

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Motorik halus diyakini sebagai hal dasar untuk menunjang keterampilan akademik dengan melibatkan otot kecil tangan dan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan presisi meliputi aktivitas sehari-hari diantaranya menggenggam pensil, mengancingkan baju, menulis dan menggambar. Di era digital saat ini anak usia pra-sekolah lebih sering terpapar layar *gadget* daripada aktifitas fisik untuk mendukung motorik halus, sehingga risiko keterlambatan meningkat. Beberapa masalah yang sering muncul pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah salah satunya anak belum mampu memegang pensil, krayon dan mengikuti perintah yang diberikan secara benar. Hal tersebut disebabkan kurangnya stimulasi yang tepat dalam pembelajaran, sehingga anak kesulitan melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi otot kecil, seperti menulis dan mengancingkan baju (Arsulfa et al., 2023; Usman et al., 2025). Kemampuan motorik halus pada anak prasekolah memiliki peran penting, dan jika terjadi kendala dalam hal ini, dapat berpengaruh terhadap sejumlah aspek perkembangan mereka seperti keterampilan akademik dan kemandirian (Fitriani & Yuwanti, 2023).

Fenomena hambatan perkembangan menjadi isu kesehatan masyarakat secara global maupun nasional, dengan data dari *World Health Organization* (WHO) melaporkan terdapat 5-25% anak usia prasekolah mengalami *disfungsi* otak *minor* (kesulitan fokus) termasuk hambatan perkembangan motorik halus.

Secara global gangguan berupa kecemasan 9%, mudah emosi 11%-15%, gangguan perilaku 9-15% (Kemenkes, 2019). Negara Indonesia keterlambatan tumbuh kembang anak cukup tinggi yaitu kurang lebih sekitar 5-10% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum dan 16% balita di Indonesia mengalami gangguan motorik halus & kasar, pendengaran, kecerdasan dan gangguan bicara (S et al., 2023). Menurut DDST (*Denver Development Screening Test*) di Indonesia tahun 2020, 25% anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik, termasuk motorik halus dan kasar (Fitriani & Yuwanti, 2023). Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur pada tahun 2019 melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan, dari hasil pemeriksaan untuk perkembangan ditemukan normal sesuai dengan usia 53%, meragukan (membutuhkan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13%, penyimpangan perkembangan sebanyak 34%. Dari penyimpangan perkembangan, 30% motorik halus (seperti menulis, memegang), 44% bicara Bahasa dan 16% sosialisasi kemandirian (Rahim et al., 2022). Penelitian yang dilakukan di wilayah Tasikmalaya menunjukkan kemampuan motorik halus belum berkembang secara optimal, data yang diteliti umumnya bersifat lokal dan terbatas pada satuan pendidikan tertentu, belum menggambarkan kondisi secara menyeluruh.

Data tersebut menunjukkan bahwa keterlambatan perkembangan motorik halus masih menjadi masalah serius, baik secara global maupun nasional. Kondisi ini juga tercermin pada tingkat lokal, sebagaimana hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2026 di RA Al-Falah Desa

Manggungjaya, Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya, diperoleh jumlah murid di RA Al-Falah adalah 68 orang yang mana 10 dari 68 murid tersebut dijadikan responden untuk studi pendahuluan melalui observasi dengan menggunakan penilaian berdasarkan DDST (*Denver Development Screening Test*) pada 10 anak didapatkan hasil 5 atau 50% anak belum bisa membuat gambar orang secara sederhana, 3 atau 30% anak belum bisa menirukan garis plus, 3 atau 30% anak belum bisa menirukan gambar persegi, 1 atau 10% anak belum bisa menirukan gambar lingkaran tertutup. Dari data studi pendahuluan menunjukkan dari 10 anak di dapatkan 8 atau 80% interpretasi akhir dikategorikan *suspect* yang mana hasilnya 1 atau lebih *delayed* dan 2 atau lebih gagal bukan karena penolakan. 2 atau 20% anak interpretasi akhir dikategorikan normal karena anak mampu melakukan tes dengan baik, tidak ditemukan skor *delayed* atau maksimal 1 *caution* pada perkembangan tumbuh kembang anak.

Keterlambatan perkembangan motorik halus anak prasekolah dipengaruhi oleh faktor internal (dari diri anak) dan eksternal (dari lingkungan). Beberapa faktor internal yang paling berpengaruh pada perkembangan anak berupa genetik, umur, jenis kelamin, keluarga, dan potensial yang dimiliki anak itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal yang paling berpengaruh berupa lingkungan, stimulasi, nutrisi kesehatan, peningkatan penggunaan gadget dan Pendidikan ibu. Gangguan keterlambatan perkembangan motorik halus juga dapat diakibatkan kurangnya stimulasi pada anak (Arisanti et al., 2024).

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada anak prasekolah yang mengalami hambatan perkembangan motorik halus akibat gangguan pada

sistem saraf atau *cerebral palsy* seperti berjalan tidak stabil, kesulitan melakukan gerakan cepat dan tepat, misalnya kesulitan menulis atau mengancing baju. Pada anak prasekolah yang mengalami gangguan mengoordinasikan gerakan tangan dan jari secara fleksibel, hal ini menjadi suatu tantangan ketika kemampuan motorik halus mereka mengalami keterlambatan (Nikmah & Jurnal, 2023).

Kondisi ini menunjukkan bahwa tumbuh kembang optimal dapat tercapai apabila ada interaksi antara anak dan orang tua, terutama stimulasi sangat bermanfaat bagi proses perkembangan anak secara keseluruhan. Untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak, setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus-menerus pada setiap kesempatan (Rahim et al., 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, gangguan keterlambatan perkembangan motorik halus dapat dicegah dengan memberikan stimulasi pada anak, saraf motorik halus dapat dilatih dengan menggunakan koordinasi tangan dan mata melalui terapi bermain yang dilakukan secara rutin seperti menempel, mewarnai, menggunting, menjiplak bentuk, merangkai benda dan Menyusun pola. Salah satu jenis stimulasi perkembangan pada anak berupa permainan *Puzzle*.

Permainan *Puzzle* mempunyai manfaat yaitu mampu meningkatkan kemampuan motorik halus. *Puzzle* merupakan suatu permainan edukatif yang mengasah kemampuan kognitif dan keterampilan motorik pada anak sehingga permainan ini memerlukan konsentrasi dan kesabaran. Permainan *Puzzle* ini

melibatkan titik koordinasi mata, tangan dan otot kecil serta jari tangan anak dalam perkembangan motorik halus anak. PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius) hadir sebagai inovasi permainan dalam bentuk solusi mengembangkan motorik halus anak dengan cara menyenangkan dan menarik, tidak hanya menstimulasi motorik halus, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan konsentrasi anak. media ini sesuai dengan karakteristik anak prasekolah dan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas bermain sambil belajar. PUZTAZ memiliki keunggulan yaitu dapat mensimulasi secara bertahap dan berulang (*progressive stimulation*) Anak tidak hanya menyusun *Puzzle*, tetapi juga melakukan aktivitas manipulatif setelahnya. Kemampuan perkembangan motorik halus dapat diukur menggunakan pemeriksaan *Denver Development Screening Test* (DDST) untuk menafsirkan kemampuan motorik halus anak mulai dari usia 0-6 tahun (S et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, Rosyidah et al., (2025) mengatakan bahwa media *Puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak prasekolah melalui pemberian permainan *Puzzle* selama dua minggu dengan frekuensi dua kali pertemuan setiap minggunya selama 20 menit setiap pertemuan. Penelitian tersebut masih menggunakan *Puzzle* secara umum belum mengkaji media *Puzzle* inovatif dirancang secara khusus sesuai karakteristik dan kebutuhan anak usia prasekolah. Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh bermain PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius) terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra-sekolah di RA Al-Falah.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis membuat perumusan masalah “Apakah ada Pengaruh bermain PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius) terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra-sekolah di RA Al-Falah?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh bermain PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius) terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah di RA Al-Falah.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus sebelum diberikan PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius) pada anak usia pra sekolah di RA Al-Falah.
- b. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus sesudah diberikan PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius) pada anak usia prasekolah di RA Al-Falah.
- c. Menganalisis pengaruh PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius) terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di RA Al-Falah.

## **D. Ruang Lingkup**

Penelitian ini dilakukan pada masalah perkembangan motorik halus anak usia prasekolah dengan intervensi menggunakan permainan PUZTAZ (*Puzzle*

Tangkas Anak Zenius) di lingkungan RA Al Falah, dengan batasan pada anak usia 4-6 tahun dan metode kuantitatif untuk mengukur dampak spesifik terhadap perkembangan motorik halus dengan menggunakan instrumen penelitian DDST II.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bentuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang kebidanan yang berkaitan dengan perkembangan khususnya pengaruh bermain PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius) terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Manfaat bagi penulis**

Penulis dapat memperdalam pemahaman mengenai perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, khususnya mengenai manfaat *Puzzle* yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan diberi nama PUZTAZ (*Puzzle* Tangkas Anak Zenius), dapat membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai tumbuh kembang motorik halus dengan stimulasi PUZTAZ, serta dampaknya terhadap kondisi perkembangan motorik halus.

