**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar belakang**

Bangsa kita memiliki aset yang sangat fundamental yaitu anak berusia 4-6 tahun yang merupakan anak prasekolah,usia ini terdapat masa perkembangan yang sangat peka. Dalam masa perkembangan yang peka ini anak menerima segala pengaruh yang diberikan oleh lingkungannya sehingga anak dianalogikan seperti sepotong karet busa yang menyerap air sepenuhnya dengan tidak memperdulikan apakah air itu bersih atau kotor.Pada masa ini anak mulai sensitif menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada pada anak dan merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, moral dan nilai-nilai agama.

Anak lahir dengan membawa potensi yang terdapat di dalam 100-200 milyar neuron yang tersimpan dalam otaknya. Salah satu potensi yang dibawa sejak lahir oleh anak adalah kecerdasan. Plato mengatakan bahwa sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan anak untuk menjadi cerdas. Anak pada dasarnya adalah cerdas dan menjadi hak merekalah itu berkembang dan dikembangkan dalam rentang kehidupannya. Potensi kecerdasan ini tidak kalah pentingnya dengan potensi-potensi lain yang dimiliki oleh anak untuk ditumbuhkembangkan, salah satu alasannya karena masa depan bangsa berada ditangan anak-anak yang cerdas.

1

Pengembangan potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak perlu dilakukan sejak usia dini melalui pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan memperkaya lingkungan belajar, memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi, dan menggali sumber-sumber yang terunggul serta tersembunyi dalam diri anak. Melalui kecerdasan yang dimilikinya setiap anak dapat mengeksplorasi dunianya dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak ini dapat menjadi modalitas dalam belajar (Sujiono, 2010:8).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pelatakan dasar tentang pertumbuhan dan perkembangan fisik, kemampuan kognitif berupa daya pikir, daya cipta, kecerdasan, emosional dan spiritual, sosial, sikap, perilaku, bahasa dan komunikasi dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Terdapat beberapa alasan yang memperkuat pemikiran terkait mengenai dengan peluang pengembangan potensi kecerdasan dimiliki oleh anak, salah satunya hasil penelitian yang menyebutkan bahwa masa usia dini adalah periode kritis dalam perkembangan anak. Hasil kajian neurologi menujukkan bahwa pada saat lahir otak bayi membawa potensi sekitar 100 milyar yang pada proses berikutnya sel-sel dalam otak tersebut berkembang dengan pesat dengan menghasilkan bertrilyun-trilyun sambungan antar neuron. Supaya mencapai perkembangan optimal sambungan ini harus diperkuat melalui berbagai rangsangan psikososial, karena sambungan yang tidak diperkuat akan mengalami *atropi* (penyusutan) dan musnah. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil penelitian di bidang neurologi oleh Baylor College of Medicine membuktikan bahwa apabila anak jarang mendapat rangsangan pendidikan, maka perkembangan otaknya lebih kecil 20-30% dari ukuran anak normal seusianya. Sekitar 50 % kapasitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun (Direktorat PAUD, 2002 :2). Hal ini berarti bahwa setelah usia 18 tahun, perkembangan kecerdasan anak tidak mengalami perkembangan dan perkembangan yang terjadi pada umur 4 tahun pertama merupakan masa emas.

Kebanyakan orang awam beranggapan tingkat kecerdasan atau intelektual anak diartikan sebagai nilai yang diperoleh dalam sebuah tes atau peringkat akademik disekolah. Berdasarkan hasil tes inteligensi yang diperoleh anak digolongkan sebagai anak pintar atau bukan.Selain itu ada juga anggapan bahwa anak yang menguasai salah satu mata pelajaran misalnya matematika atau bahasa inggris digolongkan anak yang cerdas. Namun pada tahun 1983 seorang pakar dibidang psikologi dan pendidikan dari *Havard University* bernama Dr. Howard Gadner, berpendapat bahwa skala kecerdasan yang selama ini dipakai ternyata memiliki banyak keterbatasan sehingga kurang dapat meramalkan kinerja sukses untuk masa depan seseorang. Gardner merupakan orang yang membuktikan adanya kecerdasan ganda, setidaknya terdapat tujuh kecerdasan pada seseorang yaitu: kecerdasan lingustik, matematis dan logis, fisik dan gerak, musik, interpersonal, dalam pribadi dan visual spasial (Gadner, 1998).

