BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan motorik menjadi salah satu aspek terpenting dalam perkembangan manusia (Fitriani, 2017). Anak-anak membutuhkan keterampilan motorik halus dalam berbagai hal, terutama untuk mengembangkan kemandirian, seperti mengancingkan baju, memegang sendok, dan membersihkan gigi. Perkembangan keterampilan motorik halus juga penting untuk kesejahteraan anak. Fungsi dan keterampilan motorik anak-anak diperoleh, ditingkatkan, dan digabungkan sejak lahir hingga usia delapan tahun, dan keterampilan mereka terintegrasi secara terus menerus. (Mansur, 2019). Apabila kemampuan motorik halus anak kurang bagus maka akan mempengaruhi kegiatan sehari-hari, jika dalam kasus anak prasekolah, maka akan berdampak pada kegiatan belajar anak kedepannya (Wahyuni, 2014).

Periode pertumbuhan dan perkembangan anak paling pesat terjadi pada 5 tahun pertama kehidupan. Penelitian *neuroscience* mengungkapkan jika pada usia 5 tahun pertama *(golden age)* perkembangan otak anak sangat pesat, intensif dan sensitif akan dampak lingkungan. Apabila masa ini terlewatkan tanpa stimulasi yang baik dari orang tua dan guru akan berpengaruh terhadap perkembangan setelahnya, oleh sebab itu diharapkan anak mendapat stimulus yang baik dari orang tua dan lingkungan (Wahyuni, 2014).

Keterlambatan perkembangan anak masih menjadi masalah yang berlarut-larut. *World Health Organization* (WHO) mencatat, bahwa pada tahun 2016 terdapat 52,9 juta atau sekitar 5-10% balita mengalami gangguan perkembangan (Inggriani et al., 2019). Indonesia menjadi negara dengan prevalensi keterlambatan perkembangan tertinggi ketiga dalam regional Asia Tenggara. Pada tahun 2016 prevalensi penyimpangan perkembangan anak usia prasekolah sebanyak 7,51% atau 7.512,6 per 100.000 populasi (WHO, 2018). Berdasarkan Depkes RI, didapatkan data bahwa jumlah balita di Indonesia yang mengalami ganggguan perkembangan sebanyak 4,2 juta atau 16% populasi bayi, hal ini menandakan bahwa gangguan pada anak prasekolah masih belum sesuai harapan.

Anak di bawah usia lima tahun di Indonesia menghadapi gangguan perkembangan umum pada perkembangan motorik, bahasa, sosial-emosional, dan kognitif. (Kemenkes, 2016). Dinas Kesehatan Daerah Istimewa Yogyakarta mencatat bahwa 20% anak prasekolah di DIY mengalami masalah dalam perkembangan motorik halusnya (Jayanti, 2019). Faktor penyebab keterlambatan perkembangan anak bisa disebabkan karena penyakit tertentu, seperti *down syndrome* dan serebral palsi. Faktor lain dikarenakan bayi yang lahir prematur, namun, keterlambatan perkembangan pada anak bisa ditangani dengan deteksi dini dan juga stimulasi (Yanti & Fridalni, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan di TK Among Putro melalui metode wawancara pada orang tua anak, 3 dari 6 mengatakan anaknya lebih suka bermain gadget daripada bermain biasa. Wawancara dengan kepala sekolah TK Among putro diketahui bahwa semenjak pandemi anak belum pernah diberikan stimulus bermain. Studi pendahuluan melalui observasi dengan DDST II didapatkan hasil 4 dari 6 anak perkembangan motorik halusnya masih kurang hal ini dibuktikan dengan anak belum bisa membuat gambar bentuk bangunan dan bagian orang secara sederhana. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di TK Among Siwi 5 dari 6 perkembangan motorik halusnya belum sesuai umurnya.

Bermain merupakan salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan anak (Saputri & Hasyim, 2020). Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, tujuannya untuk memberikan informasi dan mengembangan imajinasi (Wahyuni, 2014). Bermain dalam meningkatkan kemampuan motorik anak dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk misalnya menggambar dan *Puzzle*. Menggambar adalah hobi kreatif yang juga membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik halus mereka (Piliani et al., 2019). Kegiatan menggambar adalah salah satu kegiatan yang disenangi anak, karena anak mampu berkreasi menggunakan banyak warna (Piliani et al., 2019). *Puzzle* merupakan permainan yang mengasah

kemampuan berpikir anak, *puzzle* memiliki banyak susunan warna yang menarik bagi anak usia pra sekolah (Yuniati & Nurullita, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Fembi & Pora (2020) menyatakan bahwa permainan *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 36-72 bulan di TK St.Antonius Kewapante. Penelitian yang dilakukan oleh *Pilliani et al* (2019) didapatkan hasil peningkatan keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di tahap pengembangan I persentase rata-rata mencapai 69%, pada pengembangan II persentase rata-rata mencapai 74,1%, pada pengembangan III persentase rata-rata mencapai 80%. Diketahui bahwa kegiatan menggambar bebas dapat digunakan sebagai kegiatan bermain sambil belajar yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Kelemahan pada penelitian ini adalah peneliti kurang memberikan motivasi kepada anak, selain itu penelitian ini tidak menjelaskan tatacara menggambar yang baik pada awal pertemuan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, Yogyakarta maka peneliti tertarik untuk meneliti "Perbedaan Efektivitas Permainan *Puzzle* dan Menggambar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK Among Putro dan Among Siwi Sleman".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan apakah ada Perbedaan Efektivitas Permainan

Puzzle dan Menggambar Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Diketahuinya perbedaan efektivitas permainan *puzzle* dan menggambar terhadap kemampuan motorik halus anak usia prasekolah.

