

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Harapan semua orang untuk generasi emas dimulai dari tumbuh kembang yang baik terhadap aspek perkembangan, salah satu aspek perkembangan yang paling penting dikembangkan adalah aspek perkembangan fisik atau disebut dengan perkembangan motorik, khususnya pada motorik halus. Masa ini begitu penting dalam menstimulasikan aspek-aspek perkembangan anak agar dapat berkembang secara seimbang dan optimal. Oleh karena itu, penggunaan alat permainan edukatif maze menjadi salah satu strategi yang efektif untuk memberikan stimulasi yang sesuai untuk meningkatkan motorik halus anak (Reswari et al., 2022).

Indonesia merupakan salah satu dari tiga negara dengan prevalensi balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan tertinggi di Asia Tenggara. Banyak ditemukan gangguan perkembangan motorik pada anak usia dini, gangguan ini dapat berupa keterlambatan perkembangan motorik halus, seperti kesulitan menggenggam alat tulis atau mengancingkan baju (Erwina Sumartini, 2023).

Menurut data *World Health Organization (WHO)* menyatakan bahwa tercatat 149,2 juta anak dibawah usia 5-6 tahun berisiko mengalami keterlambatan perkembangan pada tahun 2020. Penyimpang terhadap perkembangan anak dibawah usia 5-6 tahun di Indonesia pada tahun 2018 dilaporkan WHO terdapat 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (Herawati Yanti, 2022:3). Berdasarkan data IDAI pada tahun 2018 terdapat 5-10% anak balita mengalami keterlambatan tumbuh kembang dan kemudian prevalensi tersebut meningkat menjadi 30% ditahun 2022. Menurut Profil Kesehatan Provinsi Lampung Tahun 2023 cakupan tumbuh kembang balita yang tidak mencapai target terdapat 5 kabupaten. Dan kabupaten Pesawaran menjadi salah satu kabupaten yang cakupan tumbuh kembangnya menempati posisi 4 terendah dari kabupaten lainnya dengan presentase 79,2%.

Anak-anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan motorik halus mengakibatkan anak kesulitan untuk mengorganisasikan gerakan tangan

dan jari-jemarnya secara fleksibel dan juga sebagian anak mengalami kesulitan dalam belajar (Rusmini et al., 2023).

Dampak dari 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. Dampak dari kegagalan motorik halus dapat menyebabkan anak kesulitan dalam menghadapi lingkungan, hambatan dalam belajar, menulis, minat belajar dan kreativitas menurun (Rusmini et al., 2023)

Berdasarkan hasil pra survey didapatkan bahwa terdapat anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus serta belum familiar dengan permainan maze. Untuk mengatasi masalah ini, penulis tertarik melakukan asuhan dengan penerapan alat permainan edukatif maze anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Kesuma, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran.

B. Rumusan Masalah

Di TK Bhakti Kesuma, terdapat anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan stimulasi yang tepat, salah satunya melalui alat permainan edukatif maze. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengetahui “Apakah ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun di TK Bhakti Kesuma?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif maze untuk meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun TK Bhakti Kesuma, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui kemampuan motorik halus pada anak usai 5-6 tahun sebelum dilakukan permainan maze di TK Bhakti Kesuma, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran.
- b. Mengetahui kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun setelah dilakukan permainan maze di TK Bhakti Kesuma, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran.
- c. Mengetahui pengaruh permainan maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Kesuma, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan bukti empiris bahwa permainan edukatif maze mampu meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Aplikatif

a. Manfaat Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan maze untuk meningkatkan motorik halus pada anak.

b. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

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

E. Ruang Lingkup

Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Kesuma, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran. Objek penelitian adalah pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze untuk meningkatkan motorik halus anak. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 minggu dan termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan jenis observasional analitik serta menggunakan desain prospektif. Intervensi dilakukan melalui kegiatan

terstruktur yang bertujuan untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak melalui permainan maze.