

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pemuda merupakan anak muda dimana belum lama lahir ke dunia sampai 6 tahun. Usia ini ialah usia penentu tindakan individu dan kepribadian anak-anak. Usia ini adalah usia mengalami pergantian peristiwa dan kemajuan yang cepat. Usia dini dikenal sebagai usia cemerlang. Rutinitas makan bergizi yang wajar dan peningkatan yang serius diperlukan untuk perkembangan dan kemajuan ini. Setiap anak merupakan pribadi yang menarik, karena setiap anak punya kualitas yang beda. Akibatnya, antar anak muda tidak bisa disamakan. Setiap dari mereka punya sisi dan cara yang berbeda sesuai karakteristik setiap anak. Tapi, sebagai aturan umum, atribut formatif anak-anak dapat dicirikan tergantung pada rentang usiamereka.<sup>1</sup>

Berikut ini adalah Hadist yang diriwayatkan Imam Majah dari sahabat Anas bin Malik r.a. tentang anak usia dini yang berbunyi:

وَقَالَ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ : ﴿أَكْرِمُوا أَوْلَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا إِذَا بَهُمْ﴾.

Artinya:

*Nabi SAW bersabda: “Muliakanlah anak-anak kalian dan ajarilah mereka tata krama”. Hadist ini diriwayatkan oleh imam Ibnu Majah dari sahabat*

---

<sup>1</sup>Khadijah dan Armanila, (2015), *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing, h.3-4 *Anas bin Malik r.a.*<sup>1</sup>

Islam menunjukkan kebaikan termasuk memuji anak-anak, menghormati anak-anak harus dimungkinkan dengan memberikan instruksi terbaik dan menunjukkan kepada mereka etika atau kebiasaan dalam standar yang ramah dan ketat. Anak dalam Islam adalah anugerah yang harus disyukuri oleh orang tuanya.

Firman Allah SWT terkait pendidikan anak usia dini disebutkan di surah An-Nahl Ayat 78 berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا ۗ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:

*Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur. (Q.S.An-Nahl:78).<sup>2</sup>*

Dalam tafsir Ibnu Katsir mengatakan (Terlebih lagi Allah menyelamatkanmu sekali lagi dalam kondisi tidak tahu apa pun) kalimat *laa ta'lamuuna syaian* terletak sebagai benda atau penguat (Dia memberimu pendengaran) cara mengungkapkan as-sam'u adalah jamak meskipun fakta bahwa pengucapannya adalah *mufrad* (penglihatan dan penglihatan). hati hati (dengan tujuan agar Anda bersyukur) kepada-Nya untuk hal-hal ini, dengan demikian Anda memiliki keyakinan kepada-Nya.

Pada ayat itu disebutkan bahwasanya saat manusia dilahirkan, manusia cobalah untuk tak punyai informasi apa pun dan menjadi hewan yang tidak berdaya, sampai dalam perbaikannya orang-orang

<sup>2</sup>Azkiyani Massa, (2020), *Manajemen Pembelajaran Berbasis QS.An Nahl:78*. Jawa Tengah, h.26.

Diberi kemampuan guna mendengar dan melihat dari Allah sehingga manusia mulai punyai ilmu pengetahuan dan dengan ilmu pengetahuannya itulah manusia bersyukur pada Allah. Dengan demikian ini dari surah An- Nahl:78, yaitu pendengaran, penglihatan, dan syukur.<sup>3</sup>

Orang-orang memiliki wawasan yang berbeda satu sama lain. Ilmu merupakan keberuntungan yang diberikan pada manusia. Pengetahuan apa yang benar-benar signifikan dalam kehidupan individu. Hal ini dengan alasan bahwa seseorang dapat memisahkan sesuatu apakah itu asli atau tidak dengan pengetahuannya.

Seperti yang ditunjukkan oleh Burt, wawasan adalah keseluruhan kapasitas intelektual yang dibawa orang ke dunia dengan.<sup>4</sup>Wawasan setara dengan pengetahuan. Insight berasal dari kata *intelligere* yang berarti saling berhubungan atau bergabung.<sup>5</sup>

Pengetahuan secara konsisten menciptakan seiring dengan masuknya kehidupan individu. Jadi, dasarnya setiap anak punyai wawasan, hanya perilaku mereka yang unik. Orang punyai banyak jenis pengetahuan yang dinamai berbagai wawasan atau *multipleintelligence*.<sup>6</sup>

Pengetahuan ialah kapasitas tunggal guna mencapaidata (yaitu belajar dan menelaah). Menerapkan data (menangani sesuatu yang janggal), dan melaksanakan pemikiran dinamis. Urutan pemahaman bisa mempermudah

---

<sup>3</sup>A. Tabi'in, *menumbuhkan sikap peduli anak melalui Interaksi Sosial*. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan

<sup>4</sup>Purwa Atmaja Prawira, (2012), *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, Jogyakarta: ArRuzz Media, h.138.

<sup>5</sup>Djaali, (2011), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, h. 63.

<sup>6</sup>Andini Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta: Media Pressindo, h. 33.

orang mengawasi masalah kehidupan mereka. Informasi telah ada sejak manusia dibayangkan dan secara konsisten hingga dewasa. Kemajuan informasi baiknya menerima selesai lebih cepat dari jadwal yang dimungkinkan melalui pengaturan perasaan ke lima deteksi.<sup>7</sup>

Pengetahuan visual-spasial diidentikkan dengan memahami ruang di sekitar kita, menyiratkan bahwa keadaan *space* dan barang-barang di dalamnya. Seperti halnya wawasan yang berbeda, pengetahuan visual-spasial tentunya dibatasi otak besar. Anak dengan pengetahuan visual-spasial lebih suka permainan yang diidentikkan dengan rencana seperti Maze.<sup>8</sup>

Menurut Suyadi, “wawasan visual-spasial merupakan kemampuan melihat secara mendalam. Kemudian, pada saat itu, dia memiliki pilihan untuk merekam apa yang dia temukan dalam ingatan pikirannya untuk sementara waktu. Terlebih lagi, untuk mengungkapkan apa yang dia lihat. kepada orang lain, dia bisa menggambarannya di selembar kertas tanpa cela.”<sup>9</sup>

Seperti yang ditunjukkan oleh Gardner dalam Musfiroh “bagian tengah dari wawasan visual-spasial adalah kemampuan untuk mempengaruhi garis, bayangan, tekstur, bayangan, keseimbangan, ruang, keselarasan, bayangan, contoh dan keterkaitan antar komponen. Satu bagian lagi adalah kapasitas untuk membayangkan, untuk mengenalkan pikiran ke luar dan keruangan yang sangat bergantung pada ketajaman penglihatan dan ketepatan

---

<sup>7</sup>Khadijah,(2015),*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*,Meadan:PerdanaPublishing,h.111.

<sup>8</sup>AndinSefrina,(2013),*Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta:MediaPesindo,h. 54-60.

<sup>9</sup>Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam kajian Neorosains*, (Bandung:Pt

persepsi. Menumbuhkan pengetahuan anak lebih berhasil dan efektif sejak usia dini karena salah satu tanda peningkatan wawasan spasial visual pada usia 5-6 tahun memiliki pilihan untuk melihat matematika".<sup>10</sup>

Menurut Fadilah, sekitar setengah dari Kapasitas informasi usia 4 tahun, 80% usia 8 tahun, dan meraih puncaknya 18 tahun. Itu menunjukkan bahwa (0-6/8 tahun) adalah kesempatan yang bagus untuk mengarahkan pengajaran, untuk mengasah wawasan anak-anak sehingga mereka dapat tumbuh secara ideal.<sup>11</sup>



Manfaat kecerdasan Visual- Spasial:

- a. Membantu anak-anak dengan melibatkan pikiran dan imajinasi kreatif mereka dalam mengatasi masalah.
- b. Bantu mereka dengan menciptakan pemikiran inovatif.
- c. Dorong mereka untuk lebih adaptif dalam melihat berbagai hal.
- d. Bekerja pada memori anak-anak.
- e. Bantu mereka dengan mengomunikasikan sentimen dan perasaan mereka.

Usia 5-6 tahun periode waktu utama melakukan perbaikan otak melalui *gameplan* seperti maze. Game ini dapat membantu membuat kemampuan anak-anak dalam hal ketekunan, mengatasi masalah, melacak

<sup>10</sup>Tadkiroatun Musfiroh, Pengembangan Kecerdasan Majemuk (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017), H. 16-17

<sup>11</sup>Nur Fadilah, Jurnal Kecerdasan Visual Spasial siswa SMP dalam memahami bangun

pengaturan dan pikiran kreatif. Penataan permainan ini tergantung kualitas anak agar sistem pembelajaran berlangsung dengan baik dan mendapatkan hasil yang benar-benar terbentuk.

Pandemi Coronavirus dimulai di Wuhan, China, menyebar ke berbagai wilayah di dunia ini yang menyebabkan covid-19. Keadaan ini, jelas jangan dipikirkan enteng. Asosiasi Kesehatan Dunia (WHO) sudah memberikan pengumuman mengenai pandemik korona dimulai Walk 1, 2020 sebelumnya.

Pandemi adalah momok yang menyebar ke berbagai daerah. Momok sebenarnya adalah kenaikan tak terduga dalam kasus infeksi pada populasi di wilayah tertentu.

Pentingnya Kecerdasan Visual-Spasial akan membantu mengembangkan kemampuan kognitif, berpikir, serta daya ingat latihan. Visual spasial juga akan membantu mengasah kemampuan balita dalam visualisasi, mengingat gambar secara mendetail, serta kesadaran ruang.

Pentingnya permainan Maze untuk mempersiapkan ketekunan, melacak pengaturan dan mempelajari corak dan bentuk, melatih kemampuan urutan (gathering), melatih gerakan yang terkoordinasi dengan baik, melatih aliran spekulasi yang konsisten, hingga mempersiapkan tangan anak agar mudah beradaptasi.

Dilihat dari persepsinya, terlihat bahwa RA Al-Kalam adalah sebuah yayasan persekolahan pemuda yang telah berdiri cukup lama sejak didirikan pada tahun 2002 hingga belum lama ini. RA Al-Kalam memiliki siswa yang

beragam untuk tahun ajaran 2020/2021, 160 orang dari 8 kelas, 4 kelas di grup A (4-5 tahun) dan 4 kelas di grup B (5-6 tahun), dengan beragam khas siswa.

Berdasarkan persepsi para ilmuwan selama persepsi RA Al-Kalam, perlu diperbaharui, khususnya memperluas pemahaman visual-spasial anak, khususnya melalui game. Karena belum adanya pemanfaatan dan implementasi beragam permainan yang inovatif dan kreatif. Permainan formatif penting dalam mengembangkan pengetahuan visual-spasial anak. Dengan cara ini, sangat penting untuk mendapatkan pekerjaan audit informasi visual- spasial pada anak-anak. Jadi para ahli menerapkan permainan maze pada wawasan visual-spasial anak-anak.

Alasan di balik pemilihan permainan maze ini adalah karena permainan ini dapat menarik lebih banyak keuntungan anak-anak untuk belajar dan mengartikulasikan pemikiran mereka tentang apa yang mereka butuhkan untuk membuat, atau menyelesaikan. Permainan maze menarik dengan nada ramah untuk anak serta tidak melelahkan. Berdasarkan klarifikasi yang ada, maka peneliti mengarahkan penelitian tentang "Kecukupan Permainan Maze dalam Menciptakan Pengetahuan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pandemi Virus Corona di RA Al- Kalam".

## **B. Identifikasi Masalah**

Dilihat landasan permasalahan, maka permasalahan yang dapat dikenali

yaitu:

1. Masih ada Anak-anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Kalam Damuli Kebun sebenarnya belum memupuk pengetahuan visual-spasialnya.
2. Sistem pembelajaran dan latihan permainan kurang menarik bagi-anak guna mengembangkan pengetahuan visual-spasialnya.
3. Rendahnya kemampuan berpikir kritis pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Kalam Damuli Kebun.

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat identifikasi masalah tersebut, para ilmuwan hanya memberikan batasan pemeriksaan ini pada masalah yang diidentifikasi dengan permainan maze dalam menciptakan wawasan visual-spasial. sesuai dengan judul peneliti yaitu Efektivitas Permainan Maze didalam memberikan pengembangan kepandaian Visual Spasial anak pada umur 5-6 tahun dimasa Pandemi Covid-19 di RA Al-Kalam Labuhanbatu Utara.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan maze di RA Al-Kalam Labuhanbatu Utara tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana minat dan respon anak usia 5-6 tahun dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan maze di RA Al-Kalam Labuhanbatu Utara tahun ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah



menggunakan permainan maze di Ra Al-Kalam Labuhanbatu Utara tahun ajaran2020/2021?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan maze di Ra Al-Kalam Labuhanbatu Utara tahun ajaran2020/2021.
2. Untuk mengetahui minat dan respon anak usia 5-6 tahun dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan maze di Ra Al-Kalam Labuhanbatu Utara tahun ajaran2020/2021.
3. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan maze di Ra Al-Kalam Labuhanbatu Utara tahun ajaran2020/2021.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Keuntungan yang diharapkan dari pemeriksaan ini adalah:

1. Manfaat bagi mahasiswa
  - A. Menumbuhkan visual spasial anak-anak melalui permainan labirin.
  - B. Bekerja pada pikiran kreatif anak muda.
  - C. Puaskan anak-anak muda dengan permainan labirin.
  - D. Dapat lebih mengembangkan contoh penalaran, daya pikir dan desain pikiran kreatif anak-anak secara refleksi.
2. Manfaat bagi pendidik
  - A. Lebih mengembangkan informasi pendidik.

B. Instruktur dapat paham kelebihan atau kekurangan anak dalam bermain maze.

C. Bekerja pada sifat mengajar dan belajar.

### 3. Manfaat bagi sekolah

Sebagai sumbangsih renungan bagi pembentukan dalam upaya menggarap pengetahuan visual-spasial dengan permainan labirin untuk anak usia 5-6 tahun di Ra Al\_Kalam Labuhanbatu Utara.

### 4. Manfaat untuk anak-anak

Lebih terpacu dalam belajar, dan siap mengasah pengetahuan visual-spasialnya dengan permainan maze.

