

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumber Daya Manusia (SDM) mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, sehingga untuk meningkatkan kualitas SDM diperlukan pendidikan. Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan merupakan bagian dari salah satu sumber daya manusia Indonesia dan sekaligus merupakan aset bangsa yang akan mencetak insan yang cerdas dan bermartabat. Dalam upaya mewujudkan bangsa dan masyarakat yang maju, mandiri dan sejahtera, peranan pendidikan sangat penting. Dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju (Ningrum, 2016).

Stimulasi permainan untuk tumbuh kembang anak sejak dini sangat membantu, dengan pengetahuan orang tua yang baik, maka kebutuhan tumbuh kembang anak akan tercukupi. Berdasarkan laporan dari Departemen Kesehatan Republik Indonesia cakupan pelayanan kesehatan balita dalam deteksi tumbuh kembang balita yang mengalami gangguan tumbuh kembang anak di Indonesia sebanyak 45,7% (Mustofa, dkk., 2019).

Adapun gangguan tumbuh kembang yaitu gangguan perkembangan kognitif anak yang meliputi keterlambatan bicara, keterlambatan dalam berkembang, gangguan kebiasaan seperti perilaku yang aneh, gangguan dalam mengingat sesuatu, gangguan psikologis, gangguan dalam konsentrasi, gangguan pola tidur, dan gangguan kecemasan (Nastiti, 2019).

Dampak yang terjadi apabila anak dengan gangguan perkembangan kognitif adalah menghambat kemampuan konsentrasi anak yang menyebabkan anak kesulitan dalam belajar, menghambat anak dalam berkomunikasi dengan oranglain, mengurangi kemampuan daya ingat, pola pikir anak, fungsi intelektual dan kecerdasan anak, dan mengganggu kesadaran anak (Ahmad, 2018).

Meningkatkan perkembangan kognitif bertujuan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Salah satu permainan yang edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah *puzzle* karena dapat memengaruhi kecerdasan kognitif anak (Purwati, dkk., 2019).

Puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik (Purwati, dkk., 2019).

Hasil penelitian para peneliti dunia untuk WHO (2016) menyebutkan bahwa secara global, tercatat 52,9 juta anak-anak dibawah 5 tahun, 54% anak laki-laki memiliki gangguan perkembangan. Sekitar 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup di negara dengan pendapatan rendah dan menengah. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia di bawah 5 tahun di Indonesia adalah 7.512 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).

Hasil penelitian oleh (Novitasari, 2018), dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yakni 39% anak usia 4-6 tahun banyak bermasalah pada perkembangan kognitif, selanjutnya 37% anak berada pada kriteria banyak sekali permasalahan pada perkembangan kognitif, dan hanya ada 17% anak yang memiliki sedikit sekali permasalahan pada perkembangan kognitif, sedangkan 7% anak lainnya tidak memiliki permasalahan dalam

perkembangan kognitif. Sehingga pada usia 0 sampai 6 tahun anak dalam masa *Golden Age* (masa keemasan) harus mendapatkan perhatian yang lebih besar untuk pertumbuhan dan perkembangan kognitifnya.

Menurut Register dari bidan Nurhidayah desa Tanjungbaru kecamatan Merbau Mataram bahwa terdapat 4 anak dengan kasus gangguan kognitif, setelah dilakukan pemeriksaan dengan KPSP dan lembar observasi didapatkan 1 dari 4 anak mengalami gangguan perkembangan kognitif yang perlu dilakukan stimulasi segera.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik melakukan asuhan tentang “Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah” di PMB Nurhidayah Lampung Selatan.

B. Rumusan Masalah

Terapi *puzzle* adalah salah satu alat bermain yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif pada ana 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. M di PMB Nuhidayah?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diberikan Asuhan Kebidanan pada An. M dengan menerapkan terapi permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di PMB Nurhidayah Lampung Selatan tahun 2021.

2. Tujuan Khusus

- a. Dilakukan pengumpulan data dasar pada An. M dengan gangguan perkembangan kognitif.
- b. Dilakukan interpretasi data dasar pada An. M dengan gangguan perkembangan kognitif.
- c. Diidentifikasi diagnosis atau masalah potensial pada An. M dengan gangguan perkembangan kognitif.

- d. Ditetapkan kebutuhan tindakan segera untuk melakukan konsultasi, kolaborasi dengan tenaga kesehatan lain pada An. M dengan gangguan perkembangan kognitif.
- e. Dilakukan penyusunan rencana asuhan secara menyeluruh pada An. M dengan gangguan perkembangan kognitif.
- f. Dilaksanakan asuhan pada An. M dengan gangguan perkembangan kognitif.
- g. Dilakukan evaluasi asuhan yang telah diberikan pada An. M dengan gangguan perkembangan kognitif.
- h. Dilakukan pendokumentasian asuhan yang telah diberikan dengan menggunakan SOAP.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Aplikatif

- a. Tempat Penelitian (PMB Nurhidayah)

Dapat memberikan masukan dalam memberikan pelayanan asuhan kebidanan pada balita dengan gangguan perkembangan kognitif.

- b. Institusi Pendidikan (Jurusan Kebidanan)

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

- c. 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. Sasaran asuhan kebidanan balita ditujukan kepada An. M usia 4 tahun, dengan melakukan terapi *puzzle* berupa bidang

geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di PMB Nurhidayah, asuhan dilakukan pada 5 April sampai 26 April 2021.