

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan ditinjau dari penyelenggaranya dibedakan menjadi tiga jenis yaitu pendidikan formal, non formal, serta informal. Salah satu pendidikan formal yaitu pendidikan anak usia dini. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14, yang menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan perlu dilakukan sejak dini karena pada usia tersebut merupakan masa *golden age* atau *magic years*, yaitu dimana pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal dan masa selanjutnya tidak bisa terulang kembali (Sofia Hartati, 2005: 11). Pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun merupakan pendidikan untuk anak usia dini. Maksud pemberian pendidikan sejak usia dini yaitu supaya aspek perkembangan yang ada dalam dirinya dapat diperhatikan secara penuh.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya serta tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan yang berkembang sesuai dengan

pertumbuhan dan perkembangannya, karena setiap anak memiliki masa peka yang berbeda.

Setiap individu mempunyai kecerdasan yang berbeda dan dapat dikembangkan hingga dewasa. Dalam mengembangkan bakat kecerdasannya diperlukan peran orang dewasa untuk dapat memberikan stimulus yang tepat dalam mengembangkan bakat kecerdasan yang ada dalam diri anak. Menurut Fadillah (2014: 14) menyebutkan bahwa ketika berusia empat tahun kapasitas kecerdasan manusia mengalami perkembangan sekitar 50%, dan ketika usia 8 tahun menjadi 80% dan ketika usai 18 tahun merupakan titik kulminasi. Maka dari itu masa yang tepat untuk memberikan pendidikan serta menstimulus kecerdasan anak supaya berkembang secara optimal yaitu pada usia 0 – 6/8 tahun.

Pada buku *multiple intelligences*, Gardner menyatakan bahwa kecerdasan meliputi beberapa yaitu diantaranya; kecerdasan kata (*verbal-lingustik*), kecerdasan angka (*logis-matematis*), kecerdasan gambar dan warna (*visual-spasial*), kecerdasan musik dan lagu (*musical*), kecerdasan gerak (*kinestetik*), kecerdasan sosial (*interpersonal*), kecerdasan diri (*intrapersonal*), kecerdasan alam (*naturalis*), dan kecerdasan hakikat (*eksistensial*). Setiap kecerdasan memiliki indikator masing-masing. Untuk mengetahui dan mengenali kecerdasan majemuk pada anak dapat dilakukan dengan observasi terhadap beberapa aspek seperti tingkah laku, keinginan bertindak, kepekaan akan sesuatu, kemampuan yang unggul, refleks, dan kegemaran (Musfiroh, 2004: 46-47).

*Multiple intellegences* saat ini tengah berkembang, dari penjelasan sebelumnya, dari kesembilan kecerdasan diatas, terdapat kecerdasan yang mampu membantu anak dalam proses belajar serta mengenali lingkungan sekitar khususnya mengenal bentuk, ukuran, warna serta daya imajinasi. Hal tersebut berhubungan dengan kepekaan akan mengkombinasikan kegiatan persepsi visual ataupun pikiran serta kemampuan mengalih atau memindahkan persepsi visual-spasial yang bisa dilakukan dengan kegiatan merancang bangunan, mendesain pola, serta melukis. Kecerdasan ini meliputi kepekaan akan garis, bentuk, ukuran, warna, serta hubungan yang terdapat dalam unsur tersebut (Ali, 2002: 139).

Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial tinggi cenderung berpikir dengan menggunakan imajinasinya atau dengan berkhayal. Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan untuk membuat suatu bentuk dalam gambaran mengenai dimensi ruang yang ada dalam pikirannya. Anak kreatif dan imajinasinya tinggi karena anak memiliki kaya khayalan internal dalam dirinya. Pada masa *golden age* berbagai jenis kecerdasan anak sangat penting untuk distimulasi dengan baik dan optimal. Stimulasi yang harus diberikan kepada anak usia dini harus sesuai dengan karakteristiknya. Salah satu stimulasi anak untuk belajar yaitu melalui proses bermain, karena bermain merupakan stimulasi yang sesuai dengan karakteristiknya (Sofia Hartati, 2005: 31).

