

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini merupakan tahun-tahun kehidupan yang sangat aktif. Usia kanak-kanak yaitu 4-5 tahun anak menerima segala pengaruh yang diberikan oleh lingkungannya. Masa kanak-kanak merupakan masa bermain sehingga pada pendidikan di PAUD diberikan melalui kegiatan bermain seraya belajar. Pada saat bermain semua fungsi baik jasmani maupun rohani anak ikut terlatih, semakin banyak kesempatan bermain anak makin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidup didalam masyarakat. Dimana melalui bermain anak akan banyak belajar bagaimana cara bersosialisasi dalam masyarakat. Masa persiapan anak menjadi dewasa tidak cukup hanya diisi dengan pelajaran-pelajaran pengetahuan saja, tetapi juga dengan bermain yang mampu mengembangkan fisik dan mental anak yang sesuai dengan perkembangan yang diperlukan. Kegiatan bermain yang dilakukan anak hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan mencerminkan tingkat perkembangan kecerdasan mereka masing-masing yang beragam dan unik.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Teori *Multiple Intelligences* yang ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner menjadi solusi yang adil dan tepat, bahwa melihat anak sebagai individu yang unik. Gardner dalam Winataputra, dkk (2007: 5.3) mengatakan bahwa kecerdasan manusia tidak dapat diukur secara mutlak dengan tes-tes IQ. Tes IQ hanya mampu mengukur kemampuan seseorang dalam mengerjakan segala yang diberikan kepada anak tersebut itu saja. Ia menegaskan bahwa skala kecerdasan yang selama ini dipakai ternyata memiliki keterbatasan sehingga kurang akurat dalam meramalkan kinerja yang sukses untuk masa depan seseorang. Selanjutnya ia menemukan bahwa setiap orang memiliki beberapa kecerdasan yang terdiri dari kecerdasan bahasa, kecerdasan logika matematika, kecerdasan fisik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan musikal dan kecerdasan naturalis.

Salah satu bagian dari kecerdasan majemuk yang dianggap penting adalah kecerdasan visual-spasial. Kecerdasan visual-spasial memiliki manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat. Kecerdasan visual dan spasial melibatkan kemampuan seseorang untuk memvisualisasikan gambar di dalam kepala (dibayangkan) atau menciptakannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Kecerdasan ini sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, misalnya: saat anak usia dini menggambar, anak dapat mewujudkan gambar yang telah dibayangkannya menjadi kenyataan. Hampir semua pekerjaan

yang menghasilkan karya nyata memerlukan sentuhan kecerdasan ini.

Zaman yang serba teknologi seperti sekarang ini ,sudah tidak aneh jika anak lebih sering membawa handphone untuk memainkan 'game' favoritnya. Padahal permainan yang sederhana tidak kalah seru untuk anak anda. Selain itu beberapa permainan akan membantu dalam perkembangan emosi anak. Dalam mengembangkan teori kecerdasan ini sudah dapat diasah sejak anak berada dalam Kelompok Bermain (KOBAR) melalui permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan spasial anak usia dini dengan pemanfaatan sumber atau media belajar. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak dengan bermain *puzzle*.

Puzzle adalah permainan menyusun gambar, potongan gambar diacak terlebih dahulu, kemudian anak disuruh untuk menyusunnya di dalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan kecil sehingga menjadi gambar utuh. Kepingan gambar puzzle umumnya dibuat tidak simetris sehingga keping gambar itu unik dan membantu pemain dalam memudahkan menyusun.

Bermain *puzzle* dapat memberikan kesenangan pada anak, terutama ketika anak menyusun keping-keping *puzzle* menjadi gambar yang utuh dan menciptakan kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk menyelesaikan keping *puzzle* menjadi gambar utuh. Permainan warna pada *puzzle* juga mampu meningkatkan visual-spasial anak, karena warna *puzzle* yang bermacam-macam memotivasi anak untuk terus menerus berimajinasi tentang suatu objek.

