

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi pilar utama dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebagai perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam hal mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Secara umum pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Upaya penyiapan sumber daya manusia untuk menciptakan generasi unggul harus dilakukan sejak anak berusia dini.

Pendidikan anak usia dini sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 butir 14) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berbagai penelitian di bidang gizi, *neurologi*, dan psikologi menunjukkan pentingnya pendidikan anak sejak usia dini. Hasil penelitian *neurologi* yang dilakukan Bloom menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan anak dapat terjadi sekitar 50% terbentuk sampai usia 4 tahun

kemudian sampai dengan usia 8 tahun dan mencapai 80%. Sehingga pada masa ini merupakan masa yang sangat tepat untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat tercapai secara optimal (Munandar, 2008:4).

Semua kecerdasan berpusat pada otak manusia sejak lahir. Menurut Paul MacLean dalam Musfiroh (2008:41) setiap otak manusia terbagi atas tiga bagian, yang disebut otak *triune*. Pertama, Otak *reptile* adalah bagian otak yang bertanggung jawab atas fungsi–fungsi motor–sensor, yaitu pengetahuan tentang realitas fisik yang berasal dari panca indera. Kedua adalah sistem *limbic* atau otak mamalia yang berada di bagian tengah otak, berfungsi pengontrol emosi dan kognitif. Ketiga adalah *neokorteks*, merupakan materi otak terbesar yang mengatur proses bernalar, berpikir intelektual, membuat keputusan, bahasa, kendali motor sadar, dan menciptakan gagasan *nonverbal*.

Pada anak usia TK, berbagai kecerdasan anak mulai terbuka karena otak *reptile* dan otak mamalia telah berkembang hingga 80%. Apabila hingga anak usia 4 tahun telah diperlakukan dengan baik, mendapat stimulasi melalui berbagai aktivitas permainan yang menyenangkan dan berolah pikir, maka ketiga bagian otak anak akan berkembang dengan baik (Musfiroh, 2008:42).

Musfiroh (2008:49) menjelaskan bahwa kecerdasan *visual spasial* memiliki manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Hampir semua pekerjaan yang menghasilkan karya nyata memerlukan sentuhan kecerdasan ini. Desain taman dan desain interior, bangunan yang dirancang arsitektur, riasan ahli kecantikan, jahitan dokter bedah, lukisan, pahatan, rancangan

busana adalah hasil dari kecerdasan *visual spasial*.

Seorang navigator dalam perjalanan navigasi yang sesungguhnya harus membayangkan dalam hati untuk menuju ke suatu pulau, saat ia melewatinya di bawah bintang tertentu dan ia menghitung jumlah segmen yang sudah diselesaikan, proporsi perjalanan yang masih harus dilalui, dan koreksi apapun di depan yang diperlukan. Navigator tidak dapat melihat pulau ketika ia berlayar, sebaliknya ia memetakan lokasinya berupa “gambar” perjalanan itu di dalam hati (Gardner, 1983:42). Menyelesaikan masalah *spasial* diperlukan untuk navigasi dan dalam penggunaan sistem pencatatan peta.

Kecerdasan *visual spasial* bagi anak sangat penting. Amstrong dalam Sujiono (2010:58) berpendapat bahwa *visual spasial* merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang.. Selain itu, kepintaran ini juga memberi kemampuan membedakan dan menemukan berbagai kombinasi atau gradasi warna. Ada korelasi yang erat antara kecerdasan *visual spasial* dengan kemampuan kognitif sehingga anak terlihat cerdas dalam menyelesaikan masalah–masalah matematika serta keruangan.

Dalam kehidupan sehari–hari anak memerlukan kemampuan untuk mengatur letak barang–barang di rumah yang sesuai dengan ruangan, menghafal jalan yang dilalui menuju rumah, mengenali wajah ibu saat berada di dalam kerumunan orang banyak, mengetahui letak rak–rak penjualan barang di supermarket, sehingga anak–anak perlu meningkatkan kecerdasan *visual spasial*.

Taman Kanak–Kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan anak

usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Memperhatikan hal-hal di atas maka mereka butuh suatu permainan sebagai media pendidikan, dalam pembelajaran di TK. Alat bermain tidak harus mahal namun, unsur pendidikanlah yang harus diutamakan. Penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran di TK akan membantu memperlancar serta mempermudah anak dalam memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan dari kegiatan-kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di TK maupun di luar lingkungan TK dalam wujud penyediaan pengalaman belajar untuk semua peserta didik. Belajar pada anak usia dini tidak selalu harus dilakukan dengan keadaan yang teratur dan berjangka waktu tertentu, anak-anak bisa saja belajar sambil melakukan aktivitas berlari-lari atau melalui bernyanyi. Melalui lagu, anak dapat mengenal warna, urutan, bentuk, ukuran dan tempat. Melalui lagu dan permainan anak dirangsang mengeksplorasi segala bentuk kecerdasan jamak yang dimiliki, sehingga potensi yang terpendam dalam diri anak dapat berkembang dengan optimal. Permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak (Musfiroh, 2008:45).

