

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak-anak adalah *Golden Period* atau masa emas disebut juga *window opportunity* atau jendela kesempatan namun juga *critical period* atau masa kritis yang artinya plastisitas otak anak pada masa ini mempunyai sisi positif dan sisi negatif. Sisi positif otak pada masa ini lebih terbuka untuk proses pembelajaran dan pengkayaan. Sehingga anak memerlukan stimulasi yang lebih untuk memaksimalkan potensi anak (Setiawan, 2012). Perkembangan anak pada masa balita sangat penting dalam menentukan perkembangan pada tahap selanjutnya, dan tahapan ini merupakan masa ideal untuk mempelajari berbagai keterampilan. Perkembangan anak meliputi perkembangan fisik, kognitif, emosi, bahasa, motorik (kasar dan halus), personal sosial, dan adaptasi. (Soetjiningsih, 2012).

Perkembangan anak di Indonesia belum sepenuhnya normal sesuai harapan, masih banyak yang mengalami keterlambatan. Pada tahun 2014 jumlah balita 10 % dari jumlah penduduk Indonesia, dimana prevalensi (rata-rata) gangguan perkembangan bervariasi 12.8% s/d 16% sehingga dianjurkan melakukan observasi atau skrining tumbuh kembang pada setiap anak (Bensa, 2015). Berdasarkan laporan dari Ketua Yayasan Anak Autis Indonesia juga menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak autis pada tahun 2000 1: 5000 anak dan pada tahun 2010 menjadi 1:500 anak (Suherman, 2010). Data di Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2014 dari semua balita 89,33% diantaranya dilakukan skrining tumbuh kembang dimana 32,6% mengalami gangguan tumbuh kembang. (Dinkes Prov Jateng, 2015). Jumlah balita usia 0-5 tahun di Kabupaten Klaten sebanyak 88.923 jiwa, dimana data yang mengalami keterlambatan tumbuh kembang sebanyak 21,5%. (DinKes Kab Klaten, 2014)

Data perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun didapatkan perkembangan anak yang normal 75,4% dan perkembangan motorik halus anak yang abnormal 24,6%. Perkembangan anak yang abnormal karena disebabkan oleh faktor lingkungan pengasuhan, status gizi, status kesehatan, stimulasi dan budaya (Ariyana, 2008). Keterlambatan perkembangan anak terutama perkembangan motorik akan

menghambat kemandirian anak dimana anak akan sangat tergantung pada orang tua sehingga tahap perkembangan selanjutnya tidak optimal (Suherman, 2010)

Perkembangan motorik terutama motorik halus sangat dipengaruhi oleh otak, semua hal yang dikerjakan anak diatur oleh kerja otak yang mengatur kompetensi. Keterlambatan perkembangan motorik halus berarti menunjukkan kerja otak anak yang tidak maksimal. Hal ini harus segera diatasi karena bila berkelanjutan akan menghambat perkembangan anak ditahap selanjutnya yang akan berpengaruh terhadap kemampuan intelektual anak, menghambat akses serta regulasi emosi dan kecerdasan anak (Mussen , 2010)

Upaya peningkatan perkembangan terutama motorik halus diperlukan alat permainan edukatif sesuai dengan tahapan usia anak, namun saat ini banyak permainan yang ada di sekitar anak yang belum tentu mendukung stimulasi anak bahkan mungkin justru menghambat perkembangan anak (Setiawan, 2012). Perkembangan motorik halus melatih koordinasi otot-otot tangan dalam beraktivitas seperti bermain *playdough*, melipat, *puzzle*, manik-manik ukuran besar, bermain bola, berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda (Maryunani, 2010).

Stimulasi permainan yang sering kali dilakukan anak di PAUD adalah permainan meronce, sesuai dengan hasil penelitian Dwi Hastuti (2013) yang menunjukkan bahwa melalui kegiatan meronce dapat mengembangkan ketrampilan motorik halus, namun menurut Yustisia (2013) meronce memiliki banyak kekurangan dikarena diperlukan bahan-bahan yang cukup banyak, memerlukan biaya lebih banyak karena banyak bahan yang digunakan habis pakai dan memerlukan persiapan yang cukup agar hasil dari meronce dapat bagus dan optimal

Permainan lain yang dapat diberikan kepada anak-anak menurut Yustisia (2013), permainan *Puzzle* merupakan suatu permainan yang kompleks. *Puzzle* adalah permainan menyusun gambar yang sebelumnya diacak terlebih dahulu sehingga membentuk suatu bentuk yang utuh. Permainan *Puzzle* merupakan salah satu permainan dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan edukatif yang cocok untuk anak usia prasekolah dengan biaya murah, memiliki nilai fleksibilitas, dan tidak memerlukan persiapan yang rumit.

Puzzle memiliki banyak kelebihan dibandingkan permainan edukatif lain, dimana manfaat *puzzle* antara lain melatih *problem solving* anak dimana permainan ini

membantu anak untuk berpikir dari beberapa sudut pandang untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* sehingga pada akhirnya anak akan belajar dalam memecahkan masalah. *Puzzle* juga akan membantu anak meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, mengembangkan terampilan motorik anak untuk dapat menyusun dengan baik. *Puzzle* juga membantu dalam meningkatkan kecerdasan dan kesabaran anak (Mulyani, 2014)

Puzzle sudah bisa dimainkan oleh anak berusia 10 bulan, tentunya dengan kepingan gambar (*puzzle*) yang sedikit dan tingkat kesulitannya lebih mudah. Untuk awal, kenalkan anak anda dengan *puzzle* sederhana yang terdiri dari sebuah keping saja, dimana anak hanya memasukkan satu buah kepingan gambar tersebut kedalam lubangnya. Makin tinggi usia anak, biasanya tingkat kesulitan lebih rumit. Dari yang hanya satu kepingan gambar, kemudian menjadi sebuah gambar yang dipotong menjadi 2, 3, 4 dan seterusnya. Semakin banyak gambar dan kepingan gambarnya, semakin tinggi tingkat kesulitannya. (Madaniah, 2014). Jumlah *puzzle* disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Saat berusia 3 tahun, baik digunakan empat keping *puzzle*. Semakin usia bertambah jumlah *puzzle* juga bertambah (Widodo, 2014).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa permainan *puzzle* sangat bermanfaat untuk anak. penelitian anoya (2011) tentang pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar membuktikan bahwa dengan pembelajaran *puzzle* dapat peningkatan kemampuan calistung anak.

Hasil studi pendahuluan di Puskesmas Tulung tahun 2015 jumlah anak usia 0-5 tahun 1.087 jiwa dimana 18,7% mengalami keterlambatan tumbuh kembang, dan jumlah anak down sindrom 11 anak . Hasil studi pendahuluan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) KB Ceria Cokro Tulung Didapatkan hasil bahwa PAUD KB Ceria Dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok umur 2-3 tahun sejumlah 8 anak dan kelompok umur 3-4 tahun sejumlah 16 anak. Wawancara dengan guru di PAUD guru menyatakan bahwa sekitar 11 anak didiknya mengalami keterlambatan perkembangan terutama motorik halus dimana sebagian besar anak belum dapat menggambar lingkaran, menggambar garis vertikal maupun horizontal serta belum dapat membuka dan memasang kancing baju sendiri. dari hasil observasi didapatkan kurang berkembangnya motorik halus anak, dalam memberikan pembelajaran media dan alat yang digunakan kurang bervariasi serta stimulus yang diberikan guru kurang optimal.

Sekolah memberikan bermacam-macam stimulasi perkembangan namun masih terfokus pada kegiatan pra menulis saja seperti menebalkan huruf atau mewarnai gambar, jarang dilakukan stimulus perkembangan berupa permainan kepada anak terutama dengan alat permainan edukatif yang dapat merangsang motorik halus anak seperti menggunakan *puzzle*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak 3-4 tahun di PAUD.

B. Rumusan Masalah

Perkembangan anak pada masa balita sangat penting dalam menentukan perkembangan pada tahap selanjutnya. Perkembangan anak di Indonesia masih belum maksimal dimana masih terdapat anak dengan keterlambatan perkembangan terutama motorik halus yang sangat erat hubungannya dengan kecerdasan anak. Agar perkembangan anak maksimal anak memerlukan stimulasi salah satunya dengan permainan edukatif seperti *puzzle*. *Puzzle* merupakan alat permainan yang memiliki banyak manfaat seperti melatih *problem solving*, meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, mengembangkan terampilan motorik anak, meningkatkan kecerdasan dan kesabaran anak. Berdasarkan latar belakang masalah, pertanyaan penelitian yang ingin diteliti penulis yaitu “Adakah Pengaruh Pemberian Stimulus Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 tahun di PAUD ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD sebelum pemberian stimulasi permainan *puzzle*.
- b. Mengetahui perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD sesudah pemberian stimulasi permainan *puzzle*.
- c. Mengetahui pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan anak usia 3-4 tahun di PAUD.

- d. Mengetahui pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan pengetahuan kepada guru dalam upaya penerapan penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dalam perkembangan motorik halus anak.

2. Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada PAUD untuk mengembangkan media pembelajaran motorik halus dengan permainan alat edukatif *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak prasekolah.

3. Bagi Ibu Balita

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun dengan pemberian stimulus permainan *puzzle*.

4. Bagi Peneliti

Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana meningkatkan kemampuan perkembangan motorik halus dengan alat permainan edukatif *puzzle* dan juga memperoleh pengetahuan tentang metodologi penelitian.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang permainan edukatif yang lain yang akan membantu perkembangan motorik halus anak.

E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan penelusuran pustaka yang dilakukan oleh penulis, penulis menemukan penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini yaitu:

1. Ariyana (2008), dengan judul “Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang perkembangan Anak Dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tl (Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang)” Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasi dengan metode pendekatan *crois sectional*

yang dilakukan diTK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh ibu yang mempunyai anak usia 4-5 tahun sebanyak 69 orang dan anak usia 4-5 tahun sebanyak 69 orang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Analisis bivariat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *chi square*. Kesimpulannya ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dengan nilai p value 0,038 (p value < 0,05) dan ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan nilai p value 0,002 (p value < 0,05). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel bebas penelitian, tempat penelitian, metode penelitian dan analisis data yang digunakan.

2. Suaidah (2010) dengan judul “Penerapan Aktivitas Melipat Kertas 2-4 Lipatan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Islam Mutiara Surabaya”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*), subyek penelitian adalah anak kelompok A sebanyak 20 anak yang terdiri 13 perempuan dan 7 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dilakukan untuk menunjang data dari penerapan metode pemberian tugas. Kesimpulannya Penerapan aktivitas melipat kertas lipat 2-4 lipatan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A. Hal ini ditunjukkan dari analisis yang didapatkan bahwa rata-rata kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Islam Mutiara Surabaya pada siklus I meningkat pada siklus II secara signifikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel bebas penelitian dan tempat penelitian.
3. Anoya (2011) dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar Di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek”, penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan subyek tunggal (Single Subject). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik pendidikan keaksaraan tingkat dasar di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji wilcoxon match pairs diperoleh hasil $T_{hitung} < T_{tabel} = 1 < 52$ Hal ini membuktikan bahwa

Ha bisa diterima dan Ho ditolak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel terikat penelitian, tempat penelitian, dan populasi penelitian.