

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut data WHO pada tahun 2018 sekitar 35,4% anak usia dini di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan kognitif, motorik kasar, motorik halus, serta penyimpangan mental emosional. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan diperkirakan sekitar 1-3% anak balita mengalami keterlambatan perkembangan umum yang meliputi perkembangan motorik, bahasa, sosio emosional dan kognitif (Akmalia & Rahayuningsih, 2018).

Di Indonesia, angka keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan masih cukup tinggi yaitu sekitar 5-10% mengalami keterlambatan perkembangan umum. satu dari 100 anak mengalami keterlambatan perkembangan kognitif dan keterlambatan bicara (Sugeng, Tarigan, & Melan, 2019). Ditinjau pada level provinsi, capaian tertinggi adalah Provinsi Kepulauan Riau sebesar 82,50% sedangkan capaian terendah adalah Provinsi Gorontalo, 56,20%. Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Provinsi Gorontalo, pada tahun 2020 jumlah keseluruhan balita berjumlah 112.882 dan Prasekolah 37.303. Pada Kabupaten Gorontalo jumlah balita dan prasekolah sebanyak 10.116. Dalam program Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (DIDTK) yang dilakukan pemantauan hanya 389 dari 1.017 balita dan ditemukan 12 balita diantaranya mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan (Dinkes, 2020).

Pendidikan bagi anak usia dini menjadi upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberi kegiatan pembelajaran yang akan

menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi yang tepat serta stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat dicapai secara optimal sehingga anak terhindar dari penyimpangan perkembangan (Inggrida & Christiana, 2015).

Lingkup perkembangan kemampuan dasar kognitif pada anak tentu saja masuk dalam ranah keperawatan anak. Dimana jika anak mengalami keterlambatan perkembangan kognitif, dapat menyebabkan anak kurang mampu menerima informasi dengan baik, berpikir dengan baik, dan kurang cakap dalam kemampuan berhitung. Adapun lingkup perkembangan kemampuan dasar kognitif dibagi menjadi beberapa capaian perkembangan yakni pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Pengembangan konsep bilangan dan lambang merupakan salah satu lingkup perkembangan anak untuk mampu mengenal berbagai macam bilangan dan objek (PP No 17 Tahun 2010).

Mengingat banyaknya bukti tentang pentingnya materi pengembangan mengenal konsep bilangan dan objek sejak dini, maka anak perlu diberi stimulasi, rangsangan, dorongan serta dukungan berupa program pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan. Adapun metode yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini yaitu metode bermain. Kegiatan bermain merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya. Kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak. Adapun metode bermain yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada

anak yaitu bermain dengan menggunakan media *puzzle* dan *flash card*. Adapun media *flash card* termasuk jenis media visual yang hanya dapat dilihat yang melibatkan indra penglihatan dan memegang peranan penting dalam proses belajar. Dari segi bentuknya *flash card* merupakan media grafis atau dua dimensi yang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang). Melalui permainan *flash card* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan pengenalan konsep bilangan dan huruf. Adanya peningkatan aktivitas anak dan meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada dasarnya karena anak senang bermain *flash card*. (Fadilah, 2017).

Hasil penelitian dengan judul pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah yang dilakukan oleh Ayuana Oktaviani Putri tahun 2018 di TK Desa Pacar peluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang menyatakan bahwa ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Sejalan dengan penelitian Nur Muhamad Ayib dan Ery Khusnal pada tahun 2015 dengan judul pengaruh bermain edukatif dengan media *flash card* terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Wates Kulonprogo didapatkan hasil bahwa ada pengaruh bermain edukatif dengan *flash card* terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kulonprogo Yogyakarta tahun 2015. Didukung oleh penelitian Nuri Farida Astuti tahun 2018 dengan judul pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B TK Pertiwi 01 Girilayu dengan hasil bahwa media *flash card* berpengaruh terhadap

kemampuan membaca permulaan anak pada kelompok B TK Pertiwi 01 Girilayu Matesih Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo pada 5 orang siswa didapatkan bahwa mereka belum pernah melakukan permainan *flash card* dan tidak tahu cara bermainnya. Hasil wawancara dengan guru penanggung jawab siswa, didapatkan bahwa permainan *flash card* belum pernah diperkenalkan kepada anak-anak disekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Anak usia dini yang mengalami penyimpangan perkembangan meliputi kognitif, motorik dan emosional masih tinggi.
2. Dalam program Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (DIDTK) didapatkan 12 dari 389 balita mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan.
3. Media *flash card* berdampak positif terhadap pengenalan, proses pelaksanaan pemahaman mengenal konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya. Hal ini sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan tingkat capaian perkembangannya
4. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo didapatkan bahwa permainan *flash card* belum pernah diperkenalkan kepada anak-anak disekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah usia 4-5 tahun Di Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah usia 4-5 tahun Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak sebelum diberikan permainan *flash card* di Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo.
2. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak setelah diberikan permainan *flash card* di Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi ilmu keperawatan khususnya untuk keperawatan anak yang berkaitan dengan

metode pembelajaran dengan menggunakan permainan *flash card* dan perkembangan aspek kognitif.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru terkait alternatif metode pembelajaran apa yang dapat digunakan dengan bermain *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

2. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain *flash card* yang bervariasi

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian terkait pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun tentunya dengan menambah intervensi maupun variabel lainnya.

4. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan referensi dalam bidang keperawatan anak terkait intervensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia prasekolah.

5. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pada keluarga bahwa bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Khususnya bagi sekolah dan tenaga pengajar sebagai masukan dalam

pembelajaran dengan cara bermain untuk meningkatkan perkembangan fungsi kognitif anak.