Namun pada kenyataan, orangtua dan guru sering melakukan kesalahan dalam mengartikan bermain pada usia anak-anak. Selama ini jika anak sudah belajar sambil bermain di taman kanak-kanak, banyak orangtua membebani anak dengan tuntutan yang berat, seperti anak harus sudah pandai menulis, berhitung dan membaca. Begitu juga dengan pihak TK, di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini prinsip belajar melalui bermain sebagian belum berjalan dengan benar, sehingga tujuan bermain bagi anak tidak tercapai.

Beberapa upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk menghargai arti bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi serta membangun pengetahuannya sendiri, memberikan kenyamanan dan lingkungan yang mendukung untuk bermain agar kebebasan anak ketika bermain tidak terganggu dengan lingkungan yang membahayakan. Anak dapat memilih mainan apapun dan bermain dengan bebas tanpa takut cedera. Pendidik juga dapat merencanakan kurikulum dengan seksama, menanggapi anak pada saat bermain, peduli akan kebutuhan anak, mengobservasi anak pada saat bermain spontan dan tahu kapan harus memberikan bantuan, mengontrol tingkah laku anak dan membantu anak mengungkapkan perasaan secara *verbal* pada saat bermain.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Taman Kanak-Kanak *Global Interstudy* selama kurang lebih 3 bulan ada kecenderungan kecerdasan *visual spasial* anak masih kurang dalam hal pemahaman tata letak, arah dan posisi. Kurangnya kecerdasan *visual spasial* anak disebabkan karena adanya

kecenderungan permainan yang kurang menitik beratkan pada kecerdasan *visual spasial*. kecerdasan *visual spasial* yang dicanangkan sebesar 75%, baru sekitar 25% anak yang telah berkembang. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak di sekolah.

Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kesulitan menerima pembelajaran. Dengan aktivitas dan permainan yang monoton berakibat kecerdasan *visual spasial* anak cukup rendah. Hal itulah yang membuat anak kurang dalam pengembangan kecerdasan *visual spasial*. Karena anak memiliki anggapan bahwa bermain dengan alat permainan merupakan permainan yang sulit dan tidak disukai. Sementara itu, selama ini alat permainan yang dimiliki oleh guru masih kurang optimal penggunaannya. Agar materi pelajaran yang disampaikan guru kepada anak lebih mudah diterima maka guru perlu melakukan tindakan-tindakan tertentu yang dirasa perlu untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis hendak melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Kecerdasan *Visual Spasial* pada Anak Usia 4–5 Tahun Di TK *Global Interstudy* Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Banyaknya jenis permainan telah beredar di lingkungan anak-anak yang belum tentu dapat mempengaruhi kecerdasan *visual spasial* anak.
2. Belum optimalnya penggunaan beberapa metode permainan terhadap kecerdasan *visual spasial* anak.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan mengembangkan kecerdasan *visual spasial* yang dikaitkan dengan kemampuan kognitif, menggunakan tanda–tanda khusus yang ditemukan, seperti tata letak, arah, posisi, bentuk, warna, ukuran, urutan dan garis.
2. Kemampuan menyusun *puzzle* sebanyak sembilan keping dengan jenis potongan lengkung dan gambar *puzzle* yang disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di TK.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah permainan *puzzle* dapat mempengaruhi kecerdasan *visual spasial* pada anak usia 4–5 tahun di TK *Global Interstudy* Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kecerdasan *visual spasial* anak usia 4–5 tahun melalui permainan *puzzle* di TK *Global Interstudy* Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmiah dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya tentang peranan permainan *puzzle* untuk mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak–anak.
- b. Untuk menambah referensi penulisan tugas akhir yang berhubungan dengan pengembangan kreatifitas anak dan sebagai bahan kajian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Taman Kanak–Kanak. Dapat dijadikan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan dan kualitas anak–anak serta meningkatkan mutu TK tersebut.
- b. Bagi Guru. Dapat dijadikan solusi bagi guru dalam menentukan metode dan media guna meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak, serta memberikan stimulasi yang tepat sesuai usia dan tahap perkembangan sosial intelektual anak.
- c. Bagi Orang Tua. Dapat dijadikan motivasi bagi orang tua dalam meningkatkan kecerdasan anak dalam proses belajar di rumah dan memberikan pemahaman bahwa dalam mendidik seorang anak itu tidak bisa dengan adanya tekanan.
- d. Bagi Anak. Dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan mereka yang selanjutnya dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan mereka.