

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Anak merupakan harapan setiap orang tua dan telah menjadi tanggung jawab setiap orang tua menyiapkan langkah terbaik untuk masa depan anaknya. Masa anak usia dini merupakan masa paling cepat dalam perkembangan seluruh potensi anak. Orang tua menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan potensi, karena anak hanya meniru dan menjalani arahan yang diberikan. Menurut Prasetyo & Abidin, (2021) salah satu aspek penting dalam memaksimalkan perkembangan anak adalah pendidikan. Fungsi pendidikan menjadi kerangka terbentuknya dasar-dasar pengetahuan dan sikap agar suatu saat menjadi manusia berkualitas, berakhlak mulia, dan bermanfaat bagi orang lain.

Menuntut ilmu wajib bagi setiap muslim dan diawali sejak usia dini. Menurut Anisyah (2018) pendidikan Islam diajarkan dengan visi mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia. Pendidikan dalam pandangan agama Islam juga diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Sistem pendidikan islam memiliki tujuan inti membentuk generasi masa depan yang berjiwa kepemimpinan dan berkepribadian islam serta memiliki pengetahuan yang luas.

Pendidikan terdiri dari beberapa tahap berdasarkan usia. Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan awal bagi anak yang memfokuskan ke arah perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, dan komunikasi adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sebelum memasuki tahap sekolah dasar, anak sebaiknya diikutsertakan ke ruang lingkup pendidikan PAUD. Sejalan dengan usaha pemerintah untuk meningkatkan sektor pendidikan, PAUD dijadikan fondasi utama dalam menunjang pendidikan tingkat lanjut.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diperuntukkan anak dari sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan agar membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam tahap selanjutnya. Pendidikan anak usia dini bisa ditempuh, baik secara formal maupun informal. Pendidikan formal meliputi Raudhatul Athfal (RA) dan Taman Kanak-Kanak (TK).

Raudhatul Athfal merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (usia 4 hingga 6 tahun) berbasis islami yang setara dengan TK berbasis umum. Perbedaan antara RA dan TK juga terdapat di Kementerian yang menaunginya. RA dikelola oleh Kementerian Agama, sedangkan TK dikelola oleh Kementerian Pendidikan. Menurut Wardhani (2018) RA bertujuan menanamkan Pendidikan Agama Islam sejak dini dengan pemahaman yang benar atas dasar akhlak, aqidah, dan ibadah berdasarkan pada al-Qur'an dan Hadits. Kemudian membantu anak dalam mengembangkan diri dalam kreativitas dan mempersiapkan anak menerima pelajaran pada jenjang pendidikan agama berikutnya.

Pasal 28 ayat 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum memasuki jenjang Sekolah Dasar". Selanjutnya disebutkan dalam ayat 2 bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan yaitu melalui jalur pendidikan formal, informal, dan juga non-formal. Adapun jalur pendidikan formal yaitu meliputi Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lainnya.

Tujuan inti penyelenggaraan pendidikan adalah membuat anak menjadi cerdas. Kecerdasan adalah kesempurnaan akal budi manusia. Manusia dengan kecerdasan yang baik dapat membantu dirinya sendiri dan orang sekitarnya. Terdapat sembilan jenis kecerdasan menurut Gardner (1993) dalam Machali (2013) di antaranya kecerdasan linguistik, logis-matematis, *visual spasial*, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Kecerdasan yang melibatkan imajinasi adalah kecerdasan visual.

Kecerdasan *visual spasial* berhubungan dengan aktivitas penglihatan, pengamatan, perhatian, respon dan persepsi terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut Prasetyo dan Abidin (2021) anak dengan kecerdasan *visual spasial* yang baik mampu menerjemahkan bentuk gambaran melalui pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Selain itu memiliki kepekaan pada garis, warna, bentuk, pola bertumpu pada ketajaman ketelitian dan penglihatan. Anak dengan kecerdasan *visual spasial* juga terlihat antusias ketika dihadapkan dengan persoalan yang melibatkan kontak visual.

Kecerdasan *visual spasial* anak dapat ditingkatkan dengan latihan, anak diberikan banyak pengalaman yang berfokus pada pola permainan *maze*. Menurut Rosidah (2014) terdapat banyak macam bentuk geometri dalam *maze*, beberapa di antaranya yang dikenalkan pada anak usia dini adalah segitiga, segi empat, persegi panjang dan lingkaran. Peneliti berkeyakinan jika geometri diajarkan sejak dini maka anak akan mampu memecahkan masalah dan memiliki rasa percaya diri di tahap selanjutnya. Pengenalan bentuk geometri dapat dikenalkan kepada anak usia dini dengan kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang disukai dan disenangi oleh anak. Bermain bagi anak-anak tidak akan pernah berhenti sebelum benar-benar merasakan kelelahan dan puas dalam menyelesaikan suatu permainannya. Menurut Ardini dan Lestarinigrum (2018) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, tanpa adanya paksaan dan melibatkan emosi-emosi positif. Anak bisa bermain dengan benda, salah satu permainan benda yang menarik adalah *maze* geometri.

