

PERMAINAN HARTA KARUN UNTUK MENGENAL KONSEP RUANG BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Pupung Puspa Ardini,
I Gusti Ayu Putu Mastini,
Icam Sutisna**

Universitas Negeri Gorontalo
Email pupung.p.ardin@ung.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana persepsi anak tentang konsep ruang berubah akibat bermain dengan harta karun. Anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun menjadi subjek penelitian ini di Gorontalo. Pendekatan eksperimen dengan one group pretest-posttest design digunakan untuk mengatasi permasalahan penelitian yang berkaitan dengan konsep ruang. Terdapat pengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep ruang, hal ini dapat disimpulkan dari delapan perlakuan bermain harta karun. Hal ini ditunjukkan dengan selisih skor rata-rata keseluruhan sebelum dan sesudah menggunakan permainan harta karun, yaitu masing-masing 14,8 dan 52. Berdasarkan uji t dapat diketahui hasil uji yang signifikan, dengan t hitung = 14,08 dan nilai t tabel pada $\alpha = 0,05$ atau 2,064. Oleh karena itu, jika t hitung melebihi t tabel, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa permainan harta karun berdampak pada kemampuan seseorang untuk memahami konsep.

Kata Kunci : *Arah, Harta karun, Konsep Ruang, Permainan*

Abstract

This investigation looks at how children's understanding of spatial concepts is affected by playing with treasure. Children between the ages of 5 and 6 were the subjects of this study in Gorontalo. The research method is an experimental method with a one-group pretest-posttest design to address space-related research problems. Eight sessions of playing treasure have led researchers to the conclusion that the ability to recognize the concept of space is influenced. This is demonstrated by the total average score before using the treasure game, which is 14.8, and the average value after using the treasure game, which is 52. On the basis of the t/test, significant test results can also be obtained. T count is 14.08, and t table value at α is 0.05, or 2.064. In other words, if t count exceeds t table, either H_0 is rejected or H_1 is accepted, indicating that the treasure game affects conceptual recognition.

Keywords: *Game, Concept of Space, Direction, Position, Treasure*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini atau yang sering disingkat PAUD adalah salah satu jenjang atau tahapan pendidikan yang memiliki tujuan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara *holistik* dan *integratif*. Jenjang Pendidikan ini menekankan pada perkembangan seluruh aspek baik kepribadian, akademis maupun kesehatan dan juga perlindungan anak. Dengan demikian, Tahap pendidikan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi anak secara maksimal dengan mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik dan motorik (Santrock, 2011).

Secara yuridis menurut undang-undang istilah anak usia dini adalah individu anak sejak baru dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun. Selanjutnya Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003). tentang sistem pendidikan nasional, disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia merupakan sebuah upaya pembinaan untuk anak dari sejak baru dilahirkan sampai dengan usia enam tahun. Pembinaan ini melalui upaya

pemberian stimulasi berupa pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki tahapan pendidikan selanjutnya.

Kecerdasan intelektual atau IQ merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan setiap anak. Selain kecerdasan Intelektual terdapat beberapa kecerdasan lainnya, salah satunya adalah kecerdasan visual-spasial. Menurut Armstrong (Armstrong, 2013) seseorang dengan kecerdasan visual-spasial akan memiliki kepekaan terhadap garis, warna, bentuk, ruang, dan keseimbangan, bayangan. Untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial salah satu hal yang dibutuhkan adalah permainan yang menarik perhatian anak, karena dengan permainan ini akan lebih mudah bagi anak untuk menyampaikan apa yang kita sampaikan, mengingat belajar itu diajarkan sambil memegang konsep belajar sambil bermain, bermain sambil belajar. Saat ini banyak ide kreatif untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial melalui permainan, salah satunya adalah permainan yang menarik. Permainan harta karun diharapkan dapat mendukung kemampuan mengenal konsep ruang. Karena permainan harta karun mengandung unsur posisi, arah

dan jarak. Hal ini mempengaruhi anak untuk mengembangkan kemampuan mengkonseptualisasikan ruang sehingga dapat memaksimalkan tahap perkembangannya (Ihamäki, 2014).

