

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 (Rumahorbo, dkk, 2020).

World Health Organization (WHO) pada tahun 2020 menyatakan bahwa secara global, 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 pada tahun 2020 melaporkan bahwa sebesar 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik berupa motorik kasar, motorik halus, gangguan pendengaran serta perkembangan bahasa.

Berdasarkan data (Profil Kesehatan Provinsi Lampung pada tahun 2023) diketahui bahwa kabupaten/kota dengan cakupan pemantauan tumbuh kembang balita tertinggi adalah Kota Bandar Lampung 101,0% dan Lampung Tengah 100,6% dan kabupaten/kota dengan cakupan pemantauan tumbuh kembang balita terendah adalah Lampung Timur 81,3%, Pesawaran 79,2%, Lampung Utara 78,9%, Tulang Bawang Barat 74,8% dan Lampung Barat 73,2%. Data mengenai balita dengan gangguan perkembangan Kabupaten Pesawaran tahun 2024 terdapat bahwa Kecamatan Gedong Tataan termasuk ke dalam urutan tertinggi balita dengan gangguan perkembangan yaitu sebesar 10% dari 4177 balita. Angka ini menunjukkan bahwa cakupan sasaran Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak (SDIDTK) masih belum memenuhi capaian provinsi Lampung.

Harapan dalam penelitian ini peningkatan motorik halus dengan bermain *busy book* untuk mengembangkan individu agar memiliki kebiasaan-kebiasaan baik, seperti berkomunikasi, berbagi peran, belajar disiplin, belajar ketelitian, kesabaran, kecermatan dengan bentuk dan warna, 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 motorik halus yang terlambat dapat mengakibatkan perkembangan anak tersebut menjadi terhambat dan tidak sesuai dengan usia, cenderung adanya gangguan pada sistem saraf atau serebral palsy. Anak yang sudah mengalami serebral palsy ini mempunyai karakteristik gerakan menulis yang tidak terkontrol dan perlahan, gerakan abnormal ini mengenai tangan, kaki, lengan atau tungkai dan pada sebagian besar kasus, otot muka dan lidah. Penderita biasa juga menunjukkan koordinasi yang buruk, berjalan tidak stabil, kesulitan melakukan gerakan cepat dan tepat misalnya susah menulis atau mengancing baju (Maghfuroh Lilis, 2018). *Cerebral palsy* merupakan penyebab utama kecacatan pada masa anak-anak. (Suharto, dkk, 2022)

Berdasarkan uraian diatas diperoleh Kabupaten Pesawaran termasuk ke dalam cakupan tumbuh kembang balita terendah nomor empat di Provinsi Lampung dan Kecamatan Gedong Tataan menjadi urutan pertama dengan gangguan perkembangan balita, berdasarkan prasurvey yang telah dilakukan di beberapa TK di Kecamatan Gedong Tataan, didapat hasil bahwa di TK IT Raihanah dengan jumlah murid usia 4-5 tahun paling banyak yaitu 26 murid, hanya sedikit yang bisa menggunakan motorik halusny dengan baik seperti menjiplak bentuk, menganyam, meronce dan memakai sepatu tali. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh *busy book* terhadap motorik halus anak usia 4 – 5 tahun di TK IT Raihanah Kabupaten Pesawaran Tahun 2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh *Busy Book* terhadap motorik halus anak usia 4 - 5 tahun di TK IT Raihanah Kabupaten Pesawaran tahun 2025?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketuinya pengaruh *busy book* terhadap motorik halus pada anak usia 4 - 5 tahun di TK IT Raihanah tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuinya nilai rata-rata motorik halus pada anak usia 4-5 tahun sebelum diberikan *busy book* di TK IT Raihanah tahun 2025.
- b. Diketuinya nilai rata-rata motorik halus pada anak usia 4-5 tahun setelah diberikan *busy book* di TK IT Raihanah tahun 2025.
- c. Diketuinya pengaruh *busy book* terhadap motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK IT Raihanah tahun 2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Aplikatif

- a. Bagi TK IT Raihanah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru atau pendidik untuk mengambil sikap atau metode mengajar dengan tepat serta memberikan gambaran kepada guru tentang media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan motorik halus pada peserta didik seperti menerapkan metode bermain sambil belajar menggunakan *busy book*.

- b. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan dapat digunakan untuk mengembangkan materi perkuliahan serta dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa di Politeknik Kesehatan Tanjungkarang.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi untuk penelitian lebih lanjut serta untuk menambah pengetahuan dan memperdalam pengaruh *busy book* terhadap motorik halus anak usia 4 -5 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

- 1) Membantu anak untuk dapat mengenal bentuk, angka, warna lebih awal dengan penyajian metode menarik.
- 2) Membantu anak melatih kemampuan koordinasi mata dan tangan, memperkuat otot tangan, dan meningkatkan konsentrasi dengan cara interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan usia.
- 3) Membuat anak lebih bereksplorasi dan meningkatkan kreativitas anak dengan aktivitas seperti mengikat tali, menganyam, meronce, dan menyusun atau menempel di *busy book*.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan menggunakan data primer dengan penelitian *Pre Eksperimental Designs* dengan pendekatan *One Group Pretest Posttest*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *busy book* untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, sasaran dilakukan pada siswa/i yang berusia 4-5 tahun di TK IT Raihanah, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran. Penelitian ini dilakukan karena melihat banyaknya balita yang masih mengalami keterlambatan dalam berkembang, khususnya pada perkembangan motorik halus, peneliti akan mengkaji hasil dari penggunaan media *busy book* dalam meningkatkan motorik halus pada anak. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Agustus 2024 sampai dengan Juni 2025