

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak prasekolah merupakan anak yang berada pada rentang usia 3–6 tahun. Masa ini sering disebut sebagai periode keemasan (*golden age*), karena pada tahap tersebut sekitar 80% perkembangan kognitif anak telah terbentuk. Pada tahap ini, aspek perkembangan yang penting meliputi motorik, personal-sosial, dan bahasa. Perkembangan motorik sendiri dibagi menjadi dua komponen utama, yakni kemampuan motorik kasar dan motorik halus (Putri & Sulistyawati, 2024).

Menurut laporan *World Health Organization* (2023), diperkirakan terdapat sekitar 52,9 juta anak yang berusia di bawah usia lima tahun di seluruh dunia yang mengalami keterlambatan perkembangan, salah satunya yaitu gangguan fungsi motorik. Berdasarkan hasil Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun (2023), masih terdapat tantangan signifikan pada aspek stimulasi perkembangan anak usia prasekolah. Data tersebut mengindikasikan bahwa sekitar 12% - 15% anak di beberapa wilayah Indonesia masih berisiko mengalami hambatan dalam aspek perkembangan motorik. Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan perkembangan motorik pada anak usia dini masih sering terjadi dan memerlukan perhatian khusus, yang juga terlihat dari kondisi di lapangan dimana masih ditemukan anak dengan gangguan motorik halus.

Fenomena yang saat ini banyak terjadi adalah meningkatnya penggunaan gadget, khususnya perangkat layar sentuh, pada anak usia dini. Anak-anak cenderung lebih sering bermain menggunakan smartphone dibandingkan melakukan aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tangan secara langsung. Kondisi ini menyebabkan berkurangnya kesempatan anak untuk melatih otot-otot kecil pada tangan dan jari, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan dalam perkembangan motorik halus (Putri, 2025)

Jika kondisi ini tidak ditangani dengan tepat sejak dini, hal tersebut berpotensi menimbulkan dampak negatif pada perkembangan anak di masa depan. Keterlambatan motorik yang tidak mendapatkan penanganan secara adekuat dapat menimbulkan dampak jangka panjang, seperti meningkatnya risiko gangguan mental serta gangguan perkembangan sistem saraf yang bersifat menetap (Erlinawati, Apriza, & Parmin, 2023).

Proses tumbuh kembang anak menjadi salah satu aspek utama yang memengaruhi keberlangsungan dan kualitas kehidupannya. Dalam mendukung proses tersebut, anak perlu memperoleh stimulasi yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat berlangsung secara optimal. Tahapan perkembangan anak mencakup beberapa aspek, antara lain kemampuan motorik kasar, motorik halus, perkembangan bahasa, serta perkembangan perilaku sosial (Anggreni, Hety, & Susanti, 2023).

Stimulasi diberikan kepada anak untuk mendukung proses tumbuh kembang secara optimal. Oleh karena itu, anak perlu memperoleh

stimulasi yang dilakukan secara berkelanjutan. Jika anak tidak diberikan stimulasi motorik sejak dini, terutama pada masa perkembangan, hal ini dapat berdampak pada berbagai aspek tumbuh kembangnya. Anak berisiko mengalami keterlambatan dalam kemampuan motorik, baik motorik halus maupun kasar, seperti kesulitan memegang benda, menulis, berjalan, atau berlari. Dampak lainnya terlihat pada aktivitas sehari-hari, di mana anak mungkin mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan sederhana seperti makan, memakai pakaian, atau mengancingkan baju. Kondisi ini juga dapat memengaruhi kemampuan akademik, terutama dalam kegiatan yang membutuhkan keterampilan motorik halus seperti menulis dan menggambar (Nikmah, Qomari, & Zainiyah, 2023).

Terdapat berbagai jenis permainan yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak, yaitu seperti menggambar, meremas playdough, mengancingkan baju, merangkai manik-manik, memindahkan air dengan pipet, melipat kertas (origami), memasang *puzzle*, dan menggunting kertas (Astuti et al, 2024). Dari berbagai aktivitas tersebut, permainan *puzzle* menjadi salah satu media yang efektif untuk digunakan, selain memberikan kesenangan bagi anak, permainan ini juga mampu melatih berbagai kemampuan karena dalam proses penyusunannya dibutuhkan tingkat konsentrasi serta kesabaran yang cukup tinggi. Aktivitas bermain *puzzle* juga berperan dalam melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara sistematis (Libranti, 2023)

Permainan *puzzle* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak. Melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan potongan gambar, anak dilatih untuk menggerakkan otot-otot kecil pada tangan dan jari secara terkoordinasi. Aktivitas ini juga membantu meningkatkan kemampuan menggenggam, ketepatan gerakan, serta koordinasi antara mata dan tangan. Jika dilakukan secara berulang, permainan *puzzle* dapat membantu perkembangan motorik halus anak menjadi lebih optimal sehingga mendukung kemampuan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. (Nadila, Novikasari, & Winarno, 2024).

Pemilihan *puzzle* sebagai intervensi didasarkan pada kemampuannya mengintegrasikan koordinasi mata-tangan dengan gerakan pincer grasp (menjepit) yang presisi. Dibandingkan permainan lain, *puzzle* memberikan stimulasi motorik yang lebih kompleks karena menuntut anak melakukan manipulasi objek, rotasi pergelangan tangan, dan pemecahan masalah secara simultan. Hal tersebut secara efektif dapat memperkuat otot-otot intrinsik pada tangan serta meningkatkan ketangkasan jari (*finger dexterity*) melalui umpan balik visual yang instan dan terukur (Elizya, Subandijah, & Gayatri, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian Juniah & Arianti (2023) bermain *puzzle* dalam waktu 10-15 menit berperan dalam mendukung pengembangan keterampilan motorik halus. Aktivitas ini melibatkan penggunaan otot-otot kecil, khususnya pada tangan dan jari, melalui proses

membongkar serta menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar, sehingga permainan *puzzle* ini berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nadila et al (2024) menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* memiliki dampak positif terhadap peningkatan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah. Melalui kegiatan menyusun potongan *puzzle*, anak dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan, meningkatkan keterampilan gerakan jari, serta mengembangkan kemampuan berkonsentrasi saat menyelesaikan permainan tersebut.

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini merupakan hal yang penting untuk diperhatikan, terutama dengan memanfaatkan permainan *puzzle* sebagai media stimulasi motorik yang efektif. Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk melakukan studi kasus “Implementasi terapi bermain *puzzle* dalam menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak prasekolah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah gambaran implementasi terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak prasekolah?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Setelah melakukan studi kasus, penulis mampu mengimplementasikan terapi bermain *puzzle* sebagai salah satu upaya untuk menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

2. Tujuan Khusus

Setelah melakukan studi kasus terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan stimulasi motorik halus pada anak prasekolah diharapkan penulis dapat:

- a. Mengidentifikasi gambaran umum subjek
- b. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus pada anak prasekolah sebelum diberikan terapi bermain *puzzle*.
- c. Mengimplementasikan terapi bermain *puzzle* sesuai dengan standar operasional prosedur keperawatan.
- d. Mengevaluasi perubahan kemampuan motorik halus pada anak prasekolah setelah diberikan terapi bermain *puzzle*.
- e. Menganalisis perbandingan respon pada kedua subjek setelah diberikan terapi bermain *puzzle*.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil penulisan studi kasus ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan mengenai penerapan terapi bermain *puzzle* sebagai salah satu

intervensi nonfarmakologis dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak pada anak usia prasekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Memberikan manfaat khususnya dalam meningkatkan kemandirian orang tua dalam melakukan stimulasi perkembangan anak dirumah menggunakan *puzzle*.

b. Bagi Lahan Praktik

Memberikan manfaat sebagai bahan pertimbangan dalam terapi bermain *puzzle* untuk menstimulasi motorik halus pada anak prasekolah yang mudah diterapkan dalam menunjang tumbuh kembang anak.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar praktik keperawatan berbasis bukti dalam pembelajaran keperawatan anak.

d. Bagi Penulis

Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman bagi penulis dalam menerapkan terapi bermain *puzzle* sebagai stimulasi motorik halus pada anak prasekolah.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No.	Judul Penelitian	Penulis	Lokasi Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Efektifitas Terapi Bermain <i>Puzzle</i> terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung	Nadila et al (2024)	Panti Assuhan Bussaina	Deskriptif Kualitatif	Terapi bermain <i>puzzle</i> efektif meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun	Meneliti tentang peningkatan perkembangan motorik halus anak prasekolah dan menggunakan media <i>puzzle</i>	Penelitian dilakukan di PAUD atau TK dan membedakan jenis <i>puzzle</i>
2.	Therapi Bermain <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Al Bara Kedamaian Tanjung Raya Bandar Lampung	Juniah & Arianti (2023)	TK Al Bara Kedamaian	Pendekatan kuantitatif sederhana (pre-post test) dengan instrument DDST II	Terapi Bermain <i>Puzzle</i> selama 20 menit terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik halus anak	Meneliti tentang perkembangan motorik halus anak usia dini dan menggunakan media <i>puzzle</i>	Menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan dua jenis <i>puzzle</i> yang berbeda dengan tahapan stimulasi yang lebih terstruktur