan setelah penerapan permainan *Puzzle Maze*. Sebelum tindakan diberikan, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), yaitu masing-masing sebanyak lima dan empat anak, sedangkan hanya dua anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan belum terdapat anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan visual-spasial anak pada tahap prasiklus masih memerlukan stimulasi yang lebih optimal.

Perubahan mulai terlihat setelah penerapan permainan *Puzzle Maze* pada siklus I. Jumlah anak pada kategori BB tidak lagi ditemukan, sementara jumlah anak yang mencapai kategori BSH meningkat menjadi tujuh orang dan satu anak telah mencapai kategori BSB. Meskipun masih terdapat tiga anak pada kategori MB, distribusi tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan visual-spasial yang lebih baik dibandingkan kondisi awal.

Peningkatan perkembangan anak tampak semakin optimal pada siklus II. Seluruh anak telah mencapai kategori perkembangan sesuai target penelitian, dengan delapan anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan tiga anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Pergeseran distribusi kategori tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan *Puzzle Maze* tidak hanya meningkatkan capaian perkembangan secara klasikal, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan visual-spasial pada hampir seluruh anak dalam kelompok penelitian.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Puzzle Maze* mampu meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pemberian stimulasi melalui aktivitas bermain yang terarah mampu membantu anak mengembangkan kemampuan mengenali bentuk, memahami orientasi ruang, menentukan



jalur, serta menyelesaikan permasalahan sederhana secara mandiri. Proses peningkatan yang terjadi secara bertahap dari prasiklus hingga siklus II mengindikasikan bahwa perkembangan kecerdasan visual-spasial tidak berlangsung secara instan, melainkan memerlukan pengalaman belajar yang berulang, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Peningkatan kemampuan visual-spasial pada penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik permainan *Puzzle Maze* yang mengintegrasikan aktivitas eksplorasi visual dengan proses berpikir anak. Selama kegiatan pembelajaran, anak didorong untuk mengamati bentuk, menentukan arah yang tepat, mengenali hubungan antarbenda, serta memilih strategi penyelesaian yang sesuai sebelum mencapai tujuan permainan (Sinaga & Sinambela, 2023). Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengoptimalkan koordinasi antara pengamatan visual, konsentrasi, kemampuan berpikir logis, dan koordinasi mata-tangan secara bersamaan. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada pengalaman anak dalam menemukan solusi melalui aktivitas bermain yang aktif dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis puzzle maupun permainan maze memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan visual-spasial anak usia dini (Nasution et al., 2025). Penelitian mengenai penggunaan puzzle tiga dimensi menunjukkan bahwa aktivitas menyusun dan mencocokkan bentuk mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memahami hubungan ruang dan objek. Demikian pula, penelitian mengenai permainan puzzle dan media maze menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan eksplorasi jalur, orientasi ruang, dan penyelesaian masalah secara bertahap dapat memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan visual-spasial anak. Kesamaan temuan tersebut memperkuat bahwa permainan yang memberikan pengalaman eksploratif memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan visual-spasial pada anak usia dini.

Perubahan distribusi perkembangan anak dari kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) menuju Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) memperlihatkan bahwa dampak penerapan permainan *Puzzle Maze* tidak hanya terjadi pada peningkatan rata-rata capaian kelas, tetapi juga pada perkembangan kemampuan sebagian besar anak secara individual. Pergeseran kategori tersebut menunjukkan bahwa



anak semakin mampu beradaptasi dengan aktivitas pembelajaran yang menuntut ketelitian, pengamatan visual, dan kemampuan menentukan strategi penyelesaian. Hasil ini mengindikasikan bahwa proses tindakan yang dilakukan secara bertahap melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi memberikan kesempatan kepada guru untuk terus memperbaiki strategi pembelajaran sehingga perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

