

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan anak usia dini dengan masa usia keemasannya (golden age) pembentukan sel-sel otak dan menghubungkan antar sel saraf dalam proses mielinisasi untuk menghasilkan pola pikir dan mengembangkan kecerdasan anak. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi otak sangat diperlukan untuk mendukung proses dalam membentuk anak didik yang punya kontribusi bagus dalam pembelajaran. Selain itu pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik anak, baik itu moral (karakter, kepribadian, sikap, dan akhlak), sosial, intelektual, emosional, dan bahasa akan berlangsung cepat. Dengan begitu dalam mengembangkan dan mencerdaskan kehidupan bangsa yang sehat dan cerdas, beriman, bertakwa. Serta berbudi luhur hendaklah dimulai dari pendidikan anak usia dini dapat tercapai. (Atabik, 2018)

Hasil penelitian para peneliti dunia untuk WHO menyebutkan bahwa secara global, tercatat 52,9 juta anak-anak yang lebih muda dari 5 tahun, 54% anak laki-laki memiliki gangguan perkembangan pada tahun 2016. Sekitar 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup di negara dengan pendapatan rendah dan menengah. Secara nasional di Indonesia prevalensi status gizi balita terdiri dari 3,9% gizi buruk, 13,8% gizi kurang, 79,2% gizi baik, dan 3,1% gizi lebih. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia di bawah 5 tahun di Indonesia yang dilaporkan WHO pada tahun 2016 adalah 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (WHO, 2018). Sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum (IDAI, 2013).

Insiden gangguan perkembangan pada anak antara lain yaitu kasus keterlambatan motorik halus, di Amerika Serikat berkisar 12-16% , Thailand 24%, Argentina 22%, pada Indonesia mencapai 13-18%. World Health Organisation (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik 0,4

juta (16%) anak Indonesia memiliki gangguan perkembangan seperti perkembangan motorik parsial dan total, gangguan pendengaran, kurangnya kecerdasan dan keterlambatan bicara (Saida, dkk 2019).

Kemampuan motorik halus seperti dapat menyikat giginya, menyisir, membuka dan menutup resleting, memakai sepatu sendiri, mengancingkan pakaian, serta makan sendiri menggunakan sendok dan garpu. Kemampuan motorik halus perlu dikembangkan di PAUD untuk melatih kekuatan tangan dan melatih koordinasi otot tangan dan mata. Apabila perkembangan motorik halus anak jelek, anak akan mengalami kesulitan untuk mengendalikan tangan-tangannya. Hal inilah yang menyebabkan ada anak yang jika memegang sesuatu mudah untuk jatuh karena tangannya kaku dan tidak luwes.(Familiani, 2021)

Keterlambatan motorik halus pada anak masa prasekolah atau balita dapat menyebabkan anak sulit untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya dalam hal bermain dan juga menulis (Nurjanah 2017). Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus mengalami kesulitan untuk mengoordinasikan. gerakan tangan dan jari jemarinya secara fleksibel dan juga sebagian anak mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus dilatar belakangi oleh pesatnya kemajuan teknologi seperti video games dan computer anak-anak Kurang menggunakan waktu mereka. untuk permainan yang memakai motorik halus, ini bisa menyebabkan Kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan. Keterlambatan perkembangan otot-otot ini menyebabkan kesulitan menulis (Dian Afrina,2016)

Slime adalah jenis yang bentuknya mirip dengan lumpur, lengket dan merasakan ada dingin- dinginnya serta bertekstur kenyal. Slime juga dapat dibentuk dengan beraneka ragam, dapat diremes, dilipat dan digulung serta dapat membentuk suatu karya seni (Levingston,dkk, 2018). Slime mempunyai banyak kegunaan antara lain sebagai alat permainan angka untuk meningkatkan kreativitasnya dan melatih kelunturan otot jari dengan menggenggam slime. Sementara (Aprilia dan Samawi, 2017) mengemukakan bahwa Slime merupakan media yang berbentuk cair dengan tekstur kenyal,

kental dan dibuat dengan penerapan pewarna makanan sehingga terlihat lebih cerah dan menarik.