#### **b. Manfaat bagi institusi kesehatan**

Institusi kesehatan dapat menggunakan informasi mengenai manfaat PUZTAZ untuk menstimulasi pasien menggunakan hal yang

menyenangkan, menyebarluaskan informasi tentang peran bermain dalam stimulasi motorik halus anak usia prasekolah dapat mendukung perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

c. Manfaat bagi institusi Pendidikan

Institusi pendidikan dapat menggunakan informasi ini sebagai materi pembelajaran dalam kurikulum tumbuh kembang anak, mahasiswa dapat melakukan penelitian atau proyek tentang manfaat PUZTAZ dalam meningkatkan pemahaman orang tua untuk menstimulasi anak menggunakan permainan yang menyenangkan.

d. Manfaat bagi klien

Klien yang bermain PUZTAZ dapat merasakan manfaat bagi tumbuh kembang anak, terutama dalam mengatasi perkembangan motorik halus, PUZTAZ dapat menjadi alternatif permainan *Puzzle* untuk meningkatkan motorik halus anak.

## F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
(Rosyidah et al., 2025)	Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Prasekolah	jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian pra eksperimen dengan pendekatan <i>one pre-post test design</i> .	Hasil uji <i>Puzzle Wilcoxon</i> didapatkan $p(0,000)$ lebih rendah dari $\alpha(0,05)$ atau $(p<\alpha)$ , maka $H_1$ diterima.	<i>Puzzle</i> yang digunakan dibuat sendiri dengan nama PUZTAZ, tempat untuk dilakukan penelitian di RA Al-Falah.
(S et al., 2023)	Pengaruh permainan <i>Puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara	Jenis penelitian <i>Quasi Experiment</i> dengan pendekatan <i>one group pretest dan posttest design</i> .	terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sesudah dilakukan permainan <i>Puzzle</i> dengan nilai <i>P-Value</i> 0,001 $< \alpha 0,05$	<i>Puzzle</i> yang digunakan dibuat sendiri dengan nama PUZTAZ, tempat penelitian dilakukan di RA Al-Falah dengan desain penelitian <i>pra eksperimen</i>
(Nofita Sima et al., n.d. 2025)	Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK PGRI Mekar	metode kuantitatif dengan menggunakan desain <i>pra-eksperimen one group pre-test post-test</i>	Berdasarkan analisis bivariat terdapat pengaruh permainan <i>Puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia	<i>Puzzle</i> yang digunakan dibuat sendiri dengan nama PUZTAZ, penelitian dilakukan

	Jaya Kabupaten Lampung Timur Tahun 2024		4-5 tahun di TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur Tahun 2024 dengan nilai <i>p-value</i> 0,000.	di RA Al- Falah
(Rahayu Khoerunnisa et al., 2023)	Pengaruh Bermain <i>Puzzle</i> terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	Metode penelitian yang digunakan <i>pre- experimental designs</i> dengan desain <i>one-grup pretest- posttest design.</i> Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>cluster random sampling,</i> sebanyak 20 anak yang diberikan perlakuan permainan <i>Puzzle.</i> Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi.	Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> serta terjadi perubahan peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif <i>Puzzle,</i> sehingga dapat dinyatakan bahwa <i>Puzzle</i> berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun.	<i>Puzzle</i> yang digunakan dibuat sendiri dengan nama PUZTAZ, penelitian dilakukan di RA Al- Falah.
(Paninsari et al., 2024)	Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif <i>Puzzle</i>	Desain penelitian ini menggunakan <i>quasi eksperiment</i> dengan	Ada pengaruh metode alat permainan edukatif <i>Puzzle</i> terhadap	<i>Puzzle</i> yang digunakan dibuat sendiri dengan

---

Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Bulan	12-18	rancangan <i>one-group</i> <i>pretest-</i> <i>posttest</i> <i>design.</i> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total <i>sampling</i> sampel sebanyak 30 orang. Analisa data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji <i>wilcoxon.</i>	perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan dengan <i>p-value</i> 0,000 ( $p < 0,05$ ).	nama PUZTAZ, Responden yang diteliti anak usia prasekolah (4-6 tahun), penelitian dilakukan di RA Al- Falah dengan desain penelitian <i>pra</i> <i>eksperimen</i>
--	-------	--	--	---

---