Salah satu kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner yang cukup berperan adalah kecerdasan visual spasial. Menurut Amstrong (Sujiono,2010;58), berpendapat bahwa kemampuan visual spasial merupakan kemampuan untuk menvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawaban dan salah satu perwujudan kreativitas anak.

Kegunaan kecerdasan ini adalah, bahwa sering kali kita melewatkan sejumlah fakta yang terjadi didepan kedua mata kita bahwa kecerdasan visual spasial memiliki manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Hampir semua pekerjaan yang menghasilkan karya nyata memerlukan sentuhan kecerdasan ini. Bangunan yang dirancang arsitektur, desain taman, dan desain interior, lukisan, rancangan busana, pahatan, jahitan dokter bedah, riasan ahli kecantikan, mobil dan pesawat terbang, bahkan benda-benda sehari-hari yang dipakai manusia pun adalah hasil dari buah kecerdasan visual spasial ini.

Pada tahap praoperasional ini anak belum dapat berpikir secara abstrak melainkan anak berpikir dari hal-hal bersifat kongkrit menuju hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk memberdayakan dan mensinergikan semua potensi visual spasial yang telah ada pada diri anak begitu pula pada saat anak mempelajari suatu konsep, dalam kecerdasan visual spasial seperti mengenal arah, mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal ruang dan mengenal garis simetris diperlukan hal-hal yang kongkrit dalam penjelasannya.

Di zaman melakukan penelitian tentang kecerdasan visual spasial menggunakan persepektif yang beragam termasuk neuropsikologi dan *gardner’s development trajectory* untuk mengetahui sejauh mana kecerdasan visual spasial dapat dikembangkan (Diezman, 2000:299-313). Sedangkan Kondor melakukan survey untuk mengetahui apakah kemampuan spasial dapat dikembangkan terhadap subjek uji yang diteliti, yaitu mahasiswa teknik semester awal. Hasil akhir didapat bahwa dengan latihan rutin dan intesif kemampuan spasial semakin membaik (Kondor, 2007:113-122).

Dari hasil observasi dan refleksi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Percontohan Cabang Sungguminasa Kabupaten Gowa, menunjukkan bahwa kemampuan visual spasial anak sudah termasuk cukup baik. Anak-anak mampu mengenal warna, anak-anak mampu mewarnai gambar, anak-anak juga mampu membuat benda dengan tiga dimensi dengan menggunakan media pensil, krayon ,pensil warna, kertas dan penghapus. Namun peneliti berinisiatif untuk menggunakan media lain berupa media komputer microsoft paint. Penggunaan media komputer microsoft paint ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui komputer itu sendiri dan anak-anak akan lebih termotivasi dalam pengembangan kemampuan visual spasialnya karena media yang digunakan merupakan media yang baru bagi anak. Salah satu kelebihan Microsoft Paint ini adalah kemampuan untuk menggantikan alat-alat dan bahan menggambar. Dengan menggunakan Microsoft paint ini, maka pengguna akan berhemat, tidak kehabisan bahan menggambar dan tidak akan mengotorkan baju dan tangan (Pribadi, 2008: 97-98). Kecerdasan visual spasial ibarat sebuah pisau, dimana visual spasial adalah piranti dari tubuh yang pasif dan statis, kecerdasan ini akan tajam dan aktif apabila digunakan dan diasah dengan sebaik mungkin, sebaliknya bila hanya dibiarkan tanpa perawatan dan latihan memadai maka kecerdasan tersebut berangsur-angsur akan berkurang.

Oleh karena itu potensi atau kecerdasan visual spasial yang ada pada anak usia dini perlu dikembangkan melalui bermain, karena bermain adalah sesuatu yang sudah alamiah dilakukan oleh anak usia dini. Dengan bermain anak akan banyak melakukan eksprimen terhadap sesuatu yang baru baginya tanpa harus merasa bersalah karena dalam bermain tidak ada peraturan yang mengikatnya serta dengan bermain anak dapat mengumpulkan berbagai informasi yang dapat menjadi pengetahuan atau pengalamannya.

Dalam bermain anak dapat menggunakan berbagai media, salah satunya dengan media komputer. Komputer adalah inovasi yang paling baru diantara media pembelajaran untuk bermain anak-anak dalam ruang kelas. Craft (2004), menyatakan bahwa melalui media komputer anak TK dapat melakukan bermain eksplorasi dan eksperimentasi untuk kepentingan perkembangan imajinasi dan kreativitas anak seperti dalam bentuk aktivitas menggambar, memodifikasi, mengkontruksi, membuat imajinasi, mewarnai dan bermain kreatif lainnya. Selanjutnya Aszalos dalam penelitiannya membangun suatu model menggunakan program komputer untuk melakukan studi tentang kecerdasan visual spasial , dimana dari hasil penelitian terhadap siswa menunjukkan hasil yang terus membaik (Aszalos, 2004).

Pentingnya belajar komputer dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap keterkinian informasi melalui komputer. Hal ini sesuai pendapat Semiawan (2001:55) menyatakan bahwa*:*

*“*Dalam penggunaan komputer secara inteligen, secara timbal balik komputer meningkatkan perkembangan inteligensi karena memenuhi rasa ingin tahu manusia (rasa ingin tahu adalah sifat khas manusia), dan kecepatan, kecermatan, keterkinian informasi dapat diperoleh melalui komputer. Dengan demikian, terjadi pengayaan fungsi otak yang pada gilirannya meningkatkan produksi sel neuroglial, yaitu sel khusus yang mengelilingi sel neuron sehingga menambah aktivitas sel neuron”.

Berdasarkan latar belakang inilah sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang *“Pengaruh penggunaan media komputer terhadap peningkatan kemampuan visual spasial pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Percontohan Cabang Sungguminasa, Kabupaten Gowa”*

1. **Rumusan Masalah**

Dengan berdasar pada latar belakang yang telah diuraikan peneliti diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media komputer terhadap peningkatan kemampuan visual spasial pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Percontohan Cabang Sungguminasa Kabupaten Gowa ?
2. Bagaimana gambaran kemampuan visual spasial anak usia dini pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Afthal 1 Percontohan Cabang Sungguminasa Kabupaten Gowa ?
3. Apa ada pengaruh penggunaan media komputer terhadap peningkatan kemampuan visual spasial anak pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Afthal 1 Percontohan Cabang Sungguminasa Kabupaten Gowa ?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media komputer terhadap peningkatan kemampuan visual spasial anak pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Afthal 1 Percontohan Cabang Sungguminasa Kabupaten Gowa .
2. Untuk mengetahui gambaran kemampuan visual spasial anak pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Afthal 1 Percontohan Cabang Sungguminasa Kabupaten Gowa.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komputer untuk meningkatkan kemampuan visual spasial anak usia dini pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Percontohan Cabang Sungguminasa Kabupaten Gowa.
4. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**1. Manfaat Teoritis:**

1. Sebagai sumbangan wawasan kepada semua pihak untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di Taman Kanak-Kanak.
2. Penelitian ini diharapkan memberi konstribusi akademis terhadap psikologi perkembangan anak khususnya perkembangan kecerdasan anak usia dini.
3. Sebagai sumbangan pemikiran untuk memperkaya hasil-hasil penelitian dibidang pendidikan, sehingga dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian lebih lanjut khususnya menyangkut peningkatan kecerdasan visual spasial anak di Taman Kanak-Kanak.

**2. Manfaat Praktis**

1. Guru dapat mengetahui potensi anak sehingga mudah mengarahkannya.
2. Guru dapat mengetahui upaya yang dapat dilakukan dalam peningkatan kecerdasan visual spasial anak di Taman Kanak-Kanak.
3. Orang tua dapat mengetahui potensi anaknya sedini mungkin sehingga dapat menyediakan permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan anaknya.