

**PENERAPAN TERAPI BERMAIN PLASTISIN DALAM
MENGATASI MASALAH KETERLAMBATAN MOTORIK
HALUS PADA ANAK PRA SEKOLAH**

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai
Gelar Ahli Madya Keperawatan Pada Program Studi Keperawatan D3
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Disusun Oleh:

Jundulloh Nur Afandi

NPM: 22.0601.0003

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN (D3)
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2025

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Tumbuh kembang yang terjadi pada manusia merupakan proses yang kompleks yang mencakup aspek fisik dan psikososial dalam pembentukan identitas seseorang (Kusumaningrum et al., 2020). Proses perkembangan yang terjadi pada manusia melibatkan dimensi fisik, kognitif, emosional, sosial dan moral. Perkembangan manusia bersifat sistematis, berkelanjutan, dan adaptif. Yang berarti bahwa disetiap perkembangan saling mempengaruhi dan tidak terjadi secara kebetulan.

Dalam perkembangan manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berhubungan. Ada dua faktor utama yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan manusia, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berupa genetik, faktor ini berpengaruh pada potensi fisik dan mental individu, termasuk juga tinggi badan dan warna kulit. Faktor internal selain genetik yaitu hormon, hormon yang berasal dari dirinya sendiri. Ada hormon katekolamin (epinefrin dan norepinefrin) yang berfungsi menstimulasi tumbuh kembang, hormon ini dapat meningkatkan nafsu makan, meningkatkan berat badan, dan membantu merangsang perkembangan struktur maupun fungsi otak (Alhidayah et al., 2023). Faktor eksternal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia berupa lingkungan, pendidikan, sosial ekonomi, olahraga, dan peran keluarga.

Menurut Piaget, anak usia dini merupakan pikiran yang pra-operasional. Dalam periode ini anak mampu mengembangkan perilaku yang baik dan terstruktur (Ulfa & Na'imah, 2020). Menurut Mansur, anak usia dini merupakan dimana anak sedang berada di masa pertumbuhan dan perkembangan yang cukup unik. Montessori dalam Hainstock, menyatakan bahwa manusia rentang usia baru lahir hingga usia kurang dari enam tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*), yang dimana anak mulai peka atau sensitif dalam menerima berbagai rangsangan (Nabila Putri

Widya Ningrum., 2022). Dalam usia yang penting ini, anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan, ditandai dengan peningkatan tinggi badan, peningkatan pada berat badan, serta perubahan pada tubuh yang cepat.

Saat anak usia dini, pengembangan motorik halus sangatlah penting, karna perkembangan motorik halus adalah standar untuk mengevaluasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Berikut 5 alasan pentingnya pengembangan motorik halus di usia dini; 1. Meningkatkan perkembangan kognitif, saat anak melakukan aktifitas yang melibatkan motorik halus maka secara tidak langsung juga merangsang perkembangan kognitif anak tersebut; 2. Menciptakan dan membangun sikap yang mandiri, ketika anak belajar mengenakan pakaian, merakit mainan atau memecahkan teka teki, disitulah anak akan mulai belajar mandiri tanpa bergantung orang lain; 3. Membuat anak lebih fokus, aktifitas motorik melatih koordinasi antara tangan atau kaki dan mata; 4. Merangsang kemampuan imajinasi dan kreativitas anak, perkembangan motorik halus membuat anak lebih banyak berinteraksi lebih efektif dengan dunia sekitar mereka; 5. Membangun rasa percaya diri sejak dini, saat anak melakukan aktifitas kreasi dari plastisin bersama teman sebaya, hal ini dapat membangun interaksi pada anak dan mendorong rasa percaya diri dan sosial anak (Sari & Agustriana, 2024).

Perkembangan anak diusia dini tak lepas dari pendidikan dari keluarganya, lingkungan keluargalah yang bertanggung jawab atas perkembangan anak pada usia ini, lingkungan keluarga ini lah yang akan mengisi perkembangan anak di usia emas nya. Orang tua serta orang-orang terdekat anak, memiliki pengaruh besar dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, keluarga merupakan lingkungan sosial terkecil yang memiliki hubungan sangat erat dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, karna lingkungan keluarga memiliki cara tersendiri dalam membentuk kepribadian anak, dari yang belum matang hingga ke yang sudah matang, dari yang ketergantungan menjadi mandiri. Akan tetapi pada era revolusi industri 4.0 ini banyak dari kalangan orang tua yang kurang sadar akan pentingnya pendidikan anak dari usia dini, sehingga menyebabkan keterlambatan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri, akhir-akhir ini tak jarang orang

tua yang lebih mementingkan pekerjaannya, sehingga lupa mendampingi proses pertumbuhan dan perkembangan anak, anak tidak maksimal dalam pendampingan proses pertumbuhan dan perkembangannya (Mutia Ulfa, Na'imah, 2020).

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dimaksudkan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini, pendidikan yang diberikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan beragam yang dimiliki anak, salah satu pendidikan yang diberikan adalah melalui bermain, karna anak usia dini menganggap bahwa segala apa yang dilakukannya adalah bermain, bermain adalah dunianya sang anak. Stimulus yang tepat yang diberikan kepada anak sejak usia dini, akan memberikan dampak perkembangan yang optimal. Maka dari itu rangsangan disetiap perkembangan anak sangat dibutuhkan, semakin banyak rangsangan yang diberikan, maka semakin banyak pula yang ingin diketahuinya, sehingga memicu perkembangan yang optimal.

