

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembangunan kesehatan merupakan bagian dari pembangunan nasional yang bertujuan untuk mewujudkan taraf kesehatan yang optimal melalui peningkatan kesadaran, kemauan serta kehidupan yang sehat bagi semua orang. Derajat kesehatan dapat diukur melalui Angka Kematian Bayi (AKB), Angka Kematian Ibu (AKI), umur harapan hidup dan Angka Kematian Balita (AKBA). Sesuai dengan program *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang bertujuan untuk menurunkan angka Kematian Balita (Under 5 Mortality Rate) sebesar 19,83 artinya terdapat 19–20 kematian anak sebelum mencapai umur tepat lima tahun per 1.000 kelahiran hidup (Efandi, 2021).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa secara global, tercatat 149,2 juta anak-anak yang lebih muda dari 5 tahun mengalami gangguan perkembangan tahun 2020. Sekitar 95 % anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup dinegara dengan pendapatan rendah dan menengah. Prevelensi 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). Dari data UNICEF (United Nations Children's Fund) anak usia balita yang mengalami gangguan motorik halus dan motorik kasar adalah sebanyak 1.375.000 per 5 juta keterlambatan perkembangan.

Data Kemenkes pada tahun 2015, sekitar 16% dari anak usia 4-6 tahun di Indonesia mengalami gangguan perkembangan motorik halus mulai dari ringan sampai berat. Salah satu masalah utama di negara berpendapatan rendah dan menengah adalah pengerdilan anak, dengan sekitar 250 juta anak di bawah usia 5 tahun berisiko tidak mencapai perkembangan maksimal (Susenas, 2018).

Anak merupakan makhluk rentan yang selalu dipenuhi rasa ingin tahu, aktif serta penuh harapan. Masa anak-anak merupakan awal kehidupan untuk masa-masa berikutnya. kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi dari faktor genetik dan faktor lingkungan. Data Kemenkes RI dalam profil kesehatan Indonesia tahun

2016, mengemukakan bahwa sebanyak 56,4% anak yang berusia di bawah lima tahun menderita gangguan tumbuh kembang (Syahailatua dan Kartini, 2020).

Menurut data nasional Kementerian Kesehatan RI, pada tahun 2016, sebanyak 11,5% anak di bawah usia lima tahun di Indonesia mengalami kelainan tumbuh kembang. Gangguan dalam perkembangan anak akan mengakibatkan morbiditas sepanjang umur anak, dengan kemiskinan menyebar dari generasi ke generasi, menghambat laju pembangunan suatu negara dalam jangka panjang (Kemenkes RI, 2018).

Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampun gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Seringkali orang tua tidak menyadari ketika anaknya mengalami keterlambatan perkembangan, keterlambatan perkembangan salah satunya dapat berupa keterlambatan perkembangan motorik halus (Dela *et al.*, 2019).

Gerak halus atau motorik halus merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat serta mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya (RI, 2012). Kemampuan motorik halus anak usia prasekolah mulai berkembang dimana anak mulai dapat menggunakan jari-jarinya untuk menulis, menggambar dan lain-lain. Proses tahapan perkembangan setiap anak sama, yaitu merupakan proses pematangan organ motorik. Namun dalam pencapaiannya, setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda-beda (Panzilion *et al.*, 2020).

Gangguan perkembangan yang dialami pada anak dapat berdampak buruk untuk masa depan anak. Anak yang mengalami gangguan motorik dapat terlambat memperoleh keterampilan yang seharusnya dapat dicapai sesuai usianya. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. APE merupakan salah satu media yang dibuat secara sistematis dan bertujuan untuk menstimulasi tugas perkembangan anak. APE memiliki manfaat yang dapat meningkatkan tiga kemampuan pokok, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Hijriati, 2017).

Metode bermain puzzle berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah, sebab bermain puzzle dapat mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan demikian tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus berlatih 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 diperlukan. Puzzle juga mendorong anak untuk mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal didalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Melalui permainan ini anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda atau objek tersusun dan bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda (Maghfuroh, 2018).

Kewajiban tenaga kesehatan (bidan) dalam melakukan pemantauan terhadap pertumbuhan, perkembangan dan gangguan tumbuh kembang anak telah tertuang dalam Permenkes Nomor 66 Tahun 2014 tentang Pemantauan Pertumbuhan, Perkembangan dan Gangguan Tumbuh Kembang Anak. Hal ini harus diselenggarakan secara komprehensif dan berkualitas melalui kegiatan yaitu: stimulasi yang memadai, deteksi dini dan intervensi dini gangguan tumbuh kembang anak.

Berdasarkan data rekam medik di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan mengenai perkembangan motorik halus anak serta berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka perlu dilakukannya penelitian mengenai “Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Kec. Medan Helvetia Kota Medan Tahun 2023”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh metode alat permainan edukasi puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan?

Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Alat Permainan Edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma.

Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia 12 – 18 bulan sebelum pemberian metode Alat Permainan Edukatif Puzzle di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma.
2. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia 12 – 18 bulan sesudah pemberian metode Alat Permainan Edukatif Puzzle di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma.
3. Menganalisis pengaruh metode alat permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma.

Manfaat Penelitian

Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sehingga dapat digunakan sebagai bahan penerapan ilmu dalam pelayanan kesehatan.

Bagi Responden

Menambah pengetahuan dan pemahaman responden tentang Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif Puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak usia 12-18 bulan.

Bagi Institusi Pendidikan

Memberikan informasi bagi mahasiswa, khususnya untuk Program Studi S-1 Kebidanan yang dapat digunakan sebagai referensi bagi perpustakaan Universitas Prima Indonesia.

Bagi Institusi Penelitian

Memberikan informasi bagi tenaga kesehatan untuk menambah tingkat kepuasan pasien terhadap pelayanan kesehatan.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi atau bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis.