

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan tentang *visual spasial* yang masih hanya pada konteks pandai dalam hal menggambar membuat anak selalu di arahkan untuk pandai menggambar atau mewarnai. Anak yang mampu menggambar dan mewarnai dengan bagus adalah anak yang mempunyai kecerdasan *visual spasial* yang tinggi. Sedangkan anak yang mampu membuat suatu bentuk bangunan, tatanan ruang, analisis video, ahli peta dianggap hal yang biasa. Pemahaman yang demikian membuat pandangan tentang *visual spasial* menjadi sempit dan berpengaruh pada pembelajaran yang hanya berfokus pada kegiatan menggambar dan mewarnai saja.¹

Sedangkan anak usia 4 tahun, umumnya sudah mengenal spasial dua arah *biner* (berpasangan) seperti arah depan – belakang, atas – bawah, sana – sini, meskipun adakalanya masih bingung dengan arah kanan dan kiri, timur - barat. Mereka belum dapat memahami arah, meskipun ada sebagian anak yang dapat menyebutkan arah.

Penelitian di RA NU Mawaqi'ul Ulum kemampuan dalam pembelajaran *Visual spasial* dari 18 anak yaitu 6 anak perempuan dan 12 anak laki-laki pembelajaran *Visual spasial* masih belum maksimal, dibuktikan dengan kemampuan anak dalam hal belajar memahami arah belum berkembang dengan baik. Anak – anak masih belum mengerti kanan – kiri, timur – barat serta pengamatan tentang terbitnya matahari dari sebelah timur dan tenggelam ke sebelah barat hasilnya masih belum baik.²

Permainan untuk anak usia 4 hingga 5 tahun ini membidik kompetensi *visual-spasial* yang berkaitan dengan kepekaan menangkap gradasi warna, kepekaan terhadap bentuk yang mirip dan berbeda, kesenangan membuat bangunan dari mainan, keakuratan mengenal arah, membuat bentuk dengan gambar dan jiplakan.³

¹ Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta, 2005.

² Hasil Observasi di RA NU Mawaqi'ul Ulum Medini Undaan Kudus, pada tanggal 1 November 2018

³ Indriyani, *Meningkatkan Kemampuan Visual spasial Anak Melalui Penggunaan Media Realita*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia. 2011.

Tidak sedikit pula orang tua yang kurang mengerti mengenai pemberian stimulus yang tepat bagi kecerdasan *visual spasial* pada diri masing-masing anak ini, sehingga yang terjadi adalah semakin berkurangnya stimulus yang dapat diterima anak terkait perkembangan kecerdasan *visual spasialnya*. Kurangnya perhatian guru ataupun orang tua terhadap kecerdasan *visual spasial* anak berupa minimnya pemberian stimulus dan juga kurangnya alat bermain yang disediakan sekolah dalam rangka mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini akan mengakibatkan keterbatasan bagi anak dalam melaksanakan kehidupannya sehari-hari di masa depan. Hal ini dapat terjadi karena ketika kecerdasan *visual spasial* anak kurang berkembang maka anak akan sulit membedakan letak suatu tempat, anak juga akan sulit menentukan arah ataupun memiliki daya imajinasi yang cukup baik, kecerdasan *visual spasialnya* memiliki beberapa masalah diantaranya anak 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.⁴

Sedangkan berbagai hal terkait kecerdasan *visual spasial* anak memiliki peran yang cukup penting bagi kehidupan sehari-hari anak. Contohnya ketika anak tidak dapat membedakan letak suatu tempat, anak akan mudah tersesat dan akan sulit untuk mengetahui posisi dirinya sendiri. Anak juga akan mengalami kesulitan dalam bergaul ataupun berinteraksi dengan teman sebaya ketika anak tidak dapat menyampaikan suatu maksud arah mana yang ingin ia tunjukkan. Hal-hal di atas yang akan membuat anak memiliki keterbatasan di masa depan ataupun di masa sekarang ketika kecerdasan *visual spasial* tidak diberikan stimulus dan tidak berkembang dengan baik.

Perlu diketahui bahwa, setiap manusia memiliki gaya belajar yang berbeda - beda. Tidak ada gaya belajar yang paling buruk, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Seseorang yang

⁴ Indriyani, *Meningkatkan Kemampuan Visual spasial Anak Melalui Penggunaan Media Realita*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia. 2011.

belajar pasti berpikir dengan menggunakan otak mereka namun ada kecenderungan seseorang berpikir memakai otak kiri atau otak kanan. Dalam Udin S. Winata Putra meneliti tentang potensi otak dan sifat-sifat fisiknya bahwa "...Belahan otak kiri mengendalikan aktivitas-aktivitas mental yang mencakup matematika, bahasa, logika, analisis, menulis, dan aktivitas-aktivitas lain yang sejenis. Sedangkan otak sebelah kanan menangani aktivitas-aktivitas yang mencakup imajinasi, warna, musik, irama/ritme, melamun, dan aktivitas-aktivitas lain yang sejenis. Semua manusia memiliki semua kemampuan tersebut karena setiap manusia memiliki satu otak yang utuh...". Berdasarkan pendapat ahli tersebut di atas bahwa otak manusia memiliki kemampuan yang banyak, namun kemampuan tersebut akan berkembang atau tidaknya tergantung yang mengembangkannya. Meskipun punya kemampuan yang besar jika tidak mengembangkan kemampuan tersebut maka akan tersembunyi sehingga tidak memperlihatkan bahwa mampu akan melakukan sesuatu⁵

Berdasarkan hasil observasi pada anak kelompok A RA NU Mawaqi'ul Ulum Medini Undaan Kudus. Diketahui bahwa guru kurang memperhatikan pengembangan otak anak secara seimbang, terutama dalam pengembangan *visual spasial* terutama dalam pembelajaran navigasi arah. Pembelajaran di kelas cenderung menggunakan otak kiri. Kebiasaan dalam pembelajaran pengenalan arah anak hanya mengerjakan Lembar Kerja Anak berupa maze. Guru belum menggunakan pembelajaran mengenal arah dengan cara yang lebih menarik bagi anak.⁶

Bagi sebagian besar orang menganggap bermain adalah hal yang sia-sia tanpa ada manfaat. Anak – anak sangat menyukai bermain karena pada dasarnya anak usia dini berada pada tahapan bermain. Bermain seraya belajar hal tersebut menggambarkan bahwa anak belajar melalui kegiatan bermain yang dia lakukan. Bermain bagi anak adalah hal yang spontan, menyenangkan dan di lakukan dengan sukarela tanpa adanya paksaan. Dalam hal ini bermain di pilih sebagai metode dalam mencapai tujuan pembelajaran bagi anak usia dini. Keberhasilan anak dalam belajar tergantung dari proses berpikir dan kecerdasan anak dalam menyelesaikan permasalahan. Goddard

⁵ Udin S. Winataputra. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Univertas Terbuka. Jakarta, 2008.

⁶ Hasil Observasi di RA NU Mawaqi'ul Ulum Medini Undaan Kudus, pada tanggal 1 November 2018.

mendefinisikan kecerdasan sebagai tingkat kemampuan pengalaman seseorang untuk menyelesaikan masalah – masalah yang akan datang.⁷

Gardner mengemukakan bahwa kecerdasan seseorang meliputi unsur – unsur, yaitu : kecerdasan matematika – logika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musical, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalistik dan eksistensial.⁸

Berdasarkan uraian diatas bahwa navigasi arah berhubungan dengan kecerdasan *visual-spasial* sehingga peneliti ingin mengambil topik tentang **“Implementasi Permainan Navigasi Arah Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual - Spasial Anak Usia Dini Di RA NU Mawaqi’ul Ulum Desa Medini Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus”**

B. Fokus Penelitian

Pandangan penelitian kualitatif, gejalanya bersifat *holistic* (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan), sehingga penelitian kualitatif tindakan menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.⁹ Dari alasan tersebut peneliti menetapkan fokus untuk mempertajam penelitian, fokus merupakan domain tunggal atau beberapa domain yang terkait dengan situasi sosial. Penentuan fokus penelitian didasarkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi sosial lapangan. Hal ini ditujukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh yang dapat peneliti jadikan sebagai latar belakang masalah, sehingga memudahkan fokus penelitian.

