

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan (*growth*) adalah perubahan yang bersifat kuantitatif, yaitu bertambahnya jumlah, ukuran, dimensi pada tingkat sel, organ, maupun individu. Sebagai contoh, anak bertambah besar bukan saja secara fisik, melainkan juga ukuran dan struktur organ-organ tubuh dan otak. Otak anak semakin tumbuh terlihat dari kapasitasnya untuk belajar lebih besar, mengingat, dan mempergunakan akalinya semakin meningkat. Anak tumbuh baik secara fisik maupun mental (Soetjiningsih, 2015).

Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Perkembangan diartikan sebagai perubahan bentuk yang dimulai saat konsepsi dan terus berlanjut sepanjang satu masa kehidupan. Perubahan bentuk meliputi perubahan biologis, kognitif dan sosio emosional yang terjadi selama masa kehidupan individu (Soetjiningsih, 2015).

Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses biologis, proses sosio-emosional dan proses kognitif. Ketiga hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia. Selama proses perkembangan tidak

tertutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Perkembangan tersebut mencakup perkembangan perilaku sosial, bahasa, kognitif, fisik/motorik (Depkes, 2012).

Pertumbuhan dan perkembangan keduanya mengacu pada proses dinamis. Pertumbuhan dan perkembangan walaupun sering digunakan secara bergantian, keduanya memiliki makna yang berbeda. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses yang berkelanjutan, teratur, dan berurutan yang dipengaruhi oleh faktor maturasi, lingkungan dan genetika (Kozier, 2011).

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Hakikat anak usia pra sekolah adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Wong, 2011).

Pendidikan usia pra sekolah merupakan pendidikan paling mendasar, hal ini merupakan rentang kritis untuk tahapan selanjutnya. Masa usia 3 sampai 6 tahun adalah fase bermain, pada fase ini mulai belajar berfantasi, berfikir lebih kreatif dan mulai menjalin hubungan pertemanan untuk saling berbagi, maupun memberi dukungan. Melalui kegiatan tersebut dapat mempelajari banyak hal penting yang dapat ditumbuhkan secara optimal (Diana, 2015).

Salah satu perkembangan anak adalah motorik halus. Motorik halus merupakan salah satu dari proses perkembangan pada anak, motorik halus merupakan kemampuan pada anak yang berhubungan pada keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil, koordinasi mata dan tangan. Saraf motorik halus dapat dilatih, dikembangkan melalui kegiatan, dan rangsangan yang terus menerus diberikan dengan tujuan sebagai latihan. Keterampilan motorik halus cenderung dilakukan oleh otot-otot yang lebih kecil seperti yang di tangan dan menghasilkan tindakan seperti menulis dan menggambar (Septiari, 2012).

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian – bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan sebagian kecil otot tubuh. Gerakan ini tidak memerlukan tenaga, tapi perlu adanya koordinasi antara mata dan tangan. Gerak motorik halus merupakan hasil latihan dan belajar dengan memperhatikan kematangan fungsi organ motoriknya. Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, krayon, dan spidol serta melipat (Suyadi, 2010).

Kemampuan motorik dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan

otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan, seperti bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, dan menulis dengan huruf sesuai dengan bentuknya (Decaprio, 2013).

Stimulasi tumbuh kembang dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan, maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya. Oleh karena itu, tidak terlalu heran apabila masa anak-anak sangat identik dengan masa bermain, sebab pada masa tersebut perkembangan anak akan mulai diasah sesuai dengan kebutuhannya. Namun banyak orang yang menganggap masa bermain pada anak tidak perlu mendapat perhatian secara khusus, sehingga banyak orang tua yang membiarkan anak bermain tanpa memperhatikan unsur pendidikan terhadap permainan yang dilakukan oleh anak (Soetjiningsih, 2010).

Pentingnya motorik halus karena motorik halus akan melatih anak agar terampil menggunakan tangan dan kaki serta mengkoordinasikan mata dengan seimbang. Kemampuan motorik halus juga akan membantu kemampuan yang lain seperti kognitif, bahasa, sosioemosional. Hal ini karena dalam melakukan kegiatan atau keterampilan membutuhkan ketelitian, konsentrasi, kesabaran serta kreativitas. Anak yang memiliki kemampuan motorik halus baik akan menghasilkan karya yang rapih dan bagus dengan waktu yang lebih cepat serta memiliki kreativitas dalam karyanya (Yuniarti, 2015).

Menurut peraturan menteri pendidikan nasional nomor 137 tahun 2014 anak usia 5-6 tahun mampu melakukan berbagai aktivitas motorik halus yaitu menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, mampu melipat kertas menjadi bentuk tertentu dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

Menurut Sujiono dikutip Mariati (2015) motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial (Soetjiningsih, 2013). Permainan dapat mengasah keterampilan dan kreativitas anak sehingga perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Banyak macam permainan yang dapat mengembangkan kemampuan anak seperti origami, *puzzle*, mewarnai dan lain-lain.

Bermain merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan, dan kasih sayang. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental, sosial, dan perkembangan emosinya. Melalui, bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya, tetapi lebih dari itu. Ketika bermain anak tidak sekedar melompat, melempar, atau berlari, tetapi mereka bermain menggunakan

seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain (Soetjiningsih, 2015).

Terapi bermain adalah suatu aktivitas bermain yang dijadikan sarana untuk menstimulasi perkembangan anak. Bermain dapat dilakukan oleh anak sehat maupun sakit. Walaupun anak sedang dalam keadaan sakit tetapi kebutuhan akan bermainnya tetap ada. Melalui kegiatan bermain, anak dapat relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Yuniarti, 2015).

Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif dan manfaat bermain *puzzle* lainnya adalah berdampak pada perkembangan kognitif anak. Dalam bermain *puzzle*, anak dituntut bernalar sehingga otak anak akan terarah (Soetjiningsih, 2015).

Media *puzzle* adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, atau mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama, yang sejenis dan yang berpasangan dengan 2 variasi serta berkemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Permendiknas, 2009 dalam Mahardika et. al, 2013).

Puzzle dapat disusun menjadi berbagai macam bentuk dan ukuran. Alat ini mempunyai fungsi untuk melatih motorik halus, yaitu melatih

keterampilan tangan untuk persiapan menulis, persepsi visual yaitu untuk melatih pemahaman visual, dan *problem solving*, yaitu anak dilatih untuk mencoba memecahkan masalah yang ada di *puzzle* itu, sehingga jumlah kepingan *puzzle* dapat dibuat sesuai dengan kemampuan anak (Yuniarti, 2015). *Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan tingkat kesulitannya menurut umur masing-masing anak 4, 5 dan 6 tahun.

Bermain *puzzle* merupakan sebuah permainan yang dapat menarik perhatian anak, dimana melalui permainan *puzzle* anak akan belajar sesuatu yang rumit serta bagaimana *puzzle* ini akan tersusun dengan baik dan benar. *Puzzle* juga dapat meningkatkan konsentrasi anak dan daya pikir anak (Handajani, Yunita & Maulidatif, 2019).

Fenomena saat ini, pada tahun pertama, sering kali tenaga kesehatan dan orang tua lebih memfokuskan pada perkembangan motorik kasar saja (Ardana et al, 2015). Hal ini menyebabkan perkembangan motorik yang dianggap normal tersebut dengan suatu harapan yang semu terhadap kemampuan intelektual anak. Padahal perkembangan motorik halus merupakan indikator yang lebih baik (lebih dapat menilai kemampuan motorik anak) daripada motorik kasar, dalam diagnosis gangguan motorik pada anak (Ardana et al, 2012).

Sekitar 250 juta anak usia di bawah 5 tahun mengalami perkembangan anak yang terlambat. (Riskesdas 2018, dalam World Bank 2017). Menurut penelitian Zhang J et al. (2018) menyatakan bahwa lebih

dari 200 juta anak balita di dunia diperkirakan mengalami gangguan perkembangan kognitif dan sosial emosional.

Berdasarkan *World Health Organization* (2010), menyatakan bahwa 5-25% anak usia pra sekolah di dunia mengalami disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. *World Health Organization* (2018), bahwa data prevalensi balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan adalah 28,7% dan Indonesia termasuk kedalam Negara ketiga dengan prevalensi tertinggi di regional Asia Tenggara.

Sedangkan menurut Depkes RI (2010), bahwa 0,4 juta atau sekitar 16% usia anak pra sekolah di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Hal ini terjadi dipicu oleh kurangnya deteksi dini dan kurangnya stimulasi yang diberikan untuk mendukung perkembangan motorik halus.

Menurut UNICEF (2011), anak usia balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan masih tinggi, sekitar 3 juta anak (27,5%) mengalami gangguan khususnya gangguan perkembangan motorik. Keterlambatan perkembangan motorik sebanyak 50% di Asia, di Afrika sebanyak 30%, dan 20% terjadi pada anak-anak di Amerika Latin. (Hasanah, 2013).

Secara umum sekitar 5-10% anak diperkirakan yang mengalami keterlambatan perkembangan namun penyebab tersebut belum diketahui

dengan pasti, dan secara umum di Indonesia yang mengalami gangguan keterlambatan sosial, emosi, bahasa, kognitif dan perkembangan motorik diperkirakan 1-3% pada anak balita. Hasil penelitian perkembangan motorik pada anak balita mengemukakan keterlambatan perkembangan motorik sebanyak 49% akibat pengetahuan ibu kurang baik dan terjadi di negara berkembang. (Depkes, 2012).

Untuk mengetahui tahap perkembangan anak diperlukan deteksi dini tumbuh kembang (DDTK). Deteksi dini pada anak pra sekolah dilakukan dengan menggunakan Kuisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). KPSP dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan (Dokter, Bidan dan Perawat) sesuai dengan standar yang ada (Depkes RI, 2010).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah. Fokus pembahasan dalam *literature review* ini adalah “Adakah pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis sebelum diberikan terapi bermain *puzzle*

- b. Menganalisis setelah diberikan terapi bermain *puzzle*
- c. Menganalisis pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah di bidang keperawatan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan faktor lainnya, variabel berbeda dan juga lokasi yang berbeda.

b. Bagi Tenaga Kesehatan

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam memperkaya keilmuan dibidang keperawatan anak dan dapat digunakan sebagai terapi pilihan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak dalam tatanan keperawatan anak.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah pada bulan Februari 2021 – Juli 2021, jenis penelitian ini adalah kajian *literature review* yang akan

dilakukan pencarian sumber jurnal atau *literature* melalui dua database yaitu *Google Scholar* dan *Research Gate*.

2. Ruang Lingkup

Penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup ilmu keperawatan anak.