BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pada anak akan terus bertambah sejak anak dilahirkan. Perkembangan (*develoment*) ialah perubahan yang memiliki aspek kuantitatif dan kualitatif yang terjadi saat kemampuan untuk menjalankan struktur serta fungsi tubuh yang lebih rumit meningkat secara teratur, sebagai akibat dari proses pertumbuhan dan pematangan. Perkembangan berlangsung dengan cepat karena tidak bisa terulang sehingga disebut masa keemasan atau *golden period* (Yulizawati, Afrah, 2022).

Secara umum, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang normal sebagai hasil dari berbagai faktor yang memengaruhi, seperti genetik, lingkungan, paparan toksin atau zat kimia, status gizi, stimulasi, dan factor lainnya (Anggeriyane et al., 2022)

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa masalah perkembangan mempengaruhi 149,2 juta anak di seluruh dunia yang berusia di bawah lima tahun (Sinta *et al.*, 2024). Menurut *United Nationas Children's Fund* (UNICEF) juga menyatakan bahwa masih terdapat tingkat masalah pertumbuhan dan perkembangan yang tinggi di kalangan anak usia dini, dan gangguan perkembangan motorik ditemukan pada sebanyak 27,5% kasus

(Hamat *et al*., 2024). Kementerian Kesehatan Indonesia (Kemenkes) menyatakan dalam statistik nasional tahun 2020 bahwa gangguan pertumbu han dan perkembangan mempengaruhi sekitar 13–18% anak usia dini di seluruh Indonesia (Hamat *et al*., 2024).

Permasalahan yang dapat muncul akibat gangguan perkembangan motorik halus pada anak antara lain clumsiness, dyspraxia, dan *development al coordination disorder (DCD)*. Motorik halus ialah kemampuan yang meli batkan penggunaan otot-otot kecil, misalnya saat menggambar, menulis, atau menggenggam benda. Kemampuan ini umumnya berkembang setelah kemampuan motorik kasar mencapai tahap tertentu (Yulizawati, Afrah, 2022). Apabila gangguan perkembangan tidak ditangani dengan baik, anak dapat mengalami berbagai masalah dalam aspek kehidupan, seperti kesulitan akademik, gangguan kesehatan fisik sekunder, masalah kesehatan mental, kemampuan sosial yang kurang baik, perilaku yang bermasalah, serta rasa percaya diri yang rendah (Yulizawati, Afrah, 2022).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi gangguan perkembangan adalah melakukan penilaian perkembangan secara komprehensif sedini mungkin guna mendeteksi adanya penyimpangan pada anak. Sarana deteksi dini yang dapat dimanfaatkan adalah Buku Kesehatan Ibu dan Anak (KIA). Buku KIA digunakan sebagai alat untuk memantau kesehatan ibu dan perkembangan anak seiring pertumbuhann dan perkembangan anak hingga usia 6 tahun. Di dalam buku tersebut terdapat berbagai bentuk stimulasi dan

indikator deteksi dini yang memungkinkan identifikasi awal terhadap penyimpangan pertumbuhan, perkembangan, maupun perilaku emosional berdasarkan tanda-tanda yang muncul pada anak. (Departemen Kesehatan RI, 2023)

Deteksi awal terkait masalah dalam perkembangan anak dapat dilakukan melalui Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). KPSP ialah metode yang sering digunakan untuk mengevaluasi apakah perkemban gan anak sejalan dengan tahap usianya atau ada indikasi keterlambatan. Alat ini disusun berdasarkan fase-fase perkembangan anak, mencakup aspek motorik kasar, motorik halus, kemampuan berbahasa dan berbicara, serta sosialisasi dan kemandirian. Penggunaan KPSP dapat diterapkan pada anak-anak yang mengikuti program prasekolah, pusat pembelajaran dini, dan lingkungan taman kanak-kanak (Anggeriyane et al., 2022).

Dalam meningkatkan perkembangan anak dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi. Stimulasi merupakan komponen penting dalam pertumbuhan anak. Tujuan dari stimulasi bertujuan guna mendukung dan memberi peluang pada anak agar bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya. Stimulasi yang diberikan pada anak lebih efektif jika diberikan sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak. Anak-anak yang menerima stimulasi dengan cara yang terencana dan terus-menerus umumnya

cenderung menunjukkan perkembangan lebih cepat daripada anak yang tidak menerima stimulasi (Indrawati, et al., 2023).

Stimulasi perkembangan pada anak dapat dilakukan melalui permainan *puzzle*. *Puzzle* ialah permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus. Melalui aktivitas ini, anak terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif, sekaligus memperkuat otot-otot kecil pada tangan dan jari saat memisahkan, memegang, dan menyusun setiap potongan *puzzle* hingga membentuk satu kesatuan gambar (Rahayu Khoerunnisa et al., 2023).

Penelitian Enderia, Mardalena, 2021 menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada perkembangan anak sebelum dan sesudah diberikan stimulasi tumbuh kembang menggunakan leaflet (Sari, Mardalena, 2021). Sedangkan penelitian juga juga dilakukan oleh Sulistia Rahayu dan et all (2023) memperlihatkan bahwa bermain *puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan perkembangan motorik halus pada anak usia 5–6 tahun (Rahayu Khoerunnisa et al., 2023).

