

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Balita usia dini merupakan salah satu fokus utama dalam bidang kesehatan, terutama dalam pelayanan kebidanan komunitas yang menekankan pemantauan tumbuh kembang secara komprehensif. Pada rentang usia 1–3 tahun, anak mengalami fase emas perkembangan (*golden age*) yang sangat menentukan kualitas pertumbuhan fisik, mental, sosial, dan keterampilan motoriknya di masa mendatang. Keterlambatan perkembangan pada periode ini, jika tidak terdeteksi dan tidak ditangani sejak dini, dapat berdampak pada kemampuan adaptasi anak saat memasuki usia sekolah.¹ *World Health Organization* (WHO) menegaskan bahwa stimulasi dini, keterlibatan orang tua, dan lingkungan yang kaya pengalaman sensori berpengaruh langsung terhadap perkembangan anak secara holistik. Oleh karena itu, intervensi yang tepat dan terarah pada masa *toddler* menjadi aspek krusial dalam meningkatkan kualitas tumbuh kembang balita.²

Salah satu aspek perkembangan fundamental pada masa *toddler* adalah perkembangan motorik halus, yaitu kemampuan anak dalam menggerakkan otot-otot kecil terutama jari dan tangan secara terkoordinasi. Menurut Hurlock (2015), stimulasi yang tepat dan konsisten akan membantu anak menguasai keterampilan seperti menjumpit, menggenggam, memindahkan benda, hingga mengoordinasikan gerakan mata dan tangan. Secara global, UNICEF dan WHO dalam *Global Report on Children with Developmental Disabilities* (2023)

memperkirakan bahwa sekitar 7,5% anak di bawah usia lima tahun mengalami disabilitas perkembangan, termasuk domain motorik, sensorik, dan kognitif. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian anak berisiko mengalami perkembangan yang tidak optimal apabila tidak memperoleh stimulasi dini yang memadai.³

Berdasarkan hasil Analisis Perkembangan Balita Usia Dini yang dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020, diketahui bahwa sekitar 11,7% balita usia 36–59 bulan di Indonesia belum mencapai tingkat perkembangan yang sesuai dengan usianya, sebagaimana diukur menggunakan *Early Childhood Development Index* (ECDI). Berdasarkan hasil *Denver Developmental Screening Test* (DDST) di Indonesia pada tahun 2020, sekitar 25% anak teridentifikasi mengalami gangguan perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar, yang menunjukkan masih tingginya permasalahan perkembangan anak dan perlunya upaya deteksi serta stimulasi dini secara optimal.⁴ Menurut Riskesdas 2018, angka prevelansi keterlambatan perkembangan pada balita di Jawa Tengah sebanyak 25,66%, sedangkan menurut Dinkes DIY 2018, Sebanyak 13,43% anak prasekolah mengalami keterlambatan motorik halus.⁵

Pemantauan tumbuh kembang balita merupakan upaya penting dalam mendeteksi secara dini adanya gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan Profil Kesehatan Kabupaten Bantul Tahun 2024, cakupan balita yang dipantau perkembangan tumbuh kembangnya di tingkat kabupaten mencapai 81,8%, namun capaian tersebut belum merata di seluruh wilayah kerja

puskesmas. Puskesmas Pleret menunjukkan cakupan pemantauan sebesar 77,8%, yang masih berada di bawah rata-rata kabupaten, dan kondisi ini diperkuat dengan kurangnya pendataan serta pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) pada balita usia di bawah lima tahun. Rendahnya cakupan dan pendataan SDIDTK tersebut berpotensi menyebabkan keterlambatan dalam identifikasi masalah tumbuh kembang balita.⁶

Tren peningkatan penggunaan *sensory play* pada beberapa tahun ini mengalami peningkatan di berbagai negara sebagai pendekatan stimulasi dini yang kreatif, salah satunya melalui permainan *Sensory Bin*.⁷ *Sensory Bin* merupakan media bermain yang mencakup wadah berisi berbagai material dengan tekstur dan objek yang dirancang untuk merangsang indera dan meningkatkan keterampilan motorik anak.⁸ *Sensory Bin* dipilih sebagai alat stimulasi karena mampu memberikan rangsangan multisensori secara terpadu yang melibatkan indera peraba, penglihatan, dan koordinasi gerak tangan anak. Aktivitas bermain menggunakan *Sensory Bin* memungkinkan anak melakukan berbagai gerakan motorik halus seperti menggenggam, menjumput, menuang, memindahkan, dan meremas benda, sehingga sangat sesuai untuk menstimulasi perkembangan motorik halus pada balita usia dini. Dibandingkan dengan alat permainan lainnya, *Sensory Bin* bersifat fleksibel, mudah dimodifikasi sesuai usia dan tahap perkembangan anak, serta dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan ketersediaan bahan.⁹