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak, bermain untuk anak usia dini sangat penting, dengan bermain anak dapat mengekspresikan imajinasinya ke dalam kegiatan yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Slamet (2005: 127) bermain merupakan suatu kegiatan yang anak gemari dan anak senangi, sehingga anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Bermain menjadikan anak merasa senang, sehingga anak akan merasa nyaman dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran. Kegiatan bermain merupakan cara anak usia dini belajar, karena bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan.

Jenis kegiatan bermain menurut Diana Mutiah terbagi menjadi dua jenis (2012: 115-118), yaitu bermain peran dan bermain pembangunan. Bermain pembangunan terbagi menjadi dua macam, yaitu bermain pembangunan terstruktur dan bermain pembangunan sifat cair. Salah satu kegiatan dalam bermain pembangunan terstruktur adalah kegiatan bermain balok.

Menurut Montolalu, dkk (2005: 25), balok merupakan alat permainan yang sesuai untuk membuat permainan konstruksi. Melalui bermain balok, anak mendapat kesempatan untuk melatih kerja sama antara mata, tangan, serta kordinasi fisiknya. Bermain dengan balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit.

Bermain balok tidak hanya menstimulasi kecerdasan visual-spasial saja, karena bermain balok juga mampu mengembangkan kognitif, imajinasi, ekspresi kreatif, serta keterampilan manipulatif. Alat permainan balok dipilih sebagai media untuk bermain karena anak-anak gemar dengan permainan merancang bangunan. Selain itu, balok juga mudah ditemukan di lingkungan sekitar dan dapat dimainkan di dalam ruangan atau pun di luar ruangan. Dalam menghasilkan jenis bentuk balok yang bermacam-macam biaya yang diperlukannya pun relatif terjangkau, dengan demikian untuk melakukan kegiatan bermain balok guru dan orang tua tidak mengeluarkan biaya yang mahal.

Pentingnya bagi anak untuk mengoptimalkan kecerdasan visual-spasial melalui bermain balok maka, berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas di RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung ditemukan di kelas A dari 26 anak, terdapat 38 % anak yang mampu menunjukkan balok sesuai bentuk, ukuran, dan warna dengan benar dan tidak ragu lagi, pada aspek membedakan, mengurutkan balok sesuai ukuran, bentuk, warna dan menuangkan ide dalam bentuk merancang, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan, padahal sekolah sudah menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak dibuktikan dengan menyediakan media balok untuk kegiatan bermain dan proses pembelajaran di sekolah.

Data lain yang diperoleh pada saat observasi bahwa pada kenyataannya kecerdasan visual-spasial di kelompok A termasuk kategori masih rendah, hal ini terbukti ketika anak-anak ditanya mengenai bentuk balok yang digunakan ketika bermain mereka masih mengalami kebingungan dan kesulitan menjawab bentuk balok yang ditunjukkan, belum mampu menggunakan daya imajinasi untuk membuat suatu bentuk seperti bentuk bangunan yang ada disekitarnya. Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain balok dengan rendahnya kecerdasan visual-spasial.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang terkait “Hubungan Antara Kegiatan Bermain Balok Dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini” (Penelitian di Kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka secara spesifik permasalahan-permasalahannya dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana realitas kegiatan bermain balok anak usia dini di kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung?
2. Bagaimana realitas kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Realitas kegiatan bermain balok anak usia dini di kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung
2. Realitas kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung
3. Hubungan antara kegiatan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang hubungan antara kegiatan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Setelah dilakukannya penelitian di RA Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung, diharapkan secara praktis bermanfaat bagi:

- a. Manfaat bagi guru

Manfaat yang diharapkan untuk guru memiliki wawasan dan penguasaan yang memadai tentang bermacam-macam media yang dimanfaatkan untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial.

b. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini menambah wawasan dan memperoleh gambaran tentang hubungan antara kegiatan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini.

### **E. Kerangka Pemikiran**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan aspek perkembangan dan kepribadian. Dengan adanya pendidikan anak usia dini memberikan peluang kepada orang tua untuk mengembangkan kepribadian anaknya, oleh karena itu lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai macam kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangannya (Suyanto, 2005: 35).

