

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Masa anak-anak merupakan masa dimana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek bagi kehidupan selanjutnya. Mantessori mengatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*), dimana pada masa ini anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka terhadap masing-masing anak berbeda-beda seiring dengan laju pertumbuhan anak secara individual. Masa anak-anak merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan sosial emosional pada anak usia dini (Sujiono & Yuliarni, 2011).

Pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi mulai dari fisik, intelektual, maupun emosional. Pertumbuhan dan perkembangan secara fisik dapat berupa perubahan ukuran besar kecilnya fungsi organ mulai dari tingkat sel hingga perubahan organ tubuh. Pertumbuhan dan perkembangan intelektual anak dapat dilihat dari kemampuan secara simbolik dan abstrak seperti berbicara, bermain, berhitung, serta membaca (Hidayat, 2008).

Berdasarkan data dari *World Health Organization* (WHO) tahun 2006, 5 - 25% anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor termasuk gangguan perkembangan (Widayati, 2012). Berdasarkan data dari Departemen Kesehatan Republik Indonesia (DEPKES RI), pada tahun 2006 terdapat 0,4 juta (16%) anak Indonesia mengalami gangguan perkembangan baik perkembangan motorik halus dan motorik kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang, dan keterlambatan bicara.

Perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 yaitu tahap sensomotorik (0-24 bulan) anak memahami melalui gerak dan inderanya, tahap preoperasional (2-7 tahun) anak memiliki kecakapan motorik, proses berpikir anak berkembang meskipun masih belum logis. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), anak mulai berpikir logis tentang hal-hal yang konkret. Tahap operasional formal (diatas 11 tahun), penalaran dan imajinasi anak berkembang (Soetjiningsih & Ranuh, 2013). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) 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.

Masa anak-anak adalah masa bermain, melalui aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal, oleh sebab itu bermain menggunakan

alat permainan edukatif pada masa usia prasekolah dapat meningkatkan kecerdasan dan perkembangan mental anak (Adriana, 2011). Berbagai cara dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan anak diantaranya dengan metode bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, kognitif, serta kreativitasnya (Yus, 2011). Semakin banyak anak diberikan stimulus maka semakin cepat perkembangannya, dan sedini mungkin anak diberikan stimulus maka akan semakin bagus untuk perkembangannya (Nursalam, 2008).

Psikologi manusia adalah lebih suka bermain dari pada belajar serius. Dalam *game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek. Dalam *game* pemain seolah masuk dalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. *Game* secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut. Apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka ini berupa bagian dari edukasi (Ustiadi, 2010).

Anak usia Taman Kanak-kanak (TK), adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi

anak (Mudjito, 2007). Menurut Badan Pusat Statistik Yogyakarta (BPS), pada tahun 2015 jumlah murid TK di DIY berjumlah 89.909 orang.

Studi awal dilakukan pada tanggal 23 Maret 2017 di TK Purbonegaran, peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan seorang guru, TK Purbonegaran berdiri pada 22 Desember 1976 mempunyai 2 ruang kelas dengan guru berjumlah 3 orang. TK Purbonegaran Sagan mempunyai 34 orang murid dengan rincian kelompok A umur 3 sampai 4 tahun berjumlah 16 orang, laki-laki 9 orang dan perempuan 8 orang, kelompok B umur 5 sampai 6 tahun berjumlah 18 orang, 10 laki-laki dan 8 orang perempuan. Dari 18 orang murid kelompok B terdapat 7 orang yang belum mampu berhitung. Sedangkan data yang peneliti peroleh pada tanggal 18 Juli 2017 pada tahun ajaran baru jumlah murid di TK Purbonegaran Sagan terdapat 31 orang murid. Kelompok bermain A ada 9 orang dengan rincian 4 orang laki-laki dan 5 orang perempuan sedangkan pada kelompok bermain B ada 22 orang dengan rincian 11 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Permainan edukatif yang ada di TK Purbonegaran adalah permainan *puzzle* dan permainan balok, tetapi anak-anak jarang memainkan permainan *puzzle*. Dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh dari permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak dalam berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta tahun 2017?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak dalam berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017.

### 2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin.
- b. Mengetahui perkembangan kognitif anak dalam berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017 sebelum permainan edukatif *puzzle* dilakukan.
- c. Mengetahui apakah ada pengaruh setelah diberikan permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak dalam berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017.

### C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis.

Memberikan informasi mengenai pengaruh metode permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak dalam berhitung di TK Puronegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta.

2. Manfaat praktis

a. Bagi TK Purbonegaran.

Diharapkan dapat memanfaatkan permainan edukatif sebagai stimulus dalam mengembangkan kognitif anak dan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi STIKES Bethesda Yakkum.