Kegiatan permainan navigasi arah pada anak usia dini dalam mengembangkan kecerdasan *visual – spasial* di RA NU Mawaqi’ul Ulum Medini Undaan Kudus, yang menjadi fokus penelitian adalah kegiatan bermain navigasi arah dalam mengembangkan kecerdasan *visual – spasial* anak usia dini pada anak kelompok A RA NU Mawaqi’ul Ulum Desa Medini Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus. Adapun kegiatan yang ada yaitu : kegiatan yang terkait dengan proses pelaksanaan permainan navigasi arah berdasarkan metode yang

⁷ Goddard, H. *Civil Religion*. Cambrige University Press, New York. 2001

⁸ Gardner, Howard. *Kecerdasan Majemuk* (Terjemahan Drs. Alexander Sindoro. Batam Centre Interasara. 2003.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung, 2014

digunakan. Metode yang digunakan adalah demonstrasi misalnya : anak menunjukkan arah mata angin seperti timur, tenggara, selatan, barat, dll.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan fokus penelitian ini maka dapat di rumuskan masalah yaitu

1. Bagaimana kondisi objektif pengembangan kecerdasan *visual – spasial* pada anak usia dini di RA NU Mawaqi’ul Ulum Desa Medini Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus?
2. Bagaimana implementasi permainan navigasi arah dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di RA NU Mawaqi’ul Ulum Desa Medini Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus?
3. Apa saja kendala dalam implementasi permainan navigasi arah dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasial* pada anak usai dini di RA NU Mawaqi’ul Ulum Desa Medini Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus beserta solusinya?

D. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengeksplorasi permainan navigasi arah dalam meningkatkan kecerdasan visual – spasial anak kelompok A di RA NU Mawaqi’ul Ulum Desa Medini Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus.
2. Untuk mengetahui implementasi penerapan permainan navigasi arah untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak kelompok A di RA NU Mawaqi’ul Ulum Desa Medini Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus.
3. Untuk memahami solusi mengatasi kendala yang dihadapi anak usia dini dalam permainan navigasi arah untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis
 - a. Diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan Guru Taman Kanak – Kanak khususnya tentang peranan permainan navigasi arah untuk mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini.

- b. Untuk menambah referensi penulisan tugas akhir yang berhubungan dengan pengembangan kreatifitas anak dan sebagai bahan kajian lebih lanjut.
2. Secara Praktis
 - a. Manfaat bagi siswa
 - 1) Mengembangkan visual – spasial anak melalui permainan navigasi arah
 - 2) Meningkatkan kecerdasan otak kanan anak
 - 3) Membuat anak lebih tertarik dalam belajar dengan adanya pembelajaran bermain navigasi arah
 - 4) Dapat meningkatkan pola pikir, daya nalar anak dan pola imajinasi anak secara komplek
 - b. Manfaat bagi guru
 - 1) Meningkatkan pengetahuan guru
 - 2) Guru dapat mengetahui di mana letak kekurangan atau kelemahan anak dalam mengenal arah
 - 3) Memperbaiki kualitas belajar mengajar
 - c. Manfaat bagi RA
 - 1) Dapat memperbaiki kualitas anak di RA
 - 2) Meningkatkan mutu, kualitas dan kemajuan RA
 - 3) Dapat membentuk kepribadian peserta didiknya menjadi anak yang cerdas dan kreatif.