

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pertumbuhan dapat diartikan sebagai berikut : bertambah besar dalam arti fisik sebagai akibat dari perbanyakan dari jumlah sel dan membesarnya sel itu sendiri di dalam tubuh manusia. Perkembangan berarti bertambahnya keterampilan dan fungsi yang kompleks dari seseorang. Perumbuhan dan perkembangan pada praktiknya saling berkaitan sehingga sulit mengadakan pemisahan. Sejak masa bayi hingga masa remaja terjadi pertumbuhan dan perkembangan dalam segi-segi jasmani, mental, dan intelektual (Adriana & Wirjatmadi, 2012).

Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, austisme, hiperaktif dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di dunia, di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan di Indonesia antara 13-18%. Melihat angka epidemiologi tersebut, maka diperlukan adanya deteksi dini pada anak dengan gangguan perkembangan untuk mencegah terjadinya keterlambatan penanganan. Apabila tidak ditangani dengan tepat, maka gangguan ini dapat berlanjut hingga remaja atau dewasa (Ayu, 2013).

Dilihat dari proporsi penduduk Indonesia 40% dari total populasi terdiri atas anak dan remaja berusia 0-16 tahun dan sebanyak 13,5% anak Indonesia merupakan kelompok usia beresiko tinggi mengalami gangguan perkembangan. Berdasarkan data Ikatan Dokter Indonesia (IDAI, 2013) diperkirakan 5-15% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1-3% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum (Setyaningsih, 2018). Sesuai dengan Profil data Kesehatan Indonesia tahun 2011 menyatakan bahwa di Indonesia jumlah anak prasekolah (3-5 tahun) berdasarkan survei dari kementerian tahun

2011 mencapai 8.269.856 anak dari jumlah penduduk sebesar 243.181.400. Sedangkan untuk wilayah Jawa Timur jumlah anak prasekolah mencapai 1.051.144 jiwa dari jumlah penduduk sebesar 37.742.356 jiwa.

Berdasarkan data dari dinas kependudukan Jawa Barat jumlah anak prasekolah perempuan sejumlah 530 (2,8%) dan laki-laki sejumlah 557 (2,71%) dari jumlah penduduk 20.508 jiwa. Perkembangan kognitif terbagi menjadi 3 kelompok usia yaitu 2-3 tahun, 3-4 tahun, dan 4-5 tahun. Rata-rata pencapaian skor perkembangan kognitif anak usia 2-3 tahun yaitu 59%. Untuk anak usia 3-4 tahun, rata-rata pencapaian skor perkembangan kognitif yaitu sebesar 56,4%. Sementara itu, rata-rata pencapaian skor untuk anak usia 4-5 tahun yaitu sebesar 57,2%. Secara keseluruhan, sebanyak 61,1% anak usia 3-5 tahun termasuk mempunyai perkembangan kognitif rata-rata total sebesar 50,6% (Saputro, 2015).

Berdasarkan data dari wilayah kabupaten Cianjur jumlah anak prasekolah perempuan sejumlah 600 dari jumlah penduduk 2,244 juta jiwa pada tahun 2015. Perkembangan kognitif terbagi menjadi 3 pada usia 2-3 tahun, 3-4 tahun dan 4-5 tahun. Rata-rata pencapaian skor perkembangan kognitif anak pada usia 2-3 sekitar 40% , untuk anak usia 3-4 tahun sekitar 56% dan pada usia 4-5 tahun 68% termasuk mempunyai kognitif rata-rata total sebesar 50% (Dinas Kesehatan Kabupaten Cianjur, 2015)

Dampak motorik halus yang terlambat dapat mengakibatkan perkembangan anak tersebut menjadi terhambat dan tidak sesuai dengan usia, cenderung adanya gangguan pada sistem saraf atau selebral palsy. Anak yang sudah mengalami *cerebral 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.

Ada beberapa cara untuk mengatasi gangguan tumbuh kembang pada anak dengan Metode Bermain *Puzzle* berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah, sebab bermain *puzzle* 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 pbersamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam 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).

Sebagian besar perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain puzzle adalah normal (59%). Dan hampir seluruhnya perkembangan anak usia prasekolah sesudah diberikan metode bermain puzzle adalah normal (88,4%). Serta terdapat pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di TK Surya Baru Plosowahyu Jurnal Endurance 3(1) Februari 2018 (55-60) Kopertis Wilayah X 60 Lamongan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru TK dalam memberikan stimulus bermain puzzle untuk meningkatkan pekembangan motorik halus anak usia prasekolah.

Menurut penelitian Lilis (2018) sebagian besar perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain puzzle adalah normal (59%). Dan hampir seluruhnya perkembangan anak usia prasekolah sesudah diberikan metode bermain puzzle adalah normal (88,4%). Serta terdapat pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di TK Surya Baru Plosowahyu Jurnal Endurance 3(1) Februari 2018 (55-60) Kopertis Wilayah X 60

Lamongan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru TK dalam memberikan stimulus bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian tentang ‘metode bermain puzzle edukatif berpengaruh pada perkembangan motoric halus anak pada an.r di paud pikma kampung karag’. Memahami dan mengaplikasikan asuhan keperawatan dengan metode bermain puzzle.

## **1.2 Tujuan**

### **1.2.1 Tujuan Umum**

Tujuan yang ingin dapat tercapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motoric halus anak melalui kegiatan aplikasi bermain puzzle di PAUD PIKMA.

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

- a. Melakukan pengkajian keperawatan pada anak usia prasekolah di paud kampung karag
- b. Menetapkan diagnosis keperawatan pada anak usia prasekolah di paud kampung karag
- c. Menyusun perencanaan keperawatan untuk melakukan aplikasi bermain puzzle untuk meningkatkan motorik halus anak di kp karag
- d. Melakukan tindakan implementasi keperawatan yaitu aplikasi bermain puzzle untuk meningkatkan motorik halus anak
- e. Melakukan evaluasi setelah melakukan aplikasi permainan puzzle untuk meningkatkan motorik halus anak

## **1.3 Pengumpulan Data**

### **1.3.1 Observasi-Partisipatif**

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya (Sugiyono, 2017). Menurut Sugiyono (2013), dengan observasi partisipatif ini, maka data

yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

Peneliti menggunakan metode pengumpulan data observasi, yang meninjau langsung keadaan responden. Dalam hal ini peneliti dapat mengetahui kondisi tempat tinggal, status kesehatan, dan mengetahui kondisi fisik maupun psikis pada lansia. Yang menjadi partisipan adalah seorang lansia yang mengalami kesulitan untuk tidur tanpa penyakit penyerta.

### **1.3.2 Interview**

Interview adalah percakapan yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu yang mengajukan pertanyaan dan yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Dalam penelitian kualitatif, metode pengumpulan data yang utama yaitu wawancara. Sebagian besar data diperoleh melalui wawancara (Haris, 2014).

Peneliti melakukan anamnesis dengan fokus pertanyaan: pengkajian identitas pasien, keluhan utama, riwayat kesehatan sekarang, riwayat kesehatan dahulu, riwayat kesehatan keluarga, dan lain-lain.

### **1.3.3 Studi Literatur/Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah (Sugiyono, 2015).

### **1.3.4 Manfaat**

#### **1.3.4.1 Manfaat Teoristis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan ilmu keperawatan khususnya bagi ilmu Keperawatan Anak. Sebagai acuan untuk penelitian sehingga

wawasan atau pengetahuan bertambah tentang “Metode Bermain Puzzle Edukasi pada Gangguan Tumbuh Kembang.

#### **1.3.4.3 Bagi Institusi Pendidikan**

Peneliti ini diharapkan dapat menjadi referensi baru bagi institusi pendidikan dalam ilmu keperawatan dan menambah kepustakaan terkait Metode Permainan Puzzle Edukatif pada Anak Gangguan Tumbuh Kembang.

#### **1.3.4.4 Pada Pasien Gangguan Tumbuh Kembang dan Keluarga**

Dapat membantu pasien gangguan tumbuh kembang untuk bisa melatih motoric anak sehingga bisa belajar melakukan hal yang sesuai dengan usia prasekolah anak.

#### **1.3.4.5 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dan menjadikan bahan referensi dalam proses penelitian dalam mengaplikasikan tindakan Metode Permainan Puzzle Edukatif pada Anak dengan Gangguan Tumbuh Kembang.

Penelitian	Judul	Metodologi	Hasil	Perbedaan	Persamaan
Lilis maghfuroh (2018)	Metode bermain puzzle berpengaruh pada perkembangan halus anak <i>usia prasekolah</i> Tujuan : untuk mengetahui pengaruh metode puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah	Sebanyak 50 anak sample dalam penelitian ini sebanyak 44 anak dengan teknik simple random sampling	Ada pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motoric halus diketahui p sign 0.001 dimana nilai signifikan $p < 0,05$	Desain penelitian, tempat penelitian, metode pendidikan	Pengaruh untuk mengetahui motorik halus anak
Syisva nurwita (2019)	Pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motoric halus anak di paud aiza kabupaten kepahiang Tujuan : untuk mengetahui kemampuan motoric halus anak melalui media puzzle	Deskriptif yang memiliki makna mendeskripsikan suatu peneliti yang sedang dilaksanakan Wawancara dan dokumentasi	Bermain puzzle dapat membuat anak bahagia, terhibur dan memainkan puzzle juga akan berpengaruh pada perkembangan motoric halus anak akan memainkan secara individu maupun kelompok	Wawancara dan dokumentasi	Untuk mengetahui dan melatih kemampuan motoric anak

Penelitian	Judul	Metodologi	Hasil	Perbedaan	Persamaan
Sri agus setyaningsih dan hesti wahyuni (2018)	Stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan social dan kemandirian anak usia prasekolah Tujian : menganalisis pengaruh pemberian stimulasi puzzle terhadap perkembangan social dan kemandirian anak prasekolah.	Desain quasi eksperimen one group pre test post tes.	Uji Wilcoxon terhadap status perkembangan anak sebelum dan sesudah intervensi yang di dapatkan nilai signifikan 0,000 p-value,0.05	Rancangan penelitian dan desain Penelitian	Untuk menganalisa kemampuan dan social terhadap anak
Komang srianis dan ni ketut suarni dan putu rahayu ujjirat (2014)	Penerapan metode bermain geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk Tujuan : mengetahui perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk setelah diterapkan metode bermain puzzle.	Sebanyak 10 orang anak adengan 7 orang anak laki-laki dan 3 anak perempuan tentang perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk dengan metode observasi	terjadi peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal setelah penerapan metode bermain puzzle geometris siklus sebesar 71,50%	Rancangan penelitian dan metode desain, tempat penelitian	Untuk mengetahui perkembangan kognitif terhadap anak untuk mengenal warna, bentuk mengasah kemampuan anak tentang motoric halus
Panzilion, padila, gita tria, muhamad	Perkembangan motoric prasekolah antara intervensi bermain gym dengan puzzle Tujuan : untuk mengetahui perbedaan efektivitas bermain	Menggunakan rancangan quasi eksperimen two group pre-post test equivalent without control design.	15 responden sebelum intervensi brain gym terdapat 9 anak (60%) mengalami motoric halus menyimpang dan setelah	Desain penelitian, metode pendidikan, tempat penelitian	Untuk membedakan efektivitas tentang bermain gym dan

amin dan juli andri (2020)	gyam dan bermain puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah		dibrikan terapi 11 anak (73,3%) mengalami motoric halus normal		bermain puzzle mana yang lebih berpengaruh terhadap motoric anak
----------------------------	---	--	--	--	--

Penelitian	Judul	Metodologi	Hasil	Perbedaan	Persamaan
Amatus yudi ismanto dan rina margetha kudre (2015)	Perbedaan terapi bermain puzzle dan bercerita terhadap kecemasan anak usia prasekolah (3-5 tahun) selama hospitalisasi diruang anak Tujian : untuk mengetahui perbedaan terapi bermain puzzle dan bercerita terhadap kecemasan usia prasekolah (3-5thun) selama hospitalisasi,	Menggunakan quasi exsperimental design dengan rancangan perbandingan kelpmpok statis	Menggunakan uji stastik paired sample t-Test dengan tingkat kemaknaan 95%di dapatkan nilai p value $0,000 < \alpha = 0,05$ ditolak.	Desain penelitian , tempat penelitian, metode pendidikan	Memberikan terapi bermain puzzle untuk kecemasan
Rizkia dwi oktaviani dan oryza intan suri (2019)	Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognetif anak usia prasekolah Tujuan : untuk mengetahui terapi bermain pazzle terhadap perkembngan kognetif usia praekolah	Menggunakan uji Wilcoxon signed rank test	Kelompok sebelum dan sesudah uji Wilcoxon sigend rank test menunjukan perkembangan bahasa 0,02 valu perkembangan motoric halus 0,014 value perkembangan social 0,08 dan value menggunakan lembar observasi 0,025 dengan standar value 0,05.	Metode pendidikan. Desain penelitian	Untuk mengetahui perkembangan anak dan terapi terhadap motoric anak

Penelitian	Judul	Metodologi	Hasil	Perbedaan	Persamaan
Ni made ary astuty, dasak putu parmiti dan nyoma wirya (2014)	Penerapan metode bermain berbantu bermain gym untuk meningkat kan kemampuan kognetif anak usia dini Tujuan : untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenai bentuk melalui penerapan metode bermain puzzle dan gym	Tindaka kelas atau classroom action research dalam mengenal bentuk pada anak mencari benda berdasarkan bentuk	Terjadi perkataan kemampuan kognetif dalam mengenal bentuk dengan penerapan metode bermain puzzle berbantuan bermain gym.	Desain penelitian, Tempat Metode betuk	Mengetahui kemampuan anak dalam mengenai bermain puzzle dan bermain gym
Nadiyah Khairiyah Aziz*, Husnul Khotimah, Sri Astutik Andayani, Kholisotin,	Metode emok demo dan metode bermain puzzle tentang cara cuci tangan pada anak prasekolah Tujuan : penelitian adalah untuk mengidentifikasi efektifitas Metode Emo Demo dan Metode Bermain Puzzle terhadap cara mencuci tangan pada anak prasekolah	Bermain Puzzle dengan menggunakan Purposive Sampling. Tehnik pengumpulan data menggunakan SAP dengan pemberian metode emo demo dan metode bermain puzzle. Analisa data dengan hasil Uji Wilcoxon pada kelompok metode emo demo didapatkan ( $Z = -4,644$ ) dengan nilai P	uji statistik ada peningkatan cuci tangan anak antar pre test dan post test dengan sejumlah 28 responden mereka mencuci tangan sesuai dengan pengetahuan masing-masing individu.	Desain penelitian	Untuk mengajarkan cara becuci tangan dengan metode bermain

Abdul Hamid Wahid (2019)		<p>value = 0,000 dan hasilnya lebih kecil dari <math>P \alpha = 0,05 p &lt; \alpha</math>, sedangkan pada kelompok metode bermain puzzle didapatkan (<math>Z = -4,648</math>) dengan nilai P value = 0,000 dan hasilnya lebih kecil dari <math>P \alpha = 0,05 p &lt; \alpha</math>. Dan untuk membandingkan kelompok emo demo dan kelompok bermain puzzle menggunakan Uji Mann-Whitney dengan hasil(<math>Z = -2,171</math>) dengan nilai p = 0,030 dan <math>\alpha = 0,05</math>, jadi metode emo demo dan metode bermain puzzle dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan anak dengan cara mencuci tangan</p>			
--------------------------	--	--	--	--	--

Penelitian	Judul	Metodelogi	Hasil	Perbedaan	Persamaan
Purwanto (2019)	Bermain dan berreasi untuk melatih perkembangan anak usia dini menggunakan puzzle edukatif dari bahan bambu Tujuan : mengajak anak bermain dan berkreasi untuk mengembangkan kognitif anak menggunakan puzzle edukatif.	pengembangan (research and development) dengan melakukan kegiatan meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, membuat desain produk, uji coba produk, uji pemakaian	respon anak terhadap penggunaan media puzzle edukatif mencapai 85% yang menunjukkan kategori layak. Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara selama kegiatan bermain dan berkreasi anak-anak dapat menghasilkan karya produk yang sudah berbentuk bangun misalnya robot-robotan atau mobil-mobilan.	Desain penelitian , tempat penelitian, metode pendidikan	Mengajak anak untuk berkreasi untuk mengembangkan kemampuan motoric anak dan mengenal kan bentuk dan warna