Salah satu kegiatan bermain yang menyenangkan adalah dengan memanfaatkan penggunaan media slime. Sebagaimana penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa salah satu manfaat bermain slime adalah dapat membuat perasaan anak lebih bahagia, seperti pada kegiatan anak bermain slime anak terlihat sangat antusias bermain yang terlihat dari canda tawa mereka ketika mereka merasa gembira. Hal ini karena dengan bermain slime dapat membantu produksi hormon endorfin yang bisa membuat suasana hati anak lebih bahagia. Selain itu, manfaat lainnya adalah dapat membantu menyalurkan emosi anak, peningkatan konsentrasi, membantu mengekspresikan diri, sarana efektif melepaskan jenuh, membentuk kreatifitas serta peningkatan kemampuan diri anak (Marni dkk., 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan penulis di PMB Rahayu, STr.Keb., terdapat anak yang mengalami masalah perkembangan motorik halus yaitu An. S Berdasarkan uraian tersebut maka penulis ingin melakukan asuhan tentang penerapan media manipulatif slime untuk meningkatkan motorik halus terhadap An. S di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn kelurahan Jati Baru, kecamatan Tanjung Bintang, kabupaten Lampung Selatan, provinsi Lampung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas,oleh karena itu penulis membuat rumusan masalah yaitu, Bagaimana Penerapan Media Manipulatif Slime Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini?

## **C. Tujuan**

### **1. Tujuan Umum**

Diberikan Asuhan Kebidanan pada anak dengan menerapkan Permainan Media Manipulatif Slime untuk meningkatkan kemampuan perkembangan motorik halus anak usia 3 tahun pada An S di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn

## 2. Tujuan Khusus

- a. Melakukan pengkajian data subjektif dan objektif terhadap An. S di PMB Rahayu, STr. Keb.,Bdn
- b. Mengintrepretasi data terhadap An.S di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn
- c. Mengidentifikasi diagnosa atau masalah potensial terhadap An.S di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn
- d. Mengidentifikasi dan menetapkan kebutuhan segera pada An.S di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn
- e. Merencanakan asuhan atau tindakan yang menyeluruh pada An.S di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn
- f. Melaksanakan perencanaan pada An.S diPMB Rahayu, STr. Keb., Bdn
- g. Mengevaluasi keefektifaan hasil asuhan pada An.S di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn
- h. Mendokumentasikan asuhan dengan menggunakan metode SOAP pada An.S di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn

## **D. Manfaat**

### 1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman dan wawasan dalam menstimulasi anak dengan keterlambatan perkembangan motorik halus.

### 2. Manfaat Aplikatif

#### a. Bagi Tempat Penelitian

Sebagai tambahan informasi tentang penerapan media manipulatif slime dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

#### b. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai metode penelitian pada mahasiswa dalam melaksanakan tugasnya dalam menyusun Proposal Tugas Akhir, mendidik dan membimbing mahasiswa agar lebih terampil dalam memberikan Asuhan Kebidanan.

c. Bagi Penulis lain

Sebagai bahan referensi bagi penulis lain dapat mengaplikasikan ilmu yang di peroleh serta dapat memberikan asuhan kebidanan pada anak usia dini.

**E. Ruang Lingkup**

Asuhan Kebidanan ini dilakukan dengan metode SOAP 4 langkah dengan pendekatan 7 langkah varney. Sasaran Asuhan Kebidanan ditujukan pada An.S usia 3 tahun dengan kriteria perkembangan motorik halus anak tidak sesuai dengan usiannya maka dilakukan penerapan media manipulatif slime dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini,dengan melakukan penerapan media manipulaif slime untuk mengembangkan motorik halus anak di PMB Rahayu, STr. Keb., Bdn dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2024-06 maret 2024.