

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan visual spasial merupakan kemampuan seseorang dalam memproses informasi visual dengan efektif meliputi keahlian dalam menafsirkan dan memanipulasi representasi dua dan tiga dimensi, serta pemahaman mendalam tentang hubungan spasial (Tanjung & Novitri, 2022). Individu yang mempunyai kemampuan visual spasial akan memiliki kemampuan unggul dalam memvisualisasikan objek dari berbagai sudut pandang, memahami pola-pola ruang, dan menerjemahkan informasi visual ke dalam pemahaman yang bermakna (Putri, 2021). Anak dengan kemampuan visual spasial yang baik dapat dengan mudah mengubah ide-ide dalam pikiran menjadi gambar atau bentuk nyata dan pandai memahami ruang dan bentuk, baik dalam dua maupun tiga dimensi (R. Hasanah et al., 2023). Kemampuan spasial merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang dimiliki anak usia dini yang menunjukkan kemampuan untuk secara mental menghasilkan, mengubah, dan memutar gambar visual (Alkouri, 2022). Kemampuan visual spasial merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan mengolah informasi yang didapatkan dari tangkapan visualnya. Anak yang memiliki kemampuan ini sangat memahami gambar dan bentuk baik dalam dua dimensi maupun tiga dan dapat mengenali bentuk-bentuk geometri, warna dan arah. Kemampuan visual spasial adalah aspek penting yang perlu distimulus karena berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam menciptakan representasi visual dalam pikirannya.

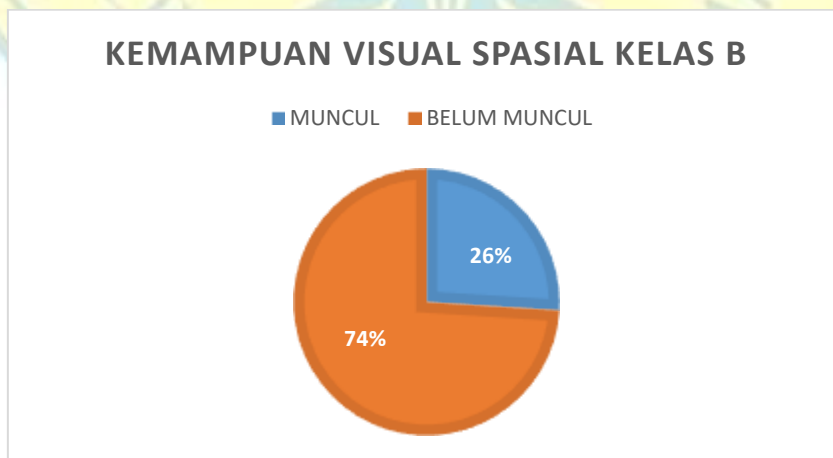
Dimasa yang akan datang kemampuan visual spasial akan berguna bagi kehidupan seorang anak karena dengan kemampuan visual spasial anak akan lebih mudah dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan bentuk, warna, garis dan konsep ruang (Dewi & Izzati, 2022). Kemampuan ini melibatkan

kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan yang mempunyai keterkaitan dengan beberapa unsur tersebut (Gardner, 1983). Pentingnya kemampuan visual spasial dikarenakan berkaitan dengan kemampuan visual anak, dimana kemampuan ini akan memudahkan anak dalam mengenal warna, gambar, bentuk dan memahami arah (Muttaqien & Sa'adah, 2023). Salah satu kemampuan dasar yang penting bagi anak adalah kemampuan visual spasial. Kemampuan visual spasial berguna untuk perkembangan anak sehingga anak dapat lebih mengerti tentang proses mengolah informasi yang didapatkan kemudian dijadikan suatu karya lain dalam bentuk visual. Kemampuan visual spasial juga akan mempengaruhi kemampuannya dalam membedakan bentuk, menentukan arah, membuat bangunan, menggambar serta kemampuan dalam memecahkan masalah.

Kemampuan visual spasial merupakan bagian terpenting yang berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam memahami konsep geometris dan numerik awal (Jung et al., 2020). Kemampuan visual spasial bagi anak usia dini sangatlah penting untuk distimulus agar kemampuan anak dalam berimajinasi dan berkreatifitas dapat berkembang (patma rini et al., 2018). Kemampuan visual spasial pada anak dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam memahami matematika awal (Warmansyah & Amalina, 2019). Kemampuan visual spasial penting untuk kemampuan anak dalam menggambar, kepekaan terhadap warna, eksplorasi terhadap suatu benda atau tempat dan permainan balok (R. Hasanah et al., 2023b). Kemampuan visual spasial akan membantu keterampilan anak dalam melihat, mencari jalan keluar, mengingat dan berpikir melalui gambar yang dilihat, memahami grafik atau diagram, peta, mengembangkan kemampuan menggambar atau membuat patung, permainan pembangunan tiga dimensi mengubah suatu bentuk menjadi suatu benda, dan kemampuan berimajinasi (Sarainsong et al., 2021). Kemampuan visual spasial membantu anak memahami berbagai bentuk tiga dimensi, membuat suatu bentuk lain dari benda imajinasi, memahami matematika awal dan kreatifitas dalam menggambar bebas. Selain itu kemampuan visual spasial akan memberikan

pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak ketika memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di TKQ Miftahul Jannah pada bulan Juli 2024 dengan melakukan observasi di kelas B dengan jumlah sampel 19 anak. Dari hasil observasi tersebut didapatkan data yaitu terdapat 14 atau 74% anak dengan kemampuan visual spasial yang masih rendah dan 5 atau 26% anak dengan kemampuan visual spasial sudah baik. Pada saat observasi anak-anak terlihat masih kesulitan ketika guru meminta anak untuk membuat segi empat, segi tiga dan lingkaran dengan menggunakan tanah liat padahal guru telah memperlihatkan contoh gambar bentuk geometri tersebut. Selain itu juga terlihat pada beberapa anak yang kesulitan dalam mengenal simbol dan menirukannya ketika guru memberikan contoh garis lengkung ke bawah tetapi terdapat beberapa anak menirukan dengan lengkung ke atas. Anak juga belum memahami tentang arah kiri dan kanan dan masih belum bisa membedakan symbol-simbol baik huruf dan angka masih ada yang terbalik dalam penulisan. Anak-anak juga masih kesulitan di kegiatan jurnal pagi dimana anak diminta untuk menggambar sesuai imajinasinya atau menggambar tentang perasaan atau apa yang disukai oleh anak, terlihat anak-anak masih terlihat kebingungan tidak mempunyai ide dan tidak mengetahui cara menuangkan imajinasinya ke dalam sebuah gambar.



Gambar 1.1 Kemampuan visual spasial anak kelas B di Taman Kanak-kanak Al Qur'an Miftahul Jannah pada observasi awal

Setelah melakukan observasi peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas B untuk mengetahui kemampuan visual spasial anak. Selain itu peneliti juga melakukan survey kepada guru yang ada di TKQ Miftahul Jannah juga guru-guru yang ada di Kabupaten Karawang dengan jumlah responden sebanyak 36 guru, survei tentang permainan apa saja yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak, apakah guru-guru tahu tentang permainan anjang-anjangan, dan sudah pernahkah guru-guru menggunakan permainan anjang-anjangan sebagai ragam main untuk anak-anak di sekolah. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan hasil bahwa kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak Sebagian besar dengan menggunakan media balok atau lego. Sebagian besar dari guru-guru mengetahui dan menggunakan permainan anjang-anjangan hanya untuk kegiatan bermain peran dengan tujuan pembelajaran meningkatkan kemampuan Bahasa dan social emosional anak.

Masih terdapat anak yang kesulitan dan sering bingung membedakan angka, huruf, atau simbol yang bentuknya mirip karena itulah anak usia dini memerlukan stimulasi untuk kemampuan visual spasial sehingga anak dapat memahami berbagai bentuk geometri, serta mampu membedakan huruf dan angka (Ajat et al., 2024). Terdapat anak yang belum memiliki kemampuan visual spasial yang bisa dilihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menggambar sesuai imajinasinya, anak terlihat kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan bentuk, anak terlihat kesulitan dalam menempel dan menggabungkan potongan-potongan gambar dan anak terlihat kurang memahami dalam mengkonstruksi gambar-gambar dua dimensi (A. A. Putri, 2021). Masalah juga terlihat dimana ketika guru menugaskan anak untuk menyalin ulang beberapa angka dan huruf yang telah dicontohkan oleh guru, seringkali anak menuliskannya terbalik terutama pada huruf dan angka yang mirip contohnya b, d, p, g dan m dan w (Ajat et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Harmonis (2022) juga menemukan

bahwa fakta bahwa kemampuan visual spasial anak belum berkembang yang terlihat dari anak belum bisa menunjuk dan menyebut angka, anak belum mampu menggambar sesuai tema atau menggambar bebas yang mempunyai makna. Dari hasil penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa masih terdapat anak dengan kemampuan visual spasial yang masih rendah dan membutuhkan stimulus untuk dapat mengembangkannya.

