

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan anak usia dini sudah dirasakan oleh masyarakat Indonesia sejak dulu hingga saat ini. Hal ini berdampak pada keinginan orang tua untuk memberikan bimbingan belajar kepada anak-anaknya yang mulai memasuki usia prasekolah, dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri.

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. Anak pada usia ini dapat dianalogikan dengan sepotong karet busa yang menyerap air sepenuhnya dengan tidak memperdulikan apakah air itu kotor atau bersih.

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.

Pada kenyataannya sistem pendidikan sekolah di PAUD masih belum bisa menerapkan sistem pendidikan yang berbeda kepada setiap anak. Berdasarkan pengamatan pada PAUD yang ada di kota Medan berjumlah 349 PAUD, dari jumlah PAUD tersebut sebanyak 71 % orangtua anak didik menuntut agar anaknya dapat segera baca, tulis, hitung, sehingga pembelajaran berfokus pada baca, tulis, hitung. Hal tersebut menyebabkan guru mendidik semua anak sama rata dalam satu kelas, kurang optimal dalam membaca potensi anak didiknya dan lebih dominan menggunakan buku sebagai lembar kerja anak.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) pemanfaatan sumber belajar sangat penting untuk digunakan agar dapat memacu kecerdasan anak yang akan terus meningkat dari hari ke hari. Anak usia dini segala potensinya harus distimulasi, dan hal itulah yang jelas menghambat dan merugikan perkembangan mereka hal tersebut perlu diartifikan dengan melihat aktivitas dan kebutuhan anak secara objektif.

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 tes IQ 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 krusial 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 menghias rumah atau merancang taman, menggambar atau melukis, menikmati karya seni. Hampir semua pekerjaan yang menghasilkan karya nyata memerlukan sentuhan kecerdasan ini. Seperti Leonardo da Vinci yang semua karya besarnya diawali dengan gambaran mental yang ia buat di dalam pikirannya. Hal yang sama juga dilakukan oleh Micheal Faraday dan Nicolai Tesla. Malah Nicolai Tesla lebih hebat lagi, ia merancang, membuat dan menjalankan generator induksi hanya dengan menggunakan pikirannya. Ia juga dapat memeriksa komponen yang aus dan rusak dari mesin yang ia jalankan dalam pikirannya. Hebatnya lagi, semua hasil penelitian yang ia lakukan ternyata sama persis dengan hasil penelitian yang menggunakan mesin sesungguhnya. Demikian juga dengan Albert Einstein menemukan teori relativitas bukan diawali dengan persamaan matematika, tetapi dengan menggunakan kecerdasan visual-

spasialnya. Ia membayangkan dirinya duduk di ujung cahaya dan berjalan dengan kecepatan cahaya. Kecerdasan visual-spasial Einstein menjadi landasan penemuan teori relativitas.

Dalam mengembangkan teori kecerdasan ini sudah dapat diasah sejak anak berada dalam Kelompok Bermain (KOBEB) 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 membentuk sesuatu menggunakan plastisin atau bermain *playdough*. Bermain *playdough* dapat memberikan kesenangan pada anak, terutama ketika anak meremas-remas, menggulung, memilin, membentuk dan menciptakan kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk yang baru dan unik. Permainan warna pada *playdough* juga mampu meningkatkan visual-spasial anak, karena warna *playdough* yang bermacam-macam memotivasi anak untuk terus menerus berimajinasi tentang suatu objek.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Maya Tahun 2014 disimpulkan bahwa:

Pembelajaran melalui media gambar berwarna berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan visual-spasial anak. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan: “Ada Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Gambar Berwarna Terhadap Kecerdasan Visual-spasial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Siti Hajar Medan Tahun Ajaran 2013/2014”.

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”.

Data dari dinas pendidikan kota Medan bahwa jumlah kecamatan yang ada di kota Medan sebanyak 21 kecamatan dengan jumlah PAUD sebanyak 349. Berdasarkan hasil observasi, 70,2 % PAUD di kota Medan menggunakan *playdough* hanya sebagai kegiatan selingan untuk mengisi waktu yang disebut dengan sudut pengaman atau sudut tunggu.

Kenyataan yang terjadi di PAUD Sartika tempat peneliti mengajar, kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 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, dan terlihat seorang anak hanya memandangi *puzzle*. Ketika peneliti menyediakan *playdough* 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, plastisin atau *playdough* dan *puzzle*. Bermain *playdough* hanya sebagai kegiatan alternatif untuk mengisi waktu luang ataupun dilaksanakan di sudut pengaman saja. Selayaknya *playdough* 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 Sartika, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk membantu guru atau pendidik di kelas A PAUD Sartika untuk mengatasi permasalahan 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 *playdough*, karena selama ini bermain *playdough* hanya dilakukan di sudut pengaman bukan kegiatan inti. Peneliti memilih *playdough* juga karena terlihat adanya ketertarikan anak pada saat bermain *playdough*. Selain warna *playdough* yang menarik, permainan warna pada *playdough* mampu meningkatkan visual spasial anak. Wujud *playdough* yang elastis juga dapat melatih motorik halus anak dan memberi kesenangan pada saat anak meremas menggulung, memilin, membentuk, sehingga memberi keleluasaan pada anak untuk terus menerus menciptakan bentuk-bentuk yang baru dan unik sesuai imajinasinya.

Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 4-5 tahun melalui bermain *playdough* di PAUD Sartika Medan T.A 2014/2015”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bermain *playdough* yang dilakukan di PAUD Sartika Medan hanya sebagai sudut pengaman.
2. Tidak sesuai jumlah media yang dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan visual-spasial anak dengan jumlah anak didik.
3. Tuntutan orangtua agar anaknya bisa segera membaca, menulis dan berhitung.
4. Guru mendidik semua anak sama rata dalam satu kelas, kurang optimal dalam membaca potensi anak didiknya dan lebih dominan menggunakan buku sebagai lembar kerja anak.
5. Metode pembelajaran yang tidak bervariasi hanya 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 4-5 tahun melalui bermain *playdough* di PAUD Sartika Medan T.A 2014/2015.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah bermain *playdough* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 4-5 tahun di PAUD Sartika Medan TA 2014/2015?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bermain *playdough* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 4-5 tahun di PAUD Sartika Medan TA 2014/2015.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

1. Bagi anak

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

2. Bagi guru

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

3. Bagi sekolah

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

4. Bagi peneliti

Memberikan wawasan mengenai proses dan hasil kegiatan bermain *playdough* terhadap kecerdasan visual-spasial anak di PAUD Sartika 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.