Berdasarkan laporan Tim Percepatan Penurunan Stunting (TPPS) tahun 2023 Provinsi Sumatera Utara, dari balita yang diukur sebanyak 532.216 balita terdapat 19.134 (3,59%) balita yang mengalami stunting di mana daerah dengan persentase tertinggi ialah Kabupaten Asahan (Trinugroho., 2023).

Unit Pelayanan Terpadu Taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina Kisaran adalah taman kanak-kanak negeri yang hanya ada satu di Kisaran.

Berdasarkan data yang didapatkan pada saat survei awal di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina Kisaran di dapat jumlah murid yaitu 55 orang yang di mana terbagi menjadi 4 kelas berusia 60-72 bulan. Terdapat anak yang mengalami gangguan perkembangan seperti menekan pensil terlalu keras pada saat menulis, kesulitan dalam menulis anak yang hiperaktif. Adapun Stimulasi perkembangan yang dilakukan yaitu meronce, mewarnai, mengambar, menstempel, merobek, dan menjiplak. Bermain *puzzle* pernah dilakukan tetapi untuk sudah ditiadakan karena kurang lengkapnya alat *puzzle.*

Berdasarkan data diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan memberikan stimulasi perkembangan dengan mengadakan kembali permainan *puzzle*. Dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Pemberian Stimulasi *Puzzle* Terhadap Perkembangan Anak Usia 60-72 bulan di UPTD TK Negeri Pembina Kisaran Kabupaten Asahan".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dibahasa lebih lanjut dalam penelitian ini adalah" Bagaimanakah pengaruh pemberian stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 60-72 bulan di UPTD TK Negeri Pembina Kisaran Kabupaten Asahan?".

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 60-72 bulan di UPTD TK Negeri Pembina Kisaran.

2. Tujuan Khusus

a. Untuk mengetahui perkembangan motorik halus sebelum diberikan stimulasi *puzzle* pada anak usia 60-72 bulan di UPTD TK Negeri Pembina Kisaran.

b. Untuk mengetahui perkembangan motorik halus sesudah diberikan stimulasi *puzzle* pada anak usia 60-72 bulan di UPTD TK Negeri Pembina Kisaran .

c. Untuk mengetahui pengaruh stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak pada anak usia 60-72 bulan di UPTD TK Negeri Pembina Kisaran.

D. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lingkup Waktu

   Penelitian ini dimulai dari peryusunan judul skripsi.

2. Lingkup Lokasi

   Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD TK Negeri Pembina Kisaran.

3. Lingkup Materi

Penelitian ini akan difokuskan pada pengaruh pemberian stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 60-72 bulan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya kebidanan yang berkaitan dengan pengaruh stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 60-72 bulan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Dapat menambah referensi dan bahan sumber bacaan tentang pengaruh stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 60-72 bulan.

b. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan penelitian tentang pengaruh stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 60-72 bulan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat digunakan sebagai baham referensi untuk peneliti selanjutnya mengenai pengaruh stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 60-72 bulan.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Analisis Deteksi Dini Tumbuh Kembang pada Balita dengan Kuesioner Pra Skroning Perkembangan (KPSP) (Enderia, Mardalena, (2021)).	Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kuasi-eksperimental dengan rancangan pretest-posttest satu grup dan menggunakan teknik pengambilan sampel total. Partisipan dalam penelitian terdiri dari semua anak usia 48–72 bulan di TK/TPA, dengan total keseluruhan 8 anak.Proses analisis data dilakukan menggunakan pengujian Mc. Nemar.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum stimulasi dilakukan, ada 16 responden (88,9%) yang mengalami keraguan terkait statusperkembangan, sementara 2 responden (11,1%) menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan standar. Setelah stimulasi diberikan, terjadi kemajuan pada anak-anak, di mana 18 responden (100%) menunjukkan perkembangan yang sesuai. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan setelah stimulasi menggunakan KPSP, dengan nilai p mencapai 0,000.	1. Judul. 2. Tempat penelitian. 3.Jumlah sampel. 4. Teknik pengambilan sampel. 5. Jumlah populasi.

2.	Pengaruh Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun (Sulistia Rahayu et al., 2023).	Metode penelitian yang digunakan adalah desain pra-eksperimental dengan model satu kelompok pretest-posttest. Peserta dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia antara 5 hingga 6 tahun yang tergabung dalam kelas B di sebuah Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Bandung Barat, dengan jumlah total mencapai 46 orang. Teknik pemilihan sampel yang diterapkan adalah sampling acak klaster, di mana 20 anak dipilih untuk mendapatkan perlakuan melalui permainan *Puzzle*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi.	Berdasarkan temuan dari studi, dampak dari kegiatan bermain *puzzle* terhadap kemajuan motorik halus anak terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara pengukuran sebelum dan setelah dilakukan intervensi. Selain itu, terdapat peningkatan dalam perkembangan motorik halus anak setelah mereka terlibat dalam permainan edukatif *puzzle.* Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak berusia antara 5 hingga 6 tahun.	1.Tempat penelitian. 2. Jumlah sampel. 3. Teknik pengambilan sampel. 4. Jumlah populasi.