

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak adalah peniru yang sangat hebat. Mereka seperti kertas kosong yang siap untuk dipenuhi coretan-coretan. Baik buruknya isi coretan tersebut, kita yang akan merasakannya. Sama halnya dengan membiasakan mereka berbuat baik maka ia akan meniru perilaku baik yang ia terima, begitu pun sebaliknya hal-hal buruk yang sering dilihatnya akan di ingat dan dibiasakan dalam perilaku sehari-hari (Pito. 2012:1). Anak merupakan individu yang unik, dimana mereka mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan usianya.

Menurut Filda dan Maya (2012:19) Setiap tahapan perkembangan anak merupakan masa yang sangat penting. Namun, setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda-beda. Seorang anak membutuhkan pengalaman dan melakukan penemuan sendiri untuk mengoptimalkan momen pembelajarannya. Tumbuh kembang anak berlangsung dengan teratur, Karena setiap organ tubuh anak mempunyai pola pertumbuhan yang berbeda dengan kecepatan yang tidak sama pada setiap tahapan usianya. Berbeda dengan pertumbuhan otaknya, yang berlangsung paling cepat dibanding organ lainnya ditubuh anak. Otak tumbuh dengan sangat cepat hanya pada usia dini terutama dibawah usia 6 tahun, setelah itu otak akan tumbuh melambat sampai seumur hidup anak.

Menurut DEPKES RI (2006), bahwa 0,4 juta (16%) balita indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik kasar dan halus, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Syaiiful, 2012). Sedangkan menurut Dinas Kesehatan Kabupaten Bolaang

Mongondow Utara (2014) sebesar 1.647 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan (Dinkes, 2014).

“Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk memproses, menginterpretasi, dan mengategorikan informasi-informasi yang diperolehnya dari pancaindra. Kemampuan ini selanjutnya berkembang menjadi kemampuan berpikir logis” (Ariyanti, 2006:20)

Pada dasarnya pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini ditujukan agar anak usia dini dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya melalui alat indera dan otaknya untuk mendapatkan berbagai pengetahuan. Aspek kognitif mencakup daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai individu, daya nalar, daya analisis, daya imajinasi, dan daya cipta atau kreativitas. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain, menempatkan anak sebagai pembelajar, mendorong anak untuk belajar secara aktif dan spontan, mendidik anak sesuai dengan DAP, dan mengapresiasi hasil belajar setiap anak. Salah satu cara meningkatkan kemampuan kognitif adalah dengan cara bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar, bahkan pengetahuan dan konsep dasar tersebut akan sangat lebih mudah dikuasai oleh anak dengan kegiatan bermain tersebut (Wiyani, 2014:84)

Banyak permainan edukatif yang dapat dikembangkan untuk anak usia dini, Jenis-jenis alat permainan edukatif menurut Pito (2012) yaitu *Plastisin*,

Pensil warna, *Puzzle*/bongkar pasang, menggambar, menggunting, melipat, menyusun bangunan/balok, menyusun bentuk huruf dan angka. Namun jenis permainan yang akan digunakan sebagai subjek penelitian ini yaitu jenis permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan jenis permainan dimana anak diminta untuk melatih pola pikir untuk menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Melalui permainan *puzzle*, anak diharapkan dapat merangsang dan melatih sistem berpikir mereka dalam hal memecahkan suatu masalah melalui media permainan. Menurut Wahyuni & Maureen (dalam Astuti, 2014:4) juga berpendapat bahwa “media puzzle adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya”. Dengan kata lain, *puzzle* merupakan media bermain anak yang dapat dimanfaatkan untuk melihat sekaligus mengukur kecerdasan anak terhadap pola pikir dalam memecahkan suatu masalah.

