

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat atau disebut dengan masaemasan (*golden age*) yang terjadi satu kali selama kehidupan seorang manusia. Masa ini adalah masa paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, nilai-nilai agama, sosial emosional, konsep diri dan moral (Jawati, 2013).

Perbandingan indeks perkembangan anak pada usia 36-59 bulan, Indonesia menempati urutan ke tiga dengan total indeks perkembangan 88,3 % sedangkan yang paling tertinggi adalah Thailand 91,1% dan yang paling rendah adalah Nepal dengan total indeks perkembangan 64,4% (Risksdas, 2018). Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2006), yaitu 0,4 juta (16%) anak di Indonesia mengalami masalah perkembangan, baik perkembangan motorik kasar atau halus, masalah pendengaran dan kecerdasan juga masih belum cukup maupun dengan berbicara (Raldy, 2016). Tumbuh kembang pada anak balita dan prasekolah dalam persentasi pencapaian indikator kinerja deteksi dini menunjukkan penurunan pada tahun 2012 dari 80,21% menjadi 75,46 di tahun 2013 (Jateng, 2014).

Perkembangan kognitif salah satu yang dimiliki anak usia dini karena memiliki perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan, kemampuan, daya ingat dan berbahasa untuk menguraikan pendapat sehingga anak bisa

merangkai kata secara tepat maupun sekreatif mungkin, dan dapat berfikir bagaimana cara memecahkan masalah, dapat membedakan bentuk, warna, dan strategi secara kreatif (Sujiono, 2014, dalam Retnaningrum, 2016). Oleh karenanya usia dini adalah usia yang penting untuk membantu dan memberi stimulasi pada anak dan dapat mengoptimalkan proses pertumbuhan dan perkembangan (Ratnaningsih, Indatul, & Peni, 2017).

Stimulasi yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah dengan cara bermain melalui permainan edukatif, anak-anak dapat menjadi gembira dan menyenangkan, salah satu yaitu dengan metode bermain *puzzle*, metode bermain *puzzle* adalah permainan kegiatan yang menjodohkan atau memasang sebuah kepingan yang terbuat dari kertas atau kayu dengan secara acak sehingga pada akhirnya dapat membentuk pola sesuai gambar, karena dapat meningkatkan cara pikir anak, daya ingat dan dapat berkontribusi dalam peningkatan kognitif anak. Bermain *puzzle* juga meningkatkan keterampilan motorik halus, dan meningkatkan keterampilan social, serta dapat membuat anak berkembang secara optimal dan memori penting untuk berpikir tentang masalah, sekarang dan masa depan (Lestari, Raga, & Sudatha, 2014).

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain dengan media *puzzle* angka (Lestari et al., 2014). Sementara penelitian lain menunjukkan adanya hubungan pendidikan anak usia dini (paud) dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah (Egeten, Ismanto, & Silolonga, 2017). Adapun penelitian (Jawati 2013),

menyatakan bahwa permainan ludo geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna, penelitian ini dilakukan dengan II siklus, setiap siklus 3 kali pertemuan.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Mei 2019 di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Al-Fattah Semarang, didapatkan data anak usia 5–6 tahun berjumlah sebanyak 65 siswa anak TK A dan B. Hasil pengkajian perkembangan 10 anak di TK didapatkan data 6 anak sudah mampu membedakan warna dan bentuk. Adapun 4 anak belum dapat membedakan warna dan bentuk, 4 dari anak tersebut hanya diam dan bingung untuk menjawabnya, kemudian jawaban yang diberikan hanya mengikuti temannya yang sudah bisa menjawab. Selain membedakan warna dan bentuk anak dapat membedakan panjang dan pendek, didapatkan 6 anak sudah mampu membedakan dan 4 anak belum dapat membedakan. Peneliti mengambil kelas A untuk penelitian yang berjumlah 20 anak, karena didapatkan beberapa anak yang perkembangannya kurang, sedangkan pada kelas B perkembangannya sudah baik.

Latar belakang tersebut menjadi dasar peneliti berkeinginan untuk meneliti serta menganalisis “Apakah ada pengaruh pembelajaran metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Islam Al-Fattah Semarang”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Lestari, Raga, dan Sudatha (2014), adalah jumlah responden, dengan sampel 15 orang anak TK dan lokasi penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian Egeten,

Ismanto, dan Silolonga (2017), adalah pada variabel *independentnya* adalah pendidikan anak usia dini (PAUD). Adapun beda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah lokasi dan jumlah responden.

B. Perumusan Masalah

Bermain bagi anak memiliki manfaat dalam perkembangan fisik, motorik halus dan motorik kasar, membantu bersosialisasi, berbahasa, emosi, kepribadian, dan perkembangan kognitif anak. Sehingga dilakukannya permainan guna untuk meningkatkan perkembangan kognitif di TK Islam Al-Fattah Semarang, karena belum banyak permainan yang menstimulasi perkembangan kognitif anak. Hasil studi pendahuluan didapatkan 40% anak belum dapat membedakan warna dan bentuk. Sesuai latar belakang yang telah dijabarkan, didapatkan pertanyaan rumusan masalah yaitu “Adakah pengaruh pembelajaran metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Islam Al-Fattah Semarang?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pembelajaran metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Islam Al-Fattah Semarang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendiskripsikan karakteristik anak usia dini.
- b. Mendiskripsikan perkembangan kognitif sebelum bermain *puzzle*.

- c. Mendiskripsikan perkembangan kognitif sesudah bermain *puzzle*.
- d. Menganalisa perbedaan perkembangan kognitif sebelum dan setelah bermain *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diantaranya :

1. Bagi institusi Fakultas Ilmu Keperawatan UNISSULA

Informasi yang sangat berharga dan sebagai bahan evaluasi serta dapat dijadikan referensi bagi rekan mahasiswa perawat dan umum.

2. Bagi Profesi

Sebagai materi pembelajaran, bahan diskusi, kajian, informasi dan pemahaman bagi tenaga medis dan perawat tentang pengaruh pembelajaran metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini sehingga dapat menyusun strategi yang tepat dalam rangka pemberian penyuluhan dan intervensi.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan masukan, informasi yang bermanfaat bagi masyarakat mengenai permainan *puzzle* untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.