

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak. Berdasarkan konsep *multiple intelligence* Gardner dalam Hanum dan Marliana (2017) menyatakan bahwa setiap anak memiliki 9 kecerdasan yang meliputi: (1) kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengelolah kata, (2) kecerdasan logika-matematika adalah kecerdasan dalam hal angka, (3) kecerdasan fisik-kinestetik adalah suatu kecerdasan yang melakukan gerakan-gerakan yang bagus, (4) kecerdasan visual-spasial merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kecerdasan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang, (5) kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan diri kita untuk berfikir secara reflektif, (6) kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat berkomunikasi dengan orang lain, (7) kecerdasan musikal yaitu kecerdasan mengenai bentuk-bentuk musical, (8) kecerdasan naturalis yaitu keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies dilingkungan sekitar, (9) kecerdasan spritual adalah kecerdasan dalam memandang makna dan hakikat kehidupan dengan kodrat manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Amstrong dalam Gunawan (2015) salah satu kecerdasan yang penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak di masa depan adalah kecerdasan visual spasial.

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk visual dan mencitrakannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Dengan kata lain, kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar yang ada di dalam pikirannya kedalam suatu bentuk yang nyata (Simatupang dan Erna, 2015). Menurut Fitriyani dalam Gunawan (2015) Memiliki kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun mutlak penting untuk menjadi individu yang mudah menyesuaikan diri dan berhasil. Kecerdasan visual spasial memiliki peran cukup besar dalam kehidupan anak sebagai dasar bagi dirinya menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Peserta didik yang memiliki kecerdasan ini akan cenderung menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya atau kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi seperti dijumpai pada orang dewasa yang menjadi pemahat patung atau arsitek. (Wardhani, dkk. 2016)

Simatupang dan Erna (2015) mengemukakan bahwa kecerdasan visual spasial ditandai dengan kepekaan anak mempersepsi dunia visual spasial yakni kemampuan menangkap warna serta mampu memadukan warna-warna saat mewarnai dan mendekorasi, kesenangan mereka mencoret-coret, menggambar, berkhayal, membuat desain sederhana, kemampuan anak dalam memahami arah dan bentuk serta kemampuan anak mencipta suatu bentuk, seperti bentuk rumah, mobil atau bentuk lain yang mengesankan adanya unsur transformasi bentuk yang rumit. Kecerdasan visual spasial anak akan berkembang apabila dilatih dan dirangsang melalui pengalaman yang dia peroleh dari lingkungan, orangtua dan pendidik.

Kurangnya perhatian guru ataupun orang tua terhadap kecerdasan visual spasial anak, minimnya pemberian stimulus dan juga kurangnya alat bermain yang disediakan di sekolah akan mengakibatkan keterbatasan kecerdasan visual spasial bagi anak. Ketika kecerdasan visual spasial kurang berkembang, anak akan sulit membedakan letak suatu tempat, sulit menentukan arah ataupun kurang memiliki daya imajinasi yang cukup baik (Gunawan,2015). Anak yang rendah kecerdasan visual spasialnya memiliki beberapa masalah diantaranya belum dapat mempresentasikan secara tepat dalam menentukan arah, posisi letak, mengurutkan benda dari yang terkecil hingga yang terbesar, belum mampu dalam memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dalam sebuah objek. (Indriyani dalam Gunawan, 2015). Sedangkan kecerdasan visual spasial memiliki peran yang cukup penting bagi kehidupan di masa depan ataupun di masa sekarang. Contohnya ketika seseorang tidak dapat membedakan letak suatu tempat, seseorang akan mudah tersesat dan akan sulit untuk mengetahui posisi dirinya sendiri. Seseorang juga akan mengalami kesulitan dalam bergaul ataupun berinteraksi dengan teman sebaya ketika tidak dapat menyampaikan suatu maksud arah mana yang ingin ia tunjukkan (Gunawan, 2015).

Dari beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang kecerdasan visual spasial anak dapat diketahui dalam penelitian Simatupang (2015) yang berjudul Pengaruh Kegiatan Kolase terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Masjid Agung masih banyak anak yang kurang berkembang kecerdasan visual spasialnya, hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan anak menuangkan ide-ide yang ada di dalam pikirannya dengan menggunakan bahan atau alat yang disediakan, hal ini dapat dilihat pada saat diberi kegiatan kolase anak kurang berani menyusun bahan-bahan yang ada sesuai dengan

Sherin Maudri Asy'ari, 2020

*PENERAPAN PERMAINAN IMAJINATIF Mencari Harta Karun Untuk Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

keinginannya dan kreativitasnya. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Hastuti dan Santia (2018) yang berjudul Pengaruh Permainan *Building Block* terhadap Kecerdasan Visual Anak, yaitu membahas mengenai hasil observasi yang dilakukan di TK Ulil Albab Kota Bandung, ditemukan bahwa dari 13 orang anak, hanya 2 orang anak yang dapat mengenal warna dengan benar dan tidak ragu lagi, pada aspek mengenal ukuran, nama bentuk dan menuangkan ide dalam bentuk merancang, semua anak masih mengalami kesulitan dimana semua anak masih belum berkembang kecerdasan visual spasialnya. Selanjutnya diperkuat dari hasil penelitian Anjani dan Nurjanah (2014) yang berjudul Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo didapatkan hasil 64,6% anak sudah tepat dalam penggunaan warna dan 35,4% anak belum tepat dalam penggunaan warna. Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial anak di TK Al-Fath kurang. Begitu pula yang ditemukan di TK Kemala Bhayangkari 41, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B usia 5-6 tahun. Sebanyak 14 dari 16 anak menunjukkan kecerdasan visual spasial yang belum berkembang. Belum berkembangnya kecerdasan visual spasial anak ditandai dengan kondisi anak yang kurang menunjukkan ketertarikannya dalam mengenali suatu objek atau bentuk dan kepekaannya terhadap warna, belum mampu dan masih merasa kebingungan dalam mengingat jalan yang ia tempuh dari rumah menuju sekolah, merasa bingung dan kesulitan saat belajar dengan alat bantu visual, belum mampu menyusun dan membangun permainan tiga dimensi, serta ditandai dengan kemampuan imajinasi anak yang terbatas saat kegiatan bermain dan belajar. Ketidakmampuan anak dalam memahami persepsi terhadap gambar, warna, bentuk dan arah yang berhubungan dengan kecerdasan visual spasial disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya proses kegiatan belajar mengajar yang masih bersifat konvensional, kurangnya penyediaan dan penggunaan media pembelajaran, kurangnya sarana yang dimiliki TK, dan kurang memaksimalkan penggunaan tema dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

Adanya berbagai permasalahan kecerdasan visual spasial di atas menjadikan peneliti tertarik untuk mengembangkan strategi guna menyelesaikan berbagai masalah sebagai akibat dari fenomena yang terjadi di atas. Salah satu cara yang digunakan peneliti dalam mengembangkan dan memberikan stimulus bagi perkembangan kecerdasan visual spasial anak yaitu dengan memberikan permainan imajinatif mencari

Sherin Maudri Asy'ari, 2020

**PENERAPAN PERMAINAN IMAJINATIF MENCARI HARTA KARUN UNTUK MENGEMBANGKAN  
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

harta karun. Jenis permainan yang dominan dilakukan anak-anak terutama pada masa awal perkembangannya adalah fantasi atau imajinasi (Setyowati, 2018). Permainan imajinatif memiliki manfaat bagi anak seperti membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa, membantu anak untuk memahami orang lain, membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya dan membantu anak untuk mengenali dirinya sendiri. Melalui kegiatan bermain tersebut anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya (Sujiono dalam Setyowati, 2018).

Permainan imajinatif mencari harta karun dikembangkan untuk melatih kemampuan kecerdasan visual spasial anak dengan menggabungkan permainan maze (mencari jejak) dan menyusun puzzle, dimana anak harus melalui beberapa lintasan dan mengambil kepingan puzzle yang berisi potongan gambar pada setiap pos yang disediakan dan harus disusun kembali sebagai petunjuk untuk menemukan harta karun.

Beberapa penelitian terdahulu difokuskan pada pengaruh media yang digunakan terhadap perkembangan kecerdasan visual spasial, yaitu *building block* dan *puzzle*. Terdapat juga penelitian yang menyatakan bahwa melalui kegiatan kolase dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Sedangkan dalam penelitian ini akan difokuskan mengenai penerapan permainan imajinatif mencari harta karun untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka sangat penting untuk diteliti mengenai fenomena yang ditemukan di lapangan dalam kaitannya dengan kecerdasan visual spasial anak di Taman Kanak-Kanak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Penerapan Permainan Imajinatif Mencari Harta Karun untuk Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini?”.

Secara lebih rinci rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif kecerdasan visual spasial anak usia dini sebelum penerapan permainan imajinatif mencari harta karun?
2. Bagaimana penerapan permainan imajinatif mencari harta karun dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini?
3. Bagaimana peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini setelah penerapan permainan imajinatif mencari harta karun?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi objektif kecerdasan visual spasial anak usia dini sebelum penerapan permainan imajinatif mencari harta karun
2. Untuk mengetahui penerapan permainan imajinatif mencari harta karun dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.
3. Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini setelah penerapan permainan imajinatif mencari harta karun.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

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

#### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan masukan pengetahuan sebagai bahan literatur berupa penerapan permainan imajinatif mencari harta karun yang berkaitan dengan perkembangan kecerdasan visual spasial kepada guru ataupun calon pendidik tentang kecerdasan visual spasial terutama dalam pendidikan anak.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Manfaat 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. Untuk memperoleh pengalaman dalam pengembangan keterampilan dan profesionalisme dalam penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran di TK.

##### **b. Manfaat bagi guru**

Guru dapat menerapkan permainan imajinatif mencari harta karun untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Melatih guru dalam

memodifikasi sekaligus menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam pembelajaran di kelas.

c. Manfaat bagi anak usia dini

Mengembangkan kecerdasan visual spasial anak melalui penerapan permainan imajinatif mencari harta karun.

d. Manfaat bagi sekolah

Memberikan pengetahuan umum tentang penerapan metode bermain dengan menggunakan konsep permainan dalam proses pembelajaran di TK sehingga dapat dijadikan pedoman guru lain.

### **1.5 Sistematika Penelitian**

Adapun sistematika penulisan antara lain:

1. Bab I Pendahuluan, yang membahas mengenai latar belakang masalah kecerdasan visual spasial dan permainan imajinatif mencari harta karun, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.
2. Bab II Kajian Teoritik atau Kajian Pustaka, yang memaparkan berbagai teori dan pembahasannya yang melandasi pembahasan penelitian yang akan dilakukan. Di dalamnya memaparkan pembahasan tentang konsep kecerdasan visual spasial anak, konsep bermain bagi anak usia dini dan permainan imajinatif mencari harta karun.
3. Bab III Metode Penelitian, merupakan bab yang memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan didalamnya terdiri dari beberapa sub bab pembahasan, yaitu metode dan desain penelitian yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta teknik pengolahan dan analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini mengemukakan tentang Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.
5. Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi, mengemukakan tentang kesimpulan yang diambil dan saran atau rekomendasi yang diberikan.