

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, memiliki karakteristik yang unik dan khas dan memiliki pola khusus masing-masing. Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Perkembangan motorik halus yang terlambat akan mengakibatkan perkembangan anak menjadi tidak sesuai dengan usianya, serta dapat menimbulkan masalah besar bagi anak di kemudian hari, seperti anak menjadi cemas, malu, cemburu dan tergantung pada anak lain. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan bagi anak-anak yang akan memasuki bangku Sekolah karena mereka tidak dapat bersosialisasi dengan baik seperti saat bermain (Sigit, 2019).

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus yaitu kondisi pra kelahiran, faktor genetik, kondisi lingkungan, kesehatan dan gizi anak pasca kelahiran, kecerdasan intelektual, stimulasi yang tidak tepat, pola asuh, serta cacat fisik. Pada usia 5-6 tahun anak mengikuti program taman kanak-kanak, dan pada masa ini dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktu anak di isi dengan bermain, dan selama ini mainan merupakan alat yang sangat penting dari aktivitas bermain (Suhartanti et al., 2019).

Bermain adalah suatu aktivitas anak dapat mempraktekkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif. Bagi anak usia 5-6 tahun, bermain memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi. Gerakan fisiknya tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan fisik, melainkan berpengaruh positif terhadap pertumbuhan, rasa harga diri, bahkan perkembangan kognisi. Salah satu jenis permainan yang sesuai untuk usia prasekolah adalah permainan *Puzzle*

Perkembangan motorik halus adalah meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif. Pada saat melakukan permainan, aktifitas sensori-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot, misalnya alat permainan yang digunakan bayi yang mengembangkan kemampuan sensori motorik dan alat permainan untuk anak usia toddler dan usia prasekolah yang banyak membantu perkembangan aktivitas motorik halus.

Gangguan dalam perkembangan motorik halus menyebabkan hambatan dalam proses belajar di sekolah, yang menimbulkan berbagai macam tingkah laku yaitu malas menulis, minat belajar berkurang, kepribadian anak ikut terpengaruhi misalnya anak merasa rendah diri, ragu-ragu dan merasa khawatir menghadapi lingkungan. Pada perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, motorik halus anak yang normal 75,4% dan perkembangan motorik halus anak yang abnormal 24,6%. Perkembangan

anak yang abnormal karena disebabkan oleh faktor lingkungan pengasuhan, status gizi, status kesehatan, stimulasi, dan budaya.

Cakupan deteksi dini tumbuh kembang anak balita dan prasekolah tingkat Pada tahun 2023 di kota Palembang sebanyak 1-9,4% anak prasekolah mengalami gangguan tumbuh kembang. Sedangkan sekitar 9,5%-32% anak berusia satu sampai tiga tahun mengalami gangguan sosial emosional. Stimulasi permainan pada anak sangat membantu dalam tumbuh kembang anak sejak dini dengan pengetahuan orang tua yang baik, maka kebutuhan tumbuh kembang anak tercukupi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Mutiara Bunda Palembang terdapat 20 anak yang di bagi menjadi 2 kelas. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Taman Kanak-kanak, permasalahan yang dihadapi di Taman Kanak-kanak TK Mutiara Bunda Palembang yaitu kurang berkembangnya keterampilan motorik halus pada siswa usia 5-6 tahun di TK Mutiara Bunda Palembang. Hal ini terlihat pada penilaian hasil karya yang menunjukkan rata-rata siswa masih tergolong kurang.

Setelah diidentifikasi ada beberapa masalah sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yaitu dalam penyampaian materi pelajaran dikelas guru masih menggunakan pola lama yang didominasi dengan metode ceramah yang kurang inovatif, penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal dalam proses belajar mengajar yang dilakukan guru sehingga minat siswa dalam belajar masih kurang.

Adapun Tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 5-6 di TK Mutiara Bunda Palembang Khususnya motorik halus meliputi menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar. Oleh karena itu, menggunakan media permainan *puzzle* gambar salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan motorik halus.

Puzzle gambar atau disebut juga *puzzle* visual adalah jenis permainan atau teka-teki yang melibatkan penyusunan potongan-potongan kecil yang membentuk gambar utuh. Setiap potongan gambar pada *puzzle* memiliki bagian yang saling terkait sehingga ketika disusun dengan benar, potongan-potongan tersebut membentuk gambar lengkap.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harmila (2023) menyatakan bahwa bahwa pengaruh bermain *Puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak dapat dilihat dari nilai *pretest-posttest* yaitu terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta terjadi perubahan peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif *Puzzle*, sehingga dapat dinyatakan bahwa *Puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Kemudian Penelitian terdahulu yang dilakukan Khoerunnisa (2023) menunjukkan bahwa pengaruh bermain *Puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak dapat dilihat dari nilai *pretest-posttest* yaitu terdapat

perbedaan yang signifikan rata-rata pretest dan posttest serta terjadi perubahan peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif *Puzzle*, sehingga dapat dinyatakan bahwa *Puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun *Puzzle* juga dapat memotivasi siswa menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Selain itu, penelitian Yuniati (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh intervensi permainan edukatif jenis *Puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Berdasarkan hasil penelitian, untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak, agar dilakukan dengan menambah frekuensi permainan, dapat menggunakan *Puzzle*.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian terhadap permasalahan tersebut dengan menggunakan metode kuantitatif (eksperimen) dengan mengangkat judul **“Pengaruh Permainan *Puzzle* Gambar Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Bunda Palembang”**. Penulis berharap dengan penggunaan media *Puzzle* gambar dapat berpengaruh dalam perkembangan motorik halus anak.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan Lingkup Masalah dalam penelitian ini tentang “Pengaruh Permainan *Puzzle* Gambar Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Bunda Palembang”.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka rumusan masalah penelitian ini, ‘adakah Pengaruh Permainan *Puzzle* Gambar Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Bunda Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Adakah pengaruh Permainan *Puzzle* Gambar Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Bunda Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan juga diharapkan bisa menerapkan permainan *Puzzle* gambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak Usia 5-6 Tahun.

2. Secara praktis

a. Bagi anak

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak setelah diberikan perlakuan bermain dengan menggunakan media Permainan *Puzzle* Gambar

b. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak dengan cara melakukan per-mainan *Puzzle* gambar dirumah ketika waktu luang.

c. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat acuan untuk penelitian lanjutan tentang pengaruh permainan *Puzzle* gambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak Usia 5-6 Tahun.