

BAB I

PENDAHULUAN

Masa-masa keemasan bagi anak berada dalam rentang usia 1-3 tahun pertama. Masa ini disebut anak usia *toddler*, keberhasilan pemberian stimulasi pada masa ini berpengaruh besar terhadap perkembangan anak itu sendiri sebelum anak memasuki fase selanjutnya dari tahapan usianya yaitu anak prasekolah (Sinaga S, *et al*, 2019). Menurut Afifah, *et al* (2018) pada masa *golden age* anak mempunyai keinginan belajar yang luar biasa, disebabkan karena pada masa ini terjadi perkembangan otak yang dikenal sebagai periode pacu tumbuh otak (*brain growth spurt*) dimana otak mengalami perkembangan yang sangat cepat.

Perkembangan adalah bertambahnya fungsi atau kemampuan sensoris (dengar, lihat, raba, rasa, cium) motorik (gerak kasar, halus) kongnitif (pengetahuan, kecerdasan) komunikasi atau berbahasa, emosi sosial, dan kemandirian bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar dan gerak halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian (Rivanika, 2016). Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi (Yuniarti, 2015).

Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan erat dengan keterampilan penggunaan otot-otot besar, sedangkan motorik halus berkaitan dengan keterampilan penggunaan otot-otot kecil (Laranaya N *et,al*, 2019). Motorik halus adalah gerakan otot-otot kecil seperti jari jemari yang membutuhkan kecermatan, koordinasi mata dengan tangan, ketepatan dan keterampilan dalam menggerakkan dimana gerakan tersebut mempengaruhi kelenturan dan menentukan perkembangan anak dimasa yang akan datang (Darwati, *et al*, 2019).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak di bawah usia 5 tahun menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (Sugianti, 2018). Departemen Kesehatan RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) anak balita Indonesia mengalami gangguan

perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Sugianti,2018).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak yaitu faktor internal: ras, keluarga, umur, jenis kelamin dll. Faktor eksternal yaitu: ada faktor prenatal, faktor persalinan dan faktor pasca persalinan yaitu gizi, stimulasi, lingkungan pengasuh dll (Adriana, 2011). Anak balita perlu mendapatkan stimulasi rutin sedini mungkin untuk meningkatkan perkembangan motorik halusnya diantaranya dengan metode bermain. Melalui permainan edukatif, anak dapat menyalurkan energinya dalam gerakan-gerakan kasar dan kuat (Soetjningsih, 2013).

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan (Astini Baik N *et al*, 2017).

Alat Permainan Edukatif (APE) didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak. Alat Permainan Edukatif (APE) juga mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio, anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau membangun balok- balok (Astini Baik N *et al*, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian Tuning Sugianti tahun 2017 di Desa Babadan, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk secara dominan kategori diberikan Alat Permainan Edukatif sebanyak 49 responden (72%), sedangkan yang tidak diberikan Alat Permainan Edukatif sebanyak 19 responden (28%). Hasil yang didapatkan kategori perkembangan sesuai sebanyak 34 responden (50%), kategori

meragukan sebanyak 18 responden (26%), kategori penyimpangan sebanyak 16 responden (24%).

Masalah yang ditemukan adalah kurangnya stimulasi yang diberikan orang tua kepada anak untuk melatih perkembangan motorik halus anak usia *toddler*. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang permainan edukatif yang dapat diberikan kepada anak untuk melatih anak berkreasi dan meningkatkan perkembangan motorik halus.

Berdasarkan masalah yang ada peneliti akan melakukan tindakan dengan meningkatkan pengetahuan orang tua dengan media *booklet*. *Booklet* adalah sebuah buku kecil yang memiliki paling sedikit 5 halaman tetapi tidak lebih dari empat puluh delapan halaman di luar hitungan sampul (Intika, 2018). Media *booklet* di pilih sebagai media penyuluhan karena mampu menyebarkan informasi dalam waktu relatif singkat. Bentuk fisiknya menyerupai buku yang tipis dan lengkap informasinya dan mudah untuk dibawa (Rosalinna dan Sulsitianingsih, 2019).

Media *booklet* akan di desain sesuai kebutuhan dengan melampirkan materi pengertian perkembangan motorik halus dan macam-macam alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia *toddler*. Media *booklet* menggunakan bahasa yang mudah dipahami untuk semua usia sehingga orang tua dapat mudah mempraktikkannya kepada anak-anak mereka.

Manfaat dari media ini untuk masyarakat menambah pengetahuan dan wawasan tentang perkembangan motorik halus anak usia *toddler*. Memberikan informasi untuk orang tua permainan yang dapat meningkatkan dan melatih perkembangan motorik halus anak usia *toddler*. Manfaat untuk kader balita menambah pengetahuan cara menstimulasi perkembangan motorik anak usia *toddler* dan dapat memberikan pendidikan kepada para ibu di posyandu tentang pentingnya alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.