Perkembangan motorik adalah salah satu aspek penting penunjang perkembangan anak, sehingga sangat penting untuk dijadikan perhatian bersama. Istilah fisik Perkembangan motorik ini menggambarkan semua gerakan tubuh, dan motorik ini terbagi menjadi dua, yakni perkembangan motorik kasar dan halus. Perbedaan dua motorik ini terletak pada otot, motorik kasar melibatkan otot-otot besar, dan ketrampilan motorik kasar itu sendiri berupa berjalan, berlari, melompat, dan semisalnya. Sedangkan motorik halus melibatkan otot-otot kecil, ketrampilan motorik halus ini seperti menggambar, mengguntin, morance, dan sebagainya. Kemampuan motorik halus adalah gerakan-gerakan yang dijalankan oleh jari-jari dengan susunan sel-sel pada saraf otak, gerakan-gerakan yang dilakukan oleh otot kecil ini memerlukan ketelitian dan koordinasi dari otak, mata, jari dan tangan (Ambarwati, 2024). Dalam meningkatkan perkembangan dua motorik ini tentu memiliki cara yang berbeda, motorik halus dapat ditingkatkan melalui kesempatan berlatih dan belajar salah satunya dengan menggunakan kegiatan morance, kegiatan morance adalah kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak, terutama motorik halus.

Negara berkembang menjadi sorotan pada masalah pertumbuhan dan perkembangan anak. Studi *South East Asian Nutrition Survey* (SEANUT) menemukan prevalensi bahwa keterlambatan perkembangan pada anak dengan usia 0,5 – 5,9 tahun untuk perkembangan motorik halus sebesar 11,8%. Gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak di Indonesia mencapai 35,7% dan tergolong tinggi dalam masalah kesehatan karna persentase masih diatas 30% (Oktaviani & Setiyono, 2022).

Ada beberapa faktor internal yang menyebabkan masalah motorik halus pada anak, antara lain; bayi yang lahir dalam kondisi abnormal (misalnya bayi premature), bayi dengan gizi buruk/kekurangan gizi. Menurut Achmad Afandi (2019), faktor penghambat motorik halus anak antara lain; kecacatan otak saat lahir, kondisi yang buruk saat prenatal dan pascanatal, kurangnya stimulasi pada anak, dan kidal. Ada 3 faktor penting yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak usia dini, antara lain; 1. Pola asuh, Tridhonanto (2014) menjelaskan bahwa perilaku orang tua baik secara langsung maupun tidak langsung akan ditiru oleh anak, karna orang tua adalah orang terdekat dari sang anak sekaligus menjadi figur panutan anak; 2. Susunan syaraf, teori kibernetik memandang manusia sebagai suatu sistem informasi, artinya dalam menampilkan suatu respon informasi secara intern, yaitu pengolahan informasi secara psikis; 3. Lingkungan sosial, karna lingkungan sosial juga yang berinteraksi langsung dengan anak, sehingga hal ini juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik pada anak, maka dari itu pentingnya menciptakan lingkungan sosial yang mendukung perkembangan motorik halus anak (Sari & Agustriana, 2024).

Keterlambatan motorik halus pada anak, selain karna faktor diatas juga disebabkan oleh kurangnya anak mendapat kesempatan untuk bermain, membuat sebuah kreatifitas untuk mengembangkan motorik halus. Dampak jika masalah motorik halus tidak teratasi pada anak dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan dan kehidupan sehari-hari mereka, seperti ketika disekolah anak mengalami kesulitan menulis dan menggambar, di kehidupan sosial anak kesulitan berinteraksi dengan yang lain. Salah satu media untuk merangsang perkembangan motorik halus

adalah dengan bermain plastisin, plastisin ini mempunyai tekstur yang lunak, sehingga anak bisa membentuk benda yang diinginkan atau sesuai imajinasinya. Dengan plastisin, anak bisa mengembangkan motorik halusnya melalui meremas-remas, menekan, membentuk sesuai imajinasinya seperti binatang, benda dan sebagainya. Plastisin ini juga dapat meningkatkan gairah anak dalam bermain, karena selain teksturnya yang lembut, juga memiliki banyak warna (Amalia et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa anak pada usia pra-sekolah sangat rentan mengalami gangguan atau keterlambatan motorik halus. Pada usia tersebut anak mengalami masa keemasan (*the golden years*), masa tersebut sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, terutama motorik halus. Apabila di usia tersebut tidak dimanfaatkan pertumbuhan dan perkembangannya dengan baik, maka akan mengakibatkan masalah diusia selanjutnya, salah satunya masalah motorik. Dalam mengatasi masalah motorik halus, diperlukan stimulus, terapi, atau semisalnya untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, diantara stimulus atau terapi yang diberikan yaitu dengan permainan plastisin, karena didalamnya anak bisa memaksimalkan kemampuan motorik halus atau otot-otot kecilnya dengan cara meremas, menekan, dan merasakan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah penerapan terapi bermain plastisin dalam mengatasi masalah keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak pra-sekolah?

