

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan yang lambat merupakan masalah serius baik negara maju maupun berkembang. Dan Indonesia merupakan salah satu dari tiga negara dengan prevalensi balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan tertinggi di Asia Tenggara (Risna Melina Rumahorbo, Nurul Syamsiah, 2020:159).

Berdasarkan data WHO Tahun 2020 secara global menunjukkan bahwa tercatat 149,2 juta anak-anak yang berusia kurang dari 5 tahun mengalami gangguan perkembangan. Menurut data UNICEF 2019 menyebutkan bahwa terdapat 27,5% atau 3 juta anak mengalami gangguan khususnya gangguan perkembangan motorik, Angka kejadian terhadap gangguan perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, autisme, dan hiperaktif semakin meningkat di Benua Asia dan Afrika. Angka kejadian keterlambatan perkembangan di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24% dan Argentina 22% sedangkan di Indonesia antara 13%-18%. Berdasarkan data dari Kemenkes RI tahun 2020 melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik berupa motorik kasar, motorik halus, gangguan pendengaran serta perkembangan bahasa.

Berdasarkan grafik cakupan Pemantauan Tumbuh Kembang Balita menurut data (Profil Kesehatan provinsi Lampung tahun 2022) menunjukkan bahwa pada kabupaten Lampung Utara memiliki cakupan tumbuh kembang anak yang rendah, yaitu 62,4%. Sementara target provinsi adalah 70% dan rata-rata provinsi adalah 83,8 %. (Dan pada tahun 2023) yang tidak mencapai target terdapat 5 kabupaten yaitu Lampung Barat (73,2%), Tulang Bawang Barat (74,8%), Lampung Utara (78,9%), Pesawaran (79,2%), Lampung Timur (81,3%), Pesisir Barat (85,5%), Kabupaten Lampung Utara berada di posisi terendah ke 3 di Provinsi Lampung.

Harapan dalam penelitian ini peningkatan motorik halus dengan bermain *puzzle* untuk mengembangkan individu agar memiliki kebiasaan-kebiasaan baik,

seperti berkomunikasi berbagai peran, belajar disiplin, belajar ketelitian, kesabaran, kecermatan dengan bentuk dan gambar, berani mengambil keputusan dan belajar bertanggung jawab untuk melepas, menempel, dan menggerakkan seperti bentuk semula serta anak dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi,berapresiasi,dan berkreasi pada diri anak sehingga nilai estetika dan etika dapat terbentuk secara optimal. (Arianingsih,2021)

Dampak dari kegagalan motorik halus pada anak mengakibatkan Kesulitan belajar, malas menulis, dan kehilangan minat belajar. dan kreativitas menurun, Perasaan kurang percaya diri, anak mungkin merasa tidak aman karena tidak dapat menggunakan tangannya untuk menyelesaikan tugas yang dilakukan oleh anak seusianya (Anisha & Lestari,2022). Motorik halus yang terganggu akan mengakibatkan perkembangan anak menjadi terhambat dan pertumbuhan tidak sesuai dengan usianya. Keterlambatan perkembangan motorik halus berarti anak belum bisa melakukan tugas perkembangan sesuai dengan usianya. Kepribadian anak pun terganggu (Nurjannah,2018).

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan fisik motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA.Ad Da'wah Kec.Abung Selatan Lampung Utara rata-rata belum mampu menguasai motorik halus serta belum familiar dengan permainan puzzle. Melalui penerapan alat permainan puzzle, peneliti mengharapkan dapat mengembangkan keterampilan motorik. dengan adanya metode tersebut dapat memberikan rangsangan dan motivasi anak untuk melakukan berbagai aktivitas guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk ber eksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan.

Berdasarkan data profil kesehatan provinsi Lampung (2023) mengenai cakupan pemantauan tumbuh kembang balita menunjukkan bahwa terdapat 5 daerah dengan jumlah terendah salah satunya Kabupaten Lampung Utara yang menduduki urutan terendah ke 3 dengan persentase 78,9% untuk mengatasi masalah ini, penulis tertarik melakukan penelitian dengan penerapan permainan puzzle untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA.Ad Da'wah Kec. Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara karena kemampuan fisik motorik halus tersebut masih tergolong belum

berkembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan diatas, masalah yang dapat di identifikasikan “Apakah ada Pengaruh permainan puzzle terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA.Ad Da’Wah Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara Tahun 2024/2025 ?”

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh permainan puzzle terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA.Ad Da’Wah Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun sebelum dilakukan permainan puzzle di RA.Ad Da’Wah Kec. Abung Selatan Lampung Utara
- b. Mengetahui kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun setelah dilakukan permainan puzzle di RA.Ad Da’Wah Kec. Abung Selatan Lampung Utara
- c. Mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun RA.Ad Da’Wah Kec. Abung Selatan Lampung Utara

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan yang berhubungan dengan metode pengembangan kemampuan motorik halus pada anak usia 4 – 5 tahun. Serta Sebagai Bahan masukan dan dasar penelitian lebih lanjut mengenai metode-metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia 4– 5 tahun.

Manfaat Aplikatif

a. Manfaat Bagi Guru RA AD-DA'WAH

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi lembaga dalam mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif melalui permainan puzzle. Dengan demikian, RA AD-DA'WAH dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif untuk menstimulasi motorik halus anak usia dini.

b. Manfaat Bagi Instusi Pendidikan

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga mendukung terwujudnya pembelajaran yang kreatif melalui permainan puzzle.

c. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memberikan pemahaman dan sebagai tambahan informasi sebagai bahan perbandingan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis rancangan penelitian *Observasi analitik* dan menggunakan desain *Prospektif*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa/i yang berusia 4-5 tahun di RA. Ad Da'Wah sebanyak 30 responden. Variabel independent pada penelitian ini adalah perkembangan motorik halus sebelum diberikan intervensi dan variabel dependent yaitu perkembangan motorik halus setelah diberikan intervensi. Analisa data yang digunakan yaitu analisis univariat untuk menjelaskan distribusi dan presentasi dari variabel yang diteliti dan analisa bivariat ini menggunakan uji *Paired Sample test* menggunakan program komputer yaitu SPSS For Windows. Teknik pengambilan data yaitu menggunakan data primer yaitu data yang di kumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber aslinya, dan data sekunder yaitu data yang sudah ada dan dikumpulkan oleh pihak lain. Lokasi penelitian berada di RA. AD-DA'WAH, Kalibening Raya, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April – Mei 2025.