

# **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, 2008).

Bermain adalah suatu aktivitas anak dapat mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif. Permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Bagi anak usia 0-6 tahun, bermain memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi. Gerakan-gerakan fisiknya tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, melainkan juga berpengaruh positif terhadap pertumbuhan, rasa harga diri, bahkan perkembangan kognisi. Salah satu jenis permainan yang sesuai untuk usia prasekolah adalah permainan *puzzle* (Supartini, 2004; Prabowo, 2008; Adriana, 2011).

*Puzzle* merupakan metode menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran, *puzzle* merupakan alat

edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan motorik halus, jenis *puzzle* ada 5 salah satunya yaitu *jigsaw puzzle*. *Jigsaw puzzle* merupakan kepingan-kepingan *puzzle* berupa gambar. *Jigsaw puzzle* merupakan jenis *puzzle* yang paling sederhana dan mudah dilakukan untuk anak usia pra sekolah. Penggunaan *puzzle* sebagai alat bermain mempunyai keunggulan dibanding alat permainan yang lain karena merangsang perkembangan kognitif, stimulus anak, dan motorik halus. Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual berbantuan *jigsaw puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun (Trisyana, 2011; Danawati, 2014).

Perkembangan motorik halus adalah meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf 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. Hasil Penelitian yang telah dilakukan, *puzzle* memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik halus pada anak (Hamalik, 2004; Apri, 2015).

Gangguan motorik halus pada usia prasekolah diperkirakan sebanyak 60% dari intervensi yang di temukan terjadi secara spontan pada umur di bawah 6

tahun. 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 5-4 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 Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2007 sebesar 35,66% menurun dibandingkan dengan cakupan tahun 2006 sebesar 53,44% dengan kisaran terendah 3,28% di Kabupaten Kebumen dan tertinggi 100% di Kabupaten Kendal. Cakupan tersebut masih jauh di bawah target SPM (Standar Pelayanan Minimal) tahun 2005 sebesar 65% apalagi bila dibandingkan dengan target SPM 2010 sebesar 95% (Dinkes Provinsi Jawa Tengah, 2007).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Pertiwi, terdapat 40 anak yang di bagi menjadi 2 kelas. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Taman Kanak-kanak, permasalahan yang dihadapi di Taman Kanak-kanak Pertiwi yaitu kurang berkembangnya keterampilan motorik halus, pada siswa usia 5-6 tahun di TK Pertiwi. Hal ini terlihat pada penilaian hasil karya yang menunjukkan rata-rata siswa masih tergolong kurang. Setelah diidentifikasi ternyata ada beberapa masalah yang muncul dari sistem

pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yaitu dalam penyampaian materi pelajaran di kelas 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 motivasi dan minat siswa dalam belajar masih kurang, kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada guru atau *teacher centered* dan siswa hanya sebagai pendengar yang pasif.

## **B. Rumusan Masalah**

Gangguan motorik halus pada usia prasekolah diperkirakan sebanyak 60% dari intervensi yang di temukan terjadi secara spontan pada umur di bawah 6 tahun. Gangguan dalam perkembangan motorik halus menyebabkan hambatan dalam proses belajar di sekolah. Beberapa cara bisa digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak, salah satunya dengan cara bermain alat edukatif seperti *jigsaw puzzle*.

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Adakah pengaruh bermain *jigsaw puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi tahun 2016?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan umum**

Mengetahui pengaruh bermain *jigsaw puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap tahun 2016.

## 2. Tujuan khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia.
- b. Mengetahui kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan permainan *jigsaw puzzle* di TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap
- c. Mengetahui pengaruh kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan permainan *jigsaw puzzle* di TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi peneliti

- a. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang pengaruh bermain *jigsaw puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.
- b. Untuk memberikan informasi yang berguna untuk penelitian lebih lanjut khususnya tentang pengaruh bermain *jigsaw puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

### 2. Bagi orang tua

Menambah pengetahuan orang tua tentang pentingnya bermain bagi perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, sehingga orang tua dapat memberikan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

3. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat sebagai bahan masukan untuk menggunakan permainan *jigsaw puzzle* dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun.

4. Bagi responden

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi responden (orang tua anak) sebagai informasi tentang pentingnya mempersiapkan permainan yang mendidik seperti *jigsaw puzzle*.

5. Bagi instansi terkait

Sebagai bahan informasi mengenai perkembangan anak usia 5-6 tahun, khususnya pada TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap terkait dengan perkembangan motorik sehingga dapat di jadikan sebagai bahan pengambilan keputusan dan antisipasi dari masalah kesehatan terutama pada bidang perkembangan anak di masa mendatang.

6. Bagi ilmu pengetahuan

Diharapkan dapat berguna sebagai referensi bagi yang hendak meneliti lebih lanjut mengenai dampak ketersediaan alat permainan *jigsaw puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

## E. Penelitian Terkait

### 1. Purna Nanda Sugari

Judul penelitian ini efektifitas permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak ADHD di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas. Penelitian ini menggunakan metode *pra eksperimen* dengan *one group pre test and post test design* yang menggunakan satu kelompok subjek (Saryono, 2009). Intervensi tunggal dalam penelitian ini adalah beberapa subjek yang tergabung dalam satu kelompok dengan karakteristik anak penderita ADHD. Dalam metode penelitian ini diawali dengan melakukan *pre test* tingkat kognitif anak ADHD, selanjutnya diberi intervensi berupa permainan *puzzle* selama 30 menit sebanyak 15 kali, kemudian dilakukan *post test* pada anak ADHD untuk mengukur tingkat kognitif setelah dilakukan intervensi. Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan perilaku pada anak penderita ADHD mengalami perkembangan setelah bermain *puzzle*.

Perbedaan penelitian yang ada adalah menggunakan metode *purposive sampling*, populasi dalam penelitian ini adalah anak ADHD.

Persamaan penelitian yang ada adalah menggunakan jenis penelitian *pre test and post test design*, alat yang diteliti menggunakan *puzzle*.

## 2. Apri Tri Sulastri

Judul penelitian ini peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan mosaik pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Pamardi siwi Muja-Muju Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Muja-Muju Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah keterampilan motorik halus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 80% dari 15 anak memiliki keterampilan motorik halus dengan criteria berkembang sangat baik. Hasil dari observasi keterampilan motorik halus anak, kelompok B melalui kegiatan *mosaic*. Dari data hasil observasi keterampilan motorik halus pada Siklus II pertemuan ke III, maka menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus.

Persamaan penelitian ini yaitu ada pada metode yang digunakan yaitu menggunakan *metode total sampling*, alat yang diteliti menggunakan *puzzle*.

Perbedaan penelitian yang ada pada variabel yang diteliti permainan *mosaic*, populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pamardisiwi Muja-Muji Yogyakarta usia 4-5 tahun .

### 3. Yuni Pratiwi

Judul penelitian meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial melalui media gambar berbentuk *puzzle* pada siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbentuk *puzzle*, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul. Peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 7,43. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata 72,55 dengan persentase ketuntasan sebesar 45,00 % meningkat menjadi 73,98 dengan persentase ketuntasan sebesar 60,00 % dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 79,58 dengan persentase ketuntasan sebesar 85,00 %.

Persamaan penelitian ini yaitu ada pada teknik pengumpulan data menggunakan observasi, alat yang diteliti menggunakan *puzzle*.

Perbedaan penelitian ini yaitu ada pada variabel yang diteliti menggunakan permainan *mosaik*, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul.