BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam bahasa Yunani adalah *pedagogik* yang memiliki arti ilmu menuntun anak hingga berlangsung selama sepanjang hayat pertumbuhan setiap individu. Ki Hajar Dewantara mengatakan pendidikan memiliki arti "Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, Adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyaarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya" (Pristiwanti dkk., 2022). Pendidikan adalah bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia (Wau dkk.,2023). Pendidikan merupakan proses terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang (UNESCO, 2021).

Dapat disimpulkan, pendidikan tidak hanya membentuk kemampuan kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor, sehingga individu mampu mencapai keselamatan dan berperan baik dalam masyarakat. Sehingga pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk menuntun serta mengembangkan seluruh potensi individu sejak usia dini sampai sepanjang hayat.

Pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan

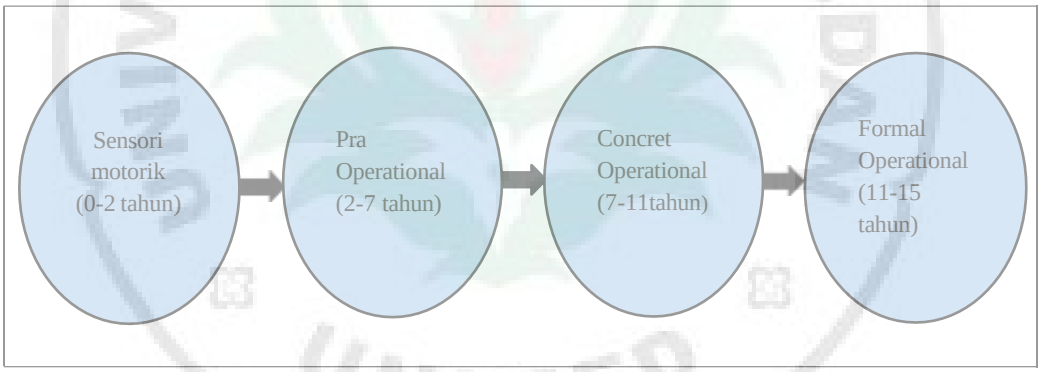
Masyarakat. Menurut Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah anak yang menjalani aktivitas pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pendidikan anak usia dini adalah tahap anak dalam proses perkembangan karena anak beradasa pada masa golden age, yaitu masa anak lebih mudah menerima dan menyerap berbagai hal yang berada di lingkungan sekitarnya karena pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung dengan cepat (Damanik & Lisnawati, 2026). Masa emas pada masa anak memiliki lebih dari 100 milyar sel otak baik utuk dirangsang sehingga kapabilitas seorang anak bisa meningkat secara maksimal (Rijkiyani & syarifuddin, 2020) fase *golden age* adalah kemampuan yang ada pada anak tidak bisa terulang. Oleh karena itu, *golden age* dinamakan waktu yang menentukan masa selanjutnya. Masa *golden age* adalah salah satu kesempatan dalam mempercepat pertumbuhan anak terutama potensi anak (Azijah, 2020).

Menurut Chaplin (2011) menyatakan bahwa kognitif meliputi perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, perhatian, pemrosesan informasi,pemecahan masalah, niat dan keyakinan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Santrock (2008) menyatakan bahwa berpikir merupakan aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran, disimpan dan diubah, serta diingat dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir (Herdiani dkk., 2023).

Piaget menyatakan bahwa perkembangan berpikir berkaitan dengan kematangan *(naturation)* atau dipengaruhi oleh faktor biologis. Sedangkan menurut pendapat dari Lev Vygotsky mengatakan kognitif anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Anak membangun pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan melalui interaksi dengan lingkungannya (Yus, 2020).

Kemampuan kognitif pada masa awal perkembangan anak sangat besar pengaruhnya terhadap pembentukan keterampilan berpikir tingkat lanjut di masa mendatang. Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak berlangsung secara empat tahap, yaitu:



Gambar 1.1 Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap pertama yaitu ***sensorimotor*** usia 0-2 tahun bayi awalnya hanya mengandalkan gerakan refleks sejak lahir, kemudian secara bertahap mulai menunjukkan tanda-tanda awal kemampuan berpikir simbolik. Tahap kedua ada ***praoperasional*** 2-7 tahun, anak mulai mampu menggambarkan dunia sekitarnya melalui penggunaan kata- kata serta gambar. Tahap ketiga yaitu ***operasional konkret*** (7-11 tahun), anak sudah mulai berpikir logis terhadap hal- hal yang bersifat nyata serta dapat mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu. Tahap keempat adalah ***operasional formal*** (11-15 tahun) dimana anak sudah memasuki fase remaja dan mulai mampu berpikir secara lebih abstrak, logis, dan

pemikiran yang bersifat idealis (Suprihati, 2021).