Bermain *maze* geometri juga bertujuan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri sederhana seperti segitiga, segi empat, persegi panjang, dan lingkaran kepada anak. Menurut Rosidah (2014) bentuk permainan *maze* geometri adalah anak dihadapkan jalan sempit yang berliku dan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan yang tidak dapat dilewati untuk menemukan jalan keluar dengan mengelompokkan dengan pasangan yang sama bentuk geometrinya. *Maze* dapat dibuat dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Pembelajaran *maze* diharapkan

mampu meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.

Berkaitan dengan agama Islam, telah dijelaskan bahwa dunia diciptakan sesuai aturan Allah SWT. Setiap waktu umat muslim beribadah dengan mengerjakan solat, waktu yang terus berjalan seiring orbit matahari dan bulan bergerak sesuai jalurnya atas kuasa Allah yang wajib diyakini. Kecerdasan dasar *visual spasial* sangat penting dan perlu dikuasai agar menjadi pembuka jalan dalam menjalankan syariat agama. Sebagaimana Allah telah berfirman dalam Q.S Yunus Ayat 5:

ذٰلِكَ هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوْا عَدَدَ السِّنِّيْنَ هٗ  
وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللّٰهُ اِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْاٰيٰتِ لِقَوْمٍ يَّعْلَمُوْنَ ﴿٥﴾

Artinya: “Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya. Dialah pula yang menetapkan tempat-tempat orbitnya agar kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan demikian itu, kecuali dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada kaum yang mengetahui.”

Ayat di atas jelas mengajarkan kepada setiap muslim mengenai kebesaran Allah melalui ciptaan-Nya. Allah menciptakan organ penglihatan mata sebagai alat visual untuk melihat kebesaran Allah yang sempurna berupa matahari, bulan, alam semesta lainnya yang wajib kita imani dalam bentuk syukur. Selanjutnya melalui ayat ini mengajarkan manusia senantiasa terbiasa dengan keteraturan dan ketelitian dalam menjalankan ibadah setiap hari. Salah satu bentuk meyakini ayat di atas adalah dengan mempelajari setiap kecerdasan *visual spasial* sejak dini.

Adapun permasalahan yang sering muncul dalam proses pengembangan kecerdasan *visual spasial* anak adalah sulitnya anak dalam memahami gambar dan mencipta suatu bentuk. Hal ini menjadi suatu permasalahan khususnya yang terjadi di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung. Pada dasarnya di sekolah tersebut sekaligus guru sering bahkan telah menjadi kegiatan inti proses pembelajaran yaitu selalu diadakannya kegiatan pengenalan benda bentuk geometri.

Hasil pengamatan di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung,

peneliti melihat telah terjadi kesenjangan antara kegiatan bermain *maze* geometri dengan kecerdasan *visual spasial* pada anak. Anak antusias bermain *maze* geometri dengan mampu memecahkan masalah dengan memilih jalan keluar yang tepat dan mengelompokkan sesuai bentuk geometrinya tetapi kurang dalam kecerdasan *visual spasial*. Sebagian anak kesulitan memahami gambar dan kesulitan mencipta suatu bentuk.

Anak usia dini adalah masa penuh dengan potensi salah satunya kecerdasan *visual spasial*. Anak senang bermain maka perlu didukung salah satunya dengan dikenalkan permainan *maze* geometri. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Hubungan Antara Kegiatan Bermain Maze Geometri Dengan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini”** (Penelitian di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan bermain *maze* geometri di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung?
2. Bagaimana kecerdasan *visual spasial* anak usia dini di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung ?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain *maze* geometri dengan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Realitas kegiatan bermain *maze* geometri di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung.
2. Realitas kecerdasan *visual spasial* anak usia dini di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung.

3. Hubungan antara kegiatan bermain *maze* geometri dengan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini di Kelompok B1 RA Amal Bakti Cipadung Kota Bandung.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta membangkitkan semangat guru untuk lebih kreatif dalam pembuatan media pembelajaran, terutama dapat memberikan pemahaman atau masukan dalam mendorong dan menstimulasi peningkatan kecerdasan *visual spasial* dengan baik pada anak usia dini.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Pendidik

Dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak dalam mengenal bentuk geometri dengan baik dan benar.

###### b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi dan semangat akan pentingnya belajar dan bermain mengenal geometri pada anak usia dini dengan baik dan benar.

###### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan untuk menambah wawasan mengenai kecerdasan *visual spasial* melalui pengalaman penelitian secara langsung mengenai proses pembelajaran dengan bermain *maze* geometri.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Raudhatul Athfal atau disingkat RA diambil dari dua istilah bahasa Arab, Raudhatul artinya taman dan sedangkan Athfal yaitu kanak-kanak. Raudhatul Athfal adalah jenjang dimana pendidikan anak-anak usia dini dalam bentuk pendidikan formal yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. Selain materi umum,

Raudhatul Athfal mengajarkan juga dasar-dasar ajaran agama Islam kepada peserta didiknya.

Raudhatul Athfal merupakan istilah yang digunakan untuk pendidikan bagi anak usia dini yang berbasis sesuai ajaran agama Islam. Selain RA terdapat istilah lain yang sering digunakan, yaitu Bustanul Athfal (BA). Baik RA maupun BA, merupakan dua istilah sekolah yang sama dan berkembang di masyarakat dalam dunia pendidikan agama Islam bagi anak-anak usia dini berbentuk formal. Menurut Wardhani (2018) keberadaan RA yaitu untuk membentuk siswa agar berkembang sesuai potensi yang dimiliki secara optimal, menghasilkan lulusan yang berkualitas, terlaksananya kehidupan yang Islami dan berpengetahuan baik.

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Nomor 90 Tahun 2013 tentang penyelenggaraan pendidikan madrasah, bahwa Raudhatul Athfal merupakan bentuk satuan pendidikan pra-sekolah yang bercirikan khas pada agama Islam yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak yang usia sekurang-kurangnya empat sampai enam tahun. Berdasarkan keputusan tersebut, ditetapkan bahwa RA atau BA adalah Taman Kanak-Kanak yang berciri khas agama Islam yang diselenggarakan dan dinaungi oleh Kementerian Agama Republik Indonesia.

Pendidikan Anak Usia Dini menjadi acuan dasar bagi orang tua dan guru untuk mengetahui jenis kecerdasan anak. Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, anak dengan kecerdasan visual unggul dengan imajinasinya. Menurut Prasetyo & Abidin, (2021) anak dengan kecerdasan *visual spasial* mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur kecerdasan *visual spasial* bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan.

Umumnya sejak belia, anak terbiasa untuk melihat, menyentuh, dan mulai mengenal benda-benda yang ada di dekatnya, seperti bola, meja, buku, jendela, pintu, papan tulis, atau benda lainnya yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari termasuk keperluan bermain pada anak. Menurut Rosidah (2014) belajar mengenal bentuk geometri pada anak dapat membantu anak untuk menunjang kemampuan

dasar mengenal benda dan lingkungan sekitar berdasarkan bentuk, membedakan ukuran, berpikir logis, dan mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan yang dikemas secara menarik agar anak tertarik. Menurut Tatminingsih dkk., (2019) anak usia dini memiliki karakteristik di antaranya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cepat merasa bosan jika menghadapi kesulitan. Oleh karena itu konsep geometri yang diberikan dimulai dari mengidentifikasi bentuk dan gambar-gambar sederhana seperti segitiga, segi empat, persegi panjang dan lingkaran melalui permainan yang menyenangkan, salah satunya adalah *maze* geometri.

Terdapat aturan sederhana dalam memainkan *maze* geometri, yaitu menemukan jalan keluar dengan menghindari jalan yang salah dengan tujuan akhir menemukan pasangan dalam bentuk sama. Menurut Kuswanto & Suyadi, (2020) *maze* merupakan suatu kegiatan bermain berbentuk labirin atau jalur berkeluk dalam mencari jalan keluar yang tepat dengan mengikuti jalur sesuai intruksi hingga tujuan akhir. Tujuan dalam permainan ini adalah anak mampu memecahkan masalah dengan menghindari jalur yang salah.

Wawasan anak mengenai permainan *maze* geometri akan berbeda-beda, maka perlu dijelaskan langkah-langkah bermainnya. Di antaranya anak akan baris-berbaris di luar kelas dan permainan *maze* disiapkan. Kemudian anak diminta untuk mengamati demonstrasi yang peneliti jelaskan secara sederhana dan mudah dimengerti. Petunjuknya adalah anak diminta untuk menjalankan permainan dengan mencari jalan keluar yang tepat.

Melalui permainan *maze* geometri, anak dapat berlatih dan mengembangkan kecerdasan *visual spasialnya*. Menurut Putriana dkk., (2022) melalui permainan *maze* didapatkan beberapa indikator, di antaranya memecahkan masalah, mengingat arah dan tujuan, mengenali ciri dari sebuah objek dan mampu menggunakan kemampuan motorik halus. Setelah selesai bermain *maze* geometri, dilanjutkan dengan latihan kecerdasan visual.

Peneliti menyiapkan secarik kertas dan sejumlah alat tulis di antaranya pensil, penghapus, dan pensil warna. Selain itu peneliti menyediakan permainan balok dan plastisin. Kemudian anak-anak diminta untuk mengikuti sejumlah intruksi yang peneliti berikan. Peneliti melakukan observasi berdasarkan indikator kecerdasan *visual spasial* dari Muttaqien & Apriani, (2023) di antaranya kemampuan menangkap warna, mampu memahami gambar, mengenali lingkungan, dan mampu mencipta suatu bentuk. Stimulasi agar anak-anak senang berlatih kecerdasan visual juga penulis lakukan dengan memberikan kebebasan pada anak selama berlangsungnya kegiatan dan tanggapan yang positif.



**Gambar 1.1**

Skema Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, peneliti telah menyusun hipotesis terhadap rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kecerdasan *visual spasial* pada anak usia dini sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran kegiatan bermain *maze* geometri di Kelompok B1 RA Amal Bakti Kota Bandung. Untuk menguji hipotesis di atas dirumuskan hipotesis statistik (kuantitatif) sebagai berikut:

$H_a$  = Terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain *maze*

geometri dengan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini.

$H_0$  = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain *maze* geometri dengan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga  $t$  hitung dengan  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5%, dengan ketentuan:

Jika  $t$  hitung  $\geq t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika  $t$  hitung  $\leq t$  tabel maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima

### G. Hasil Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu mengenai kecerdasan *visual spasial* pada anak usia dini dengan kegiatan bermain *maze* geometri, di antaranya:

1. Annisa Nurul Asyiah (2023) dengan judul hubungan antara keterampilan bermain *maze* angka dengan kemampuan kognitif anak di Kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Hasil Penelitian menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara keterampilan bermain *maze* angka dengan kemampuan kognitif anak, yang berada pada kategori sangat kuat dengan korelasi sebesar 0,885 yang berada pada kelas interval 0,800-1,000. Kontribusi yang diberikan keterampilan bermain *maze* angka terhadap kemampuan kognitif anak sebesar 78,32% dan sisanya 21,68% dipengaruhi faktor lain. Kesamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah kesamaan variabel bebas “kegiatan bermain *maze*”. Sedangkan letak perbedaannya pada variabel terikat, variabel terikat penelitian ini yakni “kemampuan kognitif anak”, sedangkan variabel terikat peneliti “kecerdasan *visual spasial* anak usia dini”. Selain itu perbedaan lainnya adalah jenis *maze* yang digunakan, *maze* penelitian ini menggunakan jenis angka, sedangkan jenis *maze* yang peneliti teliti adalah jenis geometri.
2. Yuni Nuraeni Al Hidayah (2020) dengan judul hubungan antara kegiatan bermain balok dengan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini di Kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung. Hasil Penelitian menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara kegiatan bermain balok dengan

kecerdasan *visual spasial* anak usia dini, yang berada pada kategori sangat kuat dengan korelasi 0,91 pada kelas interval 0,800-1,000. Kontribusi yang diberikan kegiatan bermain balok terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia dini sebesar 83% dan sisanya 17% dipengaruhi faktor lain. Kesamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah kesamaan variabel terikat “kecerdasan *visual spasial* anak usia dini”. Sedangkan letak perbedaannya pada variabel bebas, variabel bebas penelitian ini yakni “kegiatan bermain balok”, sedangkan variabel bebas peneliti “kegiatan bermain *maze* geometri”.

3. Shabila Rahmalia Rahayu (2022) dengan judul upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui aktivitas bermain *maze* di Kelompok A RA Al-Gozali Bandung. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak sebelum dilakukan tindakan memperoleh nilai rata-rata 39,17 dengan kriteria gagal. Perkembangan kognitif anak meningkat setiap siklusnya yaitu Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 46,68 dengan kriteria gagal dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 89,80 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil, terbukti bahwa bermain *maze* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Kesamaan penelitian ini pada variabel bebas, yaitu “bermain *maze*”. Sedangkan letak perbedaannya adalah variabel terikatnya “perkembangan kognitif anak usia dini” sedangkan variabel terikat yang peneliti gunakan adalah “kecerdasan *visual spasial* anak usia dini”.