Selain meningkatkan kemampuan visual-spasial, penerapan permainan *Puzzle Maze* juga memberikan implikasi positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Aktivitas bermain yang bersifat interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga anak terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini tidak hanya membantu pencapaian indikator perkembangan, tetapi juga meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, permainan *Puzzle Maze* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah diterapkan untuk menstimulasi kemampuan visual-spasial melalui kegiatan bermain yang bermakna. Temuan ini juga selaras dengan penelitian-penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa media puzzle dan maze mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih eksploratif dan mendukung perkembangan kemampuan visual-spasial anak (Djollong, 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan bukti bahwa penerapan permainan *Puzzle Maze* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun. Efektivitas tersebut tidak hanya tercermin dari meningkatnya persentase capaian perkembangan, tetapi juga dari perubahan distribusi perkembangan anak menuju kategori yang lebih tinggi setelah tindakan diberikan. Dengan demikian, permainan *Puzzle Maze* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung pengembangan kecerdasan visual-spasial melalui kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, sekaligus memberikan alternatif bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak (Hasnaini, Herlina, Amal Azizah, 2026).



KESIMPULAN

Penerapan permainan *Puzzle Maze* terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun di RA Perwanida Al-Ikhlas Kota Gorontalo. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan capaian perkembangan anak dari kondisi prasiklus sebesar 43,18% menjadi 70,45% pada siklus I, kemudian meningkat hingga 93,18% pada siklus II dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain peningkatan capaian secara klasikal, terjadi pula perubahan distribusi perkembangan anak dari kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) menuju kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan *Puzzle Maze* mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap kemampuan mengenali bentuk, memahami orientasi ruang, serta menyelesaikan permasalahan sederhana melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa permainan *Puzzle Maze* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan oleh pendidik PAUD untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak melalui kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung pencapaian aspek perkembangan kognitif secara optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, menerapkan desain penelitian yang berbeda, atau mengkaji pengaruh permainan *Puzzle Maze* terhadap aspek perkembangan lainnya sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut dalam pembelajaran anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Herson Anwar, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Kasidi, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan ilmiah selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala RA Perwanida Al-Ikhlas Kota Gorontalo, guru kelompok B, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan kesempatan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan permainan



edukatif untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Dan Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada pengelola JITERA – *Journal in Teaching and Education Area* atas kesempatan yang diberikan dalam proses publikasi artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajat, A., Zakiyah, L., Sutrismi, S., Sugirasih, L., & Radie, F. H. (2024). Stimulasi Kemampuan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Program Rencana Kegiatan Harian Bermain Buku Edukatif Papan Peraga Berseri. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1360–1366.
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>
- Djollong, A. F. (2024). *Pembelajaran beyond center and circle time pada anak usia dini: Implementasi, hambatan dan solusi*. Azzia Karya Bersama.
- Hasnaini, Herlina, Amal Azizah, W. (2026). Problem Based Learning (PBL) Melalui Permainan Maze Terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini. *Humanities and Social Studies*, 4(1), 29–47.
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729.
- Nasution, F., Hasibuan, A. N., Pitriana, E. R., Lubis, K. A. B., Siregar, R. A., & Hasibuan, Y. A. (2025). Hubungan Antara Kecerdasan Visual-Spasial Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(12).
- Ramadhani, A. S., Ruzana, A., Lestari, M. I., Nasroellah, N. F., & Fauzi, I. (2026). Analisis Pola Implementasi Siklus Penelitian Tindakan Kelas dalam Tahap Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 4(5), 447–457.
- Sari, W. T., Hasni, U., & Ismiatun, A. N. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Digital terhadap Kemampuan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(1), 299–306.
- Sinaga, J., & Sinambela, J. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 1(1), 49–59. <https://doi.org/10.61404/jimad.v1i1.63>
- Susanti, S., & Anhar, A. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Yang Kreatif dalam Desain Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Dan*



Menengah, 2(2), 165–174.

- Syatifa, A., & Sitorus, A. S. (2025). Pengembangan Permainan Transport Maze dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 550–558.
- Tania, N., Kurnia, A., Nursihah, A., & Ayuningtyas, F. (2025). Analisis Korelasional Tentang Hubungan Antara Kegiatan Bermain Maze Geometri Dengan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Lentera Anak*, 6(1).
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Marini, T., Ashari, N., & others. (2023). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Bumi Aksara.