

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia prasekolah merupakan anak dengan rentang usia 3-5 tahun, pada masa prasekolah atau biasa disebut *golden age* dimana pada fase ini seluruh potensi yang dibutuhkan anak harus dioptimalkan, pada fase ini juga fungsi-fungsi dari tubuh anak pada proses pematangan (Aryanti et al., 2024). Perkembangan motorik halus pada anak prasekolah mulai berkembang, fase-fase dalam proses perkembangan akan berkembang secara sama setiap anak, dimana setiap anak memiliki kecepatan dalam perkembangan yang berbeda (Wigati et al., 2023).

Kemampuan motorik anak yang terhambat nantinya menyebabkan kemampuan dalam proses belajar menjadi terhambat pada masa sekolah, hal yang biasanya terjadi ialah malas menulis, menurunnya kemauan untuk belajar, anak merasa rendah diri, dan anak juga sering ragu dalam melakukan sesuatu, dan tidak dapat berbaur dengan mudah. Motorik halus yang tidak tercapai sepenuhnya akan mengakibatkan anak terlambat bisa melakukan tugas perkembangan diusia selanjutnya. Terhambatnya motorik terjadi akibat kurangnya stimulasi, keterampilan, perlindungan orang tua, atau kurangnya rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu. Saat umur 3-5 tahun perkembangan akan lebih meningkat (Munawaroh, 2019).

Berdasarkan data UNICEF (2020) mengatakan tingginya angka gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak bawah lima tahun

dengan gangguan motorik sebanyak 27,5%, sedangkan di Indonesia antara 13%-18% (Hamat et al., 2024). Sedangkan pada data Dinkes Provinsi Jambi (2022) terdapat 62,66% anak bawah lima tahun dipantau pertumbuhan dan perkembangannya, kemudian pada kabupaten Muaro Jambi terdapat 77,54% anak dengan pantauan pertumbuhan dan perkembangan dengan gangguan motorik.

Mengenalkan keterampilan motorik halus pada anak sangat penting dalam membentuk penguatan pada fisik anak. Maka dari itu, orang tua atau pengasuh harus meningkatkan kemampuan motorik pada anak dengan kegiatan seperti olahraga, latihan motorik dengan memberikan rangsangan atau stimulus, dan bermain (Simanungkalit & P, Julita, 2023).

Sebelum anak memasuki jenjang selanjutnya, anak dituntut untuk bisa melakukan kegiatan – kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan menulis, melukis, dan kegiatan sehari – hari seperti mengancing baju, menyikat gigi, atau mencuci tangan. Faktanya para stimulan mengabaikan hal yang seharusnya diberikan pada rentang usia anak yang mana kemampuan anak pada masa yang akan datang ditentukan pada masa *golden age*, sehingga pada masa ini stimulasi sangat perlu diberikan agar anak berkembang secara maksimal (Fitriyah et al., 2021).

Salah satu contoh permainan untuk stimulus yang dapat diberikan sebagai alat pengenalan motorik halus adalah bermain *puzzle*, *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif berupa potongan-potongan bergambar acak yang dibentuk menjadi gambar utuh. *Puzzle* memiliki banyak kelebihan dibandingkan permainan edukatif lain salah satu kelebihan dari permainan ini

adalah *puzzle* akan merangsang anak dalam proses berfikir. *Puzzle* akan meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, meningkatkan kecerdasan, dan meningkatkan keterampilan motorik anak (Wigati et al., 2023).

Berdasarkan penelitian Faira Zanada et al., (2023) *puzzle* menghasilkan efek yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. *Puzzle* termasuk dalam permainan edukatif yang dapat digunakan untuk rangsangan motorik, salah satu pengembangan permainan edukatif adalah *smart book* yang digunakan untuk merangsang motorik halus dengan pengaruh yang positif. Dimana *smart book* dijadikan sebagai metode media untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kreativitas anak. Aktivitas permainan anak yang dimodifikasi dalam mendorong dalam proses perkembangan anak.

*Smart book* merupakan salah satu jenis pengembangan dan pemanfaatan dari kemajuan media belajar. Pemanfaatan dari kemajuan media adalah kegiatan yang dapat berpengaruh dalam fase kemampuan belajar pada anak yang akan berperan untuk meningkatkan semangat dan minat anak dalam melakukansuatu kegiatan (Fitrihani et al., 2022).

Berdasarkan dari permainan yang telah ada sebelumnya berupa permainan “*TEKA TEKI*” yang bertujuan untuk melatih keterampilan motorik halus yang melibatkan aktivitas gerakan tangan dan jari. Perbedaan *SMART BOOK* pada media ini dengan sebelumnya yaitu smart book terdiri dari permainan *puzzle* berbagai jenis seperti *puzzle* rakitan, *puzzle* angka, dan *puzzle* geometri yang dapat dilepas pasang dengan menggunakan magnet. Media pembelajaran ini juga menyajikan 7 tema seperti alphabet, angka,

anggota tubuh, bangun ruang, peternakan, hewan dan buah. Kelompok melihat bahwa Smartbook dalam permainan puzzle ini memiliki peran yang cukup untuk melatih perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah. Puzzle angka dipilih menjadi salah satu materi dalam media puzzle kami karena puzzle angka sangat efisien dalam peningkatan proses belajar serta dapat, puzzle juga memberikan efek yang paling maksimal daripada media lain, keuntungan lain dari bermain puzzle adalah meminimalisir rasa cemas yang dimiliki anak (Nabighoh, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sitanggang et al., (2022) mengenai “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun” dengan sample sebanyak 23 anak, terdapat 8 anak (34,8% dengan nilai mean 1,35 yang memiliki perkembangan motorik halus normal sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle*. Setelah dilakukan permainan *puzzle* 19 anak (82,6% dengan nilai mean 1,70 yang memiliki perkembangan motorik halus normal. Hasil dari penelitian ini membuktikan adanya pengaruh bermain *puzzle* bagi anak usia prasekolah 3-5 tahun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fitrihani et al., (2022) mengenai model pengembangan R&D yang digunakan dalam pengembangan buku digital dengan media *busy book* bertujuan untuk menghasilkan produk baru sehingga buku digital diuji kelayakan, berupa *smartbook* untuk mengetahui peningkatan berfikir anak, uji kelayakan yang telah dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa menunjukkan hasil “layak” hingga “sangat layak”, kemudian dari respon siswa yang diuji memperoleh persentase 96,66%

dengan kategori “sangat baik” dan didukung dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan nilai N-Gain didapatkan nilai 0,354 dengan kriteria sedang. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan *Research & Develoment (R&D)* dengan menggunakan langkah- langkah pengembangan menurut Hannafin and Peck dengan tahap pengembangan yang pertama penilaian kebutuhan, selanjutnya desain, lalu terakhir pengembangan dan implementasi.

*Puzzle* dipilih dalam pengembangan ini karena *puzzle* memiliki banyak kelebihan daripada permainan edukatif lain dimana *puzzle* bermanfaat sebagai *problem solving* dimana *puzzle* membantu anak berpikir dari berbagai sudut untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* yang mendorong anak untuk menyelesaikan masalah serta membantu meningkatkan kecerdasan anak, selain itu koordinasi antara tangan dan mata saat menyusun *puzzle* menjadi rangsangan untuk motorik halus anak (Wigati et al., 2023).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan diatas, maka rumusan masalah ini adalah “ bagaimana proses pengembangan perkembangan *puzzle* berbasis *smart book* terhadap stimulasi motorik halus anak usia prasekolah ”?.

## **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam laporan tugas akhir ini adalah:

1. Penelitian ini sebatas merancang dan uji coba dengan kelompok kecil sehingga berpotensi diuji cobakan kekelompok komunitas/ yang lebih luas

2. Smartbook digunakan sebagai media stimulasi motorik halus anak usia prasekolah
3. Media tidak menggunakan sound maupun musik dan suara tambahan lain

#### **D. Tujuan**

##### 1. Tujuan Umum

Menciptakan media stimulasi motorik halus anak usia prasekolah dengan tampilan dan isi yang lebih inovatif dengan model pengembangan yang berbeda.

##### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui Gambaran proses pengembangan *puzzle* berbasis *smart book* untuk stimulasi anak usia prasekolah.
- b. Untuk mengetahui dampak dari alat permainan *puzzle* dalam stimulasi motorik halus anak prasekolah.

#### **E. Manfaat**

##### 1. Bagi Anak Prasekolah dan Orang Tua

Sebagai bahan pembelajaran dan stimulasi dalam melatih sistem motorik halus pada anak prasekolah, serta untuk meningkatkan kreatifitas dan imajinasi melalui media secara aman membantu orang tua untuk memberikan stimulasi yang lebih aman dan modern

##### 2. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai bahan referensi di perpustakaan dan memberikan kontribusi bagi kampus seperti peningkatan reputasi, pengembangan ilmu pengetahuan, peluang kolaborasi dengan industri, serta peningkatan

kualitas pengajaran melalui intergrasi penemuan terbaru dalam kurikulum.

### 3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi dalam menambah ilmu serta wawasan yang lebih luas lagi, sehingga dapat dijadikan masukan dalam melihat perbedaan ilmu teori dengan praktik lapangan.