

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa 5 tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat (Sujiono, Bambang, 2012). Pertumbuhan dan perkembangan yang baik merupakan syarat mutlak untuk mencapai derajat kesehatan yang optimal, gangguan tumbuh kembang akan menghambat terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sebagai penentu masa depan pembangunan bangsa dan Negara. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses yang berkesinambungan yang terjadi sejak konsepsi dan terus berlangsung sampai dewasa. Pada anak balita jika ada kelainan atau penyimpangan dalam tumbuh dan kembangnya sekecil apapun, apabila tidak terdeteksi apalagi tidak di tangani dengan baik, akan mengurangi kualitas sumber daya manusia kelak di kemudian hari (Soetjningsih, 2014)

Dari data Riskesdas (2013) angka prevalensi *stunted* (Hambatan pertumbuhan) pada balita di Jawa Tengah adalah sebesar 24,5 %. Data yang didapat dari Dinas kesehatan Kota Karanganyar pada tahun 2013 terdapat sebanyak 1.136 balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan pada tahun 2013 di Kecamatan Jaten dari 6 TK yang di ambil sample 2 TK dengan jumlah balita 135 terdapat 63 balita yang

mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan terutama pada visual-spasial balita. Hampir 50% kecerdasan *visual-spasial* balita di TK daerah Jaten Karanganyar mengalami keterlambatan ditandai dengan anak tidak mampu menggambar dengan benar dari contoh menggambar sesuai perintah yang sudah di pelajari secara berulang. Hampir 60% dari jumlah anak laki-laki mengalami keterlambatan dan 30% dari jumlah anak perempuan. Di 2 TK yang diambil sampel tersebut proses belajar mengajarnya untuk kecerdasan visual-spasial hanya diberikan buku mewarnai dan melukis. Sehingga didapatkan kesimpulan dari riset yang diteliti oleh Susilo dan Aniroh di Yayasan TK Aisyiah pada tahun 2015 tersebut adalah kurang efektifnya visual-spasial anak yang diakibatkan proses belajar dengan permainan edukatifnya kurang, karena anak-anak di TK tersebut hanya di fokuskan pada pembelajaran motorik halus seperti diajari melukis dan mewarnai sehingga menjadi penyebab kecerdasan visual-spasial anak menjadi terlambat, dan faktor lainnya yaitu anak perempuan lebih berkembang kecerdasan visual-spasialnya di bandingkan dengan anak laki-laki dikarenakan anak perempuan lebih aktif ketika diberi pengajaran dan kreatifitas namun dalam hal menyusun balok anak laki-laki cenderung kreatif dan imajinasi.

Dampak anak yang mengalami gangguan pada kecerdasan visual-spasial tidak begitu menonjol, namun anak dalam kategori yang parah dalam keterlambatan kecerdasan visual-spasialnya di ciri-cirikan dengan anak akan lambat dalam hal pembelajaran matematika. Di tandai dengan anak akan

kesulitan pada berhitung, menuliskan hasil dari sebuah rumus bangunan, dan lain sebagainya (Susanto, 2017).

Menurut Gardner dalam Amrstrong (2008) kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memahami dunia *visual-spasial* secara akurat (misalnya, sebagai pemburu, pramuka, atau pemandu) dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut (misalnya, sebagai dekorator interior, arsitek, seniman, atau penemu). Kecerdasan ini melibatkan kepekaan anak terhadap garis, bentuk, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur ini.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan *visual-spasial* anak yaitu Faktor Dalam : Ras/etnik atau bangsa, Keluarga, Umur Jenis kelamin , Genetik, Kelainan kromosom, Faktor Luar : Gizi , Mekanis, Toksi/zat kimia, Infeksi, Kelainan imunologi, Psikologi ibu, Faktor Persalinan Dan Pasca Salin, Psikologis, Sosio-Ekonomi, Lingkungan Pengasuhan, Stimulasi, Obat-Obatan

Stimulus yang mempengaruhi kecerdasan *visual-spasial* anak yaitu bermain, menggambar atau melukis, mewarnai, karyawisata, imajinasi dan katakan, bercerita, proyek, dekorasi permainan. Bermain yang aman bagi anak serta yang dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak diantaranya melalui media bermain indoor maupun outdoor. Permainan indoor yang di anjurkan pada anak di antaranya adalah menara geometri, jam-jaman, balok istana, balok kendaraan, puzzle hewan, kotak bentuk, puzzle bentuk, puzzle buah, puzzle anggota tubuh, menara lingkaran, menara balok, menara angka dan huruf, kereta api balok, lego, dan origami.