Penelitian ini menjadi masukan untuk menambah bahan pustaka dan berguna menambah wawasan mahasiswa tentang pengaruh metode permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak dalam berhitung.

c. Bagi orang tua.

Diharapkan membantu orang tua untuk dapat memilih permainan yang bermanfaat untuk perkembangan kognitif anaknya .

d. Bagi peneliti lain.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan untuk mengembangkan penelitian ilmiah yang lebih luas dan mendalam dalam keperawatan anak.

## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1

### Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Persamaan dengan peneliti:	Perbedaan dengan peneliti:
1	Kurnia Dewita. MS (2016).	Pengaruh Terapi Bermain <i>Puzzle</i> terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Saat Hospitalisasi di RSUD Panembahan Senopati Bantul.	Desain penelitian <i>pre-experimental design</i> dengan pendekatan <i>one group pre test and post test design</i> . Teknik sampling menggunakan acidental sampling, uji statistik menggunakan uji wilcoxon.	Hasil uji <i>wilcoxon</i> menunjukkan nilai p untuk tingkat kecemasan 0,004 ( $p < 0,05$ ) dapat disimpulkan bahwa $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Terdapat pengaruh terapi bermain <i>puzzle</i> terhadap tingkat kecemasan anak usia pra sekolah saat hospitalisasi di RSUD Panembahan Senopati Bantul.	<p>Persamaan dengan peneliti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sama-sama meneliti variabel tentang permainan edukatif <i>puzzle</i>.</li> <li>Desain penelitian menggunakan <i>pre experimental</i> dengan pendekatan <i>one group pre test post test design</i></li> </ol>	<p>Perbedaan dengan peneliti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Variabel terikat tingkat kecemasan anak usia pra sekolah sedangkan peneliti tentang perkembangan kognitif dalam berhitung.</li> <li>Teknik sampling menggunakan <i>acidental sampling</i> sedangkan peneliti</li> </ol>

No	Peneliti	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
2	Tawadudin Nawafilaty (2016).	Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> terhadap Perilaku Sosial Anak Kelompok B di TK Harvard Pre Scholl Kebomas Gresik.	Desain penelitian <i>pre eksperimental design</i> dengan jenis <i>one group pre test and post test design</i> . Subjeknya adalah kelompok B berjumlah 24 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes	Dari hasil penelitian tentang pengaruh bermain <i>puzzle</i> terhadap perilaku sosial anak di peroleh perbedaan sebelum dan sesudah anak diberikan <i>treatment</i> bermain <i>puzzle</i> dan setelah dianalisa dengan tabel penolong uji tanda	Persamaan dengan peneliti: 1. Variabel bebas tentang permainan <i>puzzle</i> . 2. Desain penelitian menggunakan <i>pre eksperimental</i> dengan pendekatan <i>one group pre test post test design</i>	menggunakan sampel jenuh atau total populasi 3. Tempat penelitian di RSUD Panembahan Senopati Bantul sedangkan peneliti di TK Purbonegaran Sagan.  Perbedaan dengan peneliti: 1. Variabel terikat perilaku sosial anak sedangkan peneliti tentang perkembangan kognitif anak dalam berhitung. 2. Tempat penelitian di TK <i>Harvard school</i> Kebomas Gresik



No	Peneliti	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Dwi Adi Putra (2015).	Pengaruh permainan Edukatif “ <i>Edu-Games Bobby Bola</i> ” terhadap Kemampuan Kognitif anak usia 4-5 tahun.	Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis <i>quasi-experimen design</i> . Subjek penelitian berjumlah 50 anak dari 5 TK. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisa data menggunakan uji t	Uji tanda <i>wilcoxon</i> $T_{hitung} < T_{tabel} (0 < 81)$ Sehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima dengan demikian ada pengaruh yang signifikan bermain <i>puzzle</i> terhadap perilaku sosial anak. Hasilnya ada pengaruh positif permainan edukatif “ <i>Edu-Games Bobby Ball</i> ” terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hal ini ditunjukkan dengan perbandingan peningkatan hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i> dimana	3. Teknik sampling menggunakan sampel jenuh atau total populasi.	Sedangkan peneliti di TK Purbonegaran.  Perbedaan dengan peneliti: 1. Tempat dan waktu penelitian berbeda 2. Variabel bebas menggunakan permainan <i>edu-games bobby ball</i> sedangkan peneliti menggunakan permainan edukatif <i>puzzle</i> . 3. Sampel yang digunakan berbeda

No	Penelitian	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
				terlihat ada perubahan resentase dengan nilai <i>pretest</i> 66,84% nilai <i>post test</i> 86,78 % dan perhitungan uji T dengan $\alpha=0,05$ diperoleh bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu (14,00>2,001).		