

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

“Usia balita adalah usia pertumbuhan dan perkembangan, salah satu perkembangan yang diharapkan adalah perkembangan otaknya (kognitif), sebab perkembangan otak diusia balita akan berdampak pada usia dewasanya nanti, menurut Sani B, bahwa: “tahun pertama sampai tahun ketiga usia anak merupakan periode emas kehidupan anak dalam tumbuh kembang” (Kennedy, 2012:18).

Lemahnya kognitif anak akan membuat seorang anak menjadi tidak aktif dalam aktivitas sehari-hari misalnya dalam bermain ataupun belajar, sehingga akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa depan nanti.

Peraturan pemerintah No 58 tahun 2009 (PERMEN, No. 58 tahun 2009) tentang aspek kognitif menyebutkan: dalam tingkat pencapaian perkembangan (TPP) untuk pemahaman tentang konsep, bentuk, warna, ukuran, dan pola, anak dapat mengenal dan membedakan warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, dan segiempat) menyusun dari besar-kecil atau sebaliknya (dalam Rosita dan Yuniarni, 2011:2).

Menurut hasil kajian neurologi, bahwa: “perkembangan kognitif pada anak usia 4 tahun mencapai 50%, 80% ketika anak berusia 8 tahun, dan genap 100% ketika anak berusia 18 tahun, oleh karena itu, anak-anak pada rentang usia ini wajib mendapat perhatian khusus keluarga dalam pertumbuhan dan perkembangan guna mengoptimalkan kecerdasan anak” (Rista, 2013:2).

Menurut Depkes RI (2006), bahwa: “0,4 Juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara, sedangkan menurut Dinkes (2006), sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan” (Yuanita, Widati, dan Rahmawaty, 2012:17).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan Yuanita pada bulan Oktober 2011 di TK Aisyiyah 24 BP Wetan menunjukkan bahwa dari 24 anak usia prasekolah (4-5 tahun), 17 anak (70%) memiliki perkembangan kognitif terlambat (hanya dapat menyebutkan 2 warna), dan hanya 7 anak (30%) yang memiliki perkembangan kognitif yang baik (Yuanita dkk, 2012:18).

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan pada anak, dimana salah satu faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah pola asuh orang tua, contohnya orang tua yang sering melarang anaknya bermain di dalam rumah karena takut rumahnya kotor, larangan tersebut dapat membuat anak terbatas untuk mencari tahu sesuatu hal yang dapat mengembangkan pola pikir seorang anak, gangguan perkembangan kognitif lainnya yang jika dibiarkan akan berdampak untuk perkembangan anak yaitu anak akan mengalami keterlambatan dalam berbicara, anak autisme adalah anak dengan gangguan kognitif, dan jika perkembangan kognitif anak terganggu akan berdampak pada perkembangan motoriknya nanti.

“Salah satu cara menanggulangi keterlambatan perkembangan kognitif anak, dapat dilakukan dengan terapi kognitif, terapi kognitif adalah terapi terstruktur

jangka pendek yang menggunakan kerja sama aktif antara pasien dan ahli terapi untuk mencapai suatu tujuan” (Daraainy, 2012:1). Bermain adalah salah satu terapi kognitif yang dapat membantu perkembangan kognitif anak.

Anak membutuhkan stimulasi untuk melatih otaknya agar kebutuhan kognitif anak dapat dipenuhi, salah satu stimulasi yang cocok untuk anak adalah bermain, sebab dengan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan, menyalurkan rasa ingin tahunya, belajar tentang sesuatu hal, melatih psikomotor, mengenal teman sebaya serta dapat belajar cara bekerja sama dalam kelompok.

Salah satu cara yang dapat membantu meningkatkan fungsi kognitif anak adalah mengajaknya bermain, bermain bagi anak adalah hal yang menyenangkan, bermain teka teki dapat mengasah otak anak, salah satu permainan teka-teki adalah permainan *maze*. *Maze* merupakan sejenis permainan *puzzle* yaitu bermain teka-teki, namun untuk *maze*, permainannya disini mencari jejak, dimana anak-anak akan mencari jalan keluar untuk sebuah permainan sehingga membuat anak penasaran dan rasa ingin tahu yang besar dapat membantu anak untuk berfikir dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan permainan ini, selain itu permainan *maze* dapat melatih konsentrasi, imajinasi dan kreativitasnya.