Berdasarkan observasi di Raudhatul Athfal Almourky pada kelompok usia 5-6 tahun, terdapat 25 anak di kelas yang belum mengenal konsep ruang. Hal ini dikarenakan masih kurangnya alat permainan edukasi di Raudhatul Athfal Almourky. Permainan harta karun diharapkan dapat mendukung kemampuan mengenal konsep ruang. Karena permainan harta karun mengandung unsur posisi, arah dan jarak. Hal ini mempengaruhi anak untuk mengembangkan kemampuan mengkonseptualisasikan ruang sehingga dapat memaksimalkan tahap perkembangannya. Menurut Kohen (Kohen-Vacs, 2012), berburu harta karun adalah pendekatan yang menggabungkan kegiatan di dalam dan di luar ruangan dan dapat memperkenalkan anak-anak pada posisi, arah, dan jarak.

Permainan ini dapat dimainkan secara beregu atau berkelompok. Permainan harta karun dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep ruang. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fauzaturrohman (Fauzaturrohman, 2016). Pengaruh permainan harta karun dengan menggunakan huruf ABC yang dimodifikasi terhadap kemampuan anak mengenal huruf yang dilakukan di kelompok A2 di TK Tulus Sejati Tambaksari Kota Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan harta karun ABC yang sudah dimodifikasi sangat berpengaruh bagi anak usia 4-5 tahun, di mana penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam permainan harta karun tersebut dapat menstimulasi anak dalam mengenal huruf dengan demikian sangat berpengaruh bagi anak yang belum bisa mengenal huruf. Setelah diberikan permainan ini anak-anak tersebut dapat dengan mudah mengenal huruf. Permainan harta karun (*Treasure Hunt*) adalah metode yang bertujuan untuk menemukan objek yang mewakili konsep dalam pembelajaran. Dalam permainan ini, anak-anak ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk untuk mencapai harta karun (Kenkmann, 2011). Melalui Bermain anak merasa senang dan tanpa disadari bermain adalah perwujudan dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak (Fitri, 2017). Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh permainan harta karun terhadap kemampuan mengenal konsep ruang pada anak (5-6 tahun) di Gorontalo.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2017). Metode eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam hal ini penulis mencari pengaruh permainan harta karun terhadap kemampuan mengenal konsep ruang pada anak (5-6 tahun) di Raudhatul Athfal Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo.

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest

<i>Pre-test</i>	<i>treatment</i>	<i>Post-test</i>
X1	T	X2

Keterangan :

X1 : Pre-test kemampuan mengenal konsep ruang sebelum diberikan perlakuan.

X2 : Post-test kemampuan mengenal konsep ruang anak setelah diberikan perlakuan.

T : Perlakuan Permainan Harta Karun

Penelitian ini memiliki Variabel terikat yakni *kemampuan mengenal konsep ruang* dan variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Permainan Harta Karun*. Kemampuan mengenal konsep ruang merupakan sesuatu yang dapat memudahkan anak dalam mengenal posisi, arah dan jarak. Permainan harta karun merupakan permainan yang sangat disukai oleh anak-anak karena dalam permainan ini anak-anak dapat belajar sambil bermain, sedangkan dalam permainan ini juga memberikan hadiah atau pesan yang disembunyikan di beberapa tempat. Rancangan perlakuan penelitian ini dijelaskan pada tabel 2 berikut:

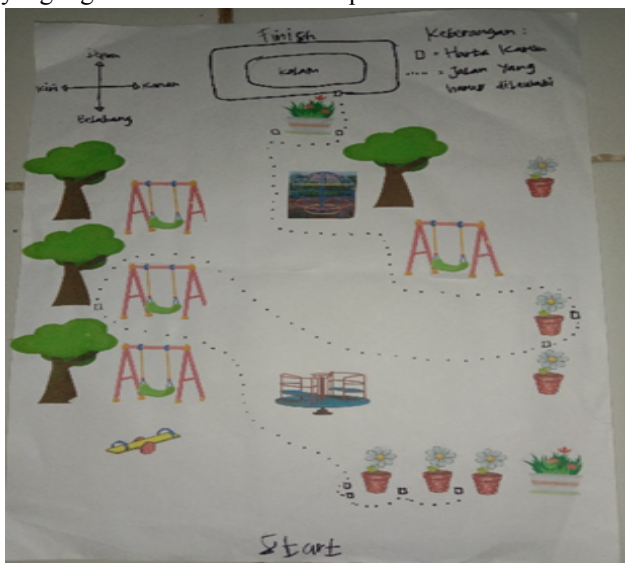
Tabel 2. Perlakuan Permainan Harta Karun

