

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia prasekolah ialah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun. Anak usia tersebut termasuk pada golden atau periode emas karena pada usia tersebut aspek kognitif, fisik, motorik halus dan kasar seorang anak berkembang. Pemberian stimulus untuk anak mampu mempengaruhi pertumbuhan, perkembangan anak, sebab pemberian stimulus merangsang baik untuk perkembangan sensori, dan motorik kasar dan halus anak (Sapitri dkk, 2018).

Perkembangan anak berkaitan dengan perkembangan motorik halus. Jika tidak dilakukan stimulus pada usia dini, anak akan mengalami keterlambatan pada proses perkembangan selanjutnya. Gerakan halus melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta koordinasi yang cermat, koordinasi mata serta tangan dengan teliti dan cermat. Perkembangan motorik menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Banyak anak pandai lompat, berlari untuk memperhalus ketrampilan motorik, anak – anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik yang terkadang bersifat informal dalam bentuk permainan. Secara umum terdapat kelompok anak dengan kemampuan motorik halus lebih dominan dan kemampuan motorik kasar lebih dominan (Rismayanthi, 2013).

Keterampilan dan karakter anak sangat penting dibangun sejak usia dini, apabila kemampuan motorik ini berkembang dengan baik maka perkembangan berikutnya akan baik pula, begitu juga sebaliknya, apabila kemampuan motorik berkembang dengan tidak baik maka perkembangan berikutnya tidak akan baik. Karakteristik pada anak memiliki ciri khas yang tertentu, berbeda tidak sama dengan orang dewasa. Anak akan berkembang dengan beragam potensi yang dimilikinya, pada umumnya anak bersifat individual (Wisudayanti, 2020).

Melalui bermain anak dapat melewati tahap-tahap perkembangan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak. Permainan puzzle dapat menjadi cara yang menyenangkan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilannya, *puzzle* sangat membantu mengembangkan motorik halus anak seperti melatih koordinasi mata dan tangan (Aristiana dkk, 2020).

Puzzle atau alat permainan edukatif cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik halus (Herawati; Ananda, 2019).

Depkes RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan dalam berbicara (Prastiwi, 2019).

Hasil penelitian (Maghfuroh, 2018) di taman kanak-kanak Surya Baru Plosowahyu Lamongan menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak, hasil penelitian yang dilakukan (Yuniati, 2018) di TK At-Taqwa Mekarsari Cimahi, menunjukkan bahwa alat permainan edukatif jenis *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak, hasil penelitian (Ananda, 2019) di Taman kanak Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018 terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak yang dilakukan pre dan post bermain *puzzle*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis di daerah Buntet Cirebon didapatkan An. F dan An. M yang sedang menempuh pendidikan di Paud At-Thohiriyah Kab. Cirebon beresiko mengalami gangguan perkembangan motorik halus didapatkan bahwa anak tersebut sering berlari kesana kemari, melompat, dan pada saat diajarkan menulis gambar garis lurus atau vertikal didapatkan hasil bahwa An. F dan An. M masih kesulitan untuk meniru garis lurus tersebut.

Anak prasekolah sangat aktif, sangat menyukai banyak kegiatan, otot-otot besar pada usia ini lebih berkembang, otot-otot kecil pada usia ini kadang dilupakan oleh orangtua (Ardana; Yuniati, 2018).

Untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak, penulis ingin mengaplikasikan asuhan keperawatan terapi bermain jenis *puzzle* pada anak prasekolah di Paud At-Thohiriyah Kab. Cirebon sehingga anak dapat memiliki kemampuan motorik halus yang baik supaya

perkembangan anak selanjutnya lebih optimal, maka dengan berdasar latar belakang tersebut penulis tertarik untuk menerapkan asuhan keperawatan pada anak sehat usia prasekolah yang dilakukan stimulasi motorik halus dengan bermain *puzzle*.

1.2. Rumusan Masalah

Perkembangan anak berkaitan dengan perkembangan motorik halus. Jika tidak dilakukan stimulus pada usia dini, anak akan mengalami keterlambatan pada proses perkembangan selanjutnya. Permainan *puzzle* dapat menjadi cara yang menyenangkan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilannya “Bagaimanakah asuhan keperawatan anak sehat untuk menstimulasi motorik halus dengan dilakukan bermain *puzzle*?”

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Setelah melakukan studi kasus penulis mampu melakukan asuhan keperawatan pada anak sehat untuk menstimulasi motorik halus yang dilakukan dengan bermain *puzzle*.

1.3.2. Tujuan Khusus

Setelah melakukan studi kasus terapi bermain *puzzle* pada anak dalam meningkatkan perkembangan motorik halus penulis dapat:

- 1.3.2.1. Dapat menggambarkan tahapan pelaksanaan proses keperawatan pada anak dengan terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus.
- 1.3.2.2. Dapat menggambarkan pelaksanaan bermain *puzzle* pada anak sehat.

1.3.2.3. Dapat menggambarkan respon anak dalam pemberian terapi bermain *puzzle*

1.3.2.4. Dapat menganalisis kesenjangan respon kedua anak yang diberikan intervensi bermain *puzzle*

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah koleksi pustaka dan informasi terkait perkembangan anak dalam menstimulasi motorik halus pada anak sehat usia prasekolah.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi Guru PAUD

Dapat menambah pengetahuan guru terhadap pemberian *puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak

1.4.2.2. Bagi Orangtua

Sebagai sumber informasi dan pengetahuan serta petunjuk bermain *puzzle* bagi anak khususnya bagi para orangtua dalam upaya peningkatan motorik halus pada anaknya dan berupaya untuk anak terus berkembang.