Stimulasi kemampuan visual spasial pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, contohnya melalui permainan yang melibatkan warna, aktivitas menggambar, serta permainan yang mengasah kemampuan konstruktif dan imajinatif seperti menyusun balok, menggambar, merangkai puzzle, dan berbagai permainan sejenis (Abidin & Kurniawati, 2020). Selama masa pandemi untuk mengembangkan keterampilan visual spasial anak dilakukan kegiatan menggunting dan menempel kemudian dilanjutkan dengan membentuk pola, menyusun menjadi bentuk makhluk hidup sehingga dapat mengembangkan motoric halus, kemampuan anak dalam berimajinasi, berfikir sistematis dan mampu menciptakan suatu karya (Prasetyo & Abidin, 2021). Berbagai jenis kegiatan dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan visual spasial anak diantaranya yaitu : kegiatan mencoret, menggambar, membuat kerajinan tangan menggunakan berbagai bahan, *outing class*, bermain konstruksi, mendesain ruangan Bersama dan mencari jejak/*maze* (Putriana et al., 2022). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Widiastita & Anhusadar (2020) menyatakan bahwa upaya untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak bisa dilakukan melalui berbagai macam kegiatan bermain yang bisa melibatkan semua indera anak seperti kegiatan bermain peran, atau kegiatan berbasis projek dimana anak dapat mengatur, merancang dan membentuk, kegiatan bermain konstruktif, dan menyusun objek mainan.

Bermain adalah memberikan kebebasan kepada anak dari dunia nyata sehingga anak akan lebih bebas berekspresi dan berimajinasi sehingga kreatifitas anak lebih berkembang hal ini akan bermanfaat untuk anak dalam menghadapi

berbagai masalah dalam kehidupan nyata (Wahyuni, 2022). Bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan mendasar yang berfungsi sebagai jembatan untuk mengenal dan memahami lingkungannya, melalui aktivitas bermain menjadi wadah yang komprehensif dalam mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan anak, termasuk kemampuan kognitif, afektif, kecakapan sosial, perkembangan emosi, keterampilan motorik, dan kompetensi berbahasa (Pratiwi, 2017). Karl Groos, melalui teori klasiknya, memandang permainan sebagai mekanisme alamiah yang mempersiapkan anak untuk kehidupan dewasa, aktivitas bermain merupakan praktek untuk mengembangkan keterampilan yang akan dibutuhkan di masa depan. Teori ini menekankan fungsi adaptif dari permainan dalam evolusi manusia (Tedjasaputra, 2011). Jean Piaget memberikan kontribusi besar melalui teori kognitifnya yang menghubungkan tahapan perkembangan kognitif dengan jenis permainan. Ia mengidentifikasi tiga tahap utama: permainan sensorimotor pada bayi, permainan simbolik pada masa kanak-kanak awal, dan permainan dengan aturan pada anak yang lebih besar. Piaget meyakini bahwa melalui permainan, anak-anak mengasimilasi pengalaman baru ke dalam struktur kognitif yang ada dan mengakomodasi struktur tersebut ketika diperlukan (Suyanto, 2015). Kegiatan bermain merupakan kegiatan bebas yang mampu meningkatkan imajinasi anak dan kemampuan kognitif, sensori motorik dan sosial emosional anak.

Menurut McClellan & Katz dalam Kurniati (2011) kegiatan bermain bisa dibagi menjadi dua jenis kegiatan bermain fantasi (*symbolic/prented/imaginary play*) seperti permainan tradisional anjangan-anjangan, dan game yaitu permainan terstruktur dan mempunyai seperangkat aturan baku dan bersifat kompetitif. Permainan tradisional merupakan bagian integral dari kegiatan bermain yang telah diwariskan secara turun-temurun dan merupakan bagian dari budaya yang telah ada dalam kehidupan masyarakat khususnya anak-anak (Apriyanda et al., 2024). Permainan tradisional adalah

warisan leluhur yang menjadi tradisi masyarakat serta dapat membangun situasi yang menyenangkan melalui kegiatan bermain dan bergembira melalui permainan tradisional masyarakat juga bisa bertemu, berinteraksi, dan mengekspresikan diri dengan bebas dan menyenangkan (Hapidin & Yenna, 2016). Permainan tradisional adalah permainan yang berakar dari budaya masyarakat setempat dan merupakan jembatan yang menghubungkan kesenangan bermain dengan nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat (U. Hasanah, 2016). Permainan tradisional adalah cerminan budaya local dalam setiap permainan ini mengandung nilai-nilai khas dari masyarakat yang menciptakannya tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai pembawa pesan budaya dari daerah asalnya (Piani et al., 2022a). Permainan tradisional adalah permainan budaya asli warisan dari nenek moyang yang diturunkan ke generasi-generasi selanjutnya (Noffia & Yuliatiningsih, 2015). Permainan tradisional merupakan aktivitas yang menyenangkan, berkembang di daerah tertentu yang dilakukan oleh anak-anak di jaman dahulu yang mempunyai manfaat bagi perkembangan anak dan mengandung nilai-nilai budaya setempat.

Salah satu permainan tradisional yang ada di masyarakat adalah permainan anjang-anjangan di mana anak-anak berpura-pura menjadi orang lain biasanya mereka berperan sebagai orang dewasa, terutama orang tua mereka dengan menirukan kegiatan sehari-hari yang mereka lihat di rumah contohnya pura-pura memasak, mencuci baju, atau menyetrika (Kusmiati et al., 2019). Permainan tradisional anjang-anjangan merupakan permainan bermain peran mikro dimana anak menirukan kebiasaan orang dewasa di dalam suatu keluarga seperti bekerja, memasak dan lain sebagainya dengan menggunakan miniature perlengkapan rumah tangga (Hidayanti et al., 2021). Permainan Anjang-anjangan atau rumah-rumahan merupakan permainan dimana anak akan menirukan kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalam keluarga, anak bisa berperan sebagai ayah, ibu, atau anak dan akan berpura-pura melakukan tugas sesuai dengan perannya dengan menggunakan miniature peralatan rumah tangga (Wardah, 2018). Dapat disimpulkan bahwa permainan anjang-anjangan

adalah permainan bermain peran mikro dimana anak memilih salahsatu peran untuk dimainkan kemudian melakukan aktivitas sesuai peran dan menggunakan miniatur perlengkapan rumah tangga untuk mendukung permainannya.

Langkah-langkah dalam permainan Anjang-anjangan yaitu menentukan peran yang akan diambil, mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan, memaminkan peran masing-masing sesuai kesepakatan seperti dikehidupan sehari-hari (Yusup et al., 2023). Permainan Anjang-anjangan yang biasa dimainkan oleh anak-anak merupakan jenis permainan bermain peran mikro dimana anak berpura-pura menjadi orang dewasa yang menjalankan peran dalam sebuah keluarga atau masyarakat dengan menggunakan miniatur perlengkapan rumah tangga dan juga menggunakan benda-benda yang ada disekitar seperti daun atau rumput yang dijadikan sebagi sayur, ranting dijadikan sebagai lauk pauk, dan pecahan genteng dijadikan sebagai uang. Permainan ini memiliki beberapa manfaat yang penting bagi perkembangan anak untuk membantu mengembangkan imajinasi, kreativitas dan melatih keterampilan sosial anak dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Pada penelitian sebelumnya permainan tradisional anjang-anjangan digunakan untuk menstimulus berbagai kemampuan anak usia dini, seperti penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2011) dengan judul penelitian “Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional”. Kurniati menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan untuk mengembangkan kemampuan social anak. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional salah satunya anjang-anjangan mampu mengembangkan kemampua social pada anak yaitu mampu berinteraksi dengan teman, mengontrol diri, empati dan taat terhadap aturan yang telah disepakati. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Nursyania (2011) dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Tradisional Anjang – Anjangan Terhadap Kemampuan Interpersonal Anak Usia Dini”. Nursyania mengungkapkan bahwa permainan anjangan dapat

mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa permainan anjang-anjangan merupakan permainan yang mengajak anak untuk berinteraksi dengan teman sepermainannya melakukan peran masing-masing menirukan tokoh yang telah dipilih dan anak akan memberikan masukan kepada temannya begitupun sebaliknya anak akan menerima masukan dari teman yang lainnya. Selain itu juga pada penelitian yang dilakukan Kusmiati (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini” mengungkapkan bahwa permainan anjang-anjangan dapat mengembangkan karakter tanggung jawab anak usia dini. Dalam penelitiannya Kusmiati mengungkapkan bahwa permainan anjang-anjangan bermuatan nilai tanggung jawab karena ketika anak bermain peran menirukan tokoh yang dipilih dan melakukan aktivitas tertentu maka secara tidak langsung anak mengenal tanggung jawab atau tugas dari tokoh yang diperankannya misalkan berperan sebagai seorang ayah maka anak akan mengenal apa saja peran seorang ayah dalam suatu keluarga.

