

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa anak-anak perlunya diberikan stimulus agar perkembangannya optimal baik itu kognitif, bahasa, motorik maupun sosial emosionalnya. Karena anak sedang dalam *fase golden age* dimasa ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat (Nurbaizura, 2022).

Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf otot, otak, dan spinal cord (Puspita, 2021). Perkembangan Motorik Halus juga penting untuk kesejahteraan anak. Fungsi dan keterampilan motorik anak diperoleh, ditingkatkan, dan digabungkan sejak lahir hingga usia delapan tahun dan keterampilan mereka terintegrasi secara terus menerus (Mansur, 2019).

Keterlambatan perkembangan anak masih menjadi masalah yang berlarut-larut. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa secara global, tercatat 149,2 juta anak-anak yang lebih muda 5 tahun mengalami gangguan perkembangan tahun 2020. Sekitar 95% anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup dinegara dengan pendapatan rendah dan menengah. Prevalensi penyimpangan pada anak usia dibawah 5 tahun diindonesia yang dilaporkan WHO pada tahun 2018 adalah 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (Yanti & Fridalni, 2020).

Berdasarkan laporan dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Tahun 2018 cakupan pelayanan kesehatan balita dalam deteksi tumbuh kembang balita mengalami gangguan tumbuh kembang anak di Indonesia sebanyak 45,7%. bila motorik halus tidak berkembang maka dampak buruk yang terjadi sebagai prediktor mengakibatkan 29% terjadi keterlambatan pada kemampuan secara akademik (Yanti & Fridalni, 2020). Dinas Kesehatan Daerah Istimewah Yogyakarta mencatat bahwa 20% anak prasekolah di DIY mengalami masalah perkembangan motorik halus (Jayanti, 2019).

Bermain merupakan salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan anak (Saputri & Hasyim, 2020). Bermain dalam meningkatkan kemampuan motorik anak dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk misalnya bermain *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang mengasah kemampuan berpikir anak, *puzzle* memiliki banyak susunan warna yang menarik bagi anak usia prasekolah (Yuniati & Nurullita, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian Ela (2019) tentang penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan hasil menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan motorik halus anak siklus I yaitu 56,25%, siklus II yaitu 68,5% dan siklus III yaitu 97,1%. (Muiz, 2019).

Hasil Penelitian Eka Mulyaningsih tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan menunjukkan hasil bahwa permainan *puzzle* berpengaruh terhadap pengenalan lambang bilangan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak TK kelompok

A. Berdasarkan statistika deskriptif tes awal dan tes akhir terbukti test akhir lebih tinggi (Mulyaningsih et al., 2021)

Hasil Penelitian Mirna Lisa, Ani Mustika, Neneng Siti Lathifah tentang Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun didapatkan hasil bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan data pre-test dan post-test terhadap perkembangan motorik halus dapat disimpulkan ada pengaruh permainan *Edukasi (APE)* terhadap perkembangan motorik halus pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji (Akbar et al., 2022).

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada 5 November 2024 di TK Among Siwi dengan melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah terdapat 60 anak di Tk Among Siwi dengan anak usia 4-5 tahun. Menurut penjelasan kepala sekolah, model pembelajaran di Tk Among Siwi lebih menekankan pada kegiatan akademik sedangkan pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus kurang diterapkan dan hanya dijadikan minat anak. Setelah dilakukan observasi menggunakan lembar DDST II dengan penilaian motorik halus didapatkan bahwa 4 dari 6 anak di TK Among Siwi perkembangan motorik halusnya masih kurang hal ini dibuktikan dengan anak belum bisa membuat gambar bentuk bangunan dan bagian orang secara sederhana.

Dapat dilihat dari uraian diatas bahwasanya anak-anak di TK Among Siwi perkembangan motorik halusnya yang masih kurang sehingga peneliti

berkoordinasi dengan guru pendamping TK Among Siwi hanya mengukur perkembangan motorik halus dengan menggunakan lembar DDST penilaian motorik halus untuk menstimulasi keterampilan motorik halus menggunakan media bermain *puzzle*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menyusun penelitian yang berjudul tentang “pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah Di TK Among Siwi”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah prasekolah?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah.

2. Tujuan penelitian khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin.
- b. Untuk mengetahui perkembangan motorik halus pada anak prasekolah sebelum dilakukan permainan *puzzle* pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.
- c. Untuk mengetahui perkembangan motorik halus pada anak prasekolah setelah dilakukan permainan *puzzle* pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

- d. Untuk mengetahui perbedaan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah pada kelompok intervensi dan kontrol.

D. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Keilmuan

Ruang Lingkup Keilmuan mencakup bidang ilmu keperawatan anak.

2. Ruang Lingkup Sasaran

Responden pada penelitian ini adalah anak prasekolah yang bersekolah di TK Among Siwi.

3. Ruang Lingkup Tempat dan Waktu

- a. Tempat

Penelitian ini dilakukan di TK Among Siwi.

- b. Waktu

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan Februari-Maret 2025.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dalam menstimulasi perkembangan motorik halus yang terjadi pada anak prasekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. 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.

b. Bagi Mahasiswa Keperawatan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan wacana ilmiah dalam bidang keperawatan anak untuk memperkaya ilmu pengetahuan serta pendukung penelitian sebelumnya.

c. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan referensi perpustakaan untuk penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama di Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1 Keaslian Penelitian

No	Judul	Variabel	Desain dan Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Mirna Lisa, Ani Mustika, Neneng Siti Lathifah (2022) Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun	-Variabel Independent: Alat Permainan Edukasi (APE) -Variabel Dependent: Perkembangan Motorik Halus	- Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen - Desain yang digunakan <i>one-grup Pretest-Posttest Design</i> -Teknik Pengambilan sampel yang digunakan Accidental Sampling	Hasil dari penelitian ini Ada pengaruh alat permainan edukasi (APE) terhadap perkembangan motorik halus Dengan hasil sig.(2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$.	-Persamaan dengan peneliti terletak pada variabel dependent yaitu Motorik halus - Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen	- variabel Independent yaitu permainan <i>puzzle</i> - Design Penelitian <i>pre-post test</i> control group design -Teknik pengambilan sampling yang digunakan peneliti teknik total sampling.
2	Eka Mulyaningsih, Sukmawati Tono Palangngan (2021) Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang	-Variabel Independent: Permainan <i>Puzzle</i> -Variabel Dependent: Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada	- Metode penelitian yang digunakan adalah Pre Eksperimen - Desain yang digunakan <i>one-grup Pretest-Posttest Design</i> -Teknik Pengambilan sampel yang	Hasil dari penelitian ini berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan	Persamaan dengan peneliti terletak pada variabel Independent permainan <i>puzzle</i>	- Perbedaan dengan peneliti Design Penelitian <i>pre-post test</i> control group design - Teknik yang digunakan Teknik sampling total. - Variabel dependent Perkembangan Motorik halus

	Bilangan Pada Anak Usia Dini	Anak Usia Dini	digunakan RCT samplinng			
3	Setyaningsih & Wahyuni (2018)“Stimulasi Permainan <i>Puzzle</i> Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial Dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah	- Variabel Independent: Permainan <i>Puzzle</i> -Variabel Dependent: Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini	- Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental - Design dengan rancangan Two group pre-post test. -Teknik yang digunakan Teknik Purposive sampling.	Hasil yang didapatkan adanya pengaruh pemberian stimulasi permainan <i>puzzle</i> terhadap nilai rata rata status perkembangan anak. Rata-rata peningkatan nilai perkembangan sosial dan kemandirian anak sebelum intervensi yaitu 1,47 dan setelah intervensi adalah 2.64 yang menandakan bahkan perkembangan sosial dan kemandirian pada anak prasekolah meningkat	-Persamaan dengan peneliti terletak pada variabel independent permainan <i>puzzle</i> -Metode menggunakan Quasi Eksperimental -Design dengan rancangan Two group pre-post test	-Perbedaan dengan peneliti adalah terletak pada variabel dependent nya yaitu Motorik Halus - Teknik yang digunakan Teknik sampling total
4	Wulandari (2019) Bermain <i>Puzzle</i> Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)	- Variabel Independent: Permainan <i>Puzzle</i> -Variabel Dependent: Perkembangan Kognitif	- Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah preexperimental - Design penelitian one group pre-post test. - Teknik yang digunakan Teknik Purposive sampling	Hasil uji statistik Wilcoxon didapatkan nilai $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh bermain <i>puzzle</i> terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di Paud Garuda Surabaya. Media pembelajaran berupa permainan <i>puzzle</i> di Paud Garuda Surabaya	Persamaan dengan peneliti terletak pada variabel independent permainan <i>puzzle</i>	- Perbedaan dengan peneliti adalah terletak pada variabel dependent nya yaitu Motorik Halus - Metode penelitian Quasi Eksperimental - Design dengan rancangan Two group pre-post test dan - Teknik yang digunakan Teknik sampling total.

				memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak		
5	Elan, Dindin Abdul Muiz L , Feranis (2019) Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	- Variabel Independent: Permainan <i>Puzzle</i> -Variabel Dependent: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	- Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah preexperimental - Design penelitian one group pre-post test. - Teknik yang digunakan Teknik Purposive sampling	hasil analisis, disimpulkan bahwa ada perkembangan dari setiap tindakan siklus I sampai siklus III. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media <i>puzzle</i> lebih baik dari setiap siklus I sampai siklus III, dibandingkan dengan menggunakan media kertas (LKA).	Persamaan dengan peneliti terletak pada variabel independent permainan <i>puzzle</i>	- Perbedaan dengan peneliti adalah terletak pada variabel dependent nya yaitu Motorik Halus - Metode penelitian Quasi Eksperimental - Design dengan rancangan Two group pre-post test dan - Teknikyang digunakan Teknik sampling total.
6.	Mohammad Da'I, Ira Emeilia Maulidaty (2021) The Effect of playing <i>puzzle</i> therapy on the fine motoric developmeny of pre-school children in TK Tunas Harapan Batokan Kasiman	Variabel Independent: Permainan <i>Puzzle</i> -Variabel Dependent: Perkembangan Motorik Halus	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah preexperimental - Design penelitian one group pre-post test. - Teknik yang digunakan Teknik Purposive sampling	Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa permainan <i>puzzle</i> berpengaruh terhadap kemampuan perkembangan motorik halus	Persamaan dengan peneliti terletak pada variabel independent permainan <i>puzzle</i> Dan variabel dependent nya yaitu Motorik Halus	Metode penelitian Quasi Eksperimental - Design dengan rancangan Two group pre-post test dan - Teknikyang digunakan Teknik sampling total.