

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak (3 tahun-5 tahun) dan kelompok bermain (Usia 3 Tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak. Dalam perkembangan anak prasekolah sudah ada tahapan-tahapannya, anak sudah siap belajar khususnya pada usia sekitar 4-6 tahun memiliki kepekaan menulis dan memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca dan berhitung. Jadi adanya pendidikan prasekolah dan adanya tugas perkembangan yang diemban anak-anak, diperlukan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang selalu “dibungkus” dengan permainan, suasana riang, enteng, bernyanyi dan menarik. Bukan pendekatan pembelajaran yang penuh dengan tugas-tugas berat apalagi dengan tingkat pengetahuan, keterampilan dan pembiasaan yang tidak sederhana lagi seperti paksaan untuk membaca, menulis, berhitung yang melebihi kemampuan anak-anak (Patmonedowo, 2010)

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir, perkembangan kognitif menyangkut

perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja (Susanto, 2011)

Menurut World Health Organization (WHO) pada tahun 2012 bahwa kognisi (pola pikir) anak pada usia 4 tahun sudah mencapai 40%. Kapasitas ini akan meningkat hingga 80% pada usia 8 tahun, hal ini menunjukkan pentingnya memberikan rangsangan pada anak usia dini. Berdasarkan Depkes RI 2012 hasil penelitian di berbagai daerah Indonesia gangguan perkembangan kognitif pada anak mencapai 35,7% dan tergolong dalam masalah kesehatan masyarakat yang tinggi. Menurut penelitian sebelumnya oleh (Aminah 2016), hasil penelitian menunjukkan bahwakemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak rata-rata di kelas yaitu 54,67%, pada siklus I menjadi 62,77% dan pada siklus II rata-rata kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak di kelas mencapai 80,82%. Dari studi pendahuluan pada tanggal 25 September 2018 dilakukan penelitian pada sampel anak usia 4-6 tahun sebanyak 17 anak, yang masih belum mampu dalam mengenal lambang bilangan 13 anak dan yang sudah mampu sebanyak 4 anak.

Anak belum bisa menghitung, membaca, mengenal bilangan, menulis dan sebagainya disebabkan karena tidak dapat fokus dan masih banyak bergurau karena bosan, tetapi guru tidak mempunyai media alternatif yang cukup menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran menghitung atau mengenal bilangan. Akibatnya, pada umur tertentu anak tidak menguasai tugas perkembangan yang diharapkan kelompok sosialnya. Faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Menyadari pentingnya aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak, aspek

kemampuan kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap kegiatan membilang sebagai pelajaran yang sangat membosankan, karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak dan tahap perkembangan berpikir anak usia dini belum pada tahap tersebut. Selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru turut menyumbang rasa kebosanan pada anak. Disamping itu peran guru dalam memberikan rangsangan sangat diperlukan untuk peningkatan aspek-aspek perkembangan anak. Keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar terjadi peningkatan kreatifitas dengan bereksplorasi melalui koran bekas lebih baik dengan memberi penguatan dan pujian pada anak, agar anak lebih bersemangat dalam belajar. Perlu diketahui bahwa anak usia TK adalah masa dimana anak suka bermain, sehingga dalam proses belajarnya harus dengan metode bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (Susanto, 2011)

Metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak adalah bermain, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan/eksperimen, bercerita, karyawisata, dan dramatisasi. Salah satu sumber belajar yang luas dalam pembelajaran anak TK adalah media kartu angka yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan media. Media ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Guru TK hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang media yang digunakan untuk pembelajaran di TK. Media kartu angka ini selain untuk pembelajaran TK dan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-

aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan lebih lanjut. Dalam upaya mengembangkan berbagai potensi pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termaksud melalui media kartu angka. Media kartu angka di TK di harapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaan harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Media kartu angka di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Pada penelitian terdahulu (Aminah 2016), hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak meningkat dari sebelum penelitian sampai dengan siklus II. Pada saat penelitian awal, kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak rata-rata di kelas yaitu 54,67%, pada siklus I menjadi 62,77% dan pada siklus II rata-rata kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak di kelas mencapai 80,82%. Maka peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh media permainan domino jika diterapkan pada anak – anak di sekolah TK.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh permainan kartu angkaterhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian “Adakah pengaruh permainan kartu angka terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di TK Permata Apsari Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh permainan kartu angka terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di TK Permata Apsari Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang

1.3.2 Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi kognitif sebelum pemberian permainan kartu angka terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di TK Permata Apsari Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang
- b. Mengidentifikasi kognitif setelah pemberian permainan kartu angka terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di TK Permata Apsari Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang
- c. Menganalisa pengaruh permainan kartu angka terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di TK Permata Apsari Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam ilmu dan pengetahuan tentang perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun

1.4.2 Bagi Masyarakat

Menambah wawasan dan pengetahuan terkait pengaruh permainan kartu angka terhadap perkembangan kognitif khususnya pada anak usia 4-6 tahun

1.4.3 Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan informasi untuk disampaikan pada dosen dalam proses belajar mengajar di Poltekkes RS dr. Soepraoen pada mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus

1.4.4 Bagi Tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi petugas kesehatan untuk memberikan penyuluhan dan edukasi kepada anak terkait pengaruh permainan kartu angka terhadap perkembangan kognitif pada anak.