1.3 Tujuan Karya Tulis Ilmiah

1.3.1 Tujuan Umum

Karya Tulis ini bertujuan untuk memberikan informasi dari efektifitas penerapan terapi bermain plastisin dalam mengatasi masalah perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Melihat perubahan pada anak setelah diberikan terapi bermain plastisin.
- b. Melakukan pengkajian terkait perkembangan anak dengan masalah keterlambatan motorik halus.
- c. Melakukan Diagnosa keperawatan pada pasien penderita keterlambatan motorik halus agar dapat menentukan tindakan yang tepat.
- d. Melakukan intervensi keperawatan pada pasien penderita keterlambatan motorik halus.
- e. Melakukan implementasi keperawatan pada pasien penderita keterlambatan motorik halus dengan menggunakan terapi bermain plastisin.
- f. Melakukan evaluasi keperawatan pada pasien penderita keterlambatan motorik halus dengan menggunakan terapi bermain plastisin dan melihat perubahan setelah diberikanya terapi.

1.4. Manfaat Karya Tulis Ilmiah

1.4.1. Bagi Institusi Pendidikan

Karya tulis ilmiah ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan terlebih didunia kesehatan.

1.4.2. Bagi Pelayanan Kesehatan

Penulis berharap Karya Tulis Ilmiah ini bisa menjadi salah satu sumber refrensi dan pengetahuan dipelayanan kesehatan dalam mengatasi masalah keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak pra-sekolah.

1.4.3. Bagi masyarakat

Penulis berharap Karya Tulis Ini bisa menjadi sumber ilmu juga bagi masyarakat, tentang keefektifan bermain plastisin dalam menangani masalah keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak, dan harapanya juga bisa diterapkan.

1.4.4. Bagi Penulis

Penulis berharap mampu mengaplikasikan lebih lanjut Karya Tulis yang ditulis di lingkungan sekitar , terkhusus dalam memberikan penanganan pada anak dengan gangguan keterlambatan perkembangan motorik halus.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Perkembangan

2.1.1. Definisi Perkembangan

Perkembangan adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada manusia dalam jangka waktu tertentu yang berhubungan dengan fisik, kognitif, emosi, dan sosial. Perkembangan adalah perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan terus menerus. Sistematis dalam hal ini diartikan setiap pertumbuhan dan perkembangan saling bergantung satu sama lain, baik fisik ataupun psikis. Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami baik oleh individu maupun organisme menuju tingkat kedewasaan dan kematangannya, yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Limbong et al., 2024). Pada saat anak menginjak usia 3 tahun, disitulah periode penting dalam tumbuh kembang, dimana saat umur ini pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung, dan menjadi pertumbuhan serabut-serabut saraf dan cabangnya, sehingga terbentuk jaringan saraf dan otak yang kompleks.

2.1.2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses tumbuh kembang, berikut faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak menurut (Klinik Pintar, 2024), yaitu :

A. Faktor Genetika

Genetika merupakan salah satu faktor yang sifatnya tidak bisa diubah. Anak-anak akan mewarisi sebagian besar genetik dari orang tua mereka, genetik itu yang akan membentuk dasar perkembangan fisik, kognitif, dan emosional mereka. Gen-gen tersebut memiliki peran penting dalam menentukan ciri-ciri fisik, seperti warna

mata, bentuk tubuh, dan tinggi badan. Selain aspek fisik, aspek kognitif juga dipengaruhi oleh genetika, seperti kecerdasan. Genetik tidak hanya menurunkan sisi positifnya saja, tetapi juga dari sisi negatifnya seperti penyakit apa pun yang ada juga dapat diturunkan kepada anak-anak.

- 1) Nutrisi
- 2) Pertumbuhan dan perkembangan tidak lepas dari faktor nutrisi yang tepat. Nutrisi yang cukup dan seimbang menjadi faktor penting mendukung perkembangan fisik, perkembangan otak, dan kekebalan tubuh. Begitu juga sebaliknya, nutrisi yang kurang dapat menghambat proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal dan juga dapat menyebabkan timbulnya masalah kesehatan. Kebutuhan nutrisi pada anak akan berubah seiring bertambahnya usia.
- 3) Lingkungan
- 4) Lingkungan berupa tempat tinggal anak, tempat belajar anak, dan tempat bermain anak juga faktor yang bisa mempengaruhi tumbuh kembang anak. Iklim, kualitas udara, stimulasi kognitif, dan teman juga termasuk faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. Secara tidak sadar lingkungan yang dibentuk selama masa pertumbuhan juga memengaruhi mereka sepanjang hidup, maka dari itu pentingnya memperhatikan lingkungan yang diciptakan.
- 5) Jenis Kelamin
- 6) Perbedaan biologis antara jenis kelamin ternyata memiliki dampak pada perkembangan anak, karena perbedaan biologis ini terletak dalam hormon, struktur tubuh, dan perkembangan organ reproduksi. Contohnya hormon, perbedaan kadar hormon testosteron dan estrogen dapat mempengaruhi perkembangan fisik dan perilaku.
- 7) Sosial – Ekonomi
- 8) Kondisi sosial ekonomi juga memerankan salah satu peran penting terhadap tumbuh kembang anak, seperti kondisi keuangan, keluarga yang penuh tekanan, akses menuju layanan kesehatan, akses pendidikan, dan sebagainya, juga merupakan pengaruh serius terhadap tumbuh kembang anak. Contohnya, keluarga dengan akses pendidikan yang kurang, layanan kesehatan yang

terhambat juga dapat mempengaruhi perkembangan fisik dan kognitif mereka (Lubis et al., 2024)

