

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penerapan permainan puzzle adalah salah satu alat yang dapat mengembangkan kognitif anak. Puzzle adalah satu permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar atau simbol menjadi satu yang utuh. Melalui puzzle anak dapat belajar dan menyelesaikan masalah, dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan, ukuran dan warna, mengenal lambang bilangan dan huruf, dan angka (Wini Apriani, 2021).

Puzzle angka adalah salah satu mainan edukatif terdiri dari kepingan gambar/angka yang disusun menjadi gambar yang utuh yang dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan ragam masalah dan dapat mengembangkan kemampuan logika matematika. Media puzzle sendiri merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan masalah (Yulianti, Dahriyanto, & Sugiariyanti, 2018).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau skill dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya, termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 2016).

Menurut beberapa penelitian di Indonesia mendeteksi gangguan perkembangan anak pada usia prasekolah 12,8% - 28,5%. Berdasarkan sumber data 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%). Sedangkan target yang telah ditetapkan untuk deteksi dini balita dan prasekolah adalah 60%.

Masalah yang sering timbul dalam pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi gangguan pertumbuhan fisik, perkembangan motorik, bahasa, emosi, dan perilaku. Perkembangan motorik merupakan perkembangan kontrol

pergerakan badan melalui koordinasi aktivitas saraf pusat, saraf tepi, dan otot. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar melibatkan otot-otot besar, meliputi perkembangan pergerakan kepala, badan, anggota badan, keseimbangan, dan pergerakan. Perkembangan motorik halus adalah koordinasi halus yang melibatkan otot-otot kecil yang dipengaruhi oleh matangnya fungsi motorik, fungsi visual yang akurat, dan kemampuan intelek nonverbal (Soetjiningsih, 2016).

Perkembangan dibagi menjadi : perkembangan kognitif (perkembangan otak), perkembangan motorik (merupakan perkembangan kontrol pergerakan: motorik kasar, motorik halus), perkembangan personal sosial (interaksi dengan orang lain), bahasa (sistem komunikasi). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu: faktor genetik, faktor lingkungan, faktor psikososial, faktor keluarga dan adat istiadat (Ahmad Rudiyanto, 2016).

Penyebab keterlambatan perkembangan anak yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kurangnya stimulasi akan mengakibatkan jaringan otak akan mengecil sehingga fungsi otak akan menurun. Tumbuh kembang anak mulai dari konsepsi sampai dewasa dipengaruhi banyak faktor. Faktor-faktor tersebut yaitu :

Faktor genetik dan faktor lingkungan bio-fisiko-psikososial, yang bisa menghambat atau mengoptimalkan tumbuh kembang anak (Soetjiningsih, 2016).

Faktor internal meliputi genetik dan pengaruh hormon seperti sindrom Down, gangguan atau infeksi susunan saraf seperti palse serebral, spina bifida, sindrom rubella, riwayat bayi resiko tinggi seperti bayi prematur atau kurang bulan, bayi berat lahir rendah, bayi yang mengalami sakit berat pada awal kehidupan sehingga memerlukan perawatan intensif dan lainnya. Faktor eksternal meliputi lingkungan, yaitu lingkungan keluarga karena disinilah orangtua melakukan interaksi pertama kali dengan anak untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan usia perkembangannya (Soetjiningsih, 2016).

Deteksi dini tumbuh kembang anak perlu dilakukan untuk mengetahui apakah seorang anak mengalami keterlambatan perkembangan, dengan menggunakan tes KPSP, meliputi aspek: motorik kasar, motorik halus, personal sosial, dan kemampuan bicara dan bahasa (Marmi dan Kukuh Rahardjo, 2015). menurut Darmawan, 2019 perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian.

Hasil pada bulan september-oktober 2023 dilab kebidanan poltekkes tanjung karang, Berdasarkan hasil di lab kebidanan poltekkes tanjung karang, ditemukan 1 anak yang mau ikut bermain permainan puzzle angka.

Berdasarkan uraian dan keterangan diatas penulis tertarik untuk mengambil studi kasus dengan judul pengaruh permainan puzzle angka terhadap perkembangan kognitif anak. di lab kebidanan poltekkes tanjung karang.

## **B. Rumusan Masalah**

Terapi puzzle adalah salah satu alat bermain yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif pada an a balita dan prasekolah. Berdasarkan latar belakang diatas dan hasil penelitian terkait penulis merumuskan masalah yaitu apakah penerapan terapi bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif An A di Lab Pltekkes Tanjung Karang.

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dilakukannya penelitian :

### **1. Tujuan Umum**

Memberikan Asuhan Kebidanan pada An. A dengan menerapkan terapi permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di Bandar Lampung tahun 2023

### **2. Tujuan Khusus**

a. Melakukan pengumpulan data dasar pada An. A dengan gangguanperkembangan kognitif.

- b. Melakukan interpretasi data dasar pada An. A dengan gangguan perkembangan kognitif.
- c. Mengidentifikasi diagnosis atau masalah potensial pada An. A dengan gangguan perkembangan kognitif.
- d. Menetapkan kebutuhan tindakan segera untuk melakukan konsultasi, kolaborasi dengan tenaga kesehatan lain pada An. A dengan gangguan perkembangan kognitif.
- e. Melakukan penyusunan rencana asuhan secara menyeluruh pada An. A dengan gangguan perkembangan kognitif.
- f. Melaksanakan asuhan pada An. A dengan gangguan perkembangan kognitif.
- g. Melakukan evaluasi asuhan yang telah diberikan pada An. A dengan gangguan perkembangan kognitif.
- h. Melakukan pendokumentasian asuhan yang telah diberikan dengan menggunakan SOAP.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman dan wawasan dalam menstimulasi anak dengan gangguan perkembangan kognitif.

##### **2. Manfaat Aplikatif**

###### **a. Institusi Pendidikan (Jurusan Kebidanan)**

Sebagai referensi dan sumber baca, khususnya pada asuhan kebidanan balita dengan gangguan perkembangan kognitif.

###### **b. Penulis LTA Lainnya**

Dapat memperkaya informasi bagi penulis LTA selanjutnya, dan acuan tata laksana perkembangan anak dengan gangguan perkembangan kognitif.

### **E. Ruang Lingkup**

Asuhan Kebidanan ini dilakukan dengan metode SOAP 4 langkah dengan pendekatan 7 langkah varney terhadap pengaruh permainan puzzle angka terhadap perkembangan kognitif anak diitujukan kepada An. A usia 3 tahun, dengan melakukan terapi puzzle berupa bidang 4. Asuhan di lakukan pada 14 September sampai 05 Oktober 2023 di Lab Poltekkes Tanjung Karang, Bandar Lampung.