

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia prasekolah atau awal masa kanak-kanak adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun. Usia prasekolah dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktu di isi dengan bermain, dan selama ini mainan merupakan alat yang sangat penting dari aktivitas bermain. Usia prasekolah merupakan usia paling peka bagi anak, sehingga usia ini menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukir kualitas seorang anak di masa depan. Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak (3 - 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak (Setiyani Astuti, 2016).

Menurut Santrock 18 faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian dan membentuk kemandirian adalah: (1) Lingkungan. Lingkungan keluarga (internal) dan masyarakat (eksternal) akan membentuk kepribadian seseorang termasuk kemandirian (2) Pola Asuh. Peran dan pola asuh orang tua sangat berpengaruh dalam penanaman nilai-nilai kemandirian seorang anak (3) Pendidikan. Pendidikan memiliki sumbangan yang berarti dalam perkembangan terbentuknya kemandirian pada diri seseorang yakni (1) Interaksi social. Interaksi sosial melatih anak menyesuaikan diri dan bertanggungjawab atas apa yang dilakukan sehingga diharapkan anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi (2) Intelegensi. Intelegensi merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap proses penentuan

sikap, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah serta penyesuaian diri (Sadiyah, 2017).

Dampak dari kemandirian seorang anak akan terlihat dalam sikap dan kesiapannya dalam menghadapi masa depan dan sangat berpengaruh dalam hubungannya dengan masyarakat serta berinteraksi dengan lingkungannya (Komala, 2015)

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan. Hasil pemeriksaan tersebut menunjukkan hasil perkembangan normal sesuai usia 53%, meragukan (Membutuhkan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13 % dan penyimpangan perkembangan sebanyak 34%. 10% dari penyimpangan perkembangan tersebut terdapat pada aspek motorik kasar (seperti berjalan, duduk), 30% motorik halus (seperti Menulis, memegang), 44% bicara bahasa dan 16% sosialisasi kemandirian, (Ruauw, 2019). Berdasarkan hasil studi pendahuluan di TK PKK II Karang Rejo, Metro Utara pada tanggal 27 Mei – 10 Juni tahun 2022 didapatkan hasil 11anak, dari data tersebut 5 balita mengalami kurangnya sosialisasi dan kemandirian pada tumbuh kembang anak.

Solusi yang diberikan terhadap Anak yaitu menggunakan metode bermain peran. Supriyati (dalam Azizah 2013:32). menyatakan, “metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan” (Rusmilasari, 2016). Menurut Madyawati (2016) Manfaat metode bermain peran (role playing) dalam perkembangan anak yaitu salah satunya adalah membangun kepercayaan diri pada

anak melalui berpura-pura menjadi peran yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter yang diperankan sehingga kepercayaan diri anak meningkat, (Rusmilasari, 2016)

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan asuhan kebidanan pada Anak sebagai Laporan Tugas Akhir (LTA) di TPK II Karang Rejo, Metro Utara.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan data yang di Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan. Hasil pemeriksaan tersebut menunjukkan hasil perkembangan normal sesuai usia 53%, meragukan (Membutuhkan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13% dan penyimpangan perkembangan sebanyak 34%. 10% dari penyimpangan perkembangan tersebut terdapat pada aspek motorik kasar (seperti berjalan, duduk), 30% motorik halus (seperti Menulis, memegang), 44% bicara bahasa dan 16% sosialisasi kemandirian (Ruauw, 2019). Berdasarkan hasil studi pendahuluan di TK PKK II Karang Rejo 27 Mei - 10 Juni tahun 2022 didapatkan hasil 11 anak, dari data tersebut 5 anak mengalami kurangnya sosialisasi dan kemandirian pada. Maka dapat ditarik suatu rumusan masalah “Bagaimana asuhan kebidanan pada tumbuh kembang pada anak dapat diatasi?”

C. Tujuan Penyusunan LTA

Memberikan asuhan kebidanan pada balita dengan kasus keterlambatan sosiliasasi dan kemandirian terhadap anak dengan metode Roleplay menggunakan pendekatan manajemen kebidanan di Karang Rejo, Metro Utara.

D. Ruang Lingkup

1. Sasaran

Sasaran Asuhan Kebidanan Stimulasi dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak ditunjukkan kepada An. A Umur 5 tahun 5 bulan dengan Keterlambatan Sosialisasi dan Kemandirian dengan Metode Roleplay.

2. Tempat

Lokasi Asuhan Kebidanan Stimulasi dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak dilakukan di TK PKK II Karang Rejo, Kab. Metro Utara, Provinsi Lampung.

3. Waktu

Waktu yang digunakan dalam pelaksanaan asuhan kebidanan adalah dari bulan 27 Mei – 10 Juni 2022.

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Secara teori bermanfaat untuk memberikan masukan terhadap penulis selanjutnya mengenai asuhan kebidanan untuk mengatasi anak pada kasus keterlambatan sosialisasi dan kemandirian melalui metode roleplay.

2. Manfaat Aplikatif

Secara aplikatif di harapkan berguna untuk menambah bahan bacaan di perpustakaan, terhadap materi asuhan kebidanan dan dapat mengaplikasikan materi yang telah di berikan dalam proses perkuliahan serta mampu memberikan asuhan yang berkualitas, selain itu diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan bagi tenaga kesehatan khususnya bidan dengan kliennya mengenai asuhan kebidanan pada anak keterlambatan sosialisasi dan kemandirian melalui metode roleplay.