Sensory Bin merupakan alat stimulasi yang sederhana, ekonomis, dan mudah diterapkan baik di fasilitas kesehatan maupun di rumah, sehingga berpotensi tinggi untuk digunakan secara berkelanjutan oleh orang tua dan tenaga kesehatan. Pendekatan bermain sambil belajar yang diterapkan pada *Sensory Bin* juga meningkatkan minat dan keterlibatan aktif anak, sehingga stimulasi dapat berlangsung lebih optimal.⁹ Oleh karena itu, *Sensory Bin* dipandang lebih efektif dan aplikatif dibandingkan alat stimulasi lain dalam upaya meningkatkan perkembangan motorik halus anak, khususnya pada kelompok usia 1–3 tahun.

Teori perkembangan kognitif yang di tuliskan oleh Piaget menekankan bahwa anak belajar melalui eksplorasi lingkungan melalui fase sensori–motorik, sehingga permainan yang melibatkan pengalaman indera sangat diperlukan pada usia 1–3 tahun.¹⁰ Menurut Siegler & Alibali (2020), aktivitas manipulatif pada objek sensori dapat meningkatkan kemampuan atensi, kontrol gerak tangan, dan ketelitian anak dalam melakukan tugas motorik halus. *Sensory Bin* kemudian menjadi salah satu strategi stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan motorik Balita usia toddler.¹¹

Hasil penelitian Putri Wahyu dkk. (2022) menunjukkan bahwa setelah diberikan stimulasi permainan sensory, proporsi anak dengan perkembangan motorik halus normal meningkat dari 60,0% menjadi 90,0%, dengan hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0,014 (<0,05)$, yang menandakan adanya pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus pada Balita.¹² Hasil meta-analisis oleh Cameron & Frey (2020) mendukung temuan ini dengan

menunjukkan bahwa stimulasi multisensori meningkatkan fungsi motorik halus hingga 15–20% dalam kurun waktu minimal 4 minggu. Dalam konteks kebidanan komunitas, bidan dapat berperan dalam memfasilitasi media *Sensory Bin* dan melatih orang tua untuk melaksanakan stimulasi di rumah secara terstruktur dan aman. Integrasi aktivitas ini mendukung layanan KIA, sehingga dapat meningkatkan efektivitas intervensi tumbuh kembang balita.¹³

Studi eksperimental dan kuasi-eksperimen yang dilakukan Penelitian Dewi SM (2025) menunjukkan bahwa anak yang secara rutin melakukan aktivitas manipulatif sebanyak 2-3 kali seminggu mengalami peningkatan keterampilan motorik halus yang dapat diukur dengan instrumen penilaian perkembangan seperti KPSP atau alat ukur lokal.¹⁴ Peran bidan dalam konteks ini meliputi edukasi kepada keluarga tentang teknik stimulasi yang aman dan mudah dilakukan serta pemantauan perkembangan anak secara berkala, sehingga intervensi stimulasi dapat dilaksanakan secara lebih efektif. Penerapan *Sensory Bin* atau *sensory play box* di Puskesmas Pleret berpotensi mendukung kegiatan stimulasi yang menyenangkan sekaligus membantu mencapai indikator Kesejahteraan Ibu dan Anak (KIA).

Sejalan dengan teori Piaget dan Vygotsky, stimulasi yang diberikan melalui *Sensory Bin* mendukung perkembangan kognitif anak sekaligus motorik halus. Vygotsky menekankan konsep zona perkembangan proksimal di mana pendampingan orang dewasa memungkinkan anak mencapai keterampilan yang belum mampu dicapai sendiri (Vygotsky, 1978). Dalam konteks kebidanan komunitas, bidan sebagai tenaga profesional dapat memandu orang tua dalam

memberikan stimulasi sesuai tahapan perkembangan anak. Hal ini penting untuk memastikan intervensi yang dilakukan bersifat efektif, aman, dan sesuai usia, sehingga integrasi *Sensory Bin* ke layanan KIA menjadi strategi yang relevan dan praktis.¹⁰

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh kebutuhan program KIA di Puskesmas Pleret yang menekankan monitoring tumbuh kembang balita sebagai indikator kualitas layanan promotif-preventif. Pedoman SDIDTK dan Profil Kesehatan Bantul menekankan peran bidan dalam memberikan edukasi keluarga dan melakukan deteksi dini perkembangan anak. Dengan adanya data empiris dari penelitian ini, bidan dapat merancang intervensi yang berbasis bukti, termasuk rekomendasi aktivitas *Sensory Bin* yang mudah diterapkan di rumah. Selain itu, hasil penelitian akan menjadi dasar pengambilan keputusan bagi puskesmas dalam penyusunan program stimulasi balita yang lebih terstruktur dan berkelanjutan.

Berdasarkan gap yang ditemukan, penelitian mengenai Pengaruh penerapan *Sensory Bin* terhadap perkembangan motorik halus Balita usia 1–3 tahun di wilayah kerja Puskesmas Pleret menjadi penting. Penelitian ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan bukti lokal, memperkuat kapasitas bidan dalam edukasi keluarga, dan memberikan rekomendasi praktis untuk kegiatan stimulasi di rumah maupun Posyandu. Dengan pendekatan korelasional, penelitian ini dapat menilai Pengaruh antara frekuensi, intensitas, dan variasi stimulasi *Sensory Bin* terhadap capaian perkembangan motorik halus

anak. Hasilnya diharapkan memperkaya literatur lokal dan menjadi dasar pengembangan intervensi promosi kesehatan balita.¹⁴

Kesimpulannya, implementasi permainan *Sensory Bin* sebagai media stimulasi motorik halus dapat menjadi strategi efektif dalam layanan KIA di Puskesmas Pleret. Penelitian berjudul "Pengaruh Permainan *Sensory Bin* terhadap Perkembangan Motorik Halus Balita usia 1–3 Tahun di Wilayah Kerja Puskesmas Pleret" bertujuan memberikan bukti ilmiah bagi pengembangan program stimulasi balita, sekaligus mendukung praktik kebidanan komunitas yang proaktif, promotif, dan berbasis bukti. Dengan dukungan data nasional, regional, dan lokal, penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi bidan dan orang tua dalam merancang aktivitas stimulasi yang terstruktur, menyenangkan, dan aman bagi anak. Hasilnya juga berpotensi menjadi model integrasi media stimulasi ke layanan puskesmas lainnya di DIY.¹⁵

B. Rumusan Masalah

Melihat uraian pada latar belakang, dapat diketahui bahwa periode *toddler* merupakan masa krusial perkembangan yang membutuhkan stimulasi yang sesuai untuk mencapai pertumbuhan motorik halus yang optimal. Data global menunjukkan bahwa sekitar 7,5% anak di bawah usia lima tahun mengalami disabilitas perkembangan (UNICEF & WHO, 2023). Di tingkat nasional, Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020 melaporkan bahwa 11,7% balita usia 36–59 bulan di Indonesia belum mencapai perkembangan sesuai usia berdasarkan indikator *Early Childhood Development Index* (ECDI), serta data *Denver*

Developmental Screening Test (DDST) di Indonesia pada tahun 2020, sekitar 25% anak teridentifikasi mengalami gangguan perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar, Sementara cakupan pemantauan tumbuh kembang di Puskesmas Pleret masih rendah, yaitu hanya 76,4%. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa sebagian balita mungkin belum memperoleh stimulasi yang cukup, terutama terkait kemampuan motorik halus. Pada saat yang sama, *sensory play* terutama penggunaan *Sensory Bin* telah banyak digunakan sebagai metode stimulasi dini yang efektif dalam meningkatkan kemampuan manipulatif serta koordinasi tangan-mata Balita usia dini. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini berupa “apakah permainan *Sensory Bin* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus Balita usia 1–3 tahun di wilayah kerja Puskesmas Pleret?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui Pengaruh permainan *Sensory Bin* terhadap perkembangan motorik halus balita usia 1-3 tahun di Wilayah Kerja Puskesmas Pleret.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuinya perbedaaan perkembangan motorik halus balita usia 1-3 tahun sebelum dan sesudah pemberian stimulasi permainan *Sensory Bin*.

- b. Diketuainya perbedaan perkembangan motorik halus anak usia 1-3 tahun sebelum dan sesudah pemberian stimulasi menggunakan buku KIA.
- c. Diketuainya perbedaan tingkat perkembangan motorik halus balita usia 1–3 tahun antara kelompok eksperimen (*Sensory Bin*) dan kelompok kontrol (Buku KIA).

