

BAB V

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini penulis akan menguraikan perbedaan serta keselarasan antara teori yang telah di pelajari dengan kondisi nyata yang ditemui di lapangan serta faktor-faktor pendukung selama pelaksanaan asuhan pada An. N dengan keterlambatan perkembangan motorik kasar di PMB Nani Wijawati,S.ST Lampung Selatan 2025.

Setelah dilakukan pengkajian terhadap An. N diperoleh data subjektif dan data objektif. Data subjektif merupakan informasi yang dikumpulkan untuk menilai kondisi pasien secara menyeluruh dan akurat, berdasarkan keterangan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan kondisi klien (Christina Sitors, 2019). Pada data subjektif ditemukan dengan cara anamnesa pada An. N usia 50 bulan yang bertempat tinggal di Srikaton Natar. Sementara itu data objektif adalah informasi yang dapat diamati dan diukur melalui pemeriksaan fisik menggunakan panca indra (pendengaran, penciuman, perabaan dan penglihatan). Hasil pengukuran menunjukkan berat badan 16 kg, tinggi badan 104 cm, lingkar kepala 48 cm, indeks masa tubuh (IMT) sebesar 14,7 yang termasuk kategori normal untuk anak usia 50 bulan berdasarkan standar WHO. Selain itu, diketahui pola tidur anak adalah tidur malam selama 10 jam dan tidur siang selama 1 jam. Untuk pola makanan, anak makan tiga kali sehari, namun anak masih menunjukkan kecenderungan memilih makanan.

Terjadinya keterlambatan pada anak yang menyebabkan terhambatnya perkembangan motorik kasar maka akan berdampak pada tahap pertumbuhan selanjutnya yang dapat berakibat jangka panjang bagi anak karena ketidakmampuan untuk melakukan sosialisasi dengan anak seusianya termasuk kegiatan fisik yang dilakukannya (Sriwahyuni, 2020).

An.N usia 50 bulan dengan pertumbuhan sesuai usia dan perkembangannya meragukan (motorik kasar meragukan) maka dari itu dipilih permainan *Sensory path* karena kegiatan ini merangsang aktivitas multi indera sensorik diantaranya indera peraba dan indera penglihatan membangun koneksi saraf dalam otak juga sebagai media sensory explorer (Wahidah & Nurhayati, 2021)

Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan anak menggunakan seluruh anggota badan (otot-otot besar) untuk melakukan sesuatu. Pada masa kanak-kanak perkembangan fisik terjadi pada semua bagian tubuh dan fungsinya. Seperti perkembangan kemampuan motoriknya, khususnya motorik kasarnya yang berupa kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar (Septiani et al., 2019)

Dalam studi kasus ini rencana tindakan yang dilakukan untuk membantu An. N untuk meningkatkan perkembangan motorik kasarnya yaitu dengan mengajarkan stimulasi permainan *sensory path* bermanfaat dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar yang bisa dimainkan oleh anak-anak (Rusmania & Jumiatin, 2024) Permainan *sensory path* adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak. Perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik apabila terus menerus diasah dan distimulasi dengan media *sensory path*, sehingga memicu minat dan kesenangan anak.

Dilakukan 6 kali kunjungan selama 2 minggu, dengan 3 kali bermain *sensory path* di minggu pertama dan 3 kali bermain *sensory path* di minggu kedua. Pada kunjungan terakhir dilakukan evaluasi dari kunjungan-kunjungan sebelumnya bahwa perkembangan motorik kasar anak setiap kunjungan mengalami perkembangan yang sangat baik. Didapatkan peningkatan dari Belum Berkembang (BB) bintang 1, menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB) bintang 4. Dari nilai KPSP 7 (perkembangan anak meragukan) menjadi 9 (perkembangan anak sesuai usia). Maka dapat disimpulkan permainan edukatif *sensory path* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 50 bulan.

Data objektif menunjukkan bahwa status gizi anak berada dalam kategori normal, sehingga faktor imunisasi bukan merupakan hambatan perkembangan. Pola tidur dan makan yang relatif baik mendukung keberhasilan stimulasi. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat kesenjangan antara teori dan praktik. Permainan *sensory path* terbukti menjadi stimulasi yang efektif sebagaimana didukung oleh teori dan bukti ilmiah.

Dari hasil ini, didapatkan bahwa stimulasi permainan *sensory path* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak balita dengan didapatkan

hasil perkembangan motorik kasar pada An. N mengalami perkembangan yang sangat baik. Dengan begitu tidak terdapat kesenjangan antara teori dan praktik dalam kasus ini. Selain itu, tetap dianjurkan kepada orang tua untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak melalui permainan edukatif lainnya.

Penelitian yang dilakukan Yunita dan Utama (2021) menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara status gizi dengan kejadian perkembangan motorik kasar pada anak usia pra sekolah. Begitu juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri dan Rosmaria (2021) bahwa terdapat hubungan antara status gizi dengan perkembangan motorik kasar pada anak usia 1-3 tahun. Hasil penelitian Wauran dkk (2016) juga menyatakan hal yang sama, dimana hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan status gizi dengan perkembangan motorik kasar anak. Untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada An. N usia 50 bulan, menganjurkan kepada ibu dan untuk tetap menjaga asupan makanan yang sehat dan bergizi untuk mendukung perkembangan pada An. N usia 50 bula. Karena gizi juga memiliki pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan. Gizi yang cukup dan seimbang akan mendukung perkembangan fisik, kognitif dan emosional yang optimal.

Pola istirahat juga berperan penting dalam mendukung perkembangan motorik kasar pada An. N usia 50 bulan, yang mencakup kemampuan tubuh untuk melakukan gerakan besar seperti berjalan, berlari, melompat dan koordinasi yang baik bagi tubuh. Dan menganjurkan kepada ibu untuk membiasakan anaknya untuk tidur siang 2 jam dan 10 jam pada malam hari untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang lebih optimal.