Variabel	kegiatan	Treatment
Permainan Harta karun	Tahapan Bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyiapkan permainan harta karun yang telah dibuat dalam pembelajaran. 2. Peneliti menjelaskan tema pembelajaran. 3. Peneliti menyiapkan permainan harta karun yang akan dimainkan. 4. Peneliti membagi anak menjadi 4 kelompok dan anak diarahkan untuk memainkan permainan yang telah disiapkan. 5. Peneliti memberikan kegiatan untuk merangsang kemampuan konsep ruang.
	Pemberi perlakuan dan waktu	Guru dan Peneliti 30 Menit 8 pertemuan dalam kegiatan ini 30 menit 8x30 = 240 menit.
	Evaluasi	Pre-test dan post-test kemampuan mengenal konsep ruang sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pada permainan harta karun, *treatment* dilakukan dengan cara :

1. Guru atau pendidik dapat menyembunyikan benda dimana saja di area yang akan digunakan sebagai tempat proses permainan harta karun ini.
2. Guru atau pendidikan membagi kelompok
3. Guru memberikan gambar peta kepada anak.
4. Setelah itu taruh beberapa di area clear seperti area permainan harta karun.
5. Kemudian sembunyikan beberapa objek yang telah disiapkan dalam game ini di beberapa area yang paling sulit seperti di semak-semak atau di kiri dan kanan pohon.
6. Guru meminta anak-anak untuk mencari dan menemukan harta karun sesuai posisi pada gambar peta.

Berikut ini adalah gambar 1 yang merupakan peta yang digunakan saat melakukan permainan harta karun.



Gambar 1. Peta Harta Karun

Penelitian ini terdiri dari 50 anak sebagai *populasi* dengan jumlah sampel sebanyak 25 orang anak, yang terdiri dari 15 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Penelitian ini menggunakan Tes Kinerja sebagai teknik pengumpulan data (Arikunto, 2006) Tes Kinerja atau *performance test* digunakan untuk mengukur kemampuan anak mengenal konsep ruang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 25 anak di Raudhatul Athfal Almourky, Kecamatan Telaga, Kabupaten Gorontalo. Peserta dipilih berdasarkan kriteria sebagai berikut: (1) anak dapat mengetahui posisi, (2) anak dapat mengetahui arah, (3) anak dapat mengetahui jarak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian 1-4 yang dikategorikan lewat rubric sesuai dengan indikator kemampuan mengenal konsep ruang, sehingga diperlukan kisi-kisi instrumen. Rancangan Instrumen digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal konsep ruang (posisi, arah dan jarak).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan temuan penelitian, kemampuan anak dalam mengenal konsep ruang pada saat pre-test dan post-test bervariasi. Hasil pretest kemampuan mengenal konsep ruang adalah 35,6 dengan skor maksimal 56 dan skor minimal 23, rata-rata (mean) 35,6, median (Me) 33, modus (Mo), dan standar deviasi (SD) 9,07. Hasil posttest adalah 52, dengan rentang 63 sampai 39, rata-rata 52, median 52, modus 50, dan standar deviasi 6 poin 11. Informasi tersebut ditunjukkan pada tabel 2.

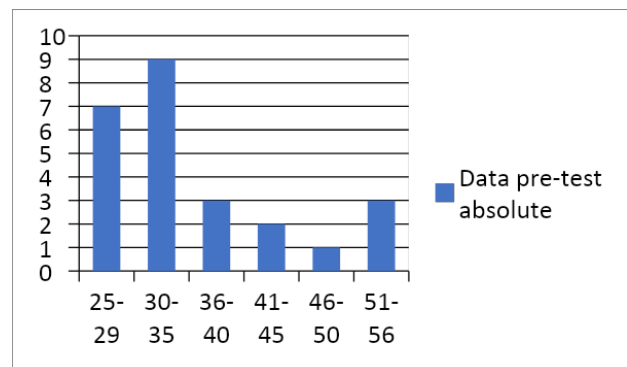
Tabel 3. Data Pre-test dan Post-test.

