

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak dianggap sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, individu yang belum mengetahui berbagai hal di dunia, seperti adab, metode, aturan norma, mampu semakin lebih baik lagi dalam melakukan komunikasi dengan sekitarnya, dan bisa mengerti apa yang ada di alam semesta juga isinya. Anak-anak harus diajari untuk memahami fenomena alam dan menerapkan keterampilan yang sesuai bagi anak dalam mengembangkan kepribadian, akhlak, dan moral yang luhur.

Prasekolah adalah anak yang berusia mulai dari 0 sampai 6 tahun sedang mengalami masa tumbuh juga berkembang secara lebih drastis akan berubah kearah yang lebih komplek pada masa awal proses mereka menjalani hidupnya. Dimana perkembangan mengacu pada suatu proses menuju kesempurnaan dan tidak dapat terulang dimasa yang akan datang. Maka pentingnya perhatian daripada mutu proses tumbuh juga berkembangnya anak perlu dilakukan sedini mungkin pada anak-anak dalam usia dini.

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memahami, memproses, dan berpikir dan berpikir secara intuitif. Anak-anak yang memiliki kecakapan berikut dapat mendeskripsikan dan menafsirkan suatu gambar yang ada didalam pikiran mereka kedalam wujud tiga atau dua dimensi, membayangkan hampir sama dengan yang sebenarnya, bisa mengerti sebuah latar situasi atau keadaan dan tempat, dan menunjukkan antusiasme pada saat mengerjakan kegiatan berhubungan pada kecakapan tersebut. Gardner dalam Masganti Sit, menganggap kemampuan kecerdasan visual spasial berbeda dengan kecerdasan lainnya (Masganti Sit, 2020:144).

Ketika anak memiliki kemampuan dalam memahai suatu kondisi dan latar tempat biasanya akan memiliki indera dan intuisi tentang suatu objek disekitarnya. Imajinasi visual dan kemampuan spasial hanya dapat meningkat dengan latihan.

Kecerdasan visual spasial terbentuk ketika anak mulai tertarik pada sesuatu, mulai memperhatikan kesukaannya terhadap apa warna yang diminati, sebuah wujud fisik, tempat, kondisi, juga suatu yang tidak begitu sulit agar dapat mereka pahami dengan bantuan sebuah ilustrasi atau gambar.

Anak akan mendapatkan manfaat dari proses belajar menjadi semakin baiknya kemahiran anak dalam mendeskripsikan dan mengerti kondisi, suatu latar tempat juga situasi saling mendukung anak agar dapat melaksanakan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan pada umurnya. Kondisi sekitar dalam mendukung terlaksananya proses pendidikan dengan maksimal, penggunaan bahan pada tahapan belajar mengajar bisa menciptakan semangat dan mempengaruhi anak.

Anak dengan kecerdasan ini memiliki kemampuan untuk mengingat arah dan nama jalan, memiliki kemampuan mengingat denah rumah, mulai peka pada berbagai macam warna-warna disekitarnya, sebuah wujud, garis juga mengenai bangunan, dan bisa bermain teka-teki. Bisa diperhatikan anak yang mempunyai kemampuan mendeskripsikan sebuah kondisi, lokasi dan situasi pada kegiatan sehari-hari mereka, seperti anak yang dapat menyebutkan alamat rumahnya dengan tepat, mengetahui detail warna bentuk dan bangunan rumah, serta senang bermain puzzle dan teka-teki daripada permainan lainnya.

Pengamatan yang dilakukan di RA Miska dari 20 anak, terdapat 11 anak-anak berada pada situasi yang bermasalah berhubungan dengan kemampuan memahami suatu kondisi juga tempat sebagai berikut: (1) Adanya anak-anak yang tidak bisa menghafal denah atau alamat rumahnya, (2) Terdapat anak yang sulit melakukan permainan teka-teki dan puzzle, (3) Anak yang belum dapat menggambar dan mengenal warna dengan benar. (4) Kurangnya media pembelajaran mengakibatkan anak sulit mengembangkan kemampuan kecerdasannya.

