

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam Rancangan Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJP-N) 2005-2025, dinyatakan bahwa dalam mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing, maka kesehatan bersama-sama dengan pendidikan dan peningkatan daya beli keluarga/masyarakat adalah tiga pilar utama untuk meningkatkan kualitas SDM dan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia. Dalam RPJP-N, dinyatakan pula pembangunan nasional di bidang kesehatan diarahkan untuk meningkatkan kesadaran, kemauan, dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar peningkatan derajat kesehatan yang setinggi-tingginya dapat terwujud walaupun ditengah perubahan tatanan sosial budaya yang terjadi dalam masyarakat (Depkes RI, 2007). Perubahan tatanan sosial budaya dalam masyarakat ditandai dengan bergesernya peran dan fungsi keluarga, salah satu hal yang menandai adanya perubahan tersebut banyaknya ibu yang mempunyai anak juga berfungsi sebagai pencari nafkah. Sehingga dalam mengurus dan memberikan stimulasi pada anak sangatlah kurang. Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak berumur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Rivanica & Oxiyandi, 2016). Akibatnya tidak sedikit anak yang mengalami keterlambatan dalam tumbuh kembangnya.

Usia anak 0-6 tahun adalah masa emas (*the golden age*) sehingga kurangnya stimulasi dapat mengakibatkan keterlambatan perkembangan pada anak. Salah satunya adalah keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak, perkembangan motorik halus adalah berkembangnya keterampilan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dalam melakukan sebuah gerakan seperti menulis, menggunting, dan membuat garis (Wiyani, 2014). Sehingga anak akan kesulitan dalam melakukan tugas sehari-hari seperti menggambar, memilih garis yang lebih panjang, melepas objek dengan jari lurus, menjepit

benda, menggunakan sendok, melipat, dan mengancingkan baju (Hidayat, 2008). Memantau perkembangan anak dengan memberikan stimulasi dan kesempatan anak untuk belajar merupakan salah satu upaya orang tua dan pendidik untuk menghindari keterlambatan perkembangan anak yang dapat berdampak buruk di masa yang akan datang. Sehingga dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak diperlukan wadah yang dapat mengembangkan dan memaksimalkan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini atau pendidikan prasekolah adalah salah satu wadah dalam membantu memaksimalkan perkembangan anak. PAUD pada jalur formal berbentuk TK. Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik (Wiyani, 2014). Sehingga dalam membantu mengatasi keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak pendidikan dan kesehatan saling bekerjasama, dimana pendidikan dapat melalui pendidikan anak usia dini yaitu TK dan kesehatan melalui Fisioterapi.

Fisioterapi berperan untuk mencegah dan mengurangi terjadinya keterlambatan lebih lanjut pada anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus. Sebagaimana yang telah dicantumkan dalam PERMENKES NO. 80/MENKES/SK/III/2013 bahwa “fisioterapi adalah bentuk pelayanan kesehatan yang ditujukan kepada individu dan kelompok untuk mengembangkan, memelihara, dan memulihkan gerak dan fungsi tubuh sepanjang rentang kehidupan dengan menggunakan penanganan secara manual, peningkatan gerak, peralatan (fisik, elektroterapeutis dan mekanis) pelatihan fungsi komunikasi” (KEPMENKES, 2013). Dalam rangka membantu perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun fisioterapi dapat memberikan *brain gym* dan permainan edukatif.

Brain gym adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Gerakan itu dibuat untuk merangsang otak kiri dan kanan (dimensi lateralitas), meringkan atau merileksasikan belakang otak dan bagian depan otak (dimensi pemfokusan), merangsang sistem yang terkait dengan

perasaan/emosional, yakni otak tengah (system limbik) serta otak besar, dimensi pemusatan (Utami, 2008).

Permainan edukatif adalah permainan yang melatih kemampuan fisik, merangsang kemampuan berpikir dan permainan yang mengandung unsur-unsur seperti macam-macam warna, teksur, bunyi, dan gerakan guna merangsang perkembangan (Yuriastien, Prawitasari & Febry, 2009).

Berdasarkan survei masalah keterlambatan perkembangan anak saat ini cenderung meningkat baik di negara maju maupun negara berkembang termasuk Indonesia. Pada tahun 2012 angka kejadian gangguan perkembangan di Indonesia sebesar 13-18 % (Erin, 2016). Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan didapatkan hasil bahwa penyimpangan perkembangan sebanyak 34% dimana didalamnya terdapat gangguan motorik halus sebesar 30% dengan gangguan menulis dan memegang (Wati, 2016). Data yang didapat dari dinas kesejahteraan kota Sukoharjo pada tahun 2013 terdapat sebanyak 1.136 balita mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan, sedangkan pada tahun 2013 di kecamatan Kartasura terdapat 63 balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan (Yusran, 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Samosir, Weta & Imron pada tahun 2015 dengan judul Penambahan Senam Otak Pada AFR Lebih Biak Dari Pada AFR Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus didapatkan hasil peningkatan pada kemampuan motorik halus yang dipengaruhi oleh senam otak, kemudian penelitian yang dilakukan oleh Haque dan Rohita pada tahun 2014 di TK AL-Fitroh Surabaya dengan judul Pengaruh APE Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di TK Al-Fitroh, didapatkan hasil terdapat peningkatan motorik halus dengan menggunakan permainan edukatif.

Dalam studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Kuto 1 kabupaten Karanganyar dengan menggunakan metode wawancara dan melakukan skrining dengan alat ukur perkembangan motorik halus yaitu DDST, peneliti mendapatkan bahwa di TK Desa Kuto 1, terdapat 3 dari 10

anak, 1 anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus dan 2 mengalami tanda-tanda penurunan perkembangan motorik halus. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai perbedaan pengaruh pemberian *brain gym* dan permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Desa Kuto 1 Kabupaten Karanganyar.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Apakah ada pengaruh *Brain Gym* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Desa Kuto 1 Kabupaten Karanganyar ?
2. Apakah ada pengaruh Permainan Edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Desa Kuto 1 Kabupaten Karanganyar ?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh *Brain Gym* dan Permainan Edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Desa Kuto 1 Kabupaten Karanganyar ?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

- a. Untuk mendeskripsikan karakteristik responden.
- b. Untuk mengetahui pengaruh *Brain Gym* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Desa Kuto 1 Kabupaten Karanganyar
- c. Untuk mengetahui pengaruh Permainan Edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Desa Kuto 1 Kabupaten Karanganyar.

- d. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh pemberian Brian Gym dan Permainan Edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Desa Kuto 1 Kabupaten Karanganyar.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh pemberian *brain gym* dan permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Desa Kuto 1 Kabupaten Karanganyar.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya gambaran mengenai pengaruh pemberian *brain gym* dan permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus.

2. Bagi Fisioterapi

Dari hasil asli penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan atau acuan dalam proses belajar mengajar terutama berkaitan dengan perkembangan motorik halus pada anak.

3. Bagi Anak

Memberi pengalaman langsung tentang permainan, lagu dan gerak seperti *brain gym* dan permainan edukatif membantu anak dalam mengembangkan ketrampilan motorik halusnya.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman serta ilmu dalam melakukan penelitian dan hasil penelitian menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya. Serta sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian tentang motorik halus anak usia 5-6 tahun (TK).

5. Bagi Pendidikan TK

Dari hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan untuk pendidikan taman kanak-kanak sehingga dapat memberikan tempat bagi anak dalam proses perkembangan motorik halusny.