Selanjutnya, Winaputra, dkk (2007:5.6) menyebutkan karakteristik

individu yang menunjukkan kemampuan dalam kecerdasan visual-spasial itu antara lain: “senang merancang sketsa, gambar, desain grafik, tabel, peka terhadap warna, pandai memvisualisasikan ide, imajinasinya aktif, mudah menemukan jalan dalam ruang, mempunyai persepsi yang tepat dari berbagai sudut, senang membuat rumah-rumahan dari balok, mengenal relasi benda-benda dalam ruang”.

Kenyataan yang terjadi di PAUD Gloria tempat peneliti mengajar, kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tersebut cenderung masih belum berkembang secara optimal. Dikatakan demikian karena dari 16 orang anak didik pada saat kegiatan inti, ketika menggambar terdapat 4 orang anak yang tidak tahu akan menggambar apa, 2 orang anak menggambar objek yang sama, dan 3 orang anak belum mengenal warna dengan baik. Pada saat kegiatan inti, menyusun *puzzle* terlihat 4 orang anak yang tidak dapat menyusun *puzzle* kembali, masih terdapat 3 orang anak yang belum mengenal warna dengan baik. Ketika peneliti menyediakan *puzzle* di sudut pengaman, 56% anak didik yang mengalami masalah dengan visual-spasial terlihat adanya ketertarikan anak terhadap media tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti penyebab masalah tersebut adalah jumlah media yang ada di PAUD tidak sebanding dengan jumlah anak, seperti lego, balok, dan *puzzle*. Bermain *puzzle* hanya sebagai kegiatan alternatif untuk mengisi waktu luang ataupun dilaksanakan di sudut pengaman saja. Selayaknya *puzzle* dilaksanakan pada kegiatan inti. Selain itu, metode pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD, cenderung monoton dan tidak bervariasi, lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. 80% orangtua anak didik menuntut agar anaknya bisa segera baca, tulis, hitung. Hal tersebut mempengaruhi

proses pembelajaran di PAUD yang seharusnya belajar seraya bermain, justru kegiatan pembelajaran terfokus pada membaca, menulis dan menghitung disertai tugas rumah pada anak untuk menulis secara penuh satu halaman buku.

Berdasarkan permasalahan yang ada di PAUD Gloria peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait kecerdasan visual spasial anak tersebut melalui kegiatan yang menyenangkan. Upaya yang akan dilakukan peneliti dan pendidik dalam mengatasi permasalahan terkait kecerdasan visual spasial anak tersebut yaitu melalui bermain *puzzle*, karena selama ini bermain *puzzle* hanya dilakukan di sudut pengaman bukan kegiatan inti. Peneliti memilih *puzzle* juga karena terlihat adanya ketertarikan anak pada saat bermain *puzzle*. Selain warna *puzzle* yang menarik, permainan warna pada *puzzle* mampu meningkatkan visual spasial anak.

Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun melalui bermain *puzzle* di PAUD Gloria Medan T.A 2015/2016”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Bermain *puzzle* yang dilakukan di PAUD Gloria Medan tidak pernah dilakukan di kegiatan inti, hanya sebagai sudut pengaman, pada kegiatan tambahan.
2. Masih banyak anak yang belum mengenal warna.

3. Jumlah media yang tidak sebanding dengan jumlah anak. Sedikitnya jumlah media yang dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan visual-spasial anak dengan jumlah anak didik.
4. Tuntutan orangtua agar anaknya bisa segera membaca, menulis dan berhitung.
5. Metode pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD, cenderung monoton dan tidak bervariasi, lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab

1.3 Pembatasan Masalah

Dari uraian masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Batasan masalahnya yaitu meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun melalui bermain *puzzle* di PAUD Gloria Medan T.A 2015/2016.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah bermain *puzzle* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di PAUD Gloria Medan TA 2015/2016?"

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan bermain *puzzle* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di PAUD Gloria Medan TA 2015/2016.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

1. Bagi anak

Mengoptimalkan kecerdasan visual-spasial anak melalui bermain *puzzle*.

2. Bagi guru

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai konsep visual-spasial dan kegiatan bermain di PAUD untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak.

3. Bagi sekolah

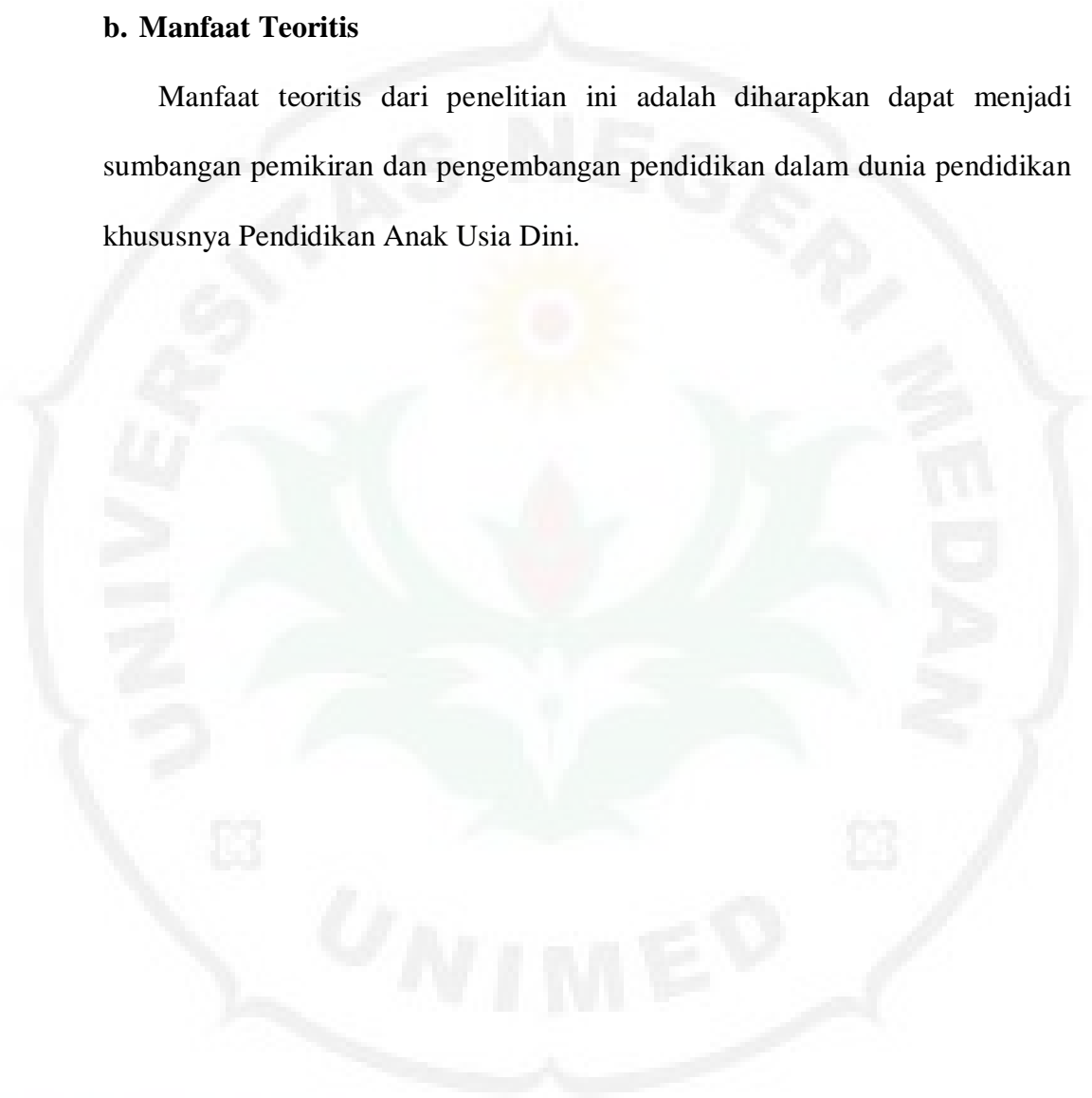
Sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di PAUD Gloria agar menuju ke arah yang lebih baik.

4. Bagi peneliti

Memberikan wawasan mengenai proses dan hasil kegiatan bermain *puzzle* terhadap kecerdasan visual-spasial anak di PAUD Gloria Medan.

b. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan pengembangan pendidikan dalam dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.



THE
Character Building
UNIVERSITY