Dari penjelasan beberapa peneliti tersebut dapat disintesis bahwa, permainan tradisional anjang-anjangan dapat digunakan sebagai kegiatan bermain yang mampu mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri anak diantaranya kemampuan social, interpersonal dan karakter tanggung jawab. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan anjang-anjangan sarat akan kegiatan-kegiatan yang mampu mengeksplor kemampuan yang ada dalam diri anak seperti kegiatan anak berinteraksi dan komunikasi dengan teman sepermainannya, berimjinasi tentang aktivitas yang sedang dimainkan sesuai dengan perannya dan saling memberikan ide tentang alur cerita yang akan dimainkan bersama dengan teman-temannya.

Pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan permainan anjang-anjangan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak, dengan melakukan modifikasi pada permainanannya. Permainan tradisional anjang-anjangan dipilih dikarenakan permainan tersebut kegiatan bermainnya sangat lengkap di dalam permainan tersebut mencakup permainan pembangunan, sensorimotorik dan bermain peran. Dan yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini adalah permainan anjang-anjangan tidak hanya untuk

pengembangan bahasa dan sosial emosional tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak. Modifikasi permainan anjang-anjangan dilakukan dengan menambahkan kegiatan main dan penggunaan bahan yang akan digunakan untuk permainan tradisional anjang-anjang. Penambahan kegiatannya yaitu selain bermain peran mikro anak juga akan mendisain rumahnya sesuai dengan kehendak dan imajinasi anak. Anak akan membuat ruang-ruang dan menentukan tata letak setiap ruangan yang ada di dalam rumah mulai dari ruang tamu, kamar tidur, kamar mandi, dapur hingga halaman. Anak juga akan melengkapi ruang-ruang yang dibuat dengan berbagai miniatur perlengkapan rumah tangga seperti kursi, meja, ranjang, lemari dan lain-lain dengan menggunakan tanah liat. Bahan-bahan yang akan disediakan untuk permainan modifikasi anjang-anjangan ini adalah pasir sintetis, tanah liat, balok spon dengan berbagai macam bentuk geometri, dan miniature orang dari kertas tebal. Bahan-bahan tersebut bisa digunakan untuk mendesain rumah dan membuat miniature peralatan rumah tangga untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan memfokuskan kepada:

1. Pengembangan model permainan tradisional anjang-anjangan yang terbagi ke dalam beberapa sub focus yaitu :
 - a. Menganalisis kebutuhan tentang permainan tradisional anjang-anjangan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak usia 5 sampai 6 tahun,
 - b. Mengembangkan desain permainan tradisional anjang-anjangan untuk meningkatkan kemampuan visual spasial anak usia 5 sampai 6 tahun

2. Implementasi permainan anjang-anjangan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak usia 5 sampai 6 tahun yang terbagi ke dalam beberapa sub focus yaitu :
 - a. Penyesuaian topik pembelajaran dengan permainan tradisional anjang-anjangan untuk meningkatkan kemampuan visual spasial anak usia 5 sampai 6 tahun
 - b. Efektivitas permainan anjang-anjangan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak usia 5 sampai 6 tahun

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan focus penelitian yang telah ditentukan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan visual spasial untuk anak usia 5 sampai 6 tahun di TKQ Miftahul Jannah
2. Bagaimana mengembangkan permainan tradisional anjang-anjangan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak usia 5 sampai 6 tahun
3. Bagaimana kelayakan pengembangan permainan tradisional anjang-anjangan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak usia 5 sampai 6 tahun
4. Bagaimana uji efektivitas dalam mengembangkan permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kemampuan visual spasial anak usia 5 sampai 6 tahun

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat bagi kepentingan teoretis dan praktis, antara lain:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan data terkait pengembangan permainan tradisional anjang-anjangan terhadap pengembangan kemampuan visual spasial anak usia dini
2. Kegunaan praktis dari penelitian ini, diharapkan dapat berguna sebagai suatu landasan bagi:
 - a. Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih memberikan pemahaman tentang permainan tradisional yang bisa dimodifikasi untuk mengembangkan kemampuan anak dan dijadikan referensi untuk kegiatan bermain anak di sekolah.
 - b. Bagi kepala sekolah dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan kepala sekolah terkait berbagai macam permainan tradisional yang ada di Indonesia pada umumnya dan di Jawa Barat khususnya, yang bisa dijadikan sebagai kegiatan bermain ekonomis tetapi sarat akan budaya dan menyenangkan untuk anak.
 - c. Bagi mahasiswa Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi mahasiswa untuk dapat mengkaji lebih dalam mengenai permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia yang bisa dimodifikasi untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.