Var							
	Max	Min	Range	Mean	Me	Mo	SD
Pretest	56	25	5	35,6	33	30	9,07
Posttest	63	39	24	52	52	50	6,11

Hasil pretest yang melibatkan 25 peserta menunjukkan rentang skor dari 25 hingga 56, dengan skor rata-rata 35, median 33, modus 30, dan standar deviasi 9 poin. Untuk mendapatkan gambaran data pretest seperti pada tabel 3 dan grafik 1 di bawah ini, digunakan rumus $k = 1 \frac{3.3}{\log m}$ dimana $n = 25$.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Pre-test

Data pre-test	Frekuensi		
	Absolute	Kumulatif	Relatif
25-29	7	7	28%
30-35	9	16	36%
36-40	3	19	12%
41-45	2	21	5%
46-50	1	22	4%
51-56	3	25	12%
			100%



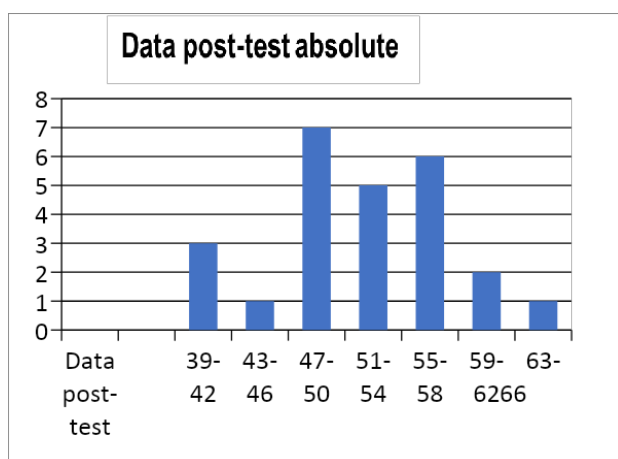
Grafik 1. Data pre-test deskriptif kemampuan mengenal konsep ruang

Dari data tersebut, jumlah responden terbanyak berada pada kelas interval 30-35 dengan 9 responden atau 36%, sedangkan jumlah responden terendah berada pada kelas interval 41-45 dengan 2 responden atau 5%.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Post-test*

Data post-test	Frekuensi		
	absolute	Kumulatif	Relatif
39- 42	3	3	12%
43-46	1	4	4%
47-50	7	11	28%

Untuk hasil post test diperoleh 52 titik data, dengan nilai maksimal 63 dan nilai minimal 39, serta nilai rata-rata 52, nilai median 52, nilai modus 50, dan standar deviasi 6 poin. Gambaran umum data posttest diperoleh seperti pada tabel 4 dan grafik 2 di bawah ini dengan menggunakan rumus $k = 1,33 \log m$, dimana $n = 25$.



Grafik 2. Data *post-test* deskriptif tentang kemampuan mengenal konsep ruang

Berdasarkan data tersebut, kelas interval 47–50 memiliki 7 responden atau 28% dari total, dan kelas interval 43–46 memiliki 1 responden atau 4% dari total. Pada perhitungan uji-t dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh nilai t-hitung sebesar 14,08 yang kemudian dikonsultasikan dengan t-tabel untuk taraf signifikan 5% dengan $N-1 = 24$, t-tabel = 2,064. Jika t hitung lebih besar dari t tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hipotesis kerja H_1 diterima karena diketahui dari penelitian tersebut di atas bahwa t-hitung > t-tabel ($14,08 > 2,064$).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Raudhatul Athfal Almourky Kecamatan Telaga Gorontalo yang berusia 5 sampai 6 tahun terpengaruh permainan harta karun dalam kemampuannya memahami konsep ruang. Tabel 5 berikut ini memuat hasilnya.

Tabel 5. Hasil Uji- T

Variabel	Mean	T count	Sig T table	Conclusio n
Variabel X (Pre-test)	35,6	14,08	2,064	There is influence
Variabel Y (Post-test)	52			

PEMBAHASAN

Konsep ruang sangat penting terutama bagi anak usia dini dimana dalam kemampuan mengenalkan posisi, arah dan jarak agar anak tidak bingung dalam beraktivitas sehari-hari (Løkken & Moser, 2012). Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan teoritis atau pengetahuan khusus dalam disiplin ilmu pendidikan dalam kaitannya dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengenalkan konsep ruang dengan menggunakan media permainan harta karun. Konsep ruang merupakan proses kemampuan seseorang untuk memaknai suatu objek secara mendalam. Pemahaman konsep ruang perlu dengan arah kanan-kiri, depan-belakang, dan atas-bawah. (Gardenfors, 2004)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep ruang adalah kemampuan mengenalkan arah dan posisi dimana arah dan posisi berperan penting dalam mengenalkan konsep ruang sejak dini kepada anak. Penelitian ini dianggap penting bagi peneliti karena berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan masih terdapat anak-anak yang belum memahami posisi, arah dan jarak dalam hal ini adalah konsep ruang. Beberapa ahli menemukan masalah terkait yang sering terjadi di sekolah yaitu anak dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari selalu merasa bingung, ketika anak diminta untuk menyebutkan tangan kanan dan kiri anak yang mana yang akan diam dalam waktu lama. dalam penelitian ini membahas tentang permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya penguasaan dan pemahaman anak terhadap konsep ruang (Hess, 2014).

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) (Charlesworth, 2010) menjelaskan beberapa harapan mengenai pemahaman anak tentang konsep ruang:

- Anak diharapkan akan dapat memahami posisi secara keseluruhan dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan pemahaman posisi secara keseluruhan perlu diperkenalkan sejak dini pada anak terutama anak yang belum memahami penempatan suatu benda yang benar, dengan pengenalan posisi ini pada anak diharapkan anak akan mampu menerapkan dan melakukannya dalam kehidupannya. kehidupan sehari-hari. Dimana ada beberapa posisi yang

terdiri dari : A. Di atas-bawah. B. Masuk dan keluar. C. Di depan belakang.

- b. Anak akan dapat memahami arah dan jarak serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan pengertian petunjuk arah dikenalkan sejak dini kepada anak khususnya anak yang belum memahami penempatan suatu benda yang benar, dengan pengenalan petunjuk arah pada anak diharapkan anak mampu menerapkan dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Didalamnya terdapat beberapa arah terdiri dari : A. Top-down. B. Bolak-balik. C. Perkiraan. D. Melalui. E. Jauh dari. F. Samping. G. Penyeberangan.
- c. Anak diharapkan dapat mampu memahami dan menemukan lokasi dengan hubungan sederhana seperti "dekat" dan "di". Pengenalan pengertian jarak secara menyeluruh perlu diperkenalkan sejak anak usia dini, terutama anak yang belum memahami penempatan suatu benda yang benar, dengan pengenalan anak jarak diharapkan anak mampu menerapkan dan melakukannya dalam kehidupannya. kehidupan sehari-hari. Yang mana ada jarak tertentu terdiri dari jauh-dekat.

Dengan demikian konsep ruang sangat penting terutama untuk anak usia dini dimana kemampuan mengenalkan posisi, arah dan jarak agar anak tidak bingung dan lebih mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep ruang merupakan proses kemampuan seseorang untuk memaknai suatu objek secara mendalam. Memahami konsep ruang berupa arah kiri, kanan, depan, belakang dan atas serta bawah. Pengetahuan tentang konsep ruang perlu dikuasai oleh anak sejak dini, terutama dalam proses pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika anak memahami dan memahami konsep ruang (Jacobson, 2003). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep ruang merupakan pemahaman yang akan diperkenalkan kepada anak berupa arah kanan dan kiri, depan dan belakang, serta atas dan bawah untuk memudahkan anak dalam beraktivitas. kegiatan sehari-hari (Antara, 2018).

Setelah permainan harta karun diperkenalkan, ada perubahan positif dalam pemahaman ide ruang anak-anak. Hasil posttest, yang menunjukkan peningkatan skor yang diterima setiap anak, menunjukkan hal ini. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil permainan harta karun berhasil.

Untuk membantu anak-anak mengembangkan kapasitas mereka untuk pemahaman menyeluruh tentang konsep ruang, perlakuan yang berbentuk perburuan harta karun dilakukan sebanyak delapan kali. Posisi, arah, dan jarak adalah bagian dari pemahaman ruang anak. Ruang meliputi posisi, arah, dan jarak. Menurut pendapat lain bahwa konsep ruang diartikan sebagai kemampuan yang

dimiliki seseorang dalam memaknai suatu objek secara mendalam sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Wulandari, 2019). Sedangkan konsep ruang adalah proses kemampuan yang dimiliki anak untuk menginterpretasikan secara mendalam suatu objek di sebelah kanan dan kiri sehingga dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. (Winda Safitri, 2020). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konsep ruang adalah kemampuan potensial seseorang atau anak yang mengalami kesulitan belajar dalam mempelajari kedalaman benda yang berhubungan, dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Sangat cocok untuk kehidupan sehari-hari orang atau anak-anak. Oleh karena itu, bertujuan untuk melatih kemampuan anak mengenal konsep spasial dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan konsep ruang yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah untuk menggambarkan posisi, arah, dan jarak atau letak suatu benda atau benda; misalnya pada posisi "Silahkan cari bola di sebelah kiri meja" sambil di arah " (Brezinka, 2008)