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah kerja Puskesmas Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang merupakan layanan kesehatan primer dengan program pemantauan tumbuh kembang balita melalui Posyandu. Subjek penelitian adalah Balita usia 1–3 tahun beserta orang tua/wali yang memberikan stimulasi di rumah dan memenuhi kriteria inklusi. Penelitian difokuskan pada penerapan permainan *Sensory Bin* sebagai variabel independen dan perkembangan motorik halus sebagai variabel dependen. Hasil penelitian dibatasi pada konteks wilayah kerja Puskesmas Pleret, namun diharapkan dapat digeneralisasikan pada layanan kesehatan primer dengan karakteristik serupa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu kebidanan komunitas dan stimulasi tumbuh kembang anak, khususnya terkait

penerapan permainan *Sensory Bin* sebagai media untuk meningkatkan perkembangan motorik halus Balita usia 1–3 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Bidan di Puskesmas Pleret

Sebagai acuan dalam memberikan edukasi dan bimbingan penggunaan *Sensory Bin* secara efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus anak.

b. Bagi Kader Posyandu di Wilayah Puskesmas Pleret

memberikan panduan dan materi praktis dalam membimbing orang tua mengenai stimulasi motorik halus anak melalui *Sensory Bin* di Posyandu, sehingga peran kader lebih maksimal dalam mendukung tumbuh kembang balita.

c. Bagi Orang Tua/Wali balita usia 1-3 tahun di Wilayah Puskesmas Pleret

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memberikan stimulasi motorik halus melalui permainan *Sensory Bin* sehingga anak dapat berkembang optimal secara fisik dan kognitif.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Menjadi referensi dan dasar ilmiah bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian mengenai efektivitas berbagai metode stimulasi perkembangan balita, seperti permainan *sensory bin* maupun permainan edukatif lainnya, dengan desain penelitian, durasi intervensi, dan variabel perkembangan yang lebih beragam.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Judul, Peneliti, Tahun	Metodologi Penelitian	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1	Pengaruh Sensory Play Box terhadap kemampuan motorik halus anak (Ilmiyah, R. S., Qori'ah, M., & Andriani, V. W. 2024) ¹⁶	Cross sectional. Responden: Balita usia 1-3 tahun di TK Al Mubarak. Teknik paired sample. Analisis t-Test.	<i>Sensory Play Box</i> meningkatkan motorik halus anak 4–5 tahun, pretest $p=0,647$ dan posttest signifikan.	Sama-sama meneliti pengaruh media sensorik terhadap motorik halus anak. Berbeda usia anak (1–3 vs 4–5 tahun), jenis media (<i>Sensory Bin</i> vs <i>Sensory Play Box</i>), dan lokasi penelitian (Lampung vs Sempu, Banyuwangi).
2	Analisis kegiatan <i>sensory play</i> untuk meningkatkan kemampuan motorik Balita usia 2–3 tahun (Septiani Melawati Dewi, 2025) ¹⁴	Deskriptif kualitatif. Observasi kegiatan <i>sensory play</i> pada Balita usia 2–3 tahun.	Kegiatan <i>sensory play</i> berkontribusi pada peningkatan kemampuan motorik Balita usia 2–3 tahun.	Persamaan: Membahas <i>sensory play</i> dan motorik halus. Perbedaan: Tidak fokus pada <i>Sensory Bin</i> dan tidak menganalisis hubungan (hanya deskriptif).
3	Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak (Putri Wahyu Wigati, Sutrisni, Arsy Widyastuti, & Rudi Tri Prasetyo, 2022) ¹²	Pre-eksperimental (<i>One Group Pretest–Posttest</i>). Responden: Anak usia 3–4 tahun di KB PAUD Maarif Bakung Udanawu Blitar. Teknik purposive sampling. Analisis uji Wilcoxon.	Permainan puzzle meningkatkan perkembangan motorik halus anak; proporsi perkembangan normal meningkat dari 60% (<i>pretest</i>) menjadi 90% (<i>posttest</i>), $p = 0,014$.	Sama-sama meneliti pengaruh stimulasi permainan terhadap perkembangan motorik halus anak. Berbeda usia anak (3–4 tahun vs 1–3 tahun), jenis permainan (puzzle vs <i>sensory play/bin</i>), desain penelitian (pre-eksperimental vs quasi/eksperimental), dan lokasi penelitian.
4	Terapi bermain plastisin terhadap perkembangan motorik halus pada Balita usia 3–5 tahun (Lydia Febrina & Indah Fitri Andini, 2023) ¹⁷	Penelitian pra-eksperimen <i>one group pretest-posttest</i> pada 23 anak PAUD. Sampel dipilih secara purposive, dan data dianalisis menggunakan uji McNemar (SPSS).	Terapi bermain plastisin terbukti meningkatkan motorik halus Balita usia 3–5 tahun. Sebelum terapi seluruh anak berada pada kategori suspek, dan setelahnya hampir seluruhnya menjadi normal ($p = 0,000$).	Persamaan: Sama-sama meneliti pengaruh kegiatan bermain sensori terhadap perkembangan motorik halus anak. Perbedaan: Media yang digunakan berbeda (plastisin vs <i>Sensory Bin</i>) dan sasaran usia berbeda (3–5 tahun vs 1–3 tahun).