BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa usia prasekolah merupakan anak yang berusia berkisar 3-5 tahun. Anak usia prasekolah adalah anak masa keemasan yang mempunyai arti penting dan berharga karena masa ini merupakan pondasi bagi masa depan anak. Masa ini anak memiliki kebebasan untuk berepresi tanpa adanya suatu aturan yang menghalang dan membatasinya. Salah satu parameter perkembangan adalah motorik halus. (Fauziah, 2014).

Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental (Sujiono, 2009). Kemampuan motorik halus ini dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulus-stimulus dalam bentuk kegiatan bermain, seperti melipat kertas, membuat bentuk dengan plastisin, menganyam, bemain puzzle dan sebagainya (Saputri, 2012).

Menurut Depkes RI (2012), bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan. Baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara, sedangkan menurut Dinkes (2012), sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan (Departemen Pendidikan Nasional, 2007). Berdasarkan data Dinas Kesehatan tingkat 1 provinsi Jawa Timur ditetapkan 80% tetapi cakupan diperiksa 40-59% dan

mengalami perkembangan tidak optimal sebanyak 14% salah satu perkembangan yang terganggu yaitu perkembangan motorik halus. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asni Ariny Haque (2014) terdapat pengaruh alat permainan edukatif *Popsicle Stick* di TK Al-Fitroh Surabaya tahun 2014. Populasi sejumlah 20 anak dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak adalah faktor genetik, faktor kesehatan dan periode pranatal, faktor kesulitan dalam kelahiran bayi, Kesehatan dan gizi, rangsangan, perlindungan, prematur dan kelainan (Rumini, 2013). Dampak motorik halus yang terlambat dapat mengakibatkan perkembangan anak tersebut menjadi terhambat dan tidak sesuai dengan usia, cenderung adanya gangguan pada sistem saraf atau *cerebral palsi.*

Perkembangan motorik halus dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan bermain untuk mengembangkan potensi anak, bermain juga merupakan media yang baik dalam memberikan stimulasi bagi anak, melalui bermain, anak akan semakin berkembang kemampuan dan keterampilan motorik, kemampuan kognitifnya, melakukan kontak dengan dunia nyata, menjadi eksis di lingkungannya, menjadi percaya diri. Dengan demikian, lama-kelamaan kekurangan fungsi motorik halusnya bisa diperbaiki (Gidion, 2014).

Metode permainan *popsicle stick* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, sebab bermain seperti puzzle, mengelompokkan benda berdasarkan warna dapat mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan itu tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus terlatih dan berkembang dengan bagus. Selain itu, ketika mereka bermain puzzle anak dapat berlatih untuk

mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan tersebut di perlukan. Puzzle juga mendorong anak untuk mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis yang tebal didalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda (Andriana, 2011). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erni Yuniati dengan judul *Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di Taqwa Mekarsari Cimahi, sejumlah 17 responden kelompok intervensi permainan edukatif jenis *puzzle.*Berdasarkan hasil penelitian, untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak, agar dilakukan dengan menambah frekuensi permainan dapat menggunakan *puzzle.*

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Desember 2019 di TK Sunan Ampel Kecamatan Dampit Kabupaten Malang, data yang diperoleh anak usia 4-5 tahun sebanyak 20 anak. Berdasarkan urian diatas peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Permainan *Popsicle Stick* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Sunan Ampel Kecamatan Dampit Kabupaten Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Permainan *popsicle stick* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Sunan Ampel Kecamatan Dampit Kabupaten Malang?”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Pengaruh Permainan *popsicle stick* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Sunan Ampel Kecamatan Dampit Kabupaten Malang

1.3.2 Tujuan Khusus

a. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus pada anak usia 4 - 5 tahun sebelum mendapatkan Permainan *Popscile Stick* di TK Sunan Ampel Kecamatan Dampit Kabupaten Malang.

b. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus pada anak usia 4 - 5 tahun sesudah mendapatkan Permainan *Popscile Stick* di TK Sunan Ampel Kecamatan Dampit Kabupaten Malang.

c. Menganalisis Pengaruh Permainan *Popscile Stick* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Sunan Ampel Kecamatan Dampit Kabupaten Malang.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dalam menggunakan variasi metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus. Dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam hal keterampilan motorik halus melalui media pembelajaran edukatif serta memberikan gambaran bagaimana peningkatan keterampilan motorik halus melalui media pembelajaran edukatif pada anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam menggunakan variasi metode dan media pembelajaran meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang bervariasi.

1.5 Penelitian Relevan

Tahun	Judul	Persamaan	Metode
2018 (Lilis Maghfuroh)	Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah.	Sama-sama meneliti tentang perkembangan anak	Penelitian ini menggunakan desain penelitian Experimental dengan rancangan *one-group pra-post test design.*
2018 (Erni Yuniati)	Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At-Taqwa Mekarsari Cimahi.	Sama-sama meneliti tentang perkembangan anak	Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasy Experment Design* dengan rancangan *pretest* dan *posttest*.
2018 (Yesi Ratna Sari)	Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra.	Sama-sama meneliti tentang perkembangan anak	Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Treatment By Subjects Design* dengan rancangan *one group*.

2017 (Dinda Yuswara Gita)	Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Manyaran Wonogiri.	Sama-sama meneliti tentang perkembangan anak	Penelitian ini menggunakan desain peneliian *Pre Experimental Design* dengan rancangan *one group pretest posttest.*
2016 (Rahaya Ningrum)	Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun).	Sama-sama meneliti tentang perkembangan anak	Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre Experimental Design* dengan rancangan *one group pretest posttest.*