Game harta karun adalah game edukasi yang menyenangkan yang dapat membantu mengembangkan keterampilan konsep ruang anak-anak. Perburuan harta karun adalah metode yang bertujuan untuk menemukan objek yang mewakili konsep dalam pembelajaran. Dalam hal ini, konsep yang dimaksud adalah konsep ruang (Kohen-Vacs, 2012). Perburuan Harta Karun adalah pendekatan yang menggabungkan kegiatan indoor dan outdoor. Dan dalam permainan ini bisa dimainkan secara beregu atau berkelompok.

Dalam permainan harta karun, anak-anak dapat melakukan kegiatan yang menyenangkan yaitu dengan belajar sambil bermain (Hasibuan & Ningrum, 2016) Permainan harta karun bertujuan untuk memudahkan anak dalam mempelajari posisi, arah, dan jarak benda-benda terkait dari kiri-kanan, atas-bawah, depan-belakang yang biasa dilakukan anak-anak dan dibantu oleh guru atau pendidik untuk menginstruksikan permainan ini untuk anak-anak. Sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam permainan harta karun ini, anak tidak hanya dapat mengenal posisi, arah dan jarak, tetapi dalam kecerdasan visual-spasial, anak dapat mengembangkannya dalam bentuk pemahaman konsep, pemahaman kiri-kanan dan pemahaman perspektif. (P. Ardini & Handini, 2018).

Ada beberapa tujuan dalam permainan harta karun ini:

- a. Membutuhkan dan mengajarkan kerja tim.
- b. Dalam permainan ini anak akan mendapatkan latihan fisik.

Menyelesaikan tugas dan membutuhkan pembelajaran dan pengetahuan baru dalam memecahkan suatu masalah dan akan membuat anak lebih aktif dalam melakukan permainan ini.

Permainan harta karun membutuhkan bantuan orang dewasa karena menantang jika dimainkan sendiri. Menurut uraian Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD) di Crain, ZPD adalah sekumpulan tugas yang terlalu menantang untuk dikuasai sendiri oleh anak-anak tetapi dapat dipelajari dengan arahan dan

bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil dan mampu bekerja secara mandiri. Tanda kemajuan aktual anak dalam pemecahan masalah mereka sendiri dan tingkat perkembangan potensial mereka seperti yang terlihat pada kemampuan mereka untuk memecahkan masalah sambil dibimbing oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman. (Crain, 2007).

Bimbingan dan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil disebut scaffolding. Upaya scaffolding dilakukan agar anak dapat mencapai potensi kemampuannya dalam memecahkan masalah. Dalam upaya scaffolding ini, anak diharapkan dapat mencapai potensi kemampuannya sehingga anak dapat memecahkan masalah dalam permainan yang dilakukan anak dengan bantuan dan arahan dari orang dewasa. Bahwa orang dewasa khususnya orang tua mempunyai peran penting dalam mendidik, membimbing dan memberikan pengaruh (lingkungan) yang positif sehingga terbentuk kepribadian anak (Edwards & Cutter-Mackenzie, 2019).

Menurut Vygotsky (P. P. dan L. A. Ardini, 2018) Bermain merupakan alat bantu diri tanpa disadari bahwa melalui bermain, anak secara otomatis akan mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Dimana dalam upaya help tool cell, anak diharapkan dapat bermain game sendiri tanpa bantuan orang dewasa dan dimana anak akan melakukannya sendiri dan dapat mempengaruhi kemajuan perkembangan anak.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian yang dilakukan di Raudhatul Athfal Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo dengan menggunakan rumus uji t diperoleh hasil t hitung $> t$ tabel dimana ($14,8 > 2,07$) dibuktikan dengan taraf signifikan 0,05 artinya ada pengaruh pada kemampuan mengenali konsep ruang setelah menggunakan permainan harta karun. Kesimpulan ini dapat ditarik dari hasil data yang telah dikumpulkan. Sebelum dan sesudah dilakukan percobaan menggunakan permainan harta karun, terbukti ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan anak mengenal konsep ruang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran-saran berikut dapat dikemukakan.