Permainan maze ialah suatu kegiatan bermain yang baik dilakukan dalam memberikan edukasi kepada anak berupa sebuah teka-teki yang cocok dalam mengembangkan kemampuan kecerdasan visual spasial anak. Maze adalah

permainan dengan jalan berliku yang sempit dan terkadang jalan buntu atau jalan yang penuh rintangan (L Rosidah. 2014:286). Dengan melakukan kegiatan bermain melalui maze, anak bisa mempelajari sebuah bentuk arah, ruang, atau keadaan dan juga tempat yang bisa dilalui oleh anak. Maze merupakan permainan yang dapat meningkatkan proses belajar memecahkan masalah sederhana, dan kelebihan dari permainan maze ini adalah dapat melatih kemampuan indera anak seperti mata dan juga tangan, lalu bisa mengajarkan proses sabar pada anak untuk memecahkan masalah dari permainan maze ini.

Permainan maze juga diteliti oleh Zahratul Qolbi, dkk dengan judul Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang. Penelitian ini dilakukan karena kemampuan bercerita anak belum berkembang dengan baik dan penyebabnya adalah kurangnya keahlian dalam menciptakan suatu alat permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperiment*, berdasarkan hasil *t-test* yang diperoleh (3,96) lebih besar dari (2,10) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Penelitian juga dilakukan oleh Nanda Erika dengan judul "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Maze Kata di Taman Kanak-Kanak Padang". Penelitian ini menggunakan penelitian Tindak Kelas (PTK), penelitian dilakukan pada anak yang berusia 5-6 tahun. Penelitian pembelajaran dilakukan dalam dua siklus.

Peneliti akan melakukan perlakuan dengan menggunakan permainan maze itu jarang di terapkan di luar kelas, sehingga hasil penelitian visual-spasial muncul pada anak-anak. Permainan maze ini diinginkan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak serta membawa perubahan pembelajaran yang menarik bagi anak, dimana permainan maze ini dapat membantu anak memecahkan masalah, menemukan jalan keluar dari permainan maze.

Permainan *maze* ini diinginkan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak serta membawa perubahan pembelajaran yang menarik bagi anak. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menganggap penting untuk melakukan penelitian pada

kecerdasan visual spasial anak usia dini dengan judul **"PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA MISKA DESA SAENTIS KEC. PERCUT SEI TUAN TAHUN AJARAN 2021/2022"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan masalahnya sebagai berikut:

1. Anak belum mampu memecahkan masalah.
2. Kurangnya media pembelajaran yang membuat kecerdasan visual spasial anak terbatas dan tidak meningkat
3. Permainan maze mempengaruhi kecerdasan visual-spasial di RA MISKA

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang berkenaan dengan proses pembelajaran kecerdasan visual spasial anak di sekolah, maka penulis membatasi pengaruh pembelajaran kecerdasan visual spasial yang berkaitan dengan permainan maze. Maka penelitian memfokuskan pada "Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di RA MISKA Tahun Ajaran 2021/2022".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh permainan maze terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA MISKA?
2. Apakah terdapat pengaruh media puzzle terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA MISKA?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh permainan maze dan media puzzle terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA MISKA?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuannya adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan *maze* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA MISKA?
2. Untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA MISKA?
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan *maze* dan media puzzle terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA MISKA?

1.6 Manfaat Penelitian



Manfaatnya adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah pengetahuan dan informasi mengenai permainan *maze* dan kecerdasan visual spasial anak.
 - b. Dapat dijadikan kerangka acuan pada penelitian selanjutnya yang sejenis variable lain.
2. Manfaat Praktis
 - a. Guru, mendapat referensi permainan yang berpengaruh dengan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.
 - b. Anak, mendapat pengetahuan mengenai kemampuan kecerdasan visual spasialnya.
 - c. Peneliti lain, sebagai bahan materi wawasan dan referensi pembahasan yang sama bagi peneliti lainnya.