2. Tujuan Khusus

   a. Diketahuinya karakteristik responden
   b. Diketahuinya gambaran motorik halus anak usia prasekolah sebelum intervensi *puzzle* dan menggambar
   c. Diketahuinya gambaran motorik halus anak setelah dilakukan intervensi *puzzle* dan menggambar
   d. Diketahuinya perbedaan kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok puzzle
   e. Diketahuinya perbedaan kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok menggambar
   f. Diketahuinya perbedaan efektivitas peningkatan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah antara permainan *puzzle* dan menggambar

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini termasuk kedalam lingkup ilmu keperawatan anak dengan fokus untuk mengukur perbedaan efektivitas permainan *puzzle* dan menggambar terhadap kemampuan motorik halus anak.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kemajuan dan pengembangan di bidang ilmu keperawatan anak tentang perbedaan efektivitas permainan *puzzle* dan menggambar terhadap kemampuan motorik halus anak usia prasekolah.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peneliti

      Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan menyusun suatu penelitian ilmiah serta memberikan pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu keperawatan yang berkaitan dengan pentingnya stimulasi bermain dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak.

   b. Bagi Orangtua

      Penelitian ini sebagai penambah pengetahuan kepada orang tua tentang pentingnya stimulasi untuk perkembangan anak dan permainan yang cocok untuk menstimulasi sesuai usia nya.

c. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

d. Bagi Taman Kanak-Kanak

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk TK agar dapat memberikan permainan yang bervariasi untuk menunjang proses belajar anak dalam mengembangkan kemampuan anak.

e. Instansi Pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan wacana ilmiah bagi instansi pendidikan, memperkaya ilmu pengetahuan, serta pendukung untuk penelitian selanjutnya.

F. Keaslian Penelitian

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fembi & Pora (2020) yang berjudul "Permainan Edukatif Media Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di TK St.Antonius Kewapante" yang dilakukan kepada 30 anak dengan usia 36-72 bulan didapatkan hasil, *p-value* < 0,05, yang menandakan permainan edukatif *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-post test* dengan jenis penelitian *pra eksperimen*. Metode yang digunakan *non probability sampling* dengan teknik sampling jenuh.

Persamaan dengan peneliti terletak pada variabel permainan *puzzle* dengan responden anak prasekolah. Perbedaan dengan peneliti adalah penelitian ini menggunakan *quasi experiment* dengan pendekatan *pre-post test control group design*. Penelitian ini juga menggunakan 3 variabel dengan total sampel. Peneliti menggunakan total sampling dengan teknik sistematis sampling. Selain itu peneliti juga berusaha mengetahui perbedaan efektivitas antara permainan *puzzle* dan menggambar terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuniati & Nurullita (2021) yang berjudul "Penerapan Alat Permainan Edukatif Jenis Puzzle terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah" yang dilakukan kepada 17 responden anak usia prasekolah di Puskesmas Kuamang Kuning, didapatkan hasil terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak. Metode penelitian menggunakan *quasi experiment* dengan desain *pre post test* desain. Teknik sampling yang digunakan purposive sampling.

   Persamaan penelitian ini terletak pada permainan menggambar dan desain penelitian yang digunakan. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel independent nya yaitu motorik halus.

3. Penelitian oleh Ni Made Sulastri (2019) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Melalui Kegiatan Menggambar Bebas" dengan hasil terjadi peningkatan keterampilan motorik halus dalam kegiatan menggambar bebas. Pada pengembangan I dengan rata-rata persentase 69%, tahap pengembangan II yaitu 74,1% dan tahap pengembangan III dengan persentase 80%. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan sampel anak usia 5-6 tahun.

Persamaan dengan peneliti terletak pada variabel permainan menggambar. Perbedaan dengan peneliti adalah penelitian ini menggunakan menggambar yang sudah ditentukan oleh peneliti. Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah *quasi experiment* dengan pendekatan *pre-post test control group design*. Selain itu peneliti juga berusaha mengetahui perbedaan efektivitas antara permainan *puzzle* dan menggambar terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

4. Penelitian oleh Nurhayati & Burhani (2021) yang berjudul "Kegiatan Menggambar Ekspresi sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak PAUD" didapatkan hasil usaha peningkatan motorik halus anak di PAUD Nurul Kharomah dengan cara guru menjelaskan macam-macam ciptaan tuhan yang ada pada gambar kemudian guru kembali mengajak anak melakukan kegiatan menggambar berbeda dengan sebelumnya yaitu menggambar ekspresi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan

studi kasus. Subjek dalam peneltian ini adalah guru PAUD Nurul Kharomah.

Persamaan dengan penliti terletak pada variabel menggambar, perbedaannya terletak pada metode penelitian. Peneliti menggunakan jenis penelitian *quasi experiment* dengan pendekatan *pre-post test control group design*. Subjek penelitian yang diambil adalah anak usia prasekolah 4-6 tahun.