



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 755-766

Vol. 6, No. 1, Juli 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i1.1327

# Pengaruh Permainan Anjang-Anjangan terhadap Kemampuan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun

EtI Rahmawati<sup>1</sup>, Hapidin<sup>2</sup>, dan Nurjannah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta

**ABSTRAK.** Kemampuan visual spasial sangatlah penting bagi anak untuk kehidupannya di masa yang akan datang karena akan mempengaruhi kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan bentuk, warna, garis dan konsep ruang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kemampuan visual spasial anak di Taman Kanak-kanak Qur'an Darul Muttaqin. Pada penelitian ini peneliti akan menganalisa apakah permainan anjang-anjangan dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan visual spasial pada anak usia 5- 6 tahun. Metode penelitian ini adalah menggunakan metode *experimental study case* dengan rancangan *one group pretest posttest*. Populasi penelitian adalah peserta didik di Taman Kanak-kanak Al Qur'an Darul Muttaqin. Penentuan kelas eksperimen digunakan sistem *purvose sampel* dimana subjek penelitian adalah anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) pada  $df 20 (n-1)$  adalah  $0,00 < 0.05$  yang berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kemampuan visual spasial anak usia dini.

**Kata Kunci :** Permainan Anjang-Anjangan; Visual Spasial; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** Visual spatial ability is of paramount importance for children's future development, as it significantly influences their capacity to solve problems related to shapes, colors, lines, and spatial concepts. This study aims to investigate the effect of traditional anjang-anjangan games on the visual spatial abilities of children at Darul Muttaqin Qur'anic Kindergarten. The research seeks to analyze whether anjang-anjangan games can exert a significant influence on the development of visual spatial abilities in children aged 5-6 years. The research methodology employed an experimental case study design utilizing a one-group pretest-posttest framework. The research population comprised students enrolled at Darul Muttaqin Al-Qur'an Kindergarten. The experimental group was determined through purposive sampling, whereby the research subjects consisted of children within the age range of 5-6 years. The research findings demonstrate that the significance value (2-tailed) at  $df 20 (n-1)$  was  $0.00 < 0.05$ , indicating that  $H_1$  was accepted and  $H_0$  was rejected. Consequently, these results demonstrate that traditional anjang-anjangan games exert a significant influence on the visual spatial abilities of early childhood children.

**Keyword :** Anjang-Anjangan Game; Visual-Spatial; Erly Childhood

Copyright (c) 2025 EtI Rahmawati dkk.

✉ Corresponding author : EtI Rahmawati

Email Address : etirahmawati.tkq@gmail.com

Received 15 Mei 2025, Accepted 20 Juni 2025, Published 20 Juni 2025

## **PENDAHULUAN**

Kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan berbagai permasalahan serta kemampuan untuk menciptakan atau mengerjakan hal-hal yang memiliki manfaat dan kegunaan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari [1]. Pendapat lain mengungkapkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan individu dalam memahami, bernalar, pembelajaran, dan kemampuan dalam memecahkan masalah [2]. Gardner menyatakan bahwa terdapat Sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan musical, kecerdasan Bahasa, kecerdasan visual spasial, kecerdasan logis matematis, kecerdasan kinestetis, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan spiritual [3]. Berdasarkan berbagai perspektif ilmiah dapat disimpulkan bahwa kecerdasan dapat dipahami sebagai kapasitas individu untuk bernalar, belajar, dan menghasilkan solusi yang bermakna dan bermanfaat bagi masyarakat. Setiap tipe kecerdasan ini mencerminkan kemampuan unik manusia untuk memahami, berinteraksi, dan beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya, yang tidak hanya terbatas pada kemampuan intelektual klasik, melainkan juga mencakup dimensi emosional, sosial, dan kreativitas dalam memecahkan berbagai tantangan kehidupan.

Setiap individu memiliki keunikan dalam jenis kecerdasan yang dimilikinya, dimana konsep kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) berfungsi sebagai metode penilaian deskriptif yang menganalisis cara seseorang memanfaatkan potensi intelektualnya dalam menyelesaikan permasalahan dan menciptakan karya atau solusi tertentu [4]. Teori Gardner menyatakan bahwa kecerdasan tidak dapat diukur semata-mata melalui tes tertulis, melainkan seseorang dianggap cerdas apabila mampu memecahkan permasalahan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konsep awalnya, Gardner juga mengidentifikasi delapan jenis kecerdasan yang mencakup kemampuan berbahasa, berpikir logis-matematis, kemampuan visual spasial, intrapersonal, interpersonal, menggunakan kinestetik, bermusik, serta naturalis [5]. Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan yang menunjukkan kepekaan yang lebih tinggi dalam merespons stimulus visual dan spasial, cenderung tertarik pada aktivitas yang melibatkan elemen visual seperti menggambar, mewarnai, dan membaca buku ilustrasi, serta memiliki kemampuan untuk menganalisis detail-detail dalam gambar secara mendalam dan dapat mengekspresikannya kembali dalam bentuk karya kreatif [6]. Anak dengan kecerdasan visual spasial yang baik dapat dengan mudah mengubah ide-ide dalam pikiran mereka menjadi gambar atau bentuk nyata dan pandai memahami ruang dan bentuk dua atau tiga dimensi [7]. Kemampuan spasial merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang dimiliki anak usia dini yang menunjukkan kemampuan untuk secara mental menghasilkan, mengubah, dan memutar gambar visual [8]. Lingkungan belajar yang memberikan kesempatan untuk anak beraktivitas yang merangsang kemampuan visual spasial dan berimajinasi akan membantu kemampuan visual spasial anak [9].

Hasil observasi yang dilakukan di TK Al Qur'an Miftahul Jannah Kota Karawang, memperlihatkan kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang sesuai dengan harapan. Keterbatasan media pembelajaran dan penggunaan lembar kerja siswa yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Hal tersebut

mengakibatkan perkembangan kemampuan visual spasial pada anak belum berkembang dengan optimal. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk mengembangkan kemampuan visual spasial pada anak melalui permainan tradisional anjang-anjangan. Terdapat banyak permainan yang mampu meningkatkan kemampuan visual spasial anak salah satunya adalah permainan tradisional anjang-anjangan. Permainan anjang-anjangan merupakan permainan bermain peran mikro yang menggunakan media tanah atau pasir yang dibentuk menjadi ruang-ruang dalam rumah, dan miniatur perlengkapan rumah tangga.

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mempunyai nilai-nilai budaya yang diwariskan oleh para leluhur dan harus dilestarikan [10]. Indonesia mempunyai permainan tradisional yang sarat dengan nilai moral dan mampu menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran [11]. Perkembangan kemampuan anak-anak yang bermain permainan tradisional jauh lebih baik, mencakup aspek kerja sama, sportifitas, kemampuan menyusun strategi, dan ketangkasan fisik seperti berlari, melompat, serta menjaga keseimbangan [12].

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusimati yang menyatakan bahwa permainan Anjang-anjangan adalah bentuk aktivitas bermain peran di mana anak-anak menirukan tokoh atau profesi tertentu dalam kehidupan nyata kemudian melakukan rutinitas harian orang dewasa seperti aktivitas memasak, mencuci, atau menyetrika dan melalui permainan ini dapat memberikan pembelajaran sikap tanggung jawab [10]. Penelitian yang dilakukan oleh Piani yang menyatakan bahwa melalui permainan tradisional anjang-anjangan, anak-anak memperoleh wawasan dan pengalaman baru dari karakter atau peran yang mereka jalankan sehingga akan mendorong terjadinya interaksi sosial antar anak karena mereka harus menghayati peran-peran tertentu dalam permainan dan tanpa disadari proses sosialisasi dengan lingkungan sekitar telah terjadi sepanjang aktivitas bermain berlangsung [13]. Salah satu jenis permainan anjang-anjangan yaitu bermain menggunakan pasir atau abu tanah sebagai material utama anak bisa bermain peran sebagai arsitek-arsitek Anak membuat berbagai ruangan mulai dari ruang tamu, kamar tidur, kamar mandi, dapur, hingga area halaman. Untuk dekorasi dan properti, anak-anak memanfaatkan bahan-bahan alami yang mudah ditemukan di sekitar seperti ranting, batu, dan dedaunan. Setelah proses pembangunan selesai, biasanya mereka akan saling mengunjungi rumah teman-teman yang juga telah menyelesaikan bangunannya.

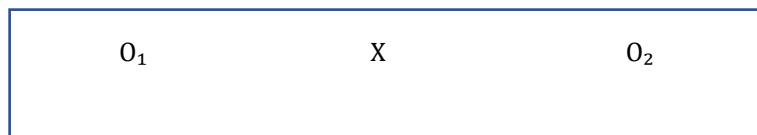
Berdasarkan temuan pada saat studi pendahuluan dimana didapatkan hasil bahwa kemampuan anak di TKQ Darul Muttaqin Sebagian besar belum berkembang. Peneliti kemudian melakukan Analisa kebutuhan media dan akan menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan dalam mengembangkan kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Melalui permainan tradisional anjang-anjangan diharapkan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Oleh karena itu pada penelitian kali ini akan dilakukan uji efektivitas

permainan anjang-anjangan untuk mengetahui apakah permainan anjang-anjangan mampu meningkatkan kemampuan visual spasial anak usia dini.

## METODE

Untuk penelitian kali ini peneliti akan menggunakan metode penelitian *experimental study case* dimana peneliti akan menggunakan satu kelompok yang akan diberikan perlakuan (treatment) dilanjutkan dengan observasi terhadap hasilnya. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variable bebas dan variable terikat, yang kemudian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali [14]. Desain penelitian yang digunakan adalah *The One Group Pretest Postes* dimana satu kelompok sample akan diberikan pretest sebelum treatment dan postes setelah diberikan treatment. Sedangkan untuk subjek penelitian adalah 20 anak usia 5-6 tahun yang akan melakukan permainan anjang-anjangan. Subjek penelitian dihadapkan pada beberapa jenis perlakuan, lalu dilakukan pengukuran terhadap hasilnya [15]. Dari hasil pengukuran maka akan terlihat apakah variable X yang berupa permainan anjang-anjangan dapat mempengaruhi variable Y yaitu kemampuan visual spasial. Dalam penelitian ini akan dilihat seberapa berpengaruhnya variable X terhadap variable Y.

Proses dalam pelaksanaan Pre-eksperimental design dengan menggunakan tipe one group pretest-posttest design [16] ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

$O_1$  : Pretest ( sebelum diberikan perlakuan)

X : Treatment atau perlakuan

$O_2$  : Posttest ( sesudah diberika perlakuan)

Penelitian dilakukan di TKQ Darul Muttaqin kota Karawang dengan populasi sebanyak 20 anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Petrtemuan dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan anak diberikan treatment dengan mengajak anak melakukan permainan anjang-anjangan. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisa data dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari hasil observasi dan data berupa skor hasil dari ketika dilakukan pretest dan posttest kemudian nilai tersebut dibandingkan dan akan terlihat terjadi perubahan nilai antara hasil pretes dan posttest.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari studi pendahuluan yang telah dilakukan didapatkan fakta bahwa kemampuan visual sapasial anak di TKQ Darul Muttaqin masih belum berkembang sesuai dengan harapan. Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan guru dan kepala sekolah tentang kegiatan pembelajaran apa saja yang telah dilakukan untuk

menstimulus kemampuan visual spasial anak. Hasil dari observasi dan wawancara memperlihatkan fakta di lapangan bahwa kurangnya kreatifitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang hanya sedikit. Guru lebih banyak memberikan lembar kerja pada anak sehingga kegiatan terlihat monoton. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Dini yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang monoton dan membosankan terjadi akibat minimnya kreativitas guru dalam memadukan unsur permainan dengan proses belajar, sehingga kegiatan pembelajaran hanya terpaku pada aspek akademik berupa pengerjaan lembar kerja yang mengandung materi hitung-hitungan dan pengenalan huruf dasar [17].

Pengembangan kecerdasan visual-spasial pada anak dapat difasilitasi guru melalui berbagai aktivitas kreatif seperti melukis, permainan puzzle, dan eksplorasi plastisin untuk membentuk berbagai bentuk [18]. Dan salah satu kegiatan yang sarat akan aktivitas kreatif adalah permainan tradisional anjang-anjangan yang bisa digunakan oleh guru untuk menstimulus kemampuan visual spasial anak salah.



**Gambar 1. Permainan Anjang-anjangan**

Permainan anjang-anjangan memiliki beberapa langkah-langkah permainan diantaranya: 1) anak membuat desain rumah dari tanah membentuk berbagai ruang yang ada dalam rumah, seperti kamar tidur, dapur, ruang keluarga dan lain-lain. 2) memilih miniatur perabot rumah tangga yang akan digunakan. 3) bermain peran mikro menggunakan media ranting, lidi atau korek api sebagai orang yang akan diperankannya.

Permainan anjang-anjangan telah digunakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya tetapi penelitian tersebut hanya untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional saja seperti penelitian yang dilakukan oleh Wardah dimana peneliti menggunakan permainan anjang-anjangan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Hasil dari penelitian tersebut adalah permainan sosio drama yang ada dalam permainan anjang-anjangan terbukti mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak [19]. Sedangkan pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan permainan anjang-anjangan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Sebelum memberikan treatment peneliti melakukan pretest terhadap sample anak dan nilai yang diperoleh dari pretest yang diberikan kepada 20 anak didapatkan skor

tertinggi adalah 40 dan skor terendah 21, untuk skor rata-rata (mean) adalah 15,5 dengan median 29, modus 32 dan total skor data 301. Jika dilihat dari hasilnya menunjukkan bahwa 20 responden pada kelompok B sebelum diberikan treatment dengan kemampuan visual spasial 70% pada kategori Mulai Berkembang sedangkan 30 % sudah berkembang.

**Tabel 1. Tabel Distribusi Frekuensi Skor Pre test Kemampuan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Komulatif	Persentase
1	21-24	20,5	24,5	5	5	25%
2	25-28	24,5	28,5	3	8	15%
3	29-32	28,5	32,5	5	13	25%
4	33-36	32,5	36,5	1	14	5%
5	37-40	36,5	40,5	6	20	30%
Total				10	5	100%

Setelah dilakukan 8 kali treatment terhadap peserta didik menggunakan permainan anjang-anjangan untuk melihat hasilnya apakah kemampuan visual spasial pada anak meningkat atau tidak ada peningkatan maka dilakukan post test. Jika dilihat dari total skor pretest yang berjumlah 301 sedangkan jumlah total skor posttest adalah 429 dari hasil ini dapat terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan menulis awal pada anak. Pemaparan hasil dari posttest dapat dilihat pada tabel frekuensi posttest dimana skor tertingginya yaitu 40, skor terendah 21, setelah anak mendapatkan perlakuan total skor mengalami peningkatan. kemampuan visual spasial anak terlihat sudah berkembang sebanyak 75% dan kemampuan visual spasial anak mulai berkembang 25%.

**Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi Skor Post test Kemampuan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Komulatif	Persentase
1	30-33	29,5	33,5	5	5	25%
2	34-37	33,5	37,5	2	7	10%
3	38-41	37,5	41,5	8	15	40%
4	42-45	41,5	45,5	2	17	10%
5	46-49	45,5	49,5	3	20	15%
Total						100%

Pada pengujian persyaratan analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Paired sample T test yang merupakan uji berdasarkan sampel yang berukuran kecil atau sampel kurang dari 100. Sebelum uji t dilakukan data terlebih dahulu uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel yang telah diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yang menyatakan data normal atau tidak normal adalah dengan membandingkan hasil uji paired t test dengan taraf signifikansi (2-tailed) 0,05. Jika nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Setelah dilakukan perhitungan melalui aplikasi spss maka didapatkan hasil taraf signifikan data sebesar 0,052 untuk pretes dan 0,125 untuk posttest. Data tersebut kemudian dibandingkan, dan data bisa dikatakan normal jika

taraf signifikan nya  $> 0,05$  dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

Kelas	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	sig	Statistic	df	sig
Nilai tes	1	.175	20	.109	.905	20	.052
	2	.153	20	.200	.925	20	.156

Setelah dilakukan uji normalitas Langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa sampel yang diambil adalah dari populasi dengan variasi yang sama. Uji homogenitas digunakan sebagai acuan untuk uji statistic berikutnya. Dengan menggunakan uji Anova akan melihat apakah data yang dimiliki sudah homogen atau belum dengan perbandingan taraf signifikansi atau  $\text{sig} > 0,05$  maka data dinyatakan homogen sedangkan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka dinyatakan homogen. Berdasarkan tabel 4 hasil dari uji homogenitas di atas diketahui bahwa hasil dari perhitungan didapatkan nilai signifikan dari pretes dan posttest adalah  $0,247 > 0,05$  itu artinya data tersebut adalah homogen.

**Tabel 4. Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	sig.
Nilai tes	Based on Mean	1.385	1	38	.247
	Based on Median	.942	1	38	.338
	Based on Median and with adjusted df	.942	1	37.964	.338
	Based on trimmed mean	.1.323	1	38	.257

Setelah didapatkan hasil bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal dan homogen maka untuk langkah selanjutnya dilakukan uji-t. uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest sehingga dapat disimpulkan apakah media yang dipakai untuk meningkatkan kemampuan menulis awal pada anak berpengaruh signifikan atau tidak berpengaruh. Uji-t dilakukan dengan hasil data pretest dan posttes yang telah didapatkan di kelompok B . berikut adalah tabel hasil uji-t.

**Tabel 5. Paired Samples Test**

		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1		Mean	Std. Deviation			
	Pretes/postes	6.850	3.703	8.273	19	0,000

Berdasarkan tabel di atas dengan menggunakan uji-t didapatkan hasil thitung  $> t_{tabel}$  ( $8.237 > 1,734$ ) dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima bisa diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata antara pretest dan posttes sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

Hasil perhitungan pada penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional anjang-anjangan dapat meningkatkan kemampuan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut terlihat pada perbandingan skor pada kemampuan anak sebelum mendapatkan treatment dengan skor setelah mendapatkan treatment yang lebih tinggi. Hal tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. karena kemampuan visual

spasial anak akan mempengaruhi kemampuan berimajinasi, mengenal bentuk dan ruang.

Kemampuan visual-spasial merupakan kemampuan penting yang memungkinkan seorang anak dapat mengekspresikan diri melalui kemampuan berpikir visual kemampuan dalam membayangkan dan menggambarkan benda-benda yang pernah dilihatnya dan juga dapat membantu anak dalam menyelesaikan berbagai permasalahan, seperti menemukan barang hilang [20]. Anak usia dini dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi memiliki kemampuan luar biasa untuk menggunakan imajinasi sebagai alat berpikir dan memahami dunia di sekitarnya [17]. Mereka tidak sekadar melihat benda atau situasi apa adanya, melainkan mampu menciptakan gambaran mental yang kreatif, mentransformasikan objek nyata menjadi sesuatu yang baru dan imajinatif. Ketika mereka bermain, mereka dapat mengubah sebuah kotak sederhana menjadi kapal pesiar, istana, atau wahana luar angkasa hanya dengan kekuatan imajinasi mereka. Cara berpikir tersebut secara tidak langsung merangsang kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan melihat hubungan dan kemungkinan yang tidak terlihat oleh anak-anak lain, serta mengekspresikan ide-ide mereka melalui cara yang terlihat sederhana.

Permainan tradisional anjang-anjangan merupakan permainan yang memberikan pengalaman kepada anak dalam merancang rumah impiannya. Melalui permainan anjang-anjangan anak berimajinasi membuat ruang-ruang yang ada dalam rumah kemudian melengkapinya dengan berbagai benda yang digunakan sebagai miniature perlengkapan rumah tangga. Selain membuat desain ruang pada permainan anjang-anjangan juga terdapat kegiatan bermain peran mikro. Permainan tradisional anjang-anjangan merupakan permainan bermain peran mikro dimana anak menirukan kebiasaan orang dewasa di dalam suatu keluarga seperti bekerja, memasak dan lain sebagainya dengan menggunakan miniature perlengkapan rumah tangga [21].

Permainan anjang-anjangan merupakan contoh permainan konstruktif dan kreatif, yang memungkinkan anak-anak untuk membangun dan mengeksplorasi dunia sosial mereka melalui aktivitas bermain yang terstruktur namun penuh imajinasi. Dalam permainan ini, anak-anak secara aktif mengkonstruksi ulang realitas kehidupan keluarga menggunakan miniatur peralatan rumah tangga, sambil menggunakan kreativitas mereka untuk menciptakan skenario dan peran yang berbeda. Mereka tidak sekadar meniru, tetapi menginterpretasikan kembali aktivitas orang dewasa dengan cara yang unik, mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan imajinatif. Melalui konstruksi dan kreativitas, anak-anak belajar memecahkan masalah, berinteraksi dengan lingkungan sosial, dan mengekspresikan pemahaman mereka tentang dunia dengan cara yang bermakna dan menyenangkan.

Permainan anjang-anjangan memiliki manfaat untuk mengembangkan kemampuan visual-spasial anak melalui pengalaman bermain yang kaya akan manipulasi benda dan ruang. Ketika anak-anak memainkan permainan ini, mereka secara aktif mengatur miniatur peralatan rumah tangga, memposisikan objek-objek dalam ruang tertentu, dan membuat representasi visual dari lingkungan keluarga. Proses ini membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk memahami hubungan spasial

antarobjek, membaca tata letak ruang, dan menggunakan imajinasi untuk menciptakan situasi yang kompleks. Mereka belajar membuat keputusan tentang penempatan benda, memahami proporsi, dan mengembangkan kesadaran spasial yang mendalam. Setiap kali mereka mengatur ulang miniatur rumah, menciptakan ruangan imajinasi, atau memindahkan perabot dalam permainannya, anak akan memegang dan membayangkan dan secara tidak langsung melatih keterampilan visual-spasial yang akan berguna dalam pemecahan masalah, desain, dan kemampuan konseptual di masa mendatang. Kegiatan pada permainan anjang-anjangan sama seperti kegiatan pembelajaran yang menggunakan praktek langsung. Yang merupakan salah satu metode yang digunakan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, merasakan, dan mengeksplorasi secara langsung melalui media yang digunakan sehingga kemampuan visual spasial anak bisa berkembang [22]. Permainan anjang-anjangan dapat mengoptimalkan kecerdasan visual-spasial anak melalui pengalaman konkret dalam mengamati, merasakan tekstur, dan memanipulasi benda-benda yang melatih persepsi ruang dan kemampuan membayangkan bentuk.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan, terlihat bahwa nilai rata-rata posttest untuk kemampuan visual spasial anak menunjukkan peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Penemuan ini membuktikan bahwa permainan anjang-anjangan memberikan pengaruh yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di usia dini. Hasil penelitian ini memberikan petunjuk bahwa permainan anjang-anjangan dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran yang menyeluruh dan efektif untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Meskipun demikian, untuk memperkuat validitas hasil penelitian ini, diperlukan kajian lebih lanjut dengan melibatkan jumlah subjek penelitian yang lebih banyak. Permainan tradisional anjang-anjangan merupakan permainan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan visual-spasial pada anak usia 5-6 tahun. Melalui penelitian dan analisis mendalam, dapat disimpulkan bahwa permainan ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam pembentukan kemampuan kognitif spasial anak. Dalam permainan anjang-anjangan, anak-anak mengalami serangkaian pengalaman belajar yang unik melalui bermain peran dengan miniatur peralatan rumah tangga, di mana mereka tidak sekadar meniru aktivitas orang dewasa, melainkan mengembangkan kemampuan kompleks dalam memahami ruang, dan mengeksplorasi kreativitas spasial. Proses peningkatan kecerdasan visual-spasial melalui permainan ini terjadi secara alamiah ketika anak-anak aktif memanipulasi objek, mensimulasikan lingkungan, dan mengeksplorasi berbagai peran. Mereka secara intuitif memindahkan dan mengatur miniatur benda, menciptakan representasi mini dari lingkungan keluarga, dan membangun pemahaman mendalam tentang hubungan ruang dan interaksi sosial. Melalui aktivitas bermain yang sederhana namun kaya makna, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membaca tata letak, memahami proporsi, dan menggunakan imajinasi dalam menginterpretasikan ruang di sekitar mereka. Kesimpulan akhir menegaskan bahwa permainan tradisional

anjang-anjangan adalah warisan budaya dengan nilai edukatif yang tinggi, khususnya dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial. Ia menunjukkan bahwa permainan tradisional jauh dari sekadar bentuk hiburan, melainkan merupakan media pendidikan yang efektif untuk mengembangkan potensi kognitif anak. Melalui pendekatan bermain yang alamiah dan menyenangkan, anak-anak dapat membangun fondasi penting untuk keterampilan berpikir yang lebih kompleks di masa mendatang.

## PENGHARGAAN

Ungkapan terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi secara signifikan dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih istimewa ditujukan kepada TKQ Darul Muttaqin, di mana seluruh civitas akademika, mulai dari kepala sekolah, para guru, staf, hingga orang tua siswa, telah memberikan dukungan luar biasa. Mereka tidak hanya memberikan izin penelitian, tetapi juga secara aktif terlibat dan mendukung setiap tahapan proses penelitian. Apresiasi khusus kami sampaikan kepada anak-anak luar biasa di TKQ Darul Muttaqin yang dengan penuh semangat telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Antusiasme dan keterlibatan mereka menjadi sumber data yang sangat berharga, memberikan insight mendalam yang menjadi tulang punggung temuan penelitian ini. Tanpa kontribusi mereka, penelitian ini tidak akan mencapai kebermaknaan seperti yang diharapkan. Tidak lupa, ucapan terima kasih yang tulus kami haturkan kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan, dan masukan sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] R. Harfiani, *Multiple Intelligences Approach: Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak Usia Dini*. 2021. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Myo\\_EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Myo_EAAAQBAJ)
- [2] J. Peng, L. Mo, P. Huang, and Y. Zhou, "The effects of working memory training on improving fluid intelligence of children during early childhood," *Cogn. Dev.*, vol. 43, pp. 224–234, Jul. 2017, doi: 10.1016/j.cogdev.2017.05.006.
- [3] B. Díaz and M. Nussbaum, "Artificial intelligence for teaching and learning in schools: The need for pedagogical intelligence," *Comput. Educ.*, vol. 217, p. 105071, Aug. 2024, doi: 10.1016/j.compedu.2024.105071.
- [4] S. H. Tanjung, K. Kamtini, and D. M. Novitri, "Collaborative Game Activities to Stimulate Early Childhood Visual-Spatial and Kinesthetic Intelligence," *Stimul. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 67–74, 2022, doi: 10.53863/sti.v2i1.488.
- [5] T. Aulia Rahman, N. L. Fitri, and A. Aulia, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk," *Al-Hikmah Indones. J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 6, no. 02, pp. 145–157, Dec. 2022, doi: 10.35896/ijecie.v6i02.411.
- [6] Y. Rachmawati, "Hubungan antara Kegiatan Bermain Maze dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Raudhatul Athfal*, vol. 2, no. 2, pp. 74–82, Sep. 2020, doi: 10.15575/japra.v2i2.9731.
- [7] R. Hasanah, S. Katoningsih, and J. C. A. Akun, "Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs.*

- J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 1923–1933, Apr. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3929.
- [8] Z. Alkouri, “Developing spatial abilities in young children: Implications for early childhood education,” *Cogent Educ.*, vol. 9, no. 1, p. 2083471, Dec. 2022, doi: 10.1080/2331186X.2022.2083471.
- [9] A. Mubaroroh, N. Hidayah, and P. Pramono, “The Effect of Emotion Change Puzzle Media on Visual-Spatial Intelligence for Early Childhood Education,” *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 159–168, Jan. 2023, doi: 10.14421/jga.2022.74-01.
- [10] M. Kusmiati, E. Kurniati, and I. G. K. Aryaprasetya, “Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini,” *Edukid*, vol. 13, no. 2, Apr. 2019, doi: 10.17509/edukid.v13i2.16921.
- [11] N. E. Saputra and Y. N. Ekawati, “Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak,” *J. Psikol. Jambi*, vol. 2, no. 2, pp. 48–54, 2017, doi: 10.22437/jpj.v2i2.4796.
- [12] H. Cendana and D. Suryana, “Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 771–778, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1516.
- [13] I. O. Piani, S. N. Nasution, and S. I. Sinaga, “Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina 2 Palembang,” in *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 2022, pp. 131–138. [Online]. Available: <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/303/>
- [14] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung, 2016.
- [15] A. Rohman, M. U. Usman, and T. D. Prastiti, “Pengaruh Pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebakwangi 01,” *JagoMIPA J. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 5, no. 1, pp. 176–184, Jan. 2025, doi: 10.53299/jagomipa.v5i1.1263.
- [16] L. V. Christina and F. Kristin, “Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) dan Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 6, no. 3, p. 217, Sep. 2016, doi: 10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230.
- [17] R. Rahmatia, H. Pajarianto, A. Kadir, W. Ulpi, and M. Yusuf, “Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 47–57, Mar. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1185.
- [18] S. Pa’indu, R. Sinaga, and F. Keriapy, “Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok,” *SHAMAYIM J. Teol. dan Pendidik. Kristiani*, vol. 1, no. 1, pp. 78–91, 2020, [Online]. Available: <http://hologos.college/ejournal/index.php/shamayim/index/18>
- [19] I. Z. Wardah, “Pengaruh kegiatan sosiodrama dalam permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini.” 2018. [Online]. Available: <http://digilib.uinsa.ac.id/22271/>
- [20] N. Sumarni and R. Zuhida, “Urgensi Bermain Di Sentra Alam Dalam Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini,” *Hadlonah J. Pendidik. dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 14–19, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/749>

- [21] D. Rusyad, *Kompilasi permainan rakyat: Menggali nilai-nilai budaya pada Khazanah Folklor Indonesia*. Abqarie Books, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=KC8MEAAAQBAJ>
- [22] A. Savella Dewi and I. Izzati, "Pelaksanaan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang," *J. Pendidik. AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, vol. 3, no. 2, pp. 88–101, Dec. 2022, doi: 10.37216/aura.v3i2.716.