

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa pra sekolah adalah salah satu masa keemasan (*golden age*) yang mana memiliki stimulasi pada seluruh aspek perkembangan serta berperan penting melalui tugas perkembangan selanjutnya, yang mana 80% perkembangan kognitif pada anak yang belum dapat tercapai pada usia pra sekolah. Pada usia pra sekolah menjadi salah satu tahap penting yang mana pada masa ini segala perkembangan yang dialami anak akan cenderung bertingkah hiperaktif (Septiani et al., 2018).

Dengan adanya proses pertumbuhan dan perkembangan anak dapat menjadikan sesuatu hal yang penting, agar dapat memperhatikan anak sejak masi dini. anak-anak menjadi salah satu generasi penerus bangsa yang mempunyai hak agar dapat mencapai perkembangan yang optimal, sehingga didapatkan anak dengan kualitas yang baik demi masa depan bangsa yang lebih baik. Masa keemasan (*golden age*) menjadi periode yang kritis sehingga dapat terjadi satu kali melalui kehidupan anak, dimulai dari usia 0-5 tahun (Prastiwi, 2019).

Data Nasional dari Kementrian Kesehatan RI menunjukkan bahwa 12,5% anak balita di Indonesia mempunyai masalah pada pertumbuhan dan perkembangannya. Berdasarkan Data *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2018 di dunia tercatat 52,9 juta anak yang berusia sekitar 5 tahun, dan sekitar 54% anak mempunyai gangguan perkembangan, lebih kurang 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan. Depkes RI dalam laporannya tentang profil kesehatan Indonesia Tahun 2018 dinyatakan bahwa anak usia dini (3-6 tahun) berjumlah 23,7 juta jiwa mencapai 10,4% dari penduduk Indonesia. Disampaikan

data terkait perkembangan anak terdapat menunjukkan 65,8% perkembangan kognitif anak masih belum berkembang, sedangkan 19,5% perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik dan 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik gangguan motorik halus dan kasar, perkembangan kreativitas, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara.

Dari data Riset Kesehatan Dasar (RIKESDAS) Tahun 2018 anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial emosional sekitar 30,4%, anak yang mengalami gangguan kemampuan fisik atau motorik sekitar 13,2% dan anak yang tinggal di perkotaan 68,50%. Di Indonesia kurang lebih 16% berasal dari anak usia dibawah 5 tahun mengalami gangguan perkembangan saraf dan otak mulai dari yang ringan hingga yang berat. Secara umum sekitar 5-10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan tetapi penyebab tersebut belum diketahui dengan pasti, dan secara umum di Indonesia sendiri yang mengalami gangguan keterlambatan seperti sosial, emosi, bahasa dan perkembangan kognitif.

PAUD AL-FATIH merupakan sekolah yang berada di Jl. Kayu Manis Kecamatan Marpoyan damai Kota Pekanbaru. Melalui hasil wawancara terhadap kepala sekolah PAUD AL-FATIH pada 14 Maret 2023, diketahui bahwa terdapat anak didik yang memiliki keterlambatan perkembangan kognitif di Lembaga Pendidikan berkisar 23%. Peneliti sudah melakukan survey langsung ke lokasi penelitian agar dapat mengetahui kebenaran presentase pada anak yang mengalami perkembangan kognitif dengan cara menanyakan langsung ke guru yang bersangkutan. Dari siswa yang berkisar 26 orang terdapat 6 orang anak yang mengalami keterlambatan perkembangan kognitif (masih mengalami kesulitan dalam mengingat, menghafal, dan berhitung yang diajarkan oleh guru tersebut atau

sekitar 23%. Rata-rata penyebab dari keterlambatan perkembangan kognitif pada anak ini yang menjadi salah satu penyebabnya ialah kurangnya perhatian dari orang tua.

Terapi Bermain adalah salah satu aktivitas yang sangat disukai oleh anak. Bermain terjadi dengan spontan atau tidak adanya paksaan yang dapat membuat anak bisa bermain dengan nyaman dan menyenangkan, karena dengan bermain anak bisa mendapatkan ingatan yang baik, serta pengalaman yang baru dan dapat berfikir kreatif. Belajar melalui metode bermain dianggap cukup efektif untuk pembelajaran pada anak, karena dengan bermain anak mampu berfikir dengan menyenangkan tanpa adanya dorongan atau paksaan yang dapat membuat anak tidak nyaman dalam belajar. (Afifa & Gumiandari, 2021)

Melalui terapi bermain cara berfikir pada anak akan dapat berkembang dengan cepat, maka perkembangan kognitif pada anak dapat berjalan dengan baik. Perkembangan yang terjadi pada anak akan dapat berkembang dengan optimal jika tumbuh kembangnya dapat berjalan sesuai dengan tahap usia anak. Dari semua aktivitas yang dilakukan oleh anak, anak mampu beraktivitas dengan baik dan optimal. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang mampu membuat anak mengeksplorasi dunia di sekitarnya dengan menggunakan panca indera, sehingga anak akan dapat pengetahuan secara langsung dari lingkungannya. Proses perkembangan kognitif meliputi berbagai macam aspek seperti persepsi, pikiran, ingatan, penalaran serta pemecahan masalah (Puspitasari et al., 2022)

Kognitif berasal dari kata "*cognition*" yang berarti mengetahui. Istilah kognitif menjadi populer di ranah psikologi manusia yang memiliki hubungan dengan pemahaman serta pengolahan informasi, pertimbangan, pemecahan

masalah, keyakinan serta kesengajaan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu tahapan perubahan yang terjadi dalam pertumbuhan manusia agar dapat memahami, mengolah informasi serta memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap sensori-motorik (0-2 tahun) tahap usia dini (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun) dan tahap operasional formal (usia 11-15 tahun). Anak pada usia pra sekolah atau anak usia dini akan terus berkembang dan perlu menambah ilmunya sekaligus menjaga stabilitas mental dalam dirinya dengan proses penyeimbangan. (Ambarwati, 2023)

Flash card merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar. *Flash card* biasanya berukuran 8x12 cm dan dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut dapat berisi gambar-gambar maupun angka. *Flash card* dapat digunakan untuk melatih anak dalam membaca, dan meningkatkan kemampuan berbahasa serta memperkaya kosa kata. *Flash card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang dapat memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek, Diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata. *Flash card* menjadi media belajar, membaca dan juga mengenal bentuk, benda, hewan, dan jenis aktivitas lainnya (Hidayanti 2017).

Berkaitan dengan media *flash card* yang terjadi pada perkembangan kognitif yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh (Azhima 2021) tentang penggunaan media flash card untuk memperkenalkan matematika pada anak usia dini. Hasil penelitian tentang pemanfaatan media *flash card* untuk pembelajaran matematika sejak dini yaitu melatih daya pikir yang logis, dan

sistematis anak pada saat pembelajaran. Tahap ini merupakan salah satu cara untuk merangsang motivasi. Hal ini dikarenakan tampilan pada *flash card* berisi gambar, huruf, angka yang berbentuk geometris. Sehingga anak dapat mengingat dan memahami konsep bilangan dan geometri yang terdapat pada konsep matematika.

Adapun yang menjadi tahap-tahap dalam bermain *flash card* seperti : kartu yang setelah ditata diangkat setinggi lengan dan mengarah pada anak. lalu kartu tersebut diberikan kepada anak yang duduknya berdekatan dengan posisi guru pada saat menjelaskan sehingga anak akan mengamati dan dilanjutkan dengan anak yang lain maka dari itu semua anak akan mendapat giliran untuk mengamati. Dengan adanya tahap-tahap bermain *flash card* ini jenis-jenis *flash card* yang dapat digunakan bermain dengan anak adalah yang bergambar buah-buahan, bergambar Binatang, berbentuk warna ataupun sebagainya. Manfaat yang dapat mengasah kecerdasan melalui perkembangan kognitif pada anak dengan menggunakan *flash card* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan berbahasa pada anak, dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak, serta dapat melatih konsentrasi pada anak.

Menurut Susilana (2019) bahwa *flash card* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki oleh *flash card* sendiri ialah mudah untuk dibawa, praktis mudah untuk diingat, serta menyenangkan. Sedangkan kekurangan dari *flash card* sendiri adalah hanya sebuah media visual, ukuran gambar yang kadang kurang tepat sehingga kurang tepat dalam pengajaran dikelompok besar serta memerlukan ketersediaan sumber dan keterampilan, dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

Metode bermain *flash card* dapat dilaksanakan dengan bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab dan demonstrasi. Sehingga dengan menggunakan metode atau teknik tersebut guru dapat menerapkan beberapa metode yang cocok yang dapat digunakan sebagai potensi atau kemampuan yang ingin dicapai. Kegiatan belajar mengajar yang disajikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan minat kemampuan anak serta lingkungannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Desi Ramdayani (2020) dihasilkan media *flashcard*. Media *flashcard* sendiri merupakan media sarana pembelajaran yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ingin dikembangkan. Media *flashcard* sendiri dapat dijadikan media sumber belajar sekaligus dalam proses kegiatan bermain. Media *flashcard* yang telah dikembangkan dapat meningkatkan Kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun serta dapat membantu minat dan pengalaman belajar yang baru. Hasil uji lapangan skala kecil ini menunjukkan bahwa keberhasilan media *flashcard* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di Desa Puyung Kecamatan Jonggat. Dengan hasil perkembangan indikator yang telah di capai saat melakukan penelitian bahwa pada pengembangan I peritemuan I yaitu mendapat nilai presentase 54,27% artinya masih “kurang” nilai ini diperoleh dari seluruh skor perindikator. Dimana indikator yang dominan adalah skor 2 (Mulai Berkembang).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka perumusan masalah dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah adalah **“Bagaimanakah Penerapan Terapi Bermain Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kognitif Pada Anak Usia Pra Sekolah?”**

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan umum

Mendeskripsikan kemampuan kepada anak prasekolah sebagai upaya dalam meningkatkan kognitif pada anak melalui terapi bermain dengan media *flash card*

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan perkembangan kognitif pada anak prasekolah sebelum dilakukan terapi bermain *flash card*
- b. Mendeskripsikan perkembangan kognitif pada anak prasekolah setelah dilakukan terapi bermain *flash card*

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penulisan Karya Tulis Ilmiah pada studi kasus ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang penerapan terapi bermain dengan menggunakan *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Institusi

Sebagai wawasan yang menambah informasi terkait dengan mata kuliah di bidang keperawatan anak.

- b. Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai referensi bagi Pendidikan agar dapat meningkatkan cara untuk meningkatkan kognitif pada anak melalui terapi bermain dengan menggunakan media *flash card*.

c. Bagi penulis

Sebagai pengalaman dalam melaksanakan penelitian yang dapat menambah wawasan di bidang keperawatan anak.