

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun dalam masa anak-anak perkembangan kemampuan motorik sejalan dengan kemampuan kognitif pada anak (Rahayuningrum, 2016). Masa ini diperlukan pemantauan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga dengan adanya pemantauan ini dapat meminimalisir kelainan tumbuh kembang pada anak. Masa ini masih diliputi kegiatan bermain sendiri dan dengan kelompok teman sebaya, terutama untuk mengembangkan kepribadian, psikomotorik kasar dan halus (Yuniarti, 2015).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan (Andriana, 2017). Usia yang paling efektif untuk melihat perkembangan anak usia pra sekolah yaitu pertama perkembangan nilai-nilai agama moral, kedua perkembangan aspek fisik motorik, ketiga aspek perkembangan bahasa, keempat aspek perkembangan kognitif, kelima aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian (Rahima, 2017).

*World Health Organizations* WHO, (2009) dalam Yuniati (2018), melaporkan bahwa 5-25% dari anak usia pra sekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Menurut Departemen Kesehatan RI (2010), bahwa 0,4 juta (16%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang, dan keterlambatan bicara. Sedangkan menurut Dinkes (2010) sebesar 85.779 (62,02%) anak usia pra sekolah mengalami gangguan perkembangan (Rahayuningrum, 2016). Menurut Kemenkes RI (2017), jumlah anak usia 0-4 tahun sejumlah 2.681.245 anak dan usia 5-6 tahun sebanyak 1.110.382 anak.

Anak usia prasekolah perkembangan yang paling menonjol adalah perkembangan motorik. Perkembangan keterampilan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan perkembangan pergerakan dan sikap tubuh. Aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, atau berenang dan lain sebagainya. Motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu serta melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti melakukan kemampuan menggambar, menulis, bermain *puzzle*, menyusun balok dan lain sebagainya (Andriana, 2017).

Perkembangan setiap anak akan berbeda-beda, hal ini dikarenakan adanya berbagai faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang. Faktor yang mempengaruhi yaitu stimulus. Menurut Susilaningrum (2013), Stimulus adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak usia 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Kurangnya stimulus dapat menyebabkan penyimpangan sebuah tumbuh kembang bahkan gangguan yang bersifat menetap. Kemampuan dasar anak yang dirangsang dengan stimulus terarah adalah kemampuan motorik halus, kemampuan motorik gerak kasar, kemampuan berbicara, bahasa serta kemampuan gerak bersosialisasi dan kemandirian (Sulistyawati, 2014 ).

Menurut Maghfuroh (2018) menyatakan dampak motorik halus yang terlambat dapat mengakibatkan perkembangan anak tersebut menjadi terlambat dan tidak sesuai dengan usia, cenderung adanya gangguan pada system syaraf atau *cerebral palsy*. Anak yang sudah mengalami *cerebral palsy* ini akan menunjukkan koordinasi yang buruk, berjalan tidak stabil, kesulitan melakukan gerakan cepat dan tepat misalnya susah menulis atau mengancing baju.

Perkembangan stimulasi anak dapat dilakukan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dan Kreatif (APEK). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai

usia dan tingkat perkembangannya. Terdapat berbagai jenis permainan berdasarkan perkembangan stimulusnya. Ada berbagai macam permainan yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus, diantaranya menyusun balok, menyusun *puzzle*, melipat dan menggunting kertas, bermain lilin atau playdough, merobek kertas, mencoret-coret, menyusun benda sesuai dengan bentuknya dan lain sebagainya (Yuniarti, 2015).

Salah satu permainan yang digunakan untuk menstimulus perkembangan motorik halus pada anak adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berfikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif (Fitriyanti, 2017). Metode bermain *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah, sebab bermain *puzzle* dapat mengkoordinasi gerakan mata dan tangan anak, dengan itu tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus terlatih dan berkembang dengan bagus (Ananda, 2010).

Menurut hasil penelitian dari Maghfuroh (2018) metode bermain *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Penelitian yang dilakukan selama 1 bulan dalam 1 minggu 2 kali pertemuan selama 15 menit. Hasil penelitian perkembangan anak sebelum diberikan permainan edukatif *puzzle* adalah normal sebanyak 26 anak (59%). Dalam kategori *suspect* sebanyak 18 anak (41%). Setelah diberikan terapi bermain *puzzle* adanya peningkatan perkembangan motorik halus yaitu jumlah perkembangan anak normal menjadi meningkat 38 anak (88,4%) yang awalnya 26 anak (59%) dan kategori anak *suspect* berkurang menjadi 6 anak (13,6%) yang awalnya 18 anak (41%).

Menurut penelitian Yuniati (2018) perkembangan anak sebelum diberikan terapi permainan edukatif *puzzle*, sebagian responden memiliki perkembangan motorik halus sedang yaitu 11 responden (64,7%), responden yang memiliki perkembangan motorik rendah yaitu 6 responden (35,3%). Setelah diberikan permainan edukatif *puzzle* didapatkan bahwa sebagian besar

anak motorik halusnya dalam kategori tinggi yaitu 11 responden (64,7%), perkembangan motorik halus sangat tinggi yaitu 4 responden (23,5%) dan 2 responden (11,8%) mengalami perkembangan motorik halus sedang.

Berdasarkan studi pendahuluan, di TK Al-Hidayah Bejen didapatkan data anak sebanyak 36 siswa terdiri dari 18 di TK A dan 18 di TK B. Anak yang berusia 5 tahun ada 15 siswa dan anak yang berusia 6 tahun sebanyak 21 siswa. Guru mengatakan ada siswa yang mengalami keterlambatan perkembangan yaitu sebanyak 2 siswa. Guru mengatakan disana sudah diberikan permainan terapi *puzzle* kepada siswanya tetapi bermain *puzzle* tidak dilakukan secara intensif melainkan dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok. Berdasarkan wawancara dan observasi di lingkungan didapatkan data anak yang usia prasekolah sebanyak 20 anak. Anak yang berusia 3 tahun ada 6 anak, usia 4 tahun ada 2 anak, usia 5 tahun ada 5 anak dan usia 6 tahun ada 7 anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua mengatakan bahwa anaknya di rumah belum pernah dilakukan terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anaknya. orang tua mengatakan tidak tau bahwa dengan menggunakan terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anaknya. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk menerapkan terapi bermain *puzzle* untuk perkembangan motorik halus pada usia prasekolah.

## **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 Peneliti**

Tujuan Umum

Megetahui hasil implementasi terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah

#### Tujuan Khusus

1. Mendiskripsikan perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah sebelum dilakukan bermain *puzzle*
2. Mendiskripsikan perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah setelah dilakukan bermain *puzzle*
3. Mendiskripsikan perbedaan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sebelum dan sesudah dilakukan bermain *puzzle*

#### **D. Manfaat**

1. Bagi Masyarakat

Memberikan dan menambah informasi tentang permainan anak prasekolah yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus pada anak, 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 sedini mungkin sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Bagi Pengembangan Ilmu dan Teknologi Keperawatan

Sebagai penelitian pendahuluan untuk mengawali penelitian terlebih 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 ditatanan pelayanan keperawatan, khususnya penelitian tentang penerapan bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah.