

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Smart Book Educative Game Tool atau yang sering disebut sebagai *busy book*, *quiet book*, *soft book* atau *clotch book* merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Media ini bersifat interaktif dan melibatkan berbagai aktivitas manual seperti melipat, menggambar, menyusun objek, dan menghubungkan pola. Dengan memanfaatkan elemen visual dan tekstur, smart book membantu anak dalam meningkatkan koordinasi tangan dan mata serta keterampilan motorik halus mereka (Oktaviani & Setiyono, 2023).

Stimulasi adalah rangsangan yang diberikan kepada anak untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dalam keperawatan anak, stimulasi sering dilakukan melalui permainan edukatif untuk mendukung perkembangan otak dan motorik sesuai usianya (Nurhidayah *et al.*, 2020). Anak yang mendapatkan stimulasi motorik halus cenderung memiliki kontrol yang lebih baik terhadap gerakan tangan dan jari, sehingga lebih siap dalam aktivitas seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat tulis (Anggraini *et al.*, 2024). Sebaliknya, kurangnya stimulasi dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan keterampilan dasar, menurunnya kemandirian, serta gangguan koordinasi tangan dan mata yang memengaruhi aktivitas sehari-hari (Iwo *et al.*, 2021).

Keterlambatan perkembangan motorik halus masih menjadi permasalahan serius di banyak negara. Data dari *World Health Organization (WHO)* pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 52,9 juta anak di bawah 5 tahun mengalami disabilitas perkembangan, dengan 95% kasus terjadi di negara berpenghasilan rendah dan menengah, termasuk Indonesia (Kusumaningrum *et al.*, 2021). *United Nations Children's Fund (UNICEF)* pada tahun 2020 melaporkan bahwa gangguan perkembangan motorik pada anak balita di Indonesia mencapai 27,5%, dengan gangguan perkembangan secara umum berkisar antara 12,8% hingga 16%. Data dari Kementerian Kesehatan Indonesia

menunjukkan bahwa pada tahun 2021, hanya 69,6% balita yang dipantau tumbuh kembangnya, sedikit di bawah target Rencana Strategis sebesar 70% (Hamat *et al.*, 2024). Data dari Badan Pusat Statistik Kesehatan Sumatera Utara tahun 2022 menunjukkan sebanyak 3.573 bayi mengalami keterlambatan dalam proses perkembangan di Kota Medan (BPS Sumut, 2022 dalam (Harefa *et al.*, 2024)). Oleh karena itu, pemantauan tumbuh kembang anak harus dilakukan secara komprehensif dan berkualitas, sebagaimana diatur dalam Permenkes Nomor 66 Tahun 2014 tentang Pemantauan Pertumbuhan, Perkembangan, dan Gangguan Tumbuh Kembang Anak. Pemantauan ini meliputi stimulasi yang memadai, deteksi dini, dan intervensi dini terhadap gangguan tumbuh kembang anak (Paninsari *et al.*, 2024).

Menurut data WHO (*World Health Organization*), jumlah anak yang diberikan stimulasi permainan edukatif oleh orang tuanya meningkat dari 23,50% pada tahun 2018 menjadi 34,85% pada tahun 2020 (Arpan *et al.*, 2022). Penelitian longitudinal terhadap 1.058 anak usia 4 tahun di Pakistan menemukan bahwa anak yang menerima stimulasi motorik halus sejak usia 18 bulan mengalami perkembangan motorik halus yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak menerima stimulasi. Efek ini tetap signifikan setelah mengontrol faktor sosial ekonomi, pertumbuhan fisik, dan ketahanan pangan (Armstrong-Carter *et al.*, 2021).

Pada masa prasekolah, yang merupakan periode "*golden age*" bagi anak usia 3-6 tahun, perkembangan fisik, kognitif, dan motorik berlangsung sangat pesat. Perkembangan motorik halus mencakup koordinasi otot-otot kecil pada tangan, jari, dan pergelangan tangan, yang berperan penting dalam mendukung kemandirian anak di masa depan. Anak yang mendapatkan stimulasi secara teratur cenderung mengalami perkembangan lebih cepat dan memiliki ukuran otak yang lebih besar dibandingkan dengan anak yang mendapatkan stimulasi lebih sedikit atau tidak sama sekali (Neherta *et al.*, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani dan Setiyono (2023) di PAUD IT Unggulan Ar-Risalah dan PAUD IT An-Nida pada 80 anak menunjukkan bahwa stimulasi menggunakan *smart book* selama lima hari dengan durasi 90 menit setiap sesi lebih efektif dibandingkan alat edukatif konvensional dalam

meningkatkan motorik halus anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata kemampuan motorik halus kelompok intervensi dari 38,25% menjadi 54,58%, sementara kelompok kontrol hanya meningkat dari 33,78% menjadi 53,88% ($p = 0,001$).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novadela dan Valinda (2021) pada 18 anak usia 3-4 tahun di PAUD Tunas Permata juga menunjukkan peningkatan signifikan skor motorik halus dari 39,94% menjadi 88,72% setelah intervensi *smart book* atau *busy book* selama satu minggu.

Tingginya prevalensi keterlambatan perkembangan motorik halus menunjukkan perlunya metode stimulasi yang tepat untuk membantu anak mencapai potensi maksimalnya. Berdasarkan studi pendahuluan di *Orion Prime School* pada 14-15 Januari 2025 terhadap 20 anak dengan usia 3-6 tahun, ditemukan bahwa 5 anak memiliki kemampuan motorik halus yang meragukan, dan 7 anak mengalami penyimpangan kemampuan motorik halus. Kegiatan motorik halus yang rutin dilakukan di sekolah tersebut mencakup mewarnai, bermain lego, menggambar, mewarnai dan bermain *Whack-a-Mosquito*, tetapi hasil skrining KPSP menunjukkan perlunya intervensi tambahan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi "Pengaruh Pemberian Stimulasi *Smart Book Educative Game Tool* Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Prasekolah di *Orion Prime School* Pada Tahun 2025."

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh antara pemberian stimulasi *Smart Book Educative Game Tool* terhadap peningkatan motorik halus anak prasekolah di *Orion Prime School* Tahun 2025?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian stimulasi *Smart Book Educative Game*

Tool terhadap peningkatan motorik halus anak prasekolah di Orion *Prime School* Tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi kemampuan motorik halus anak prasekolah umur 3-5 tahun sebelum pemberian *smart book educative game tool* di Orion *Prime School* Tahun 2025.
- b. Untuk mengidentifikasi tingkat perkembangan motorik halus anak prasekolah umur 3-5 tahun setelah pemberian *smart book educative game tool* di Orion *Prime School* Tahun 2025.
- c. Untuk mengetahui pengaruh *smart book educative game tool* sebagai alat bantu edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Orion *Prime School* Tahun 2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas *Smart Book Educative Game Tool* sebagai media stimulasi dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia *preschool*. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan landasan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan stimulasi perkembangan anak melalui metode interaktif dan edukatif. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan mengenai pendekatan berbasis permainan dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak.

2. Bagi Guru dan Kepala Sekolah Orion *Prime School*

Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa *Smart Book Educative Game Tool* dapat secara efektif memperbaiki kemampuan motorik halus pada anak. Hasil ini memberikan panduan bagi para pendidik dan kepala sekolah dalam merancang kurikulum yang inovatif serta dalam memilih alat pendidikan yang mendukung pertumbuhan anak secara maksimal.

3. Bagi Orang Tua

Penelitian ini memberikan panduan bagi orang tua dalam memilih media stimulasi yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan motorik

halus anak. Orang tua dapat memahami pentingnya permainan edukatif dalam mendukung tumbuh kembang anak, serta memperoleh cara praktis untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui media yang kreatif dan menarik.

4. Bagi Anak

Hasil penelitian ini dapat membantu anak-anak prasekolah meningkatkan keterampilan motorik halus mereka melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *smart book educative game tool*, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan koordinasi tangan dan mata, memperkuat otot halus, dan meningkatkan konsentrasi secara alami dalam suasana yang positif dan mendukung.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut yang mengkaji bagaimana berbagai metode stimulasi berbasis teknologi dan permainan edukatif berfungsi untuk meningkatkan perkembangan motorik anak. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik yang sesuai dengan kebutuhan anak prasekolah.