

## **BAB V PEMBAHASAN**

Pada pembahasan ini penulis yaitu akan membahas asuhan kebidanan sesuai dengan manajemen Kebidanan Varney mulai dari pengkajian sampai dengan evaluasi. Dalam hal ini juga akan diuraikan tentang persamaan dan kesenjangan antara teori yang ada dengan praktik yang penulis temukan di lapangan. Berdasarkan hasil pengkajian yang penulis peroleh pada kunjungan 1 terhadap An. F penulis melakukan pendataan anak dan orangtua lalu menanyakan keluhan apa saja yang dialami pada anak dan dilakukan pemeriksaan fisik pada anak terdapat hasil data subyektif dan data objektif sebagai berikut: An. F usia 3 tahun dengan hasil pemeriksaan keadaan umum dan tanda-tanda vital anak baik dan normal, namun terdapat keluhan yaitu anak belum mampu memegang pensil, membuat garis lurus ke bawah.

Dari hasil pemeriksaan menggunakan lembar KPSP dan teori yang ada, didapatkan jumlah nilai dari perkembangan KPSP. Berdasarkan uraian tersebut kasus anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus pada An. F (7 atau 8). Keterlambatan perkembangan motorik halus meliputi keterlambatan bicara, keterlambatan dalam berkembang, gangguan kebiasaan seperti perilaku yang aneh, gangguan psikologi, gangguan konsentrasi, gangguan dalam mengingat, gangguan pola tidur dan gangguan kecemasan.

Untuk mencegah dampak dari keterlambatan motorik halus pada anak maka penulis memberikan tindakan segera yaitu dengan cara penerapan bermain Slime Tujuannya untuk meningkatkan perkembangan motorik halus agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah dan melakukan gerakan otot-otot halus tangan. Salah satu permainan yang edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah Slime

Sebelumnya penulis akan memberitahu ibu manfaat dari penerapan bermain Slime secara jelas dan mudah dipahami oleh ibu lalu penulis mengajarkan anak

cara bermain Slime serta melibatkan ibu untuk terus mendukung anaknya. Pada tanggal 3 Maret diberi asuhan hari kedua postpar

Permainan dilakukan 3 kali seminggu (1 kali dilakukan asuhan oleh penulis dan 2 kali asuhan dilakukan oleh orang tua) dalam 1 bulan. Pada kunjungan ke-2 dilakukan setelah 7 hari kemudian, penulis melakukan anamnesa dan memantau anak melakukan penerapan bermain media slime. Dari hasil data subyektif dan objektif didapatkan data yaitu ibu mengatakan anak sudah bisa membentuk slime namun masih dengan bantuan. Pada kunjungan ke-3 dilakukan 7 hari kemudian setelah kunjungan kedua penulis melakukan anamnesa dan memantau anak melakukan penerapan bermain slime. Dari data subyektif dan objektif didapatkan data yaitu ibu mengatakan anak sudah bisa membentuk slime tanpa dibantu.

Pada kunjungan ke-4 dilakukan 7 hari kemudian setelah kunjungan ketiga penulis melakukan anamnesa dan memantau anak melakukan penerapan bermain Slime. Dari data subyektif dan objektif ibu mengatakan bahwa anaknya sudah bisa membentuk Slime dengan waktu yang lumayan cepat dan karena slime terdiri dari berbagai warna anak juga sudah mampu mengenal dan menyebutkan warna pada Slime. Pada kasus ini penatalaksanaan yang diambil penulis untuk mengatasi gangguan motorik halus pada anak yaitu dengan penerapan bermain media slime.

Asuhan yang penulis lakukan pada anak balita terhadap An.F di dapat bisa memberikan manfaat anak untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk melatih kreativitas dan kemampuan gerak otot halus anak. Berdasarkan hasil asuhan kebidanan yang dilakukan serta telah di bandingkan dengan hasil penelitian Erhamwilda, A, et al. (2022), didapat kesimpulan bahwa pemberian slime dapat meningkatkan motorik halus pada anak balita sehingga pada pelaksanaan yang diberikan tidak di temukan kesenjangan antara asuhan yang diberikan penulis dengan penelitian Erhamwilda, A, et al. (2022).