Oleh karena itu untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif maka tehnik bermain *puzzle* salah satu solusinya. Karena dunia anak adalah dunia bermain, dan karena itu pula seharusnya mereka diarahkan pada permainan-permainan yang tidak hanya merangsang perkembangan fisik tapi otak. Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Pito, 2012:2)

Hal ini di dukung oleh Soetjiningsih (dalam Rolina, 2014 : 6) yang mengatakan bahwa “media permainan dapat mengoptimalkan perkembangan anak

dapat disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik - motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif dan sosial”. Disamping dapat meningkatkan perkembangan anak, media permainan juga diharapkan dapat mendidik guna meningkatkan kemampuan dasar anak dalam hal belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dalanggo (2014) dengan judul “*Efektivitas Metode Bermain terhadap Kemampuan Dasar (Kognitif dan Psikomotor) Anak usia Prasekolah (2-5 tahun)*”. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa efektivitas metode bermain dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 4 Mei 2015 bahwa di pendidikan TK Sabilil Huda Desa Tontulou utara Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, dari hasil observasi tersebut ditemukan bahwa dari 18 anak. Umur 4 tahun sebanyak 5 anak, umur 5 tahun sebanyak 5 anak, dan umur 6 tahun sebanyak 8 anak. Dari 18 anak tersebut sedikitnya masih terdapat anak yang mengalami masalah pada perkembangan kognitifnya, di mana anak sulit dalam mengenali bentuk dan warna. Permasalahan ini menurut dugaan peneliti disebabkan oleh kurang kreatifnya guru dalam proses pembelajaran dan tenaga pendidik yang tidak sesuai dengan profesi pendidikannya. Dalam permasalahan ini masih terdapat anak yang belum dapat mengenali bentuk yaitu ada 15 anak namun anak lain masih bisa mengenali sebagian warna, dan 3 anak lainnya sudah bisa mengenali bentuk dan warna. Ini juga dapat dilihat pada lembar penilaian siswa khususnya indikator kognitif pada

konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, masih banyak siswa yang mendapatkan bintang (*) yang artinya belum berkembang dan bintang (**) yang artinya mulai berkembang.

Selanjutnya Hasil observasi yang dilakukan di TK Nusa Indah yang akan dijadikan sebagai kelompok kontrol, pada TK tersebut belum pernah di berikan permainan *puzzle*. dan masih menggunakan metode pembelajaran langsung. maka peneliti akan menjadikan TK Nusa Indah sebagai Kelompok Kontrol .

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan formulasi judul “*Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Fungsi Kognitif Pada Anak TK di Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Kesehatan Kabupaten Bolaang Mongondow Utara (2014) sebesar 1.647 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan.
2. Berdasarkan hasil observasi, dari 18 siswa di TK Sabililhuda ada 15 anak namun anak lain masih bisa mengenali sebagian warna, dan 3 anak lainnya sudah bisa mengenali bentuk dan warna.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti lebih menitikberatkan pada perkembangan fungsi kognitif anak TK khususnya pada konsep bentuk, warna, dan ukuran. Sehingga dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan fungsi kognitif anak TK?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan fungsi kognitif anak di TK Sabilil Huda Desa Tontulow Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mendeteksi perkembangan fungsi kognitif anak sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) pada anak di TK Sabilil Huda dan TK Nusa Indah Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara.
2. Untuk mendeteksi perkembangan fungsi kognitif anak sesudah dilakukan perlakuan (*posttest*) pada anak di TK Sabililhuda dan TK Nusa Indah Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara yang tidak diberikan perlakuan.
3. Untuk menganalisis pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan fungsi kognitif anak di TK Sabilil Huda.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu keperawatan, khususnya mata kuliah keperawatan anak bahwa dengan cara bermain juga dapat meningkatkan perkembangan fungsi kognitif anak. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi peneliti selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pada keluarga untuk tidak melarang anak untuk bermain. Khususnya bagi sekolah dan tenaga pengajar sebagai masukan dalam pembelajaran dengan cara bermain untuk meningkatkan perkembangan fungsi kognitif anak.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti dengan memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh bermain *puzzle* ini dalam perkembangan fungsi kognitif anak usia prasekolah.