BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kognitif merupakan salah satu dari lima aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, dengan berkembangnya kognitif anak dapat berfikir logis, cepat, tanggap dan dapat meningkatkan imajinasi anak sehingga apapun yang dikerjakan memerlukan pemikiran. Hal ini sesuai dengan pendapat vygotsky yang percaya bahwa bermain membantu merangsang perkembangan kognitif anak secara langsung, karena sejak anak mulai bermain maka, anak menjadi mampu berfikir tentang makna-makna objek yang mereka representasikan secara independen (Sujiono 2009). Namun, fenomena yang masih banyak ditemukan perkembangan kognitif anak tidak sesuai dengan perkembangan anak pada umum nya, hal ini disebabkan oleh kurang bervariasi dan terbatas media permainan, sehingga anak kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Pentingnya merangsang perkembangan kognitif sejak dini mengahruskan pendidik dan orangtua mengetahui permainan yang tepat untuk merangsang perkembangan kognitif anak sejak dini (Susanto, 2011)

Populasi anak-anak di dunia saat ini berjumlah 1,9 miliar anak yaitu 27% dari populasi penduduk dunia (Hansroling, 2014). Dari 200 juta anak di

bawah usia 5 tahun di negara-negara berkembang, lebih dari sepertiga nya tidak terpenuhi potensinya untuk perkembangan kognitif. Tidak terpenuhinya potensi perkembangan kognitif pada anak diperkirakan akan menyebabkan pengasillan anak tersebut di usia dewasa berkurang sebanyak 20% sehingga akan berimplikasi pada perkembanga nasional suatu bangsa (Moonik, dkk 2015). Menurut DepKes RI (2006), bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik kasar maupun halus, gangguan pendengaran, gangguan kognitif dan keterlambatan bicara. Sedangkan data persentasi penduduk tuna aksara 2014 yang dirilis oleh Direktorat Jendral (Dirjen) pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat tahun 2015 tercatat 1,2 % dari total penduduk tahun 2014 sebesar 64 ribu jiwa masih buta aksara (Raldy, 2016). Dari hasil kajian neurologi, pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-5 tahun mencapai 50%, oleh karena itu, anak-anak pada rentang usia ini wajib mendapat perhatian khusus keluarga dalam pertumbuhan dan perkembangan guna mengoptimalkan kecerdasan anak (Patmonodewo, 2008).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada hari jum'at tanggal 7 Oktober 2017 di TK Muslimat Al-Qodiriyah NU 12 terdapat 112 siswa. Dimana dibagi menjadi 2 kelompok kelas yaitu kelas usia 4-5 tahun kelas A dan usia 5-6 tahun kelas. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah di dapatkan bahwasanya siswa-siswi pada TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriyah Malang

susah untuk menerima materi pembelajaran. Pada saat pemberian tugas saat studi pendahuluan dari 33 siswa didapatkan, 10 orang dapat menyelesaikan 4 tugas tersebut dengan baik (menyebutkan angka, warna, bentuk geometri dan menyusun kolase), 7 orang dapat menyelesaikan 3 tugas saja (menyebutkan angka, warna dan bentuk geometri) 16 orang dapat menyelesaikan 2 tugas saja (menyebutkan angka dan warna) hal ini menunjukkan bahwa penyelesaian tugas lain di nilai masih kurang.

Kurang berhasilnya kemampuan kognitif pada anak dalam kegiatan belajar disekolah disebabkan oleh kurang menarik dan bervariasi media yang digunakan selama pembelajaran. Guru juga berfokus pada pembelajran formal, jadi anak terkesan bosan dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini menyebabkan perkembangan kognitif anak belum terasah dengan baik. Faktor- faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak antara lain adalah faktor herediter atau keturunan, dan faktor lingkungan (Susanto,2011). Dampak yang terjadi apabila perkembangan kognitif anak tidak sesuai dengan perkembangan anak pada umumnya terbagi dalam beberapa aspek, antara lain pada aspek akademis akan bermasalah pada kegiatan belajar di sekolah seperti dalam hal matematis, kesulitan dalam berbahasa verbal. Dalam aspek sosial dan emosional anak akan memiliki harga diri yang rendah karna anak di anggap sebagai anak yang tidak mampu, dengan kesulitan ini dan anak merasa tidak mampu untuk melakukan sesuatu. Secara perilaku, mereka menjadi sulit mengendalikan

gerak tubuhnya, tidak mau duduk dan diam melakukan agresi fisik dan verbal (Omrod, 2009)

Mengatasi hal tersebut diperlukan pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Salah satu upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitf adalah dengan menggunakan permainan *puzzle*. Permainan ini merupakan permainan yang memacu kreativitas dan menambah daya ingat anak dikarenakan munculnya keinginan untuk memecahkan masalah namun tetap menyenangkan. Tantangan pada permainan ini adalah anak dapat mencoba terus permainan ini hingga berasil. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang ulang dan menimbulkan kesenangan bagi seseorang. Penerapan media *puzzle* dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif erat kaitan nya dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Adanya sedikit arahan dan contoh maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, warna ataupun logika (pigaet dalam sujiono, 2009). Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriyah Malang".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan :

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum bermain *puzzle* di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriyah Kabupaten Malang
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia prasekolah sesudah bermain *puzzle* di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriyah Kabupaten Malang
3. Adakah pengaruh bermain *puzzle* terhhadap pekembangan kognitif anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriyah Kabupaten Malang

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriah Kabupaten Malang

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum diberikan bermain *puzzle* di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriah Kabupaten Malang.
2. Mengidentifikasi perkembangan kognitif anak usia prasekolah sesudah diberikan bermain *puzzle* di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriah Kabupaten Malang.

3. Menganalisis pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriyah Kabupaten Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah (4-6tahun) di TK Muslimat NU 26 Al-Qodiriyah Kabupaten Malang

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi instalasi pendidikan

   Diharapkan karya tulis ilmiah ini dapat menambah bahan pustaka ilmu keperawatan khususnya tentang perkembangan kognitif pada anak.

2. Profesi keperawatan

   Sebagai masukan bagi tenanga keperawatan tentang pentingnya pemberian bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak, sehingga tenaga kesehatan dapat membantu memberikan penyuluhan kepada orang tua.

3. Lahan penelitian

   Sebagai masukan bagi pembimbing / guru sehingga dalam pembelajaran dapat memberikan bermain *puzzle* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.