2.2 Konsep Motorik Halus

2.2.1 Konsep Pengakajian KPSP

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) merupakan tes pemeriksaan perkembangan anak dengan menggunakan kuesioner. Tujuan skrining/pemeriksaan perkembangan anak menggunakan KPSP adalah untuk mengetahui perkembangan pada anak apakah normal atau terdapat penyimpangan. Motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak. (Anjarwati & Widyaningsih, 2021)

2.2.2 Definisi Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah gerakan-gerakan yang dijalankan oleh jari-jari dengan susunan sel-sel pada saraf otak, gerakan-gerakan yang dilakukan oleh otot kecil ini memerlukan ketelitian dan koordinasi dari otak, mata, jari dan tangan (Ambarwati, 2024). Hal serupa yang dikemukakan oleh Sumantri (2005:143), mengemukakan bahwa ketrampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil, seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan (Sari & Agustriana, 2024). Anak-anak harus mengkoordinasikan gerakan-gerakan tangan dan jari-jari mereka dengan baik. Ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana menggerakkan jari-jari untuk mencapai tujuan tertentu, seperti membentuk plastisin sesuai dengan imajinasinya. Anak memerlukan ketelitian yang tinggi, karna anak perlu mengendalikan gerakan mereka sedemikian rupa sehingga mereka bisa menyelesaikan tugas-tugas dengan tepat waktu dan akurat. Tentunya tahap perkembangan motorik halus ini berkembang secara bertahap seiring berkembangnya usia mereka, anak usia yang lebih dini tentunya berbeda dengan

anak dengan usia yang lebih tua, maka dari itu pentingnya memberi kesempatan anak untuk terus mencoba.

2.2.3. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Dalam tahap perkembangan anak-anak, setiap langkahnya adalah pencapaian yang berharga. Salah satu aspek yang tidak lepas dari perkembangan mereka adalah motorik halus. Mungkin sebagian orang menganggap sepele perkembangan ketrampilan motorik halus ini, akan tetapi jika dikaji lebih dalam, setiap langkah kecil dari perkembangan mereka adalah langkah yang berharga. Semakin cepat anak bereaksi, maka akan semakin baik pula koordinasi mata dengan tangan mereka. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak, salah satu faktor tersebut adalah usia, berikut uraian tahap perkembangan anak berdasarkan usia menurut (Sari & Agustriana, 2024) :

Tabel 2.1 Perkembangan Motorik Halus Berdasarkan Usia

Usia	Keterangan
0 – 2 bulan	Bayi memiliki refleks menggenggam, jika kita menyentuh tangannya, bayi juga akan menggenggam tangan kita
2 – 4 bulan	Bayi mulai meraih benda di atasnya dan menggenggamnya, menaruh mainan di atasnya dapat untuk menstimulasinya, genggaman mereka semakin kuat. Bayi juga cenderung menggerakkan tangan mereka ke mulut, ini adalah salah satu cara mereka menjelajahi dunia sekitar mereka dan juga bagian dari perkembangan motorik halus
4 – 6 bulan	Bayi tertarik mengamati dan meraba bagian tubuhnya, berikan dia kesempatan untuk bermain dengan jari dan rambutnya
6 – 9 bulan	Bayi sudah bisa memindahkan benda dari tangan kanan ke tangan kirinya, maupun sebaliknya
9 – 12 bulan	Saat duduk bayi sudah bisa memungut benda yang ada dilantai dan gerakan jari jemarinya sudah mulai luwes

12 bulan	–	18	Anak mulai mengembangkan kemampuannya seperti menggunting dengan jari
18 bulan	–	24	Anak mulai melakukan aktifitas seperti mencoret-coret dibuku atau media lain, memotong, memasang mainan, membentuk sesuatu dari plastisin
24 bulan	–	36	Koordinasi antara mata dan jari sudah mulai baik, sehingga coretanyapun semakin terlihat jelas, anak juga sudah mahir menyusun balok
36 bulan	–	48	Anak dapat menggambar sesuatu yang diketahui, bukan yang dilihat, menggunting pola zigzag dan linngkaran, menyusun puzzle
48 bulan	–	60	Anak sudah dapat melipat kertas sesuai yang dia inginkan, tidak keluar garis saat mewarnai, menyusun balok mainan secara baik

2.2.4. Pentingnya Pengembangan Motorik Halus

Pengembangan motorik halus pada anak usia dini sangatlah penting, karna perkembangan motorik merupakan standar yang digunakan untuk mengevaluasi pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Berikut pentingnya pengembangan motorik halus :

1. Meningkatkan Perkembangan Kognitif

Peningkatan kemampuan kognitif anak berhubungan erat dengan pengembangan motorik halus anak. Motorik halus yang dikembangkan dengan baik memainkan peranan penting dalam memfasilitasi perkembangan anak.

2. Menciptakan dan Membangun Sikap Mandiri

Membangun mentalitas mandiri anak sejak dini merupakan salah satu hal yang penting dalam menumbuhkan perkembangan motorik halus. Realisasi yang dapat kita lihat dari perkembangan motorik halus ini seperti memakai pakaian sendiri.

3. Membuat Anak Lebih Fokus

Kemampuan motorik halus memerlukan koordinasi antara tangan atau kaki dan mata, hal ini terlihat jelas saat anak melakukan kegiatan latihan motorik halus, misalnya saat berlatih menulis, menggambar, dan mengancingkan baju.

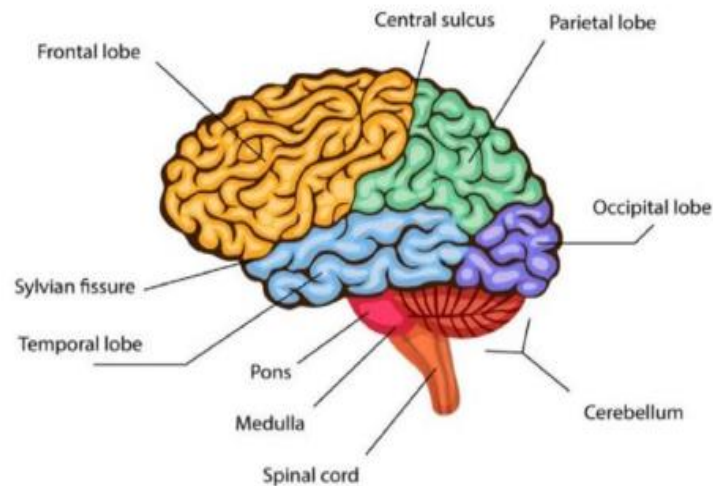
4. Merangsang Kemampuan Imajinasi dan Kreativitas Anak

Ketrampilan motorik halus yang baik membuat anak dapat lebih mengembangkan seni mereka, hal itu memungkinkan mereka mengungkapkan ide dan perasaan mereka ke karya seni. Perkembangan motorik halus memainkan peran kunci dalam meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreativitas pada anak usia dini.

5. Membangun Rasa Percaya Diri Sejak Dini

Membangun rasa percaya diri sejak dini juga tidak kalah penting, rasa percaya diri membuat anak lebih mudah berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Rasa percaya diri bisa didapat salah satunya melalui aktivitas bermain pasir atau plastisin, dan bermain menggunakan pasir atau plastisin bersama teman sebaya dapat membangun interaksi pada anak, dari interaksi inilah yang akan membangun rasa percaya diri anak (Sari & Agustriana, 2024).

2.2.5. Anatomi Fisiologis Otak Manusia



Gambar 2. 1 Anatomi Otak Manusia

Sumber:

:

<https://dspace.umkt.ac.id/bitstream/handle/463.2017/4104/BAB%20II%20TINJAUAN%20PUSTAKA.pdf?sequence=4>

Otak adalah bagian vital dan kompleks yang dilindungi oleh tengkorak dan selaput otak (*meninges*). Otak merupakan sistem indra terpusat yang dapat mengatur segala aktivitas kehidupan. Sebagai pusat sistem sensorik, pikiran berperan penting dalam mengatur dan mengendalikan kemampuan perkembangan dalam tubuh, mampu mengatur segala gerak manusia, mengatur refleks, mengendalikan emosi, dan memiliki massa sekitar 1.350 cc. Otak juga bagian yang utama dari sistem saraf. Otak dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

A. Otak Besar (*Cerebrum*)

Otak besar berfungsi mengatur emosi, menyimpan memori, mengontrol sensorik, motorik, dan kecerdasan. Otak besar bagian kiri memiliki peran penting dalam kemampuan berbahasa, berhitung, dan berbicara. Sedangkan otak besar bagian kanan berfungsi menafsirkan hal-hal yang abstrak seperti musik,

bentuk, emosi, dan warna. Otak besar terdiri dari beberapa bagian yang berbeda, yaitu :

- 1) Lobus Frontalis, sebagai pusat proses-proses seperti kemampuan berpikir dan bernalar (kognitif), mengendalikan gerakan tubuh (motorik), dan bahasa. Lobus ini memiliki asre Broca yang bertanggung jawab mengatur ekspresi bicara.
- 2) Lobus Temporalis, lobus ini terletak didekat telinga yang bertanggung jawab atas pengaturan indera pendengaran, ingatan, dan emosi.
- 3) Lobus Parietal, memiliki peran untuk mengatur perasaan seperti sentuhan, rasa sakit, dan tekanan. Selain itu, juga berfungsi dalam mengontrol orientasi spasial atau pemahaman bentuk dan arah.
- 4) Lobus Oksipital, yang berfungsi sebagai pusat penglihatan dan bertanggung jawab dalam menafsirkan dan memproses visual yang berasal dari saraf optik.
- 5) Lobus Limbik, lobus ini bertanggung jawab atas pengaturan emosi dan memori emosional manusia.

B. Otak Kecil (*Cerebellum*)

Otak kecil bertanggung jawab atas mengkoordinasikan gerakan, menjaga keseimbangan, dan mengatur postur tubuh. Selain itu otak kecil berperan dalam pembelajaran motorik, mengendalikan gerakan halus, dan mengontrol gerakan mata.

C. Batang Otak (*Brain Stem*)

Batang otak terletak dibagian bawah otak dan menghubungkan otak dengan sumsum tulang belakang. Batang otak memiliki fungsi vital seperti mengontrol pernapasan, detak jantung, mengatur tekanan darah, mengendalikan proses menelan, batuk, bersin, dan muntah, dan juga mengatur siklus tidur dan bangun.

2.2.6. Gangguan Motorik Halus

Ada banyak penyebab seorang anak yang mengalami gangguan motorik halus, masalah gangguan ini disebabkan oleh genetik, kelahiran yang prematur dan sebagainya. Berdasarkan data, sejak tahun 2021, terdapat sekitar 2,4 juta anak Indonesia yang mengalami autis. Jumlah ini membuktikan bahwa kondisi anak-anak di Indonesia banyak mengalami masalah (Maris, 2023).

Berdasarkan data dari WHO, angka masalah perkembangan anak usia dini di Indonesia mencapai 7.512,6 dari total 100.000 anak. Anak-anak tersebut memiliki tingkat keterlambatan dalam perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak normal yang lainnya. Menurut WHO, angka-angka tersebut lebih banyak dialami oleh negara dengan pendapatan menengah kebawah, kondisi tersebut juga salah satu penyebab gizi kurang atau gizi buruk pada anak. Di Indonesia sendiri, meskipun angka gizi baik mencapai 79,2%, angka gizi buruk tetap tidak bisa diabaikan dengan jumlah 3,9%. Gangguan pada perkembangan motorik halus ini akan berdampak pada proses pembelajaran anak, dari usia dini hingga remaja, anak juga akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Gangguan pada motorik halus ini juga akan berdampak pada masalah sosial anak dilingkungan sekitarnya. Contoh gangguan yang muncul pada anak dengan masalah motorik halus, yaitu:

1. Adanya penurunan kemampuan otot dan jari, sehingga anak tidak bisa memegang dengan baik suatu benda.
2. Anak tampak ceroboh ketika melakukan sesuatu karna kurangnya kepercayaan diri.
3. Anak lebih dominan atau suka melakukan aktifitas yang melibatkan otot besarnya daripada otot kecilnya.
4. Anak juga akan mengalami kesulitan dalam proses bicara, seperti mengembangkan bibir dan lidah saat berbicara (Sari & Agustriana, 2024).

2.2.7. Gejala

- a. Kesulitan menggunting
- b. Kesulitan menggambar
- c. Kesulitan menulis
- d. Kesulitan menggunakan alat-alat
- e. Kesulitan koordinasi tangan-mata
- f. Kesulitan mengontrol gerakan
- g. Kesulitan membedakan ukuran dan bentuk
- h. Kesulitan melakukan tugas-tugas yang memerlukan keseimbangan
- i. Frustrasi

- j. Kesal
- k. Tidak percaya diri
- l. Menarik diri

2.3 Konsep Bermain

2.3.1. Definisi Bermain

Menurut Soetjiningsih (1998) bermain adalah unsur penting untuk perkembangan anak, baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Menurut Diana (2010) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, bermain juga dapat mempengaruhi tingkat kreativitas dan imajinasi anak, maka dari itu dalam bermain harus dilakukan dengan inisiatif dan keputusan anak itu sendiri, dan juga dilakukan secara bebas tanpa adanya peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain atau anak itu sendiri. Secara garis besar bermain dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

1. Bermain Aktif

Dalam bermain aktif ini, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dari lilin atau cat. Jenis bermain ini membutuhkan tenaga yang besar karna melibatkan banyak aktivitas tubuh, otomatis juga melibatkan motorik halus dan motorik kasar anak.

2. Bermain Pasif

Dalam bermain pasif berbeda dengan bermain aktif, jika bermain aktif memerlukan banyak energi dan melibatkan banyak aktivitas tubuh melibatkan motorik kasar dan halus, bermain pasif ini hanya melibatkan sebagian anggota badan atau motorik halus saja, sehingga hanya memerlukan sedikit energi. Jenis bermain ini seperti menikmati temanya yang sedang bermain, menonton sebuah adegan, memandang hewan atau orang di televisi, dan membaca buku. Tetapi seimbang dengan anak yang menghabiskan banyak tenaga ditempat bermain.

2.3.2. Jenis Bermain

Aktivitas bermain merupakan kegiatan yang dilakukan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Di Pendidikan Anak Usia Dini dikenal memiliki dua kategori bermain, yaitu bermain bebas dan bermain terpimpin,

1. Bermain Bebas

Dalam bermain bebas ini, anak dibebaskan untuk memilih permainan yang akan dilakukannya sendiri dan memilih mainan yang dia inginkan sendiri. Bermain bebas ini bersifat aktif baik dengan alat maupun tanpa alat, didalam ruangan ataupun diluar ruangan. Kebebasan yang diberikan juga harus bersifat tertib, yaitu kebebasan yang bertanggungjawab. Kebebasan tersebut dimaksudkan tumbuhnya sikap disiplin dari dirinya. Orangtua atau guru memiliki tugas dalam kegiatan bermain bebas yaitu melakukan observasi kepada anak-anak dan mendorong atau memotivasi anak untuk lebih aktif dalam bermain. Jenis bermain yang dapat dilakukan berupa bermain balok, plastisin, pasir, dan lainnya.

2. Bermain Terpimpin

Kebalikan dari bermain bebas, bermain terpimpin ini adalah bermain yang dilakukan dengan bimbingan dan arahan, baik dari orang tua atau guru. Anak-anak tidak bisa bermain secara bebas karna ada aturan yang mengikat. Tujuan bermain ini untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial-emosional. Jenis bermain yang dapat dilakukan dalam bermain terpimpin ini seperti bermain dengan blok, bermain puzzle, bermain ular tangga, dan lainnya.

