**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Andriani, 2000:1).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu 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.

 Perkembangan anak usia dini selalu tumbuh dan berkembang bahkan lebih pesat pada masa awal-awal kehidupannya. Perkembangan anak usia dini sangat ditentukan dengan stimulasi yang diberikan, stimulasi ini merupakan penentu kualitas perkembangan masa depan anak. Akan tetapi stimulasi yang diberikan haruslah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Dalam otak seorang bayi yang baru lahir memiliki 100 miliar sel otak, sel-sel saraf ini perlu distimulasi untuk meningkatkan kecerdasan otak anak. Stimulasi yang diberikan agar sel otak anak menjadi berkembang dan produktif, stimulasi yang diberikan dapat berupa sentuhan, kecerdasan bahasa, berjalan, kecerdasan fisik motorik dan lain-lain. Oleh karena itu pada pendidikan anak usia dini banyak memberikan kegiatan-kegiatan untuk menstimulasi kecerdasan anak agar kecerdasannya dapat berkembang secara optimal. Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini, seharusnya setiap pendidikan anak usia dini memahami setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan karena segenap upaya yang dilakukannya harus berdasarkan pada tahapan tumbuh kembang anak (Watiah, 2011: 2).

 Menurut Howard Gardner (Yeni & Reza, 2009: 2) mengemukakan delapan jenis kecerdasan yang berbeda sebagai satu cara untuk mengukur potensi kecerdasan manusia, kanak-kanak maupun dewasa. Kecerdasan-kecerdasan yang dikenal yaitu sebagai berikut; kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik-tubuh, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis. Kedelapan kecerdasan yang dicetuskan oleh Howard Gardner sering disebut kecerdasan jamak atau kecerdasan majemuk. Multiple intelligences saat ini telah berkembang salah satunya kecerdasan spasial. Kecerdasan ini memiliki manfaat yang sangat luar biasa dalam kehidupan manusia. Hampir semua pekerjaan yang dihasilkan memerlukan kecerdasan spasial.

 Kecerdasan spasial sangat erat kaitannya dengan aspek kognitif, menurut Bagus (Mayasari, 2012: 3) yaitu:

 Kecerdasan spasial merupakan salah satu aspek dari kognisi. Dalam kemampuan visual-spasial diperlukan adanya pemahaman kiri-kanan dan pemahaman perspektif, pada anak usia sekolah kecerdasan spasial ini sangat penting karena kecerdasan spasial erat hubungannya dengan aspek kognitif secara umum.

 Menurut pendapat di atas kecerdasan spasial cukup erat kaitannya dengan aspek kognitif karena kemampuan yang ada pada kecerdasan spasial ini mengasah kemampuan berfikir dan konsentrasi, seperti dalam konsep ruang saat menggunting pola, mencari jejak, bergerak sesuai irama, bernyanyi sambil menari, mengenal arah dan lain sebagainya. Maka dari itu, kecerdasan pada setiap anak pasti berbeda-beda atau tidak sama karena anak mempunyai kecerdasan serta keunikan masing-masing, dalam penelitian ini akan difokuskan pada kecerdasan spasial yang berarti keruangan karena berhubungan dengan media permainan puzzle.

 Penelitian mengenai upaya meningkatkan kecerdasan spasial anak melalui penggunaan media permainan puzzle ini dilakukan atas dasar permasalahan yang muncul di TK Sempur, yaitu pada umumnya anak-anak kurang memiliki kecerdasan spasial. Kesimpulan tersebut dapat diambil dari hasil pengamatan/ observasi di kelas dalam kegiatan belajar mengajar selama satu bulan. Penelitian dilakukan pada anak kelompok B. Di Taman Kanak-Kanak Sempur mendapati kondisi umumnya anak sukar membedakan konsep kanan-kiri, saat diberi instruksi untuk menggunakan tangan kanan atau kiri anak masih bingung, belum dapat memahami hubungan jauh, dekat, sempit dan luasnya aspek ruang antara benda yang satu dengan benda lainnya. Anak juga masih bingung dalam menyusun kepingan puzzle logika yang mempunyai bentuk kepingan berbeda-beda. Jika bentuk kepingannya ada yang sama tetapi gambarnya berbeda mereka masih suka tertukar dalam merangkai puzzlenya. Permasalahan-permasalahan tersebut akan berdampak kurang baik jika dibiarkan terutama pada masa anak setelah anak dewasa. Guru yang melihat permasalahan tersebut harus banyak memberikan stimulasi agar permasalahan tersebut dapat diatasi sejak dini. Faktor penyebab permasalahan tersebut yang peneliti lihat bahwa dampak dari kurangnya rangsangan atau kegiatan yang dapat meningkatkan kecerdasan spasial pada saat pembelajaran di TK Sempur, misalnya kurangnya rasa disiplin anak, kurangnya penerapan permainan mencari jejak, mengenal arah, mengenal ruang, permainan merangkai puzzle dan permainan yang mengenalkan konsep kanan kiri.

 Salah satu media yang dapat dipakai di taman kanak-kanak adalah media permainan. Banyak alat-alat permainan yang terdapat di sekolah yang belum bisa dimanfaatkan secara optimal, misalnya alat permainan outdoor yang digunakan hanya jungkat-jungkit, perosotan dan ayunan saja, padahal masih banyak alat permainan outdoor lainnya yang dapat mengembangkan motorik kasar anak seperti tangga pelangi dan lain sebagainya. Bermain itu mengasyikkan, dengan bermain dapat mengasah kreativitas, motorik kasar dan motorik halus anak serta kecerdasan anak (Arsyad, 2000:6).

 Di taman kanak-kanak alat permainan sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek kecerdasan anak (Ismail, 2006:19). Misalnya, permainan outdoor seperti tangga pelangi dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, permainan piano yang dapat mengembangkan kecerdasan musikal anak dan permainan lotto, puzzle dan balok yang dapat mengembangkan kecerdasan spasial anak.

 Pada anak usia dini untuk menstimulus potensi kecerdasan spasial dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di taman kanak-kanak dapat dengan menggunakan puzzle. Bermain puzzle dapat meningkatkan kecerdasan yang ada pada diri anak, meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi, melatih koordinasi tangan dan mata, meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan belajar untuk memecahkan masalah yaitu menyusun kepingan puzzle menjadi gambar yang utuh, melatih kesabaran karena dalam menyusun puzzle membutuhkan waktu yang tidak sebentar dan lain sebagainya (Nurmalasari, 2012: 15).

 Menurut Sudono (2000) puzzle memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda karena terdapat berbagai macam puzzle yang dapat dimainkan oleh anak, misalnya puzzle logika, puzzle geometri, puzzle konstruksi, dan lain-lain. Masing-masing puzzle tersebut mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda, misalnya dalam puzzle logika anak harus bisa merangkai kepingan-kepingan puzzle dengan bentuk yang berbeda-beda menjadi rangkaian gambar yang utuh. Bagi anak-anak puzzle yang sesuai untuk dimainkan adalah puzzle dengan potongan gambar yang tidak simetris dan mempunyai ukuran yang cukup besar. Karena dengan potongan yang tidak simetris dan ukuran yang cukup besar anak akan lebih mudah untuk merangkai puzzle tersebut, terutama pada anak kelompok B yang mempunyai rentang usia empat sampai enam tahun.

 Mengacu pada pembahasan yang telah diuraikan di atas, peneliti menganggap bahwa media permainan puzzle merupakan media permainan yang dianggap tepat untuk anak usia dini, karena dengan bermain puzzle anak dapat mengembangkan kecerdasan yang ada di dalam dirinya.

 Tujuan mempelajari media permainan puzzle bagi anak diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan spasial anak. Kemampuan spasial yang dimaksud itu adalah kemampuan anak dalam mengenal bentuk suatu bangun ketika dirotasikan. Jika anak menunjukkan kemampuan spasial yang baik, maka diprediksikan dia akan memiliki kemampuan sains, teknologi, rekayasa dan matematika yang baik juga di masa mendatang (Mayasari, 2012: 4). Hasil ini menunjukkan bahwa bermain puzzle sedini mungkin sangat penting dalam meletakkan pondasi perkembangan kemampuan spasial seorang anak. Berdasarkan permasalahan yang berkembang diatas, maka penelitian ini memfokuskan kajian pada Upaya Meningkatkan Kecerdasan Spasial Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle.

1. **Rumusan Masalah**

 Rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif / gambaran awal kemampuan spasial anak sebelum diterapkan media permainan puzzle pada kelompok B TK SEMPUR Kel. Sempur Kaler Kota Bogor Tahun Pelajaran 2014 - 2015?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan spasial anak usia dini pada kelompok B TK SEMPUR Kel. Sempur Kaler Kota Bogor Tahun Pelajaran 2014 - 2015?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan spasial anak usia dini setelah diterapkan media permainan puzzle pada kelompok B TK SEMPUR Kel. Sempur Kaler Kota Bogor Tahun Pelajaran 2014 - 2015?
4. **Tujuan Penelitian**

 Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi objektif / gambaran awal kemampuan spasial anak usia dini sebelum diterapkan media permainan puzzle pada kelompok B TK SEMPUR Kel. Sempur Kaler Kota Bogor Tahun Pelajaran 2014 - 2015.
2. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan spasial anak usia dini pada kelompok B TK SEMPUR Kel. Sempur Kaler Kota Bogor Tahun Pelajaran 2014 - 2015.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan spasial anak usia dini setelah diterapkan media permainan puzzle pada kelompok B TK SEMPUR Kel. Sempur Kaler Kota Bogor Tahun Pelajaran 2014 - 2015.
4. **Manfaat Penelitian**

 Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Untuk Anak Usia Dini:
2. Anak dapat meningkatkan kecerdasan spasial sejak dini melalui media permainan puzzle.
3. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi.
4. Untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini:
5. Guru lebih kreatif dalam memberikan media permainan untuk anak usia dini agar pembelajaran lebih menarik.
6. Dapat menambah referensi proses belajar mengajar mengenai media permainan puzzle dalam mendeteksi dan meningkatkan kecerdasan spasial anak.
7. Untuk Lembaga Taman Kanak-Kanak:
8. Mengenalkan media permainan yang lebih kreatif bagi Pendidikan Anak Usia Dini untuk berkembang.
9. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini sebagai alat untuk memfasilitasi perkembangan dan kecerdasan anak.
10. **Struktur Organisasi Skripsi**

 Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini dibagi dalam lima BAB yang rangkuman pembahasannya antara lain:

 (1) Bab I Pendahuluan, yang membahas mengenai latar belakang masalah mengenai kecerdasan spasial dan media permainan puzzle, perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

 (2) Bab II Kajian Pustaka, yang membahas tentang kajian-kajian pustaka mengenai konsep kecerdasan spasial, konsep media dan mengenai konsep media permainan puzzle.

 (3) Bab III Metode Penelitian, yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, yaitu metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari metode penelitian yang digunakan, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan analisis data.

 (4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi mengenai pembahasan dan penjelasan tentang jawaban pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan penulis selama berada di tempat penelitian.

 (5) Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi, yang membahas tentang kesimpulan dan hasil penelitian yang dilakukan penulis dan rekomendasi sebagai sumbangan pemikiran sebagai bahan penelitian lebih lanjut.