Permainan *puzzle* merupakan suatu permainan edukasi yang kompleks. *Puzzle* adalah permainan menyusun gambar yang sebelumnya di acak terlebih dahulu sehingga membentuk suatu bentuk yang utuh. Dengan menyusun *puzzle*, anak akan belajar tentang bentuk, garis, warna dan sebagainya. Mereka akan merangkai potongan-potongan gambar pada *puzzle* agar bisa membentuk gambar yang tepat. Selain itu, ketika memasang potongan-potongan *puzzle*, kemampuan spasial anak juga akan terasah. Karena mereka akan memilih potongan *puzzle* yang bisa diletakkan pada papan *puzzle* dengan pas. Dengan begitu permainan ini dapat merangsang visual dan kecerdasan anak sehingga mampu menstimulus motorik halus dengan baik (Yustisia, 2013). Sedangkan permainan *lego* yang berbentuk balok-balok dengan bahan dasar plastik. Dengan menyusun *Lego*, anak akan belajar tentang bentuk, garis, warna dan sebagainya. Mereka akan merangkai bentuk-bentuk potongan pada *lego* agar bisa membentuk suatu bangunan yang tepat. Selain itu, ketika menyatukan potongan-potongan *lego*, kemampuan spasial anak juga akan terasah. Karena mereka akan memilih potongan *lego* membuat anak berfikir kreasi bangunan yang akan dia buat sesuai instruktur. Dan anak akan mencoba membuat bangunan yang lebih menarik bagi dirinya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul “ Perbedaan Pengaruh Stimulus Alat Permainan *Puzzle* dan *Lego* terhadap kecerdasan *Visual-Spasial* pada anak usia 4-6 tahun berdasarkan di TK Jaten Karanganyar”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah, Adakah perbedaan antara alat permainan *puzzle* dan *lego* terhadap kecerdasan *visual-spasial* anak usia 4-6 tahun TK Jaten Karanganyar Jawa Tengah.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk menganalisis perbedaan pengaruh stimulus alat permainan *puzzle* dan *lego* terhadap kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia 4-5 tahun di TK Jaten Karanganyar.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah pemberian stimulus permainan *puzzle* di TK Jaten Karanganyar
2. Mengidentifikasi kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah pemberian stimulus permainan *lego* di TK Jaten Karanganyar
3. Menganalisis pengaruh pemberian stimulus permainan *puzzle* terhadap kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia 4-5 tahun di TK Jaten Karanganyar
4. Menganalisis pengaruh pemberian stimulus permainan *lego* terhadap kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia 4-5 tahun di TK Jaten Karanganyar

5. Menganalisis perbedaan pengaruh stimulus permainan *puzzle* dan *lego* terhadap kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia 4-5 tahun di TK Jaten Karanganyar

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat mendukung konsep keperawatan anak dan komunitas sebagai salah satu metode aplikasi pengembangan ilmu keperawatan anak dan komunitas dalam aspek intervensi keperawatan khususnya dalam meningkatkan kecerdasan *Visual-Spasial* anak usia 4-5 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Perawat

Dapat menambah wawasan dan alternatif metode penelitian kecerdasan *visual-spasial* bagi perawat tentang perbedaan pengaruh stimulus alat permainan *puzzle* dan *lego* pada anak usia 4-5 tahun.

2. Bagi Institusi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kelanjutan penelitian pada masa yang akan datang dan menambah informasi dan wawasan tentang perbedaan pengaruh stimulus alat permainan *puzzle* dan *lego* terhadap kecerdasan *visual-spasial* anak usia 4-5 tahun di TK Jaten Karanganyar.

3. Bagi Anak

Dapat menambah kreativitas anak dalam hal mengembangkan permainan *Puzzle* dan *Lego* serta dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial*.

4. Bagi Orang Tua

Dapat di terapkan untuk menstimulus kecerdasan *visual-spasial* dengan bermain *puzzle* dan *lego* di lingkungan rumah.