

## **BAB III**

### **METODE STUDI KASUS**

#### **A. Lokasi dan Waktu**

Kasus ini diambil di Lab Kebidanan Tanjung Karang tahun 2023. di Bandar Lampung. Waktu Pelaksanaan dimulai pada September.

#### **B. Subyek Laporan Kasus**

Subjek dalam studi kasus ini adalah anak balita dengan keterlambatan perkembangan kognitif di Lab Kebidanan Poltekkes Tanjung Karang..

Dalam studi kasus ini, kriteria asuhan kebidanan yaitu :

1. Bersedia untuk dijadikan subjek studi kasus, dan menandatangani informed consent Anak dengan Gangguan Bahasa.
2. Telah menyetujui dan menandatangani lembar *informed consent*.
3. Anak prasekolah usia 3 Tahun.

#### **C. Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam kasus ini instrumen yang digunakan format pengkajian asuhan pada anak prasekolah.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan kasus ini penulis menggunakan jenis data primer dan data sekunder.

##### 1. Data primer

Data primer diperoleh dari hasil wawancara, observasi langsung, dan pemeriksaan fisik terhadap anak prasekolah menggunakan metode SOAP.

##### a. Subjektif

Menggambarkan pendokumentasian hasil pengumpulan data klien melalui anamnesa.

##### b. Objektif

Menggambarkan pendokumentasian hasil pemeriksaan fisik, hasil lab, dan tes diagnosa lain yang dirumuskan dalam data focus.

c. Assesment

Menggambarkan pendokumentasian hasil analisis dan interpretasi data subjektif dan objektif dalam suatu identifikasi diagnosa/masalah.

d. Planning

Menggambarkan pendokumentasian dari perencanaan,tindakan,dan evaluasi berdasarkan assasment.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat tidak secara langsung dari objek kasus.Data sekunder dapat dijelaskan:

a. Studi Dokumentasi

Pada pengambilan kasus ini penulis menggunakan catatan untuk menyimpan dan mengambil informasi yang ada di Lab Kebidanan Poltekkes Tanjung Karang.

b. Studi Kepustakaan

Pada studi kasus ini menggunakan literatur dari tahun 2015 – 2020.

**E. Bahan dan Alat**

Alat dan bahan yang digunakan untuk pengumpulan data adalah :

1. Puzzle
2. Bolpoin
3. Lembar observasi
4. KPSP

## F. Perencanaan Asuhan Studi Kasus

**Tabel No. 1**

JUDUL SOP : TERAPI BERMAIN PUZZLE	
Pengertian	Puzzle merupakan permainan mencocokkan dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna , kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan megelompokan.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk melatih kesabaran</li> <li>2. Untuk melatih keatngkasan mata dan tangan</li> <li>3. Untuk mengasah kemampuan berpikir dan daya ingat</li> <li>4. Sebagai metode belajar</li> <li>5. Sarana bermain agar tidak bosan</li> </ol>
Indikasi	Anak dengan gangguan perkembangan kognitif
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyapa dan memberi salam</li> <li>2. Memperkenalkan diri</li> <li>3. Mengidentifikasi identitas klien</li> <li>4. Memberi petunjuk pada anak/klien cara bermain</li> <li>5. Menjelaskan tentang prosedur tindakan yang akan dilakukan, berikan kesempatan kepada orangtua klien untuk bertanya dan menjawab pertanyaan orangtua klien</li> <li>6. Mengatur posisi bermain agar nyaman</li> </ol>
Cara kerja	<p>Prosedur</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberitahu orangtua klien bahwa prosedur akan dimulai</li> <li>2. Mempersilahkan klien untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu</li> <li>3. Memotivasi keterlibatan klien dan orangtua</li> <li>4. Memberi pujian apabila klien dapat melakukan</li> <li>5. Mengobservasi emosi, hubungan interpersonal dan psikomotor klien saat bermain</li> <li>6. Memita klien menceritakan apa yang sedang dilakukan</li> <li>7. Menanyakan perasaan klien setelah bermain</li> <li>8. Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan</li> </ol>
Evaluasi	Evaluasi hasil yang dicapai (ketangkasan menyatukan potongan puzzle dalam waktu yang telah ditentukan yaitu 5 menit)

**G. Jadwal Kegiatan (Matriks Kegiatan)**

**Tabel No. 2**

No.	Waktu	Pelaksanaan Kegiatan
1.	Senin, 14 Septeber 2023 10.0 WIB	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperkenalkan diri</li> <li>- Menjelaskan maksud dan tujuan</li> <li>- Melakukan Informed consent</li> <li>- Menidentifikasi identitas</li> <li>- Melakukan pendekatan dengan klien</li> <li>- Mengkaji daa klien denan melakukan anamnesa</li> <li>- Mendiagnosa masalah</li> <li>- Memberitahu klien bentuk puzzle, cara bermain ataumenyusun puzzle</li> <li>- Membantu klien menyusun puzzle</li> <li>- Memberikan kesempatan klien untuk melakukan sendiri</li> <li>- Memotivasi keterlibatan klien dan keluarga</li> <li>- Memantau kemajuan</li> </ul>
2.	Senin, 21 september 2023 10.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu klien menyusun puzzle</li> <li>- Memberikan kesempatan klien untuk melakukan sendiri</li> <li>- Memotivasi keterlibatan klien dan keluarga</li> <li>- Memantau kemajuan</li> </ul>
3.	Senin, 28 september 2023 10.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan kesempatan klien untuk melakukan sendiri</li> <li>- Memotivasi keterlibatan klien dan keluarga</li> <li>- Memantau kemajuan</li> </ul>
4.	Senin, 05 Oktober 2023 10.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan kesempatan klien untuk melakukan sendiri</li> <li>- Memotivasi keterlibatan klien dan keluarga</li> <li>- Memantau kemajuan</li> <li>- Menevaluasi hasil</li> <li>- Melakukan pendokumentasian dengan metode SOAP</li> </ul>