“Fungsi bermain *maze* pada anak adalah dapat melatih kemampuan motorik seperti menumbuhkan kemampuan menulis sambil bermain contohnya kekuatan dan fungsi tangan serta jari-jari akan meningkat dan untuk kognitif anak yaitu menumbuhkan kemampuan logika pada anak” (Tyas, 2005:1).

Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 7 maret 2015 yaitu di Taman Kanak-kanak (TK) Pembina K.H Dewantara Kelurahan Libuo, didapatkan

bahwa murid yang berada di TK tersebut berjumlah 20 siswa, yang terdiri dari anak-anak yang berumur 4 dan 5 tahun, laki-laki berjumlah 10 siswa dan perempuan berjumlah 10 siswa, TK Pembina K.H Dewantara.

Hasil wawancara dengan salah seorang guru didapatkan bahwa anak-anak ini masih memerlukan bimbingan, sebab hanya beberapa siswa yang bisa menghitung, dan mematuhi perintah guru, dan beberapa siswa juga belum dapat membedakan warna serta mereka belum tahu untuk mengelompokkan bentuk, hal ini disebabkan karena kurangnya penerapan permainan yang dapat menstimulasi kognitif anak, salah satu permainan yang dapat menstimulasi fungsi kognitif anak yaitu permainan *maze*. Namun permainan *maze* tidak sering diterapkan, permainan *maze* pernah dikenalkan namun kadang diterapkan pada anak-anak di TK Pembina K.H Dewantara.

Permainan *maze* pernah diajarkan, namun hanya sebagian yang mengerti dan hanya beberapa siswa yang bisa menemukan jalan keluar pada permainan *maze* tersebut, dan dari hasil observasi langsung, didapatkan hanya 3 dari 20 siswa yang dapat menemukan jalan keluar dan 17 siswa tidak dapat menemukan jalan keluar pada permainan *maze* tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang permainan pada anak dengan judul “*Pengaruh Permainan Maze Terhadap Tumbuh Kembang Anak di TK Pembina K.H Dewantara Kelurahan Libuo Kota Gorontalo*”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Kurangnya kemampuan dasar kognitif pada anak usia dini di TK Pembina K.H Dewantara
2. Kurangnya penerapan bermain *maze* di TK Pembina K.H Dewantara
3. Dari sampel observasi awal 20 anak di TK Pembina K.H Dewantara terdapat 17 siswa tidak dapat menemukan jalan keluar pada permainan *maze* dan hanya beberapa siswa yang belum dapat membedakan warna serta mereka belum tahu untuk mengelompokkan bentuk.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas rumusan masalah dalam penelitian ini memfokuskan pada kemampuan kognitif anak prasekolah di TK Pembina K.H Dewantara, dengan rumusan masalah yaitu apakah ada pengaruh permainan *maze* terhadap tumbuh kembang anak di TK Pembina K.H Dewantara ?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

### **1.4.1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui pengaruh permainan *maze* terhadap tumbuh kembang khususnya fungsi kognitif anak prasekolah di TK Pembina K.H Dewantara

### **1.4.2. Tujuan Khusus**

1. Untuk menganalisis perbedaan fungsi kognitif anak prasekolah di TK Pembina K.H Dewantara sebelum dan setelah di beri permainan *maze*.
2. Untuk menganalisis pengaruh permainan *maze* terhadap fungsi kognitif anak prasekolah di TK Pembina K.H Dewantara.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1. Bagi Sekolah**

Memberikan sumbangan ilmiah kepada pendidik dan menambah wawasan baru tentang permainan edukatif yang dapat merangsang tumbuh kembang khususnya fungsi kognitif anak prasekolah.

### **1.5.2. Bagi Institusi**

Memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam mata kuliah keperawatan anak.

### **1.5.3. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti guna menambah wawasan pengetahuan dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah khususnya perkembangan kognitif anak.