1. Untuk guru
Untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep ruang, perlu dilakukan permainan harta karun, serta pelatihan guru untuk memperkuat kegiatan yang berkaitan dengan permainan harta karun.
2. Untuk anak-anak
Sehingga aspek perkembangan kognitif khususnya perkembangan visual-spasial dalam kemampuan mengenal konsep ruang perlu ditingkatkan lagi. Mengingat kemampuan mengenal konsep ruang sejak dini sangat penting untuk pendidikan selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada pihak RA Al Mourky. Ibu Kepala Sekolah yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di lembaga PAUD Al Mourky. Dinas Pendidikan Kabupaten Gorontalo yang telah mendukung kegiatan penelitian ini hingga selesai. Anak-anak didik RA Almourky yang dengan semangat ikut serta membantu terlaksananya treatment. TKIT Lukmanul Hakim dalam peran sertanya sehingga dapat dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, P. A. (2018). Stimulasi Metode Permainan Kreatif Berdesain Creative Movement dan Budi Pekerti dalam Mengembangkan Kemampuan Spasial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 301–310.
- Ardini, P., & Handini, M. (2018). The Influence of Instructional Method, Visual Spatial Intelligence, and School Readiness on Early Reading Abilities. *Journal of Scientific Research and Reports*, 17(4), 1–22. <https://doi.org/10.9734/jsrr/2017/38737>
- Ardini, P. P. dan L. A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini : Sebuah kajian teori dan praktik*. CV Adjie Media Nusantara.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Brezinka, V. (2008). Treasure Hunt – a serious game to support psychotherapeutic treatment of children. *Studies in Health Technology and Informatics*, 71–76.
- Charlesworth, R. (2010). *Math & Science For Young Children*. Wadsworth Engage Learning.
- Crain, W. (2007). *Theories of Development : concepts and applications*. Prentice Hall.
- Edwards, S., & Cutter-Mackenzie, A. (2019). Environmentalising Early Childhood Education Curriculum through Pedagogies of Play. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(1). <https://doi.org/10.1177/183693911103600109>
- Fauzaturrohmah, S. Z. (2016). Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Abc Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A2. *Paud Teratai*, 5(2), 129–133.
- Fitri, R. (2017). Metakognitif Pada Proses Belajar Anak Dalam Kajian Neurosains, *Jurnal Pendidikan*, 2 (1), 44–52
- Gardenfors, P. (2004). *Conceptual Spaces : The Geometry of Thought*. Massachusetts Institute and technology.
- Hasibuan, R., & Ningrum, M. A. (2016). Pengaruh Bermain Outdoor dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 72–80.
- Hess, R. D. , & A. H. (2014). *Methods of Family research : Biographies of research project* (Vol. 1). Psychology Press.
- Ihamäki, P. (2014). The potential of treasure hunt games to generate positive emotions in learners:

- Experiencing local geography and history using GPS devices. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 6(1), 5–20.
<https://doi.org/10.1504/IJTEL.2014.060025>
- Jacobson, W. H. (2003). *The art and science of teaching orientation and mobility*. AFB Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*.
- Kenkmann, A. (2011). *Adapting and Designing Spaces: Children and their Schools* (Vol. 1).
- Kohen-Vacs, D. M. (2012). Mobile Treasure hunt Games. *IEEE Technical Committee on Learning Technology*, 14(4), 24–26.
- Løkken, G., & Moser, T. (2012). Space and materiality in early childhood pedagogy—introductory notes. *Education Inquiry*, 3(3), 303–315.
<https://doi.org/10.3402/edui.v3i3.22036>
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development* (Thirteenth). Mc Graw Hill.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta CV.
- Thomas Armstrong. (2013). *Kecerdasan Multiple di dalam Kelas*. Indeks.
- Winda Safitri, S. H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Fun Outbond Mencari Harta Karun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 99.
- Wulandari, P. E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Konsep Ruang Melalui Permainan Engklek Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(1), 1006.