Kegiatan proses belajar pada anak senantiasa harus menyesuaikan kepada kebutuhan perkembangan anak secara individu, karena anak merupakan individu yang unik dan setiap anak memiliki kebutuhan rangsangan yang berbeda (Ariyanti, 2016: 55). Pembelajaran bagi anak usia dini memiliki ciri khas tersendiri yaitu pembelajaran yang mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak, karena dengan bermain anak diberikan kesempatan untuk belajar. Dengan memberi kesempatan anak untuk belajar melalui bermain, artinya anak telah mendapatkan pengalaman belajar yang bisa dirasakan serta dipersepsikan secara alami sehingga bermain menjadi bermakna baginya (Musfiroh, 2005:36).

Bermain merupakan kegiatan yang disukai anak, ada beberapa macam bermain yaitu bermain pura-pura, bermain menyusun dan membangun, bermain bebas dan spontan, dan bertanding atau berolahraga (Yus, 2012: 136-137). Berdasarkan pemaparan menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa

bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak usia dini, karena masa mereka merupakan masa bermain.

Bermain membutuhkan alat permainan edukatif. Salah satu alat permainan edukatif adalah balok. Menurut Mutiah (2012: 118) bermain balok merupakan bagian dari bermain konstruktif. Pada anak usia tiga sampai usia enam tahun, bermain balok sama dengan bermain menyusun, membangun atau merancang sesuatu bangunan sesuai apa yang dilihatnya. Dalam kegiatan bermain balok, anak membentuk, menciptakan suatu bangunan yang baru sesuai imajinasinya dengan tujuan menstimulasi seluruh aspek perkembangan (Tedjasaputra, 2005: 29).

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, bermain balok termasuk dalam permainan konstruktif dengan membentuk suatu bangunan dengan menggunakan balok yang bertujuan untuk menstimulus berbagai aspek perkembangan, serta memberikan kebebasan kepada anak untuk menuangkan imajinasinya, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru berupa gagasan atau ide kreatif.

Balok yang dipergunakan untuk alat permainan dapat berupa dari bahan plastik ataupun bahan kayu. Supaya anak merasa gembira dan tanpa merasa jenuh ketika proses pembelajaran sehingga aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Maka, dalam proses pembelajaran ataupun bermain harus menggunakan berbagai macam balok dan kegiatannya harus bervariasi, sehingga dapat membantu anak dalam memahami dan mengenal berbagai jenis balok sesuai bentuk, ukuran, dan warna.

Menurut Ditjed PAUD bermain balok untuk anak usia tiga sampai usia enam tahun terdapat tahapannya diantaranya; mampu merancang suatu bangunan tiga dimensi serta bangunan yang telah dibuatnya diberi nama. Anak usia 4 - 5 tahun indikator pencapaian perkembangannya diantaranya yaitu; anak mampu mengenal dan menunjukan benda, mampu mengelompokkan berbagai benda sesuai bentuk, ukuran dan warna, serta anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran (Permendikbud, 2015: 23).

Menurut Musfiroh (2005: 62) ciri anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial yaitu anak yang gemar bermain balok. Hal ini didukung dengan pendapat dari Suyadi (2009: 209) saat anak bermain balok, anak mampu menuangkan konsep

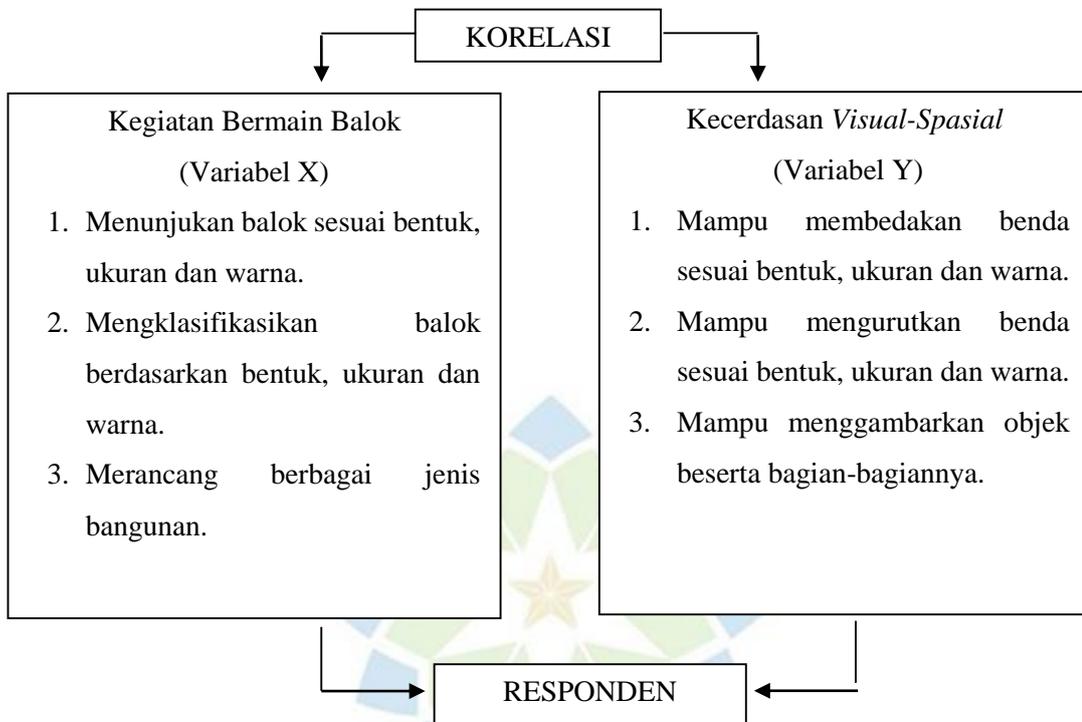
keruangannya yang ada dipikirkannya seperti hasil karya bangunan balok yang dirancang anak. Menurut Gardner (2003: 24) kemampuan membentuk suatu model dari dunia ruang, dan mampu melakukan berbagai tindakan perubahan terhadap model disebut sebagai kecerdasan visual-spasial.

Menurut Armstrong (2000: 3) kecerdasan visual-spasial meliputi kepekaan akan bentuk, warna, garis, visual, dan hubungan antar unsur didalamnya, dan juga mampu mengemukakan gagasan ide serta imajinasi dalam bentuk lain, seperti: mampu menuangkan ide dalam bentuk suatu karya, seperti lukisan, bangunan balok, dan sebagainya. Berdasarkan uraian diatas kegiatan balok mampu menstimulasi kecerdasan visual-spasial karena bermain balok anak mampu menuangkan bentuk benda berdasarkan apa yang dilihatnya.

Menurut Armstrong dalam Musfiroh (2005: 43) indikator kecerdasan visual-spasial yaitu: (1) mempersepsi yaitu menangkap dan memahami suatu hal dengan menggunakan panca inderanya, (2) visual-spasial yaitu suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan mata terutama mengenai ruang dan warna, (3) mentransformasikan sesuatu ke dalam bentuk atau wujud lain yang ditangkap oleh mata. Standar kecerdasan visual-spasial anak usia 4 - 5 tahun diantaranya; a) peka akan garis, warna, bentuk, ukuran dan letak, b) mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, c) mampu mengurutkan benda; dan d) mampu menciptakan karya dengan rinci beserta bagian-bagian objeknya.

Berdasarkan paparan di atas, maka dengan anak melakukan kegiatan bermain balok memiliki pengaruh yang besar terhadap kecerdasan visual-spasial anak. Indikator variabel X (kegiatan bermain balok) yang ditetapkan untuk mendalami dan mengukurnya yaitu: (1) menunjukkan balok sesuai bentuk, ukuran, dan warna; (2) mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna; (3) merancang berbagai jenis bangunan. Sedangkan untuk variabel Y (kecerdasan visual-spasial) indikatornya yaitu; (1) membedakan balok sesuai bentuk, ukuran dan warna; (2) mengurutkan balok sesuai bentuk, ukuran dan warna; (3) menggambarkan objek beserta bagian-bagiannya.

Untuk lebih detailnya, dari pemaparan kerangka pemikiran tersebut, maka digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Skema bagan kerangka pemikiran

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* dan *thesa*. *Hypo* artinya dibawah, *thesa* artinya kebenaran. Hipotesis adalah dugaan atau pernyataan yang sifatnya sementara akan suatu masalah dalam penelitian yang kebenarannya bersifat lemah maka perlu diuji secara empiris. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan variabel yang ada dalam hipotesis merupakan pedoman dalam penelitian ini. (Hasan, 2010: 31).

Hipotesis yaitu kesimpulan sementara yang dapat dilihat dan didapatkan dari fakta, hal ini bisa dijadikan dasar untuk membuat kesimpulan dalam penelitian. Dalam penelitian ini hipotesisnya yaitu hipotesis asosiatif, artinya hipotesis ini memiliki nilai suatu hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya (Suryana & Priatna , 2007: 50).

Berdasarkan pengertian hipotesis diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : ada hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak di Kelompok A RA Al-Hasan Panyileukan Bandung.

Ho : tidak ada hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial anak di Kelompok A RA RA Al-Hasan Panyileukan Bandung.

Selanjutnya, untuk membuktikan hipotesis ini dapat dilakukan dengan cara membandingkan antara harga  $t_{hitung}$  dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan :

1. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.
2. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak.

### **G. Hasil Penelitian Relevan**

Proses penelitian hubungan kegiatan bermain balok dengan kecerdasan visual-spasial didukung oleh hasil penelitian sebelumnya atau penelitian yang relevan. Hasil dari penelitian yang relevan, penulis menemukan diantaranya:

1. Hasil penelitian skripsi yang diteliti Eny Nurhastuti (2014) dengan judul *Pengembangan Kreativitas melalui Bermain Balok pada Anak* (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang diteliti di TK Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen, diperoleh hasil penelitian pra siklus 35,6%, siklus I berhasil meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan kegiatan bermain balok sebesar 54,3% dan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan serta rata-rata nilainya menjadi 81,0%. Hasil analisis data menyatakan dan menjelaskan bahwa dengan memberi tindakan melalui penerapan kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak. Persamaan penelitian Eny dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada variabel x yaitu kegiatan bermain balok kemudian perbedaannya yaitu pada subjek dan tempat penelitian, variabel y penelitian,

serta peneliti menggunakan penelitian kuantitatif korelasional pada penelitian ini.

2. Hasil penelitian skripsi yang diteliti oleh Inayah Rekyan S (2014 ) dengan judul *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial melalui Permainan Maze pada Anak Kelompok A (Penelitian Tindakan Kelas)*. Penelitian ini menjelaskan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di BA Aisyiyah Kedungan Pedan Klaten, diperoleh hasil penelitian pra siklus sebesar 50,3%, pada siklus I terjadi peningkatan kecerdasan visual spasial anak dengan permainan *maze* menjadi 63,1% dan pada siklus II terjadi peningkatan kembali yang sangat signifikan dan nilai rata-rata kelas menjadi 83,9%. Dengan pemberian tindakan melalui permainan *maze* mampu meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan dan analisa data. Persamaan penelitian Inayah dengan penelitian ini yaitu pada variabel y yaitu kecerdasan visual spasial, kemudian perbedaannya yakni pada subjek serta tempat penelitian, variabel x penelitian, serta peneliti menggunakan penelitian kuantitatif korelasional pada penelitian ini.
3. Hasil penelitian yang diteliti Kustilawati (2014) dalam penelitian dengan judul *“Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna Di Kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu”*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak perihal menyusun pola sesuai bentuk, dan warna pada kelompok A PAUD IT Baitul Izzah kota Bengkulu. Penelitian ini melewati 3 siklus yang dapat dianalisis dengan mengenakan nilai persentase. Pada siklus 1 sampai pada akhir siklus 3 diperoleh hasil sebagai berikut; 20 anak dalam menyusun pola sebesar 77%, 23 anak dalam mengenal warna sebesar 88%, serta 25 anak dalam menempel sesuai warna dan pola sebesar 96%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengenai menyusun pola, mengenal warna serta menempel sesuai pola dan warna mampu meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. Persamaan penelitian Kustilawati dengan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu pada variabel y yakni kecerdasan visual-spasial, kemudian subjek dan tempat penelitiannya yang

menjadi perbedaan, variabel x penelitian, serta peneliti menggunakan penelitian kuantitatif korelasional pada penelitian ini.