2.3.3. Fungsi Bermain

Bermain memiliki fungsi penting dalam menstimulasi perkembangan pada anak, menurut (R, Moeslichtaen. 2004 : 143) fungsi bermain pada anak usia dini adalah suatu aktivitas yang dapat mengembangkan berbagai potensi, yaitu :

1. Perkembangan Fisik

Ketika anak bermain memungkinkan anak menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, seperti ketika anak berjalan, berlari, dan melompat, hal tersebut

juga dapat mengembangkan motorik anak, juga melatih keseimbangan dan melatih koordinasi antar anggota tubuh.

2. Perkembangan Sosial

Ketika anak bermain bersama, anak-anak mempunyai kesempatan untuk bertemu dengan anak-anak yang lain, anak-anak akan belajar berinteraksi dengan sesama, berbagi dengan sesama, saling menghormati hak orang lain dan mengatasi konflik yang mungkin terjadi saat bermain. Karna pada anak usia dini, mereka menunjukkan ketertarikan dan kesenangan dengan orang lain.

3. Perkembangan Kreativitas

Bermain memberikan ruang kepada anak untuk mengembangkan pengetahuan dan ide kreatif anak. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan berimajinasi, mengajak anak berimajinasi dalam bermain, menuangkan ide-ide baru baik dengan alat ataupun tidak. Saat anak merasa senang dan mampu membuat hal baru yang unik, anak akan melakukannya kembali diwaktu dan situasi berbeda lagi.

4. Perkembangan Kognitif

Kognitif berhubunga erat dengan kecerdasan dan cara berpikir manusia. Saat anak bermain, kemampuan koginitif anak dapat berkembang secara signifikan. Seperti ketika anak bermain dokter-dokteran, anak akan berfikir bahwa tugas dokter adalah membuat bagaimana pasiennya menjadi sembuh. Juga saat anak bermain di alam, anak akan berfikir kenapa matahari terasa panas, rumput berwarna hijau, pesawat bisa terbang, dan lainnya. Karna juga dengan bermain anak akan mengenal dengan yang namanya bentuk, warna, ukuran dan tekstur objek (Isti'adah & Institut Agama Islam Ngawi, 2024).

5. Kemandirian

Saat anak bermain sendiri, anak akan belajar cara bersenang-senang sendiri, mereka akan sadar bahwa kebahagiaan tidak selamanya mengandalkan orang lain. Semakin bertumbuhnya anak-anak, mereka akan mengerti bahwa tidak selamanya ada orang yang selalu disamping dia, hal ini juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak

2.4 Konsep Aplikasi Plastisin

2.4.1. Definisi Plastisin

Plastisin merupakan bentuk adonan modern dari tanah liat yang terbuat dari campuran tepung terigu, air, dan minyak. Plastisin ini dapat digunakan untuk latihan meremas, memilin, mencampur dan juga mudah dibentuk sesuai dengan kreativitas anak (Amalia et al., 2023). Bermain plastisin merupakan salah satu cara untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar anak karna saat bermain plastisin anak akan melibatkan otot-otot halusnya, plastisin memiliki tekstur yang lembut dan mudah dibentuk, anak dapat menekan, meremas, dan membentuk, selain itu bermain plastisin juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Mekanisme plastisin dalam mengatasi masalah motorik halus pada anak didasarkan pada stimulasi dan latihan otot-otot kecil, terutama jari tangan dan pergelangan tangan, melalui aktivitas membentuk, meremas, mengulung, dan menipiskan plastisin (Aida et al., 2022). Plastisin sebagai media lunak dan mudah dibentuk memberikan rangsangan sensorik dan motorik yang efektif untuk melatih koordinasi mata-tangan serta ketangkasan jari anak Permainan plastisin ini memberikan kebebasan kepada anak untuk membentuk bentuk yang ia sukai seperti benda, hewan, dan lainnya. Salah satu permainan yang cocok untuk anak prasekolah adalah *skilil play*, *skill play* adalah jenis permainan yang menggunakan kemampuan motorik anak. Ada beberapa macam jenis terapi skill play yaitu mewarnai gambar, puzzle, bermain *clay* (plastisin), dan origami. (Gunasyah et al., 2024)

2.4.2. Manfaat Media Plastisin Bagi Anak Prasekolah

Adapun manfaat bermain plastisin dalam pembelajaran anak usia dini adalah :

1. Melatih kemampuan sensorik, sentuhan adalah salah satu cara anak mengenal sesuatu, dengan bermain plastisin anak akan belajar tekstur dan cara menciptakan sesuatu
2. Mengembangkan kemampuan berpikir, dengan teksturnya yang lembut anak dapat mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi anak dalam membuat gagasan atau ide-ide baru.

3. Melatih kesabaran untuk melatih keuletan serta kesabaran dalam perkembangan imajinasi dan kreativitas anak.
4. Mengasah kemampuan berbahasa, meremas, digulung dan memutar saat anak bermain plastisin.
5. Mengembangkan Self-esteem, permainan plastisin memiliki sifat permainan bebas atau tanpa aturan, jadi anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak serta kemampuan pemecahan masalah.
6. Memunculkan Sosialisasi anak, pada saat anak bermain bersama teman yang lain, hal ini memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman-temanya.
7. Menumbuhkan Rasa Kepercayaan Diri Anak

2.4.3. SOP (Standar Operasional Prosedur)

Alat dan Bahan

1. Media kertas yang berisi bentuk angka, benda, hewan atau yang lainnya.
2. Penggaris kecil untuk pemotong
3. Jam
4. KPSP

Tahap kerja

1. Memberikan salam dan menyapa klien
2. Memperkenalkan diri kepada klien dan keluarga
3. Menjelaskan tujuan dan prosedur pelaksanaan kepada klien dan keluarga
4. Memberikan kontrak waktu selama tindakan
5. Menanyakan kesiapan dan persetujuan klien dan keluarga
6. Menyiapkan alat dan bahan permainan
7. Memberitahu tujuan bermain dengan plastisin
8. Menjelaskan cara bermain kepada klien dan keluarga
9. Memberikan contoh bentuk dari plastisin sebagai berikut :



Freepik

Gambar 2. 2 Contoh Bentuk Plastisin

10. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba membentuk plastisin sesuai contoh yang diberikan
11. Memberikan kebebasan kepada anak membentuk plastisin bentuk lain
12. Meminta anak untuk menceritakan hasil yang dibuat
13. Memberi pujian atas hasil kreasi yang dibuat
14. Melakukan evaluasi sesuai tujuan yang dijelaskan diawal

15. Kontrak waktu selanjutnya
16. Membereeskan alat dan tempat tindakan
17. Berpamitan kepada klien dan keluarga
18. Salam

2.5 Asuhan Keperawatan

2.5.1. Pengkajian

Pengkajian 13 domain NANDA :

- a. Health Promotion
Menjelaskan tentang kondisi klien seperti status kesehatan secara umum, riwayat penyakit, riwayat pengobatan dan perawatan.
- b. Nutrition
Menjelaskan tentang status nutrisi anak baik intake atau ouput hingga balance cairan
- c. Elimination
Menjelaskan tentang sistem eliminasi anak seperti sistem urinary dan sistem gastrointestinal
- d. Activity/Rest
Menjelaskan tentang aktivitas anak sehari-hari seperti jam tidur dan lainnya
- e. Perception/Cognition
Menjelaskan tentang orientasi atau kognisi, dan komunikasi anak
- f. Self Perception
Menjelaskan tentang perasaan-perasaan yang mungkin dialami pada anak seperti cemas, putus asa, keinginan menciderai
- g. Role Relationship
Menjelaskan tentang peran dan status hubungan anak dikeluarga
- h. Sexuality
Menjelaskan tentang sexualitas anak, seperti identitas sexual anak, adanya masalah tidaknya pada sexualitas anak
- i. Coping/Stress Tolerance
Menjelaskan tentang coping klien sesuai kondisi anak

j. Life Principles

Menjelaskan tentang kepercayaan yang dianut oleh anak dan kemampuan sosial.

k. Safety/Protection

Menjelaskan tentang alergi yang mungkin dialami oleh anak, penyakit autoimune, tnda infeksi, gangguan thermogulasi, dan gangguan/resiko yang lainnya (resiko jatuh,dll)

l. Comfort

Menjelaskan tentang nyeri yang mungkin dialami oleh anak, rasa aman nyaman, dan gejala yang menyertai dari nyeri/rasa aman nyaman

m. Growth/Development

Menjelaskan tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

2.5.2. Diagnosa Keperawatan

- a. Gangguan Tumbuh Kembang (D.0106)
- b. Risiko Gangguan Perkembangan (D.0107)
- c. Ketidakmampuan Belajar (D.0108)
- d. Defisit Nutrisi (D.0019)
- e. Gangguan Emosi dan Perilaku (D.0021)
- f. Gangguan Aktivitas Sehari-Hari (D.0023)

2.5.3. Intervensi Keperawatan

Dx 1 : Gangguan Tumbuh Kembang

Tujuan : Status Perkembangan Membaik (L.10101)

Kriteria Hasil : ketrampilan/perilaku sesuai usia meningkat

Perawatan Perkembangan (I.10339)

Observasi

- a. Identifikasi pencapaian tugas perkembangan anak

Terapeutik

- a. Berikan sentuhan yang bersifat gentle dan tidak ragu-ragu
- b. Pertahankan lingkungan yang mendukung perkembangan lingkungan
- c. Dukung anak mengekspresikan diri melalui penghargaan positif atau umpan balik atas usahanya
- d. Fasilitasi anak melatih keterampilan pemenuhan kebutuhan secara mandiri

Edukasi

- a. Jelaskan orang tua dan/atau pengasuh tentang milestone perkembangan anak dan perilaku anak
- b. Anjurkan orang tua berinteraksi dengan anaknya
- c. Ajarkan anak keterampilan berinteraksi

Kolaborasi

- a. Rujuk untuk konseling, jika perlu

DX 2 : Risiko Gangguan Perkembangan (D.0107)

Tujuan : Status perkembangan membaik

Kriteria Hasil : ketrampilan/perilaku sesuai usia meningkat

Promosi Perkembangan Anak (I.10340)

Observasi

- a. Identifikasi kebutuhan khusus anak dan kemampuan adaptasi anak

Terapeutik

- a. Fasilitasi hubungan anak dengan teman sebaya
- b. Dukung anak berinteraksi dengan anak lain
- c. Dukung anak mengekspresikan perasaanya secara positif
- d. Berikan mainan yang sesuai dengan usia anak
- e. Sediakan kesempatan dan alat-alat untuk menggambar, melukis, dan mewarnai

Edukasi

