

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dioptimalkan sejak dini adalah keterampilan motorik. Perkembangan motorik termasuk usaha untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan tumbuh anak, sehingga mendukung untuk mengoptimalkan perkembangan aspek lainnya. Banyak anak yang kesulitan dalam melakukan gerakan melompat, berlari dan melempar. Hal ini dikarenakan kurangnya stimulasi yang diberikan dan media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang menarik minat anak.

Data World Health Organization (WHO) menyebutkan secara global, tercatat 149,2 juta anak yang lebih muda dari 5 tahun yang mengalami gangguan penyimpangan perkembangan pada anak tahun 2020 (Darni, 2022).

Di Indonesia jumlah balita pada tahun 2022 kurang lebih sebanyak 30,73 juta jiwa dari total penduduk Indonesia saat ini atau sebesar 11,21 % (Rizaty, 2022). Sementara, Departemen Kesehatan RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Prastiwi, 2019).

Berdasarkan profil kesehatan Provinsi Lampung, terdapat balita dan anak prasekolah berjumlah 1.055.526 jiwa, yang telah dilakukan deteksi tumbuh kembang sebanyak 238.240 jiwa (26,38%). Target yang telah ditetapkan untuk deteksi dini balita dan prasekolah adalah 60%. Angka ini menunjukkan bahwa cakupan sasaran Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak (SDIDTK) masih belum mencapai target (KEMENTERIAN KESEHATAN RI, 2019). Cakupan Balita dipantau pertumbuhan dan perkembangannya di Kabupaten Lampung Selatan tahun 2022 adalah sebesar 97,33% atau sebanyak 84.895 balita (BPS Kabupaten Lampung Selatan 2022).

Berdasarkan data Puskesmas Induk Natar Kecamatan Natar, Lampung Selatan pada tahun 2024 terdapat 804 balita di Natar dari 26 kelurahan. Dan

terdapat 3 dari 9 balita yang mengalami perkembangan motorik kasar yang meragukan di desa Merak Batin Kec. Natar Lampung Selatan.

Anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Bagi anak, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek motorik, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan, anak terstimulasi untuk berkembang dengan baik perkembangannya. Masa kanak-kanak merupakan masa paling awal dalam rentang kehidupan yang akan menentukan perkembangan pada tahap-tahap selanjutnya. Masa kanak-kanak terbagi dalam dua bagian yaitu masa kanak-kanak awal yang berlangsung dari usia dua tahun sampai enam tahun dan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun sampai tiga belas tahun pada anak perempuan dan empat belas tahun pada anak laki-laki. (Setiawati & Martha, 2020)

Keterlambatan motorik kasar pada anak dapat memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan fisik, sosial, dan emosional mereka, keterlambatan motorik kasar seperti kesulitan berjalan, berlari, atau melompat dapat menghambat kemampuan anak untuk melakukan aktivitas fisik sehari-hari. Ini bisa memengaruhi keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot mereka yang pada akhirnya dapat memengaruhi kesehatan fisik secara keseluruhan.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan *sensory path*. Permainan *sensory path* hampir mirip dengan permainan engklek yang membentuk kotak dengan angka dan huruf tetapi dalam *sensory path* tersebut terdapat gambar seperti katak yang menunjukkan anak untuk melompat seperti katak dan angka maupun huruf yang membuat anak mampu belajar membaca dan berhitung sambil bermain. Dalam *sensory path* juga membuat anak lebih banyak bergerak dan merangsang motorik kasarnya.

Sensory path juga merupakan salah satu contoh alat permainan edukatif. *Sensory path are exercises designed to stimulate specific senses in children and*

form neural pathways to help them learn and throughout life (Spring, 2022). Pendapat tersebut memiliki arti bahwa jalur sensorik adalah latihan yang dirancang untuk merangsang indra spesifik pada anak dan membentuk jalur saraf untuk membantu mereka belajar dan berkembang sepanjang hidup. Perkembangan anak sepanjang hidupnya dalam membentuk jalur syaraf memerlukan latihan yang dapat merangsang indra seperti halnya latihan yang sesuai dengan karakteristik anak yaitu bermain.

Penerapan *Sensory path* dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di UPT PPRSA Inang Matutu” menyatakan bahwa media permainan *sensory path* ini lebih efektif, karena anak merasa bebas bergerak namun terkoordinir. Sehingga, melalui 2 siklus pengelolaan strategi pembelajaran keterampilan motorik kasar anak dengan media permainan *sensory path*, menunjukkan peningkatan yang berarti. Artinya, dengan media permainan *Sensory path* indikator pencapaian tingkat perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun dapat meningkat. (Asfinolia & Jafar, 2023).

Hal ini juga didukung penelitian yang dilakukan oleh Anita Solihatul Wahidah dan Indri Sulistyani yang berjudul “Penerapan Alat Permainan Edukatif *Sensory path* Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Di TK PGRI 3 Ngawi Desa Mangunharjo Kec. Ngawi Kab. Ngawi pada tahun 2022”. Diperoleh hasil penelitian dengan kesimpulan bahwa Penggunaan media *sensory path* dapat meningkatkan aspek kognitif anak dimana sebelumnya perkembangan kognitif anak masih sangat rendah, hal tersebut karena kurang efektif dan efisiennya kegiatan pembelajaran, dibuktikan dengan perolehan evaluasi yang mencapai indikator tingkat perkembangan pada anak.(Wahidah & Nurhayati, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di PMB Nani Wijawati, S.ST Lampung Selatan, penulis menemukan terdapat 3 dari 9 anak dengan gangguan motorik kasar belum berkembang salah satunya An. N usia 50 bulan dengan perkembangan meragukan (motorik kasar meragukan). PMB Nani Wijawati juga belum pernah menggunakan alat permainan edukatif seperti *sensory path* untuk stimulasi motorik kasar anak. Atas dasar tersebut penulis tertarik untuk memberikan stimulasi menggunakan *sensory path* untuk meningkatkan

perkembangan motorik kasar pada An. N usia 50 bulan di PMB Nani Wijawati, S.ST Lampung Selatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di sampaikan. Oleh karena itu penulis merumuskan masalah “Apakah stimulasi dengan permainan edukatif *sensory path* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada An. N usia 50 bulan”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diberikan Asuhan Kebidanan pada An. N usia 50 bulan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar dengan menggunakan permainan edukatif *sensory path*.

2. Tujuan Khusus

- a. Dilakukan pengkajian data subjektif dan data objektif pada An. N yang berusia 50 bulan dengan menggunakan KPSP.
- b. Diinterpretasi data terhadap An. N usia 50 bulan untuk menstimulasi motorik kasar.
- c. Diidentifikasi diagnosa atau masalah potensial pada An. N usia 50 bulan dengan permainan edukatif *sensory path* untuk menstimulasi motorik kasar.
- d. Diidentifikasi dan menetapkan kebutuhan segera pada An. N usia 50 bulan dengan menstimulasi motorik kasar.
- e. Direncanakan asuhan pada An. N usia 50 bulan dengan permainan edukatif *sensory path* selama 6 kali dalam 2 minggu.
- f. Dilaksanakan perencanaan pada An. N usia 50 bulan dengan penerapan permainan edukatif *sensory path* untuk menstimulasi motorik kasar.
- g. Dievaluasi ke efektifan hasil asuhan pada An. N usia 50 bulan pada minggu ke 3.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Asuhan Kebidanan yang memungkinkan menambah pengetahuan bahwa stimulasi dengan permainan edukatif *sensory path* dapat mengembangkan motorik kasar pada anak usia 50 bulan.

2. Manfaat Aplikatif

a. Bagi Praktik Mandiri Bidan (PMB)

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk memberikan stimulasi permainan edukatif berupa *sensory path* untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia 50 bulan.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan dapat menjadi referensi bacaan bagi mahasiswa kebidanan dalam memberikan asuhan tumbuh kembang pada balita, serta menjadi bagian dari dokumentasi di perpustakaan Program Studi Kebidanan Tanjung Karang.

c. Bagi penulis lain

Diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penulis lain dalam menggali informasi serta mampu mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh, khususnya terkait penatalaksanaan stimulasi dengan menggunakan permainan *sensory path* untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 50 bulan.

E. Ruang Lingkup

Studi kasus pada asuhan kebidanan anak balita dengan penerapan manajemen kebidanan 7 langkah varney. Subjek asuhan kebidanan An. N usia 50 bulan dengan perkembangan meragukan (motorik kasar kurang). Objek asuhan adalah memberikan stimulasi menggunakan permainan edukatif *sensory path* untuk mengembangkan motorik kasar. Stimulasi dilakukan sebanyak 6 kali dalam 2 minggu. Hasil asuhan dievaluasi pada minggu ke 3 dengan menggunakan KPSP. Asuhan didokumentasikan dengan SOAP, penatalaksanaan asuhan kebidanan dilakukan pada rentang waktu februari-juni 2025.