

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Anak prasekolah adalah anak yang berusia diantara tiga sampai enam tahun (Madyastuti, 2016). Masa ini masih diliputi kegiatan bermain sendiri dan dengan kelompok teman sebaya, terutama untuk mengembangkan kepribadian, psikomotorik kasar dan halus (Yuniarti, 2015). Pada periode prasekolah juga, mereka mengalami perkembangan inisiatif atau ide sampai pada hal-hal imajinatif (Sulistiyawati, 2014). Perkembangan adalah peningkatan kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dan mempunyai pola yang teratur dan dapat diperkirakan (Susilaningrum, 2013).

Setiap anak akan melewati tahap tumbuh kembang secara fleksibel dan berkesinambungan. Pada anak usia prasekolah perkembangan yang paling menonjol adalah keterampilan motorik. Perkembangan keterampilan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Selama usia prasekolah, anak dapat mengendalikan gerakan kasar yang disebut perkembangan motorik kasar. Gerakan tersebut seperti berjalan, melompat, berlari dan sebagainya (Ariyana, 2009). Pada usia prasekolah terjadi perkembangan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan disebut perkembangan motorik halus. Motorik halus dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan

yang terus-menerus secara rutin. Seperti menyusun balok, bermain *puzzle*, menulis, menggambar, memakai gunting dan sebagainya (Saraswati, 2013).

Perkembangan setiap anak akan berbeda-beda, hal ini dikarenakan adanya berbagai faktor yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah stimulasi. Stimulasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak (Widiyastuti, 2014). Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sejak dini dan terus menerus pada setiap kesempatan. Mengupayakan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar merupakan salah satu kegiatan untuk stimulasi tumbuh kembang anak. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang bahkan gangguan yang bersifat menetap. Kemampuan dasar anak yang dirangsang dengan stimulasi terarah adalah kemampuan gerak halus, gerak kasar, kemampuan bicara, bahasa, serta kemampuan bersosialisasi dan kemandirian (Sulistiyawati, 2014).

Bermain sangat penting untuk perkembangan anak (Saraswati, 2011). Adriana (2011) menyatakan, “bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya serta perkembangan keseimbangan mental anak”. Selain itu, melalui bermain anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya tetapi juga perkembangan motoriknya. Perkembangan stimulasi anak dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif dan kreatif (APEK), karena mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti motorik, bahasa, kecerdasan, dan sosialisasi (Soetjiningih, 2012). Terdapat berbagai jenis permainan berdasarkan perkembangan stimuli. Sebagai contoh, permainan yang dapat meningkatkan

perkembangan motorik halus diantaranya menyusun balok, bermain puzzle, melipat dan menggunting kertas, menyusun benda kedalam lubang sesuai bentuknya dan sebagainya (Azmira, 2015).

Madyastuti (2016) menyatakan media *puzzle* adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan motorik halus, misalnya mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, meningkatkan dan melatih kemampuan berfikir kreatif untuk memecahkan masalah sederhana. Bermain *puzzle* merupakan permainan yang ideal karena *puzzle* dapat mengasah ketekunan dan imajinasi anak. Ketika jemarinya memasang potongan *puzzle* yang tipis dan terbuat dari kayu atau karton, maka hal tersebut dapat mengasah kemampuan motorik halus (Saraswati, 2011). Selain itu, bermain *puzzle* dapat melatih konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, sehingga mengembangkan potensi anak dan meningkatkan keterampilan motorik halus (Muscari, 2005).

World Health Organization (2007), dalam Madyastuti (2016) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Menurut Departemen Kesehatan RI (2010) bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Madyastuti, 2016). Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional dalam Indriati, dkk (2016) jumlah balita di Indonesia tercatat 19.971.366 dimana sebanyak 27 % balita terdapat gangguan perkembangan.

Berdasarkan hasil penelitian dari Indriati, dkk (2016) perkembangan anak sebelum diberikan permainan edukatif paling banyak adalah katagori *suspect* sejumlah 17 responden (56,7%) dan setelah diberikan permainan edukatif jumlah responden yang dikatagorikan *suspect* berkurang menjadi 6 responden (20%). Ada peningkatan jumlah responden yang dikatagorikan normal sejumlah 19 responden (63,3%) yang pada awalnya hanya terdapat sejumlah 8 responden (26,7%). Berdasarkan hasil penelitian dari Madyastuti, dkk (2016) menyatakan sebelum dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle* sebagian responden mempunyai perkembangan motorik halus cukup yaitu 83,3 % dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* seluruh responden mempunyai perkembangan motorik halus yang baik yaitu 100%. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dilapangan ditemukan 8 anak dengan usia prasekolah atau usia 4 sampai 6 tahun dengan dua diantaranya tidak mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keluarga mengatakan anaknya belum pernah dilakukan terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di RW XIII Kelurahan Jebres Surakarta.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merumuskan masalah “Apakah ada perubahan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sesudah dilakukan bermain *puzzle* ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Umum

Mendeskripsikan penerapan bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di RW XIII Kelurahan Jebres Surakarta.

Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sebelum dilakukan bermain *puzzle* di RW XIII Kelurahan Jebres Surakarta.
2. Mendeskripsikan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sesudah dilakukan bermain *puzzle* di RW XIII Kelurahan Jebres Surakarta.
3. Menganalisa perbedaan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sebelum dan sesudah dilakukan bermain *puzzle* di RW XIII Kelurahan Jebres Surakarta.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Bagi masyarakat

Memberikan dan menambah informasi tentang permainan anak prasekolah yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak kepada masyarakat sehingga masyarakat khususnya ibu yang memiliki anak usia prasekolah dapat menerapkan permainan *puzzle* dengan menggunakan alat permainan edukatif dan kreatif untuk dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anaknya sedini mungkin sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Bagi pengembangan Ilmu dan Teknologi Keperawatan:

Sebagai penelitian pendahuluan untuk mengawali penelitian lebih lanjut tentang terapi bermain *puzzle* secara tepat dalam memberikan asuhan keperawatan pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah serta dalam rangka peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi keperawatan dimasa yang akan datang.

3. Penulis memperoleh pengalaman dalam melaksanakan aplikasi riset keperawatan di tatanan pelayanan keperawatan, khususnya penelitian tentang penerapan bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.