

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak dimulai dari bayi, usia bermain atau *toddler*, prasekolah, usia sekolah hingga remaja. Rentang ini berbeda antara anak satu dengan yang lain mengingat latar belakang anak berbeda. Masa anak sangat senang ketika bermain (Hidayat, 2014). *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa secara global, tercatat 149,2 juta anak-anak yang lebih muda dari 5 tahun mengalami gangguan perkembangan pada tahun 2020. Sekitar 95 %. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia dibawah 5 tahun di Indonesia yang dilaporkan WHO pada tahun 2018 adalah 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (WHO, 2021). Hasil survey (Kementerian Kesehatan RI, 2019) total indeks perkembangan Indonesia tahun 2018 sebesar 90,04% sehingga 9,6% anak usia 36-59 bulan mengalami gangguan perkembangan dimana provinsi Jawa Barat menyumbang prevalensi balita usia 36-59 bulan yang mengalami gangguan perkembangan sebesar 8,3%.

Hasil studi pendahuluan yang di lakukan pada 28 Mei 2023 di wilayah kerja puskesmas Pabuaran di dapatkan data 12 anak yang mengalamigangguan perkembangan motorik halus. Hasil studi pendahuluan pada Kepala sekolah Paud Beringin Cianjur di dapatkan terdapat 2 anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus disebabkan faktor eksternal. Mengingat angka-angka epidemiologi tersebut, deteksi dini gangguan perkembangan pada anak sangat penting untuk menghindari keterlambatan pengobatan. Tanpa penanganan yang tepat, gangguan ini bisa berlanjut hingga remaja atau dewasa (Nurwita, 2019).

Dampak motorik Keterlambatan bisa membuat anak sulit melakukan aktivitas sehari-hari. Menurut (Talango, 2020) Motorik halus sangat penting dan erat kaitannya dengan aktivitas saat meletakkan dan menggenggam benda. Tonggak perkembangan dari motorik halus anak melibatkan koordinasi tangan-kaki yang baik, sehingga perkembangan tidak terganggu. Tingkat pencapaian kemampuan motorik kasar anak usia 5 tahun menurut Permendikbud 137 Tahun 2014 yaitu menggambar garis (vertikal, lingkaran, lengkung kiri/kanan, mendatar dan miring kiri/kanan), membentuk, memadukan dapat melakukan gerakan kompleks, melakukan gerakan manipulatif untuk dapat menciptakan bentuk dengan berbagai jenis media, mengekspresikan diri dengan menciptakan seni dalam berbagai media, yang mengontrol gerakan tangan menggunakan otot polos dalam berbagai aktivitas seperti meremas, meremas, membelai, memutar, mencubit, menusuk, dan memetik ke atas (Kurniawati, 2021).

Stimulus dini sangat dibutuhkan sesuai usia kembang anak agar optimal. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak (Mintasih, 2018). Pembelajaran sejak dini dilakukan melalui aktivitas bermain puzzle, sehingga media pembelajaran sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Media pembelajaran anak usia dini bersifat spesifik yaitu terapi bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif Jigsaw Puzzle yang telah dikembangkan untuk mendukung aktivitas bermain sesuai usia (Danawat, 2014). Pada penelitian sebelumnya tentang (Nusantara et al., 2021). yang menerapkan mesin permainan *Jigsaw Puzzle* sebagai terapi permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, menyimpulkan bahwa setelah berakhirnya terapi permainan, perkembangan motorik halus pada anak prasekolah dikatakan secara umum berkembang dengan sangat baik, kemudian dalam penelitian terhadap (Nusantara et al., 2021). bahwa hasil yang diperoleh berkembang seperti yang diharapkan pada kemampuan penggunaan otot polos untuk aktivitas sederhana. Berdasarkan penelitian menurut Khumaeroh et al (2018) media bermain

seperti puzzle sangat membantu, hal ini dilihat dari manfaat dari puzzle yang dapat membantu menembangkan motorik seperti melatih koordinasi mata dan tangan, dimana anak mampu menempatkan puzzle sesuai dengan bentuk. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian Syafitri, Syukri dan Yuniarni (2014) menyatakan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kendawangan, Pontianak. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian menurut Yuniarti (2019) menyatakan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 5 tahun di TK Pemuda Pancasila, Mojoketo.

Peran perawat adalah sebagai caregiver atau pemberi asuhan keperawatan pada anak dan orang tuanya. Perawat dapat berperan dalam berbagai aspek pemberian perawatan kesehatan dan berkolaborasi dengan anggota tim dan keluarga lainnya, termasuk membantu masalah pengasuhan anak. Peran perawat juga memberikan edukasi dan memotivasi orang tua untuk mengajarkan terapi yang mensimulasikan pelatihan motorik halus tepat kepada anak, berdasarkan tugas tumbuh kembang anak.

Hasil dari pemaparan tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang “Pengaplikasian Terapi Bermain Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5 Tahun” dengan cara melakukan penelitian menggunakan alat edukatif sejenis *Jigsaw Puzzle* sebagai media terapinya.

## **B. Tujuan Penulisan Karya Tulis Ilmiah**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan keseluruhan dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk memahaminya dan menerapkannya dalam pemberian asuhan keperawatan pada klien yang sakit resiko gangguan tumbuh kembang dengan menggunakan *Jigsaw* sebagai media terapi terhadap motorik halus di wilayah Lembursawah PAUD Beringin Cianjur Kab. Sukabumi.

## **2. Tujuan khusus**

Tujuan khusus dari penulisan karya tulis ilmiah ini adalah sebagai berikut:

- a. Mampu melakukan pengkajian keperawatan pada anak dengan resiko gangguan tumbuh kembang.
- b. Mampu menetapkan diagnosa keperawatan pada anak dengan resiko gangguan tumbuh kembang.
- c. Mampu merumuskan rencana intervensi asuhan keperawatan pada anak dengan resiko gangguan tumbuh kembang.
- d. Mampu melakukan implementasi asuhan keperawatan pada anak dengan resiko gangguan tumbuh kembang.
- e. Mampu mengevaluasi tindakan keperawatan kepada anak dengan resiko gangguan tumbuh kembang.

## **C. Manfaat Penulisan Karya Tulis Ilmiah**

Manfaat dari penulisan karya tulis ilmiah ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai referensi dan masukan bagi ilmu perawat guna menangani pada klien dengan resiko gangguan tumbuh kembang.

### **2. Bagi Institusi Pendidikan**

- a. Bagi anak dengan resiko gangguan tumbuh kembang

Setelah di terapkan terapi bermain di harapkan dapat membantu tumbuh kembang pada anak.

- b. Bagi keluarga anak resiko gangguan tumbuh kembang

Setelah di terapkan pemberian terapi bermain di harapkan keluarga klien menjadi lebih tenang.

- c. Bagi peneliti selanjutnya.

Sebagai acuan penelitian untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan teknik terapi bermain pada anak.

**Tabel 1.1** Penelitian Terdahulu

<b>Penelitian</b>	<b>Judul</b>	<b>Metodologi</b>	<b>Hasil</b>	<b>Pebedaan</b>	<b>Persamaan</b>
Siti Khumaeroh, Amara Sumardi Ningsih, Elsa Arianti, Safirah Fitriani, Fathinah Wala'Zahra	Penggunaan <i>Jigsaw Puzzle</i> Sebagai Alat Permainan Edukatif dan Implementasi Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun	Metode penelitian Yang digunakan Dalam Penelitian ini Adalah studi Literatur	Kegiatan Jigsaw Puzzle dapat dapat meningkatkan Keterampilan Motorik halus Anak	Dari tempat Penelitian dan Desain penelitian	Untuk mengetahui Dan melatih kemampuan Motorik dari anak
Yanti, C F Damarini, S Savitri, W Destariani, E	Pengaruh Metode Bermain Jigsaw Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun Di Tk Wijaya Kusuma Bengkulu	Teknik pengumpulan Data menggunakan observasi, hasil karya, dokumentasi, dan wawancara.	Bermain Jigsaw dapat Meningkatkan rasa ingin tahu anak, sekaligus Mengajarkann ya tentang Problem solving yang berguna untuk Meningkatkan self esteemnya	Metode Penelitian	Untuk Mengetahui dari Perkembangan Motorik halus Anak usia dini

<b>Penelitian</b>	<b>Judul</b>	<b>Metodologi</b>	<b>Hasil</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>
Nusantara, Suratih Cahyaning rum, Etika dewi Atunraudotul ma'rifah	Pengaruh Terapi <i>Jigsaw</i> <i>Puzzle</i> terhadap Tugas Perkembangan Motorik Halus pada Anak di PAUD KB Amanah Bogares Kidul	Penelitian ini Merupakan Penelitian kuantitatif yang menggunakan design pra Eksperimen	Anak sangat Antusias Dan terlihat Dari adanya Peningkatan Aktivitas anak Dalam setiap Pertemuannya	Metode Penelitian	Pengaruh untuk motorik halus anak
Yuniati, Erni	<i>Jigsaw</i> <i>Puzzle</i> Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK AtTaqwa Mekarsari Cimahi	Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan desain pretest dan posttest.	Kegiatan Jigsaw Puzzle dapat dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak	Metode Penelitian	Pengaruh motorik halus