

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir hingga sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.¹ Dalam pasal 28 Undang-Undang sistem pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya, di beberapa negara PAUD dilaksanakan sejak 0-8 tahun.² Yang membedakan manusia dengan makhluk lain adalah dengan adanya pendidikan dan pendidikan merupakan makna penting bagi manusia untuk kehidupannya. Manusia dan hewan juga belajar, adapun perbedaannya hewan hanya belajar menggunakan insting sedangkan manusia belajar untuk mendewasakan diri untuk menjadikan kehidupannya lebih bermakna. Pendidikan berupa lembaga formal maupun informal di sinilah manusia

¹Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 233.

²Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), h.18.

menuntut ilmu pengetahuan dan dapat mengukur kualitas diri mereka sesuai yang diharapkan.³

Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan pendidikan yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia dan merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Dalam rentang kehidupan awal inilah fondasi dari kehidupan seorang manusia dibangun. Kemampuan fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, moral agama, dan seni seorang anak berkembang sangat pesat di tahun-tahun awal ini, sehingga masa ini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau “Masa Keemasan” dalam kehidupan manusia. Anak-anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi mereka.

Adapun penjelasan al-Quran an-Nahl (16): 78 yang berkaitan dengan konsep pendidikan anak usia dini secara khusus, maka melalui ayat di bawah ini Allah Swt., menjelaskan tentang apa yang harus dilakukan oleh orang tua sebagai sebagai pendidikan pertama bagi anaknya.

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

³Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014), h.73.

Makna dari ayat di atas dijelaskan bahwa manusia diciptakan dalam keadaan fitrah dan kemudian Allah memberikan kelebihan berupa pendengaran, penglihatan dan hati agar manusia dapat bersyukur akan apa yang dimiliki. Sehingga dengan berbagai potensi yang dimiliki tersebut, seyogyanya kita dapat mengembangkannya tanpa terkecuali.

Selain enam perkembangan yang perlu diberikan rangsangan, ada hal yang juga harus diberikan rangsangan yaitu kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*), kadang banyak guru atau orangtua yang melupakan perkembangan kecerdasan majemuk. Pada dasarnya kecerdasan majemuk ini sangat penting bagi kehidupana anak dimasa depan. Dengan kecerdasan tersebut mampu memunculkan semangat belajar sesuai dengan minat dan talenta anak.

Mata adalah indra penglihatan sebagai motor kehidupan manusia. Dalam indra penglihatan memiliki jaringan-jaringan indra penglihatan, sebagai penyebab penyakit dan kelainan dalam penglihatan. Kecerdasan merupakan alat ukur suatu proses permasalahan dan menjadikan sebuah hasil dari berbagai macam aturan dalam hal yang konkret.⁴ Mata merupakan indra sangat penting bagi orang-orang yang memiliki kecerdasan visual-spasial untuk mengumpulkan informasi atau stimulus belajar. Power pada indra penglihatan dipengaruhi karena adanya gaya belajar visual.⁵ Kecerdasan visual-spasial ini terkait kepekaan terhadap suatu bentuk yang tergambar dalam pikiran, karna

⁴Munif Chatib, *Sekolah Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Intelligence di Indonesia* (Bandung: Kaifa, 2010), h. 89.

⁵Sukadi, *Progressive Learning*, (Bandung: MQS Publishing, 2008), h. 95.

kemampuan kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan benda yang tidak jauh dari di lingkungan sekitarnya seperti misalnya gambar mental yang dapat disadur menjadi bentuk informasi yang akurat.⁶

Kenyataannya anak masih belum memiliki kecerdasan visual spasial dengan baik. Menurut Maureen anak belum mampu menghafal arah, hal yang sangat luar biasa jika anak mampu menghafal arah. Kendati anak sering menghabiskan waktunya di rumah, anak belum mampu menghafal denah rumah. Anak belum mampu menghafal nama jalan dan anak juga belum mampu menggambar dengan benar sesuai apa yang ia lihat.

Seperti halnya di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya ditemukan bahwa ada beberapa anak yang kecerdasan visual spasialnya masih belum berkembang hal ini terlihat ketika anak tampak gamang dalam menjawab letak rumah dan jalan menuju ke sekolah. Terkesan bahwa anak tidak mampu mengingat detil arah yang telah mereka lewati setiap harinya. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih dalam dan untuk mencari pemecahan masalah yang dapat mengatasi hambatan tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan penelitian ini penting diterapkan di Taman Kanak-Kanak sehingga penulis mengangkat judul “Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya”.

⁶Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h.5.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial pada anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Binjai Kecamatan Muara Uya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial pada anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Binjai Kecamatan Muara Uya

D. Alasan Memilih Judul

1. Permainan berburu harta karun ini sangat unik sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dalam bermain. Sebagai alat ukur untuk mengetahui perkembangan kecerdasan visual spasial anak.
2. Kecerdasan visual spasial sangat penting untuk diajarkan pada anak sejak dini, agar tidak terjadi hambatan dikemudian hari. Terlebih kecerdasan visual spasial sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dalam semua bidang kehidupan.
3. Rendahnya perkembangan kecerdasan visual spasial anak khususnya pada anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya.

4. Sepengetahuan peneliti belum pernah ada penelitian yang membahas tentang Pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Binjai Kecamatan Muara Uya.

E. Signifikasi Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi kajian ilmu pengetahuan dan dapat menambah literatur terutama untuk penelitian kedepannya, dengan adanya penelitian ini seyogyanya dapat menjadi salah satu sumber referensi dalam mengembangkan ide-ide kreatif terkait media permainan yang akan digunakan sebagai bahan ajar terkhusus untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh dukungan dalam meningkatkan mutu sekolah melalui pembelajaran yang baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya/menambah sumber referensi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik dan lebih menarik sehingga tidak monoton hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik

yaitu dengan merencanakan pembelajaran dengan matang, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar anak dan menciptakan kreatifitas dan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan kegiatan berburu harta karun.

c. Bagi Anak Didik

Memperoleh variasi kegiatan pembelajaran sehingga motivasi anak untuk belajar bertambah. Selain itu, penggunaan kegiatan belajar mengajar yang kreatif dapat memberikan pengalaman pembelajaran dan tidak membuat anak didik jenuh. Pun, diharapkan dengan penelitian ini kecerdasan visual spasial anak sedikit banyaknya meningkat dari sebelum dilakukan penelitian.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Manfaat penelitian ini bagi penelitian selanjutnya adalah dapat menjadi sumber rujukan, sumber literasi dan sumber informasi bagi peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitiannya kearah yang lebih baik lagi, terlebih untuk penelitian terkait kecerdasan visual spasial anak yang masih jarang diteliti.

F. Definisi Operasional

Agar penelitian ini mudah dipahami dan menghindari kesalah pahaman pembaca dalam mengartikan judul serta pembahasan yang akan diteliti maka penulis memandang perlu untuk mengemukakan secara tegas terperinci judul penelitian ini:

1. Permainan Berburu Harta Karun

Permainan ini merupakan permainan yang dimodifikasi, anak berburu harta karun di dalam ruangan sekolah. Harta karun disembunyikan di setiap sudut ruangan dengan petunjuk arah misalnya simbol arah belok kanan, kiri, dan lurus. Permainan ini dilakukan secara individual dengan perkiraan waktu 2 menit untuk setiap anak.

2. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, memproses dan berpikir ke dalam bentuk visual. Kecerdasan visual spasial juga merupakan salah satu jenis kecerdasan majemuk.⁷ Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan anak kelompok B TK Harapan Bangsa dalam mengingat gambar dengan detail, mengingat arah (kiri, kanan dan lurus) dan berimajinasi.

3. Anak

Anak adalah seseorang yang masih kecil, baik laki-laki maupun perempuan, yang belum terlihat tanda-tanda fisik seorang dewasa, yang berdasarkan perspektif undang-undang bahwa batasan usia anak adalah yang belum mencapai usia 18 (delapan belas) tahun. Adapun Anak kelompok B yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah anak didik yang berusia 5-6 tahun di TK Harapan Bangsa Binjai Kecamatan Muara Uya.

⁷Umi Kayvan, *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*, (Jakarta Selatan: PT. Trans Media, 2009), h.1.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini dituliskan dalam bentuk tulisan agar lebih memperdalam tentang permasalahannya, sehingga dapat dipahami maksud dan tujuan. Agar tidak terjadi kekeliruan maka perlu penelitian terdahulu agar bisa membandingkan dengan masalah yang sudah peneliti lakukan. Ada beberapa penelitian terdahulu yang dapat dilihat di bawah ini, yaitu:

Tabel 1.1. Perbandingan Penelitian yang Relevan

No	Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Iska Andria, Zulkifli N, dan Devi Risma, "Pengaruh Permainan mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru", (Jurnal), FKIP Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Riau, Pekanbaru, 2016. ⁸	Dari hasil analisa data yang diperoleh $t_{hitung}=9,814$ dan $p=0,001$. Karena $p<0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan berhitung anak didik yang signifikan sesudah menerapkan permainan mencari harta karun dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan permainan mencari harta karun. Adapun besar pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia dini usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru adalah $(P)=63,16\%$.	Berdasarkan uji banding yang dilakukan peneliti antara penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti teliti bahwa terdapat persamaan di antaranya sama-sama meneliti tentang permainan mencari/berburu harta karun untu anak usia dini.	Sementara perbedaannya adalah terletak pada tujuan yang akan peneliti teliti yaitu pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak sedangkan penelitian yang akan diteliti peneliti adalah bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial anak. Adapun perbedaan lain yang terdapat dalam penelitian ini adalah dari letak lokasi penelitian.

⁸Iska Andria, "Pengaruh Permainan mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru", dalam *Jurnal FKIP Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Riau*, Vol. 3 No. 2, 2016, h. 13-15.

2	Mm. Novita Dwi Setyowati, "Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak", (Jurnal), PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 2018. ⁹	Hasil dari penelitian pada penerapan permainan kreatif mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak di TK Negeri Pembina kota Kediri dilakukan dengan menggunakan dua siklus yang mana pada tiap-tiap siklusnya ada dua kali pertemuan. Maka dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan permainan kreatif mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Kediri.	Adapun persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti peneliti adalah sama-sama mengembangkan tentang permainan mencari/berburu harta karun yang mana sampel dalam penelitiannya adalah anak usia dini.	Perbedaannya adalah penelitian ini meningkatkan kemampuan memecahkan masalah melalui kegiatan berburu harta karun sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti adalah untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan berburu harta karun. Perbedaan lainnya adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan beberapa siklus sementara peneliti menggunakan metode penelitian <i>true experimental design</i> dan desain yang digunakan adalah <i>pretest-posttest control design</i> .
3	Laily Rosidah, "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze", (Jurnal), Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ageng Tirtayasa, Banten, 2014. ¹⁰	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan maze yang dibuat dengan berbagai modifikasi dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. rata-rata kecerdasan visual spasial anak pra tindakan adalah sebesar 44.27%. peningkatan pada siklus pertama sebesar 33.43% sehingga rata-rata	Adapun persamaan yang terdapat antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah bahwa sama-sama meneliti tentang kecerdasan spasial anak.	Sementara perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian. Selain itu jenis penelitian yang digunakan pun berbeda, yang mana penelitian ini menggunakan penelitian <i>action research</i> , sementara peneliti menggunakan metode penelitian

⁹Mm. Novita Dwi Setyowati, "Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak", dalam *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Vol 3 No. 2, Maret 2018, h. 116.

¹⁰Laily Rosidah, "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze", dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 8 No. 2, November, 2014, h. 288-289.

		kecerdasan spasial anak sebesar 77.7%. siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 7.19%, sehingga nilai rata-rata kecerdasan visual spasial anak yang diperoleh pada siklus kedua sebesar 84.89%.		<i>true experimental design</i> dan desain yang digunakan adalah <i>pretest-posttest control design</i> .
--	--	---	--	---

H. Hipotesis Penelitian

Dalam berbagai literatur, definisi hipotesis dibangun oleh para ahli dari berbagai sudut pandang. Menurut Rogers (1966): “Hipotesis adalah dugaan tentatif tunggal digunakan menyusun teori atau eksperimen dan diuji”; Creswell & Creswell (2018): “Hipotesis adalah pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen”; Abdullah (2015): “Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian”. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam hipotesis terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran. Pemahaman atas hipotesis mencakup 3 proses utama, yakni:

1. Mencari media landasan menyusun hipotesis;
2. Menyusun dalil atau teori terkait yang menjadi jembatan antara variabel dependen dan variabel independen, dalam rangka membanung analisis;
3. Memilih statistika yang tepat sebagai alat uji. Sehingga dengan demikian, substansi hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma

terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat.¹¹

Berangkat dari kerangka pikir tersebut di atas, maka peneliti beranggapan bahwa dengan adanya penelitian ini maka rumusan masalah akan terjawab sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan hipotesis jawaban berdasarkan dengan latar belakang dan rumusan masalah bahwasanya permainan berburu harta karun memiliki pengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Binjai.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan sistematika penulisan yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, hipotesis, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir

Bab ini berisi uraian tentang hakikat anak usia dini, permainan berburu harta karun, kecerdasan visual spasial, dan kerangka pikir.

3. Bab III Metodologi Penelitian

¹¹Jim Hoy Yam, Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif", dalam *Jurnal Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, Vol. 3 No. 2, 2021, h. 97. (96-102)

Dalam bab ini berisi uraian tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan serta prosuder penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini memuat uraian tentang data dan hasil temuan penelitian yang diperoleh dari sumber data, seperti gambaran umum lokasi penelitian yang terdiri dari profil sekolah, visi, misi dan tujuan sekolah, keadaan tenaga pengajar, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana sekolah, hasil penelitian kemudian pembahasan.

5. Bab V Penutup

Bagian ini memuat simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait.