

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak pra sekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun dan sedang mengalami proses perkembangan fisik, psikis, dan emosional yang pesat. Masa ini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan termasuk motorik halus dan kasar, sosial, emosi, serta kognitifnya (Royani, 2022). Pendidikan pra-sekolah membantu anak-anak untuk mempersiapkan diri sebelum memasuki pendidikan formal di sekolah dasar. Keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal menentukan masa depan bangsa. Kurangnya stimulasi berupa aktifitas fisik maupun menggunakan media pada anak pra sekolah menyebabkan kemampuan kognitif anak tidak berkembang dengan sempurna sehingga anak akan kesulitan untuk mengingat, berkonsentrasi, berpikir, memahami, dan mengeksplorasi hal-hal disekitar. Dampak adanya gangguan perkembangan kognitif yaitu anak menjadi kurang kreatif, karena apa yang seharusnya dibutuhkan oleh anak tidak dapat terpenuhi, sehingga ide-ide yang mereka keluarkan bersifat monoton dan mereka akan menjadi generasi penerus yang tertinggal (Arpandjaman et al., 2023).

Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2018, lebih dari 200 juta anak usia dibawah 5 tahun di dunia tidak memenuhi potensi perkembangan kognitif dan sebagian besar diantaranya adalah anak-anak yang tinggal di Benua Asia dan Afrika. Angka kejadian keterlambatan perkembangan kognitif di

Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24% dan Argentina 22%, sedangkan di Indonesia antara 13-18% (Yuliman, 2022). Tingkat keterlambatan perkembangan pada anak di Indonesia adalah 5-25% anak-anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan kognitif, di Indonesia pencapaian pelayanan kesehatan anak mencapai 75,82% sedangkan target nasional adalah 85% (Kemenes RI, 2021). Tahun 2018 jumlah anak pra sekolah di Indonesia sekitar 21.990 ribu jiwa. Dengan jumlah yang cukup signifikan Indonesia tidak luput dari permasalahan kesehatan salah satunya adalah kesehatan anak yaitu ada sekitar 56,34% anak pra sekolah mengalami keterlambatan pada perkembangan seperti membaca dan mengingat (Panzilion et al., 2021). Pentingnya mempersiapkan pendidikan yang mampu merangsang perkembangan holistik anak usia dini secara maksimal. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang krusial dalam memunculkan beragam potensi anak sejak dini, sebagai persiapan bagi kehidupan mereka dimasa depan dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Dini, 2021). Pentingnya pendidikan tersebut jelas mendorong pengembangan semua aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif. Aspek kognitif mencakup proses berpikir, seperti kemampuan individu untuk mengaitkan, menilai, dan mempertimbangkan peristiwa atau situasi tertentu. Ini artinya, pengembangan aspek kognitif juga melibatkan pembentukan kemampuan berpikir anak dalam menganalisis informasi yang diperolehnya, serta mampu menghasilkan berbagai alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah (Aryani & Ambara, 2021). Namun kenyataannya, kemampuan kognitif anak masih rendah, hal ini disebabkan akibat guru kurang menggunakan media pembelajaran yang efektif bagi siswa,

menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Masalah umum yang dihadapi di sekolah adalah keterbatasan dalam ketersediaan materi dan media pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Zeptyani & Wiarta, 2020). Sesuai dengan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 03 Januari 2024 di TK IT Ash Shofa dengan jumlah anak-anak 30 orang siswa. Setelah dilakukan wawancara di TK IT Ash Shofa ditemukan bahwa rata-rata siswa sulit berkonsentrasi ketika dalam proses pembelajaran, sulit mengingat, dan sulit mengambil keputusan. Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak-anak karena hal ini akan mempermudah anak dalam penguasaan pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan bermasyarakat.

Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi pemecahan masalah. Berdasarkan gangguan perkembangan kognitif yang dapat terjadi pada anak pra sekolah, dapat diterapkan untuk membantu perkembangan kognitif dengan memberikan senam otak (Yulianti & Yanti, 2019).

Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia pra sekolah, diantaranya adalah metode

bermain, metode karyawisata, metode tanya jawab, dan lain sebagainya. Implementasi senam otak menjadi suatu pendekatan yang relevan dan efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak pra sekolah. Senam otak adalah ilmu penggerakan otak yang digunakan untuk fungsi otak kanan dan kiri bisa bekerja secara seimbang. Pada pemusatan, mobilisasi senam otak dapat merangsang organ-organ yang berkaitan dengan perasaan atau emosi, yaitu pada otak besar, senam otak pun bermanfaat untuk merileksasi otak depan dan belakang (Ina, 2020). Senam otak dapat meningkatkan perkembangan anak dan semangat belajar anak juga membantu anak yang mengalami kesulitan belajar. Senam otak program yang dipromosikan dan diimplementasikan secara internasional yang berpotensi mempengaruhi pembelajaran anak-anak di seluruh dunia. Efektivitas senam otak dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dan kemampuan otak dalam menjalankan fungsi perencanaan, respon, dan pengambilan keputusan (Khasanah et al., 2022)

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang menyenangkan juga memiliki peran penting dalam mengembangkan salah satu kebutuhan anak, anak-anak belajar dengan mengeksplorasi lingkungan. Aktivitas menyenangkan bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis dan menerangi otak anak. Khususnya anak pra sekolah adalah bermain, dan permainan menjadi alternatif untuk meningkatkan pertumbuhan anak, diyakini bahwa dapat meningkatkan kecerdasan anak (Nabila, 2023).

Namun demikian, pentingnya media pembelajaran juga menjadi faktor krusial dalam menyokong proses pembelajaran anak. media pembelajaran banyak jenisnya dan bisa dibuat dari berbagai macam bahan. Salah satunya dari

bahan-bahan lepasan atau *loosepart* yang ada dilingkungan sekitar. *Loosepart* merupakan salah satu media yang mudah ditemui dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu penanggungan *loosepart* sebagai media pembelajaran dapat menekankan biaya yang dikeluarkan (Nabila, 2023). *Loosepart* merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan di copot atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk. Bahan-bahan *loosepart* seperti logam, bahan plastik, kayu, bahan alam dan masih banyak lagi. Penggunaan media *loosepart* ini dapat memberikan kebebasan anak untuk berkreasi, memiliki rasa keindahan, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan mampu berimajinasi (Kemdikbud, 2020)

Penelitian (Khasanah et al., 2022) mengenai pengaruh senam otak terhadap perkembangan verbal pada anak usia pra sekolah di TK Nurul Insani Manduro Ngoro Mojokerto menunjukkan bahwa ada pengaruh senam otak terhadap perkembangan verbal pada anak usia pra sekolah di TK Nurul Insani Manduro, senam otak ini dilakukan selama 12 hari dan diberikan setiap hari dengan waktu pelaksanaan 10 menit sebelum aktifitas belajar dimulai. Senam otak berpengaruh meningkatkan kemampuan verbal dari seorang anak seperti kemampuan anak dalam berbahasa meningkat setelah diberikan senam otak. Penelitian yang dilakukan oleh (Wiradnyana & Surasena, 2019) tentang pengaruh aktivitas senam otak (*brain game*) untuk meningkatkan kognitif AUD terdapat perbedaan yang signifikan antara kognitif anak sebelum dilakukan senam otak (*pretest*) dan setelah diberikan senam otak (*posttest*). Melalui gerakan-gerakan ringan dengan menggunakan tangan dan kaki seperti menyentuh telinga kanan dan kiri, mengangkat tangan kanan dan kiri, serta

menggerakkan tangan kanan dan kaki kiri secara bersamaan yang dilakukan secara rutin selama 10-15 menit dalam sehari dapat mencegah anak dari resiko terjadinya keterlambatan perkembangan kognitif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Shofa & Atikah, 2023) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media *Loose Part* pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian yang dilakukan selama 2 siklus dimana satu siklusnya terdapat 5 hari, media *loosepart* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar, kemudian dengan cara mengurutkan besar kecil media *loosepart*, membuat huruf dari biji-bijian, memindahkan, menyatukan, dan merangkai komponen-komponen *loosepart* sehingga aspek perkembangan kognitif anak turut meningkat. Penerapan media *Loosepart* bisa memberi dampak positif terhadap tingkat capaian perkembangan keberhasilan kognitif anak di KB Al- Batrisiya. Penggunaan media yang bersifat terbuka dan dapat dimainkan dan dimodifikasi sesuai dengan keinginan, bentuk dan imajinasi anak memungkinkan anak untuk mengasah kemampuan kognitifnya. Sejalan dengan penelitian (Fono & Ita, 2021) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Loose Part* untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua” menggunakan barang bekas yang ada di sekitar anak dan melakukan kegiatan dengan menyusun nama dari batu yang sudah terkumpul, membuat kreasi bebas dari bahan-bahan alam seperti kardus, batu, potongan kayu, dan kertas HVS bekas. Hal ini menunjukkan bahwa melalui media *loosepart* bisa memberikan peningkatan terhadap kreativitas anak yakni ketika anak mengeksplorasi

lingkungannya secara langsung untuk memperkaya rasa ingin tahunya dan juga ide kreatifnya untuk menemukan optimalisasi kelima indra anak.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh pembelajaran senam otak dan permainan menggunakan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pra sekolah, walaupun sudah ada peneliti yang melakukan penelitian mengenai hal serupa. Namun peneliti sebelumnya mayoritas hanya fokus terhadap salah satu metode saja. Sedangkan, pada penelitian ini, peneliti tertarik meneliti dua metode yaitu pengaruh senam otak dan permainan menggunakan media *loosepart*. Maka dari itu, peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Senam Otak dan Permainan Media *Loosepart* Terhadap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pra Sekolah”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak pra sekolah sebelum dan setelah diberikan kombinasi senam otak dan permainan menggunakan media *loosepart* ?
2. Bagaimana pengaruh kombinasi senam otak dan permainan dengan menggunakan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak pra sekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

1.1.1 Tujuan Umum

Menjelaskan pengaruh kombinasi senam otak dan permainan *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak pra sekolah di TK-IT Ash Shofa

1.1.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kemampuan kognitif pada anak sebelum diberikan kombinasi senam otak dan permainan *loose part*
2. Mengidentifikasi kemampuan kognitif pada anak setelah diberikan kombinasi senam otak dan permainan *loose part*
3. Menganalisa pengaruh kombinasi senam otak dan permainan *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak pra sekolah

1.4 Manfaat Penelitian

1.1.3 Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis bagi mahasiswa ialah menambah wawasan tentang pengaruh kombinasi senam otak dan permainan media *loosepart* terhadap perkembangan kognitif pada anak pra sekolah dan mengetahui bagaimana pengaruh kombinasi senam otak dan permainan media *loosepart* terhadap perkembangan kognitif pada anak pra sekolah

1.1.4 Secara Praktis

- a. Bagi guru sebagai masukan untuk guru bahwa senam otak harus dilakukan oleh anak sejak usia dini karena manfaatnya bisa

menyeimbangkan otak kanan dan kiri dan mengetahui perkembangan kognitif anak pra sekolah

- b. Bagi lembaga untuk memberi bahan rujukan dalam pembelajaran serta proses pembelajaran untuk memasukkan senam otak dan lebih meningkatkan perkembangan kognitif pada anak pra sekolah
- c. Bagi anak TK diharapkan senam otak dan permainan *loose part* dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif sesuai dengan usianya, sehingga anak memiliki perkembangan yang baik di masa yang akan datang
- d. Bagi peneliti diharapkan dapat menjadi bukti ilmiah dan menambah informasi ilmu pengetahuan serta pengalaman langsung yang sangat berarti tentang pengaruh senam otak dan permainan *loose part* terhadap perkembangan kognitif.