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa perkembangan kognitif anak merupakan proses mental yang menyeluruh yang mencakup kemampuan memahami, memperhatikan, mengolah informasi, serta memecahkan masalah. Proses berpikir anak tidak hanya dipengaruhi oleh faktor biologis atau usia anak tetapi juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan interaksi sosial.

Salah satu ranah kecerdasan yang penting pada usia prasekolah adalah kecerdasan visual spasial, yaitu kemampuan untuk mempersepsi, mengenali, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan informasi visual dalam ruang. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan dalam mengenali bentuk, orientasi ruang, hubungan antara objek, serta kemampuan memanipulasi objek secara mental. Pada usia 3-4 tahun yang memiliki kecerdasan visual – spasial anak sudah bisa mengenali bentuk seperti lingkaran atau kotak, mengenali warma dan bisa membedakan arah kanan dan kiri (Wahyuni, 2018).

Menurut Steven J. Gould:1994 dalam (Suarca dkk., 2020) kecerdasan adalah kapasitas mental umum yang meliputi kemampuan untuk memberikan alasan, membuat rencana, memecahkan masalah, berpikir abstrak, menghadapi ide yang kompleks, belajar dari pengalaman, dan dapat di ukur dengan tes IQ yang tidak dipengaruhi oleh budaya dan genetic yang berperan besar. Inteligensi di pengaruhi oleh dua faktor yaitu *general factor* dan *specific factors* yang di pengaruhi oleh pelatihan dan pendidikan. Kedua faktor tersebut sangat penting dalam mengenali kemampuan individu ketika berpindah dari satu situasi ke situasi lainnya (Triwulandari, 2021).

Gardner (2013), menyebutkan kecerdasan tidak hanya diartikan sebagai

kemampuan dalam memperoleh nilai tinggi melalui tes. Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah atau menghasilkan suatu karya yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Menurutnya setiap individu memiliki jenis kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan berasal dari faktor biologis dan pengalaman yang dimiliki seseorang. Kecerdasan seseorang dapat berkembang melalui Latihan, pembelajaran dan lingkungan. Oleh karena itu, kecerdasan dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam memahami informasi dan memecahkan masalah.

Kecerdasan yang ada pada setiap individu memiliki 8 jenis kecerdasan yaitu, Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan angka, urutan dan logika, kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan mengungkapkan dan membuat kategori terhadap lingkungan, kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian tubuh untuk mengungkapkan ide, pemikiran dan perasaan, kecerdasan musical adalah kemampuan untuk mengekspresikan bentuk-bentuk musik, kecerdasan interpersonal kemampuan bekerja sama dengan orang lain, kecerdasan intrapersonal kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri sendiri, dan yang terakhir adalah kecerdasan visual-spasial kemampuan untuk melihat dan mengamati sesuatu objek.

Salah satu jenis kecerdasan menurut Howard Gardner adalah kecerdasan visual spasial. Menurutnya tentang kecerdasan visual spasial yang memiliki kemampuan untuk melihat secara detail dan bisa menggunakan kemampuan untuk

melihat segala obyek yang diamati. Selain itu, Kecerdasan visual spasial ini berhubungan dengan konfigurasi spasial seperti yang digunakan oleh arsitektur, seniman, dan lain sebagainya. Gardner (2013) dalam bukunya yang berjudul *Multiple Intelligence*, mengatakan bahwa kecerdasan visual-spasial terlihat ketika seseorang membayangkan suatu benda atau tempat dalam pikirannya, meskipun benda tersebut tidak sedang dilihat secara langsung.

Kecerdasan visual spasial berkaitan dengan keterampilan dan persepsi dalam bidang permainan garis, bentuk, warna, dan ruang (Widiastita & Anhusadar, 2020). Menurut Yus (2015) ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan visual spasial yaitu: menata ruangan dan menciptakan suatu tata ruang:membayangkan sesuatu, seperti benda, tempat, dan perjalanan membentuk sesuatu seperti membuat pahatan, dan menciptakan karya seni, seperti menggambar, melukis, merancang tata ruang dari sesuatu yang ada disekitarnya.

Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial adalah anak yang mampu memahami dan mengolah informasi melalui Gambaran atau visual dan anak memiliki ketelitian dalam mengamati lingkungan sekitar. Anak yang memiliki kemampuan visual spasial biasanya suka bermain balok, menyusun lego menjadi bentuk bangunan, dan tertarik pada aktivitas bermain yang melibatkan kemampuan berpikir dan imajinasi (Rachmawati Yeni, 2019). Kemampuan berpikir pada anak prasekolah terutama dalam kecerdasan visual spasial dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dan media edukatif yang digunakan oleh pendidik, yang disebut dengan Alat permainan edukatif (APE) adalah semua media yang digunakan untuk memuaskan naluri bermain anak (Fatimah dkk., 2023).

Alat peraga edukatif adalah serangkaian alat yang digunakan anak, orang tua maupun guru dalam meningkatkan fungsi intelegensi, emosi dan spiritual anak, sehingga muncul kecerdasan yang dengannya seluruh potensi yang dimliki anak dapat melejit. Alat yang digunakan sebagai media atau yang dirancang untuk dimaikan termasuk dalam definisi "Peralatan bermain eduaktif" dengan cara memiliki nilai edukatif dan dapat menstimulasi otak untuk tumbuh di semua bidang kemampuannya (Fadiyah, 2020).

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah melalui penggunaan permainan dan aktivitas pembelajaran, seperti puzzle geometri. Secara umum puzzle adalah potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan yang menyesuaikan perkembangan anak. Puzzle adalah permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran, karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi gambar yang utuh (Artamevia dkk., 2023) Sedangkan geometri adalah bagian dari matematika yang mempelajari konsep bentuk dan ruang yang memiliki Gambaran visual dari objek atau benda dalam bentuk dua atau tiga dimensi (Ridwan et al., 2020). Geometri pada anak usia dini hanya mengenalkan konsep bentuk ruang dua dimensi yaitu bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga (Elan dkk., 2021)

Pengetahuan tentang bentuk geometris dalam matematika anak usia dini berdasarkan usia 3-4 tahun tentang perkembangan kognitif berfikir logis pada anak diklasifikasikan dapat mengenali bentuk geometris (segitiga, persegi, dan lingkaran), anak usia 4-5 tahun dapat mengklasifikasikan bentuk geometris, dan anak usia 5-6 tahun dapat mengurutkan bentuk geometris berdasarkan ukuran (Purnamasari dkk., 2018).

Puzzle geometri merupakan alat belajar edukatif yang menuntut anak untuk mengenali bentuk-bentuk geometri, menyusun bagian-bagian sehingga menjadi bentuk yang utuh, serta memahami hubungan ruang antar bagian. Aktivitas ini tidak hanya mengasah keterampilan visual namun juga meningkatkan daya konsentrasi, koordinasi tangan-mata, serta kemampuan berpikir logis kreatif. Menurut pendapat dari (Rahmani & Suryana, 2022) yang mengatakan bahwa penggunaan media puzzle bentuk pembelajaran geometri dapat membantu anak mengenali serta memahami ragam bentuk geometri dasar seperti segitiga, persegi, dan lingkaran.

Taman Kanak-kanak Semesta Mandiri Islamic School berlokasi di Jalan Sei Babalan No. 29, Kel. Sei Sikambing D, Kec Medan Petisah, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah Semesta Mandiri Islamic School berdiri sejak tahun 2019 dan merupakan Lembaga pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak dalam bidang akademik maupun pembentukan karakter. Dalam proses pembelajarannya Semesta Mandiri Islamic School menggunakan program kurikulum PAUD Merdeka. Sekolah Semesta Mandiri Islamic School memiliki visi dan misi. Visi tersebut, menjadi sekolah yang harmonis, berbasis akademis yang menanamkan pendidikan budi pekerti luhur kepada peserta didik. Untuk mewujudkan visi tersebut, Sekolah melaksanakan pembelajaran yang terencana dan efektif, menerapkan pendidikan sesuai standar nasional, serta membiasakan sikap saling menyayangi dan memberi teladan yang baik kepada anak.

Fenomena yang ditemukan pada saat melakukan pengamatan awal di TK Semesta Mandiri Islamic School, masih ditemukan beberapa permasalahan yang

berkaitan dengan perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk geometri dasar, mengelompokkan bentuk, serta membedakan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, bintang dan trapesium. Selain itu, sebagian anak belum mampu menyusun potongan puzzle geometri secara tepat sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Terlihat ketika anak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan puzzle atau sering mencoba menyusun tanpa memperhatikan kesesuaian bentuk dan ruang. Selain itu, ada beberapa anak juga yang belum mengenal warna, pada saat anak sedang mencocokkan kepingan puzzle anak masih salah dalam meletakkan kepingan tersebut sesuai dengan warna yang ada pada balok. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan visual spasial anak belum berkembang secara optimal.

Pembelajaran pada peserta didik Semesta Mandiri Islamic School diberi perhatian untuk memaksimalkan perkembangan anak secara holistik tidak hanya pada aspek moral dan agama, tetapi juga kemampuan kognitif dasar. Menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak menjadi kebutuhan penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Namun, dalam praktiknya, ada variasi jenis puzzle geometri yang dapat digunakan misalnya puzzle geometri (persegi, segitiga, lingkaran, persegi Panjang, bintang, dan trapesium) belum jelas sejauh mana masing-masing jenis puzzle tersebut berdampak terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 4–5 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan (Ulfa dkk., 2025) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis masalah dengan media puzzle geometric shapes berpengaruh signifikan terhadap kemampuan visual- spasial

anak usia 5–6 tahun. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam membayangkan bentuk, mengelompokkan bangun geometri, memecahkan masalah, dan mengenali pola setelah diberikan pembelajaran menggunakan puzzle geometri.

Sejalan dengan penelitian (Anjani, D. A., & Nurjanah, 2022) menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh positif terhadap perkembangan kecerdasan visual-spasial anak usia 4-5 tahun. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali bentuk, memahami ruang, serta menyusun objek secara tepat setelah diterapkannya permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Puspita Sari dkk., 2024) menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle geometri berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual-spasial anak pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan bermain puzzle geometri.

Penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa puzzle dapat membantu anak dalam memperkuat kemampuan membedakan bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi, dan ketidaktepatan anak dalam menyusun kepingan puzzle geometri sesuai dengan bentuk, ruang, dan warna yang seharusnya.

Penelitian sebelumnya melihat penggunaan puzzle sebagai satu jenis media pembelajaran secara umum untuk meningkatkan kecerdasan visual- spasial anak usia dini. Sedangkan, penelitian ini secara khusus mengkaji “Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 4–5 Tahun Ditinjau Dari Penggunaan Berbagai Jenis Puzzle

Geometri", sehingga memungkinkan adanya perbandingan karakteristik dan efektivitas masing-masing jenis puzzle terhadap perkembangan kemampuan visual-spasial anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali, membedakan, dan mencocokan bentuk- bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, bintang, dan trapesium .
2. 5 dari 15 anak melakukan kesalahan menyusun kepingan puzzle geometri sesuai dengan warna yang ada di balok

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun yang meliputi kemampuan dalam mengenali bentuk dan membedakan warna, serta menyusun dan mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai dengan penggunaan jenis puzzle geometri di TK Semesta Mandiri Islamic School.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun ditinjau dari penggunaan jenis puzzle geometri di TK Semesta Mandiri Islamic School?

2. Bagaimana profil kecerdasan visual-spasial anak usia 4-5 tahun di TK Semesta Mandiri Islamic School?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun di TK Semesta Mandiri Islamic School
2. Untuk mengetahui penggunaan jenis puzzle geometri dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4-5 tahun

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya di harapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya keilmuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya yang berkaitan dengan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun melalui pemanfaatan jenis puzzle geometri sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga di harapkan dapat menjadi bahan referensi dan penguatan teori mengenai pentingnya penggunaan media bermain edukatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

2. **Manfaat Praktis**

   a. Hasil riset untuk Guru TK Semesta Mandiri Islamic School, dapat

membantu guru memahami profil kecerdasan visual-spasial anak usia 4-5 tahun sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak.

b. Hasil penelitian ini akan membantu Lembaga dalam mengetahui kelebihan dan kekurangan anak yang berkaitan dengan kecerdasan visual-spasial, sehingga Lembaga dapat merancang kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY