

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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, hlm.4).

Semua kecerdasan berpusat pada otak manusia sejak lahir. Menurut Paul MacLean dalam Musfiroh (2008, hlm.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.

Para ahli psikologis sepakat bahwa masa anak usia dini adalah masa *golden age*. Dimana otak anak berkembang secara pesat hingga 80%. Maka sudah seharusnya orang tua atau pendidik memberikan stimulus yang baik kepada anak. karena pada masa ini sangat menentukan kehidupan anak di masa yang akan datang, salah satu stimulus yang diberikan dapat berupa pendidikan yang biasa disebut Pendidikan Anak Usia Dini. Nurani (2009, hlm.6).

Kecerdasan visual-spasial sangat erat kaitannya dengan aspek kognitif, menurut Bagus dalam Mayasari (2012, hlm.3) yaitu: Kecerdasan visual-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.

Musfiroh (2008, hlm.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 (2013, hlm.42). Menyelesaikan masalah spasial diperlukan untuk navigasi dan dalam penggunaan sistem pencatatan peta.

Selanjutnya Armstrong (2003, hlm.20) menyebut kecerdasan visual-spasial sebagai kecerdasan spasial saja ataupun picture smart, menurutnya kecerdasan ini berhubungan dengan kemampuan kognitif seseorang dengan melihat dari

kemampuannya menuangkan isi pikiran abstraknya dalam sebuah karya. Armstrong berpendapat bahwa anak dengan kecerdasan ini akan mampu menemukan berbagai titik perbedaan dari keadaan suatu benda atau kondisi yang sebelumnya telah anak lihat, seperti pendapatnya “Mereka berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar. Mereka lah yang selalu menemukan barang-barang yang hilang atau salah taruh. Jika suatu tempat dirubah interiornya, anak-anak ini akan sangat peka terhadap perubahan itu dan akan memberikan reaksi senang atau tidak suka”.

Gardner (2013, hlm.27) berpendapat bahwa wilayah belakang korteks otak kanan terbukti paling krusial untuk pemrosesan visual-spasial. Kerusakan pada wilayah-wilayah ini menyebabkan rusaknya kemampuan untuk menemukan jalan di suatu lokasi, mengenali wajah atau pemandangan, atau memerhatikan detail dengan baik. Hal ini menggambarkan bahwa kecerdasan visual-spasial memiliki peran yang cukup penting bagi kelangsungan individu.

Dalam kehidupan sehari-hari beberapa anak masih lupa dalam menyimpan barang saat dirumah maupun disekolah anak lupa menyimpan barang yang biasa ada pada rak, kesulitan menghubungkan benda dengan bentuk geometri yang sama. 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.

Mayke dalam Anggani (2006, hlm.2) mengatakan bahwa belajar dan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mempraktekan, mendapatkan macam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.

Setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri. Untuk menunjang kesempatan tersebut diperlukan fasilitas dan sarana pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenis antara lain alat peraga dan alat bermain. Semakin banyak alat permainan edukatif yang dihadirkan untuk anak, semakin tinggi hasrat untuk

mencoba alat permainan tersebut. Dengan alat permainan edukatif diharapkan dapat melakukan kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik menyakut aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Eliyawati (2005, hlm.63) pengertian alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Berbagai aspek yang dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif diantaranya adalah aspek fisik-motorik, sosial-emosi, bahasa, kognitif dan moral. Maka dari itu alat permainan edukatif sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak terutama pada usia dini.

Menurut Zaman dkk. (2007, hlm. 11) menggunakan berbagai media pembelajaran memang membutuhkan keterampilan tertentu dan khusus. Salah satunya adalah buku mutlak digunakan oleh guru sebagai sumber belajar. Di era globalisasi seperti saat ini, banyak berbagai jenis buku yang dikembangkan seperti *fun tinder book*, *activity book*, buku bantal, buku edukatif dan *busy book*.

Putra (2013, hlm. 14) perancangan buku edukatif berbeda dengan buku bergambar pada umumnya. Dalam buku ini selain terdapat pengetahuan, juga membahas tentang ciri-ciri anak dan ada permainan untuk anak, sehingga buku ini lebih komunikatif untuk anak. Dalam buku edukatif ini terdapat juga ilustrasi kartun dan informasi yang tersedia sehingga orang lebih paham karena ada gambar dan tulisan. Perancangan buku ini dikhususkan untuk anak umur 4 – 6 tahun. *Busy book* adalah pengembangan dari buku edukatif. Uwien (2015) berbeda dengan buku edukatif, *Busy book* terbuat dengan bahan kain flanel dengan warna yang menarik dan tidak berbahaya untuk anak, dengan ukuran 25 x 25 cm. proyek mengembangkan keterampilan anak seperti mengancingkan, beberapa konsep juga mengajarkan seperti menghitung, mengenal ukuran, bentuk dan warna, mengelompokan bentuk dan warna.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mufliharsi (2014) mengenai “Mengembangkan Kosakata Anak Usia Dini menggunakan Busy Book pada PAUD RW 10 Pisangan Baru, Jakarta Timur”. Berdasarkan hasilnya menunjukkan peningkatan yakni pada siklus I mencapai 60.90% dan siklus II peningkatan mencapai 71,72%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Oktori Wida Pratami mengenai “upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui kegiatan montase”. Peningkatan tersebut yaitu pada siklus I mencapai rata-rata penilaian anak 64% dengan peningkatan dari prasiklus sebesar 25%. Pada siklus II mencapai rata-rata penilaian

anak 85% dengan peningkatan mencapai 21%. Hal ini dapat dilihat dari prosentase rata-rata hasil pembelajaran kecerdasan visual spasial anak dalam satu kelas sebelum tindakan 39%, siklus I mencapai 64%, dan siklus II 85%. selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurul Khotimah(2013) mengenai “Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual” dari hasilnya menunjukkan pada siklus 1 pertemuan 1 diperoleh data 54%, pada siklus 1 pertemuan 2 diperoleh data 62%. penelitian berlanjut pada siklus 2. Pada siklus 2 pertemuan 1 diperoleh data 74% dan pada siklus 2 pertemuan 2 mencapai 83%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Laily (2014) mengenai “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze” menunjukkan Rata-rata kecerdasan visual spasial anak pra tindakan adalah sebesar 44.27%. Peningkatan pada siklus pertama sebesar 33.43 % sehingga rata-rata kecerdasan spasial anak sebesar 77,7%. Siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 7.19%, sehingga nilai rata-rata kecerdasan visual spasial anak yang diperoleh pada siklus kedua sebesar 84.89%.

Meskipun peneliti lain sudah melakukan penelitian mengenai kecerdasan visual-spasial tetapi penelitian dengan menggunakan alat permainan edukatif masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan alat permainan edukatif.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memfokuskan kajian pada Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat rumuasan masalah sebagai berikut : “Adakah pengaruh yang signifikan dari pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif *Busy Book* terhadap kecerdasan visual-spasial anak?”.

Adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana profil tingkat perkembangan kecerdasan visual-spasial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum penggunaan alat permainan edukatif *busy book*?

2. Bagaimana profil tingkat perkembangan kecerdasan visual-spasial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah penggunaan alat permainan edukatif *busy book*?
3. Bagaimana perbedaan antara profil tingkat perkembangan kecerdasan visual-spasial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif *busy book*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat seberapa jauh tingkat perkembangan kecerdasan visual-spasial anak sebelum melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *busy book*.
2. Untuk mengetahui efektifitas alat permainan edukatif *busy book* terhadap kecerdasan visual-spasial.
3. Untuk mengetahui perbedaan tingkat perkembangan kecerdasan visual-spasial anak sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *busy book*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu

1. Manfaat penelitian secara teoritis adalah penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat mengembangkan minat dan pembelajaran di kelas guna meningkatkan kecerdasan visual-spasial dengan *busy book*
2. Manfaat penelitian secara praktis adalah sebagai berikut :
 - a. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Selain itu, agar peneliti menemukan dan menerapkan cara-cara yang inovatif pada proses pembelajaran.

- b. Bagi guru, guru dapat mempraktekan menggunakan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak yaitu alat permainan edukatif *busy book*.
- c. Bagi anak usia dini, anak dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial sejak dini melalui alat permainan edukatif *busy book*.

E. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab yang rangkuman pembahasannya antara lain:

1. Bab I Pendahuluan, yang membahas mengenai latar belakang masalah mengenai kecerdasan visual-spasial dan alat permainan edukatif busy book, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
2. Bab II Kajian Pustaka, yang membahas tentang kajian-kajian pustaka mengenai konsep kecerdasan visual-spasial, konsep alat permainan edukatif *busy book*.
3. Bab III Metode Penelitian, yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, yaitu metode penelitian kuasi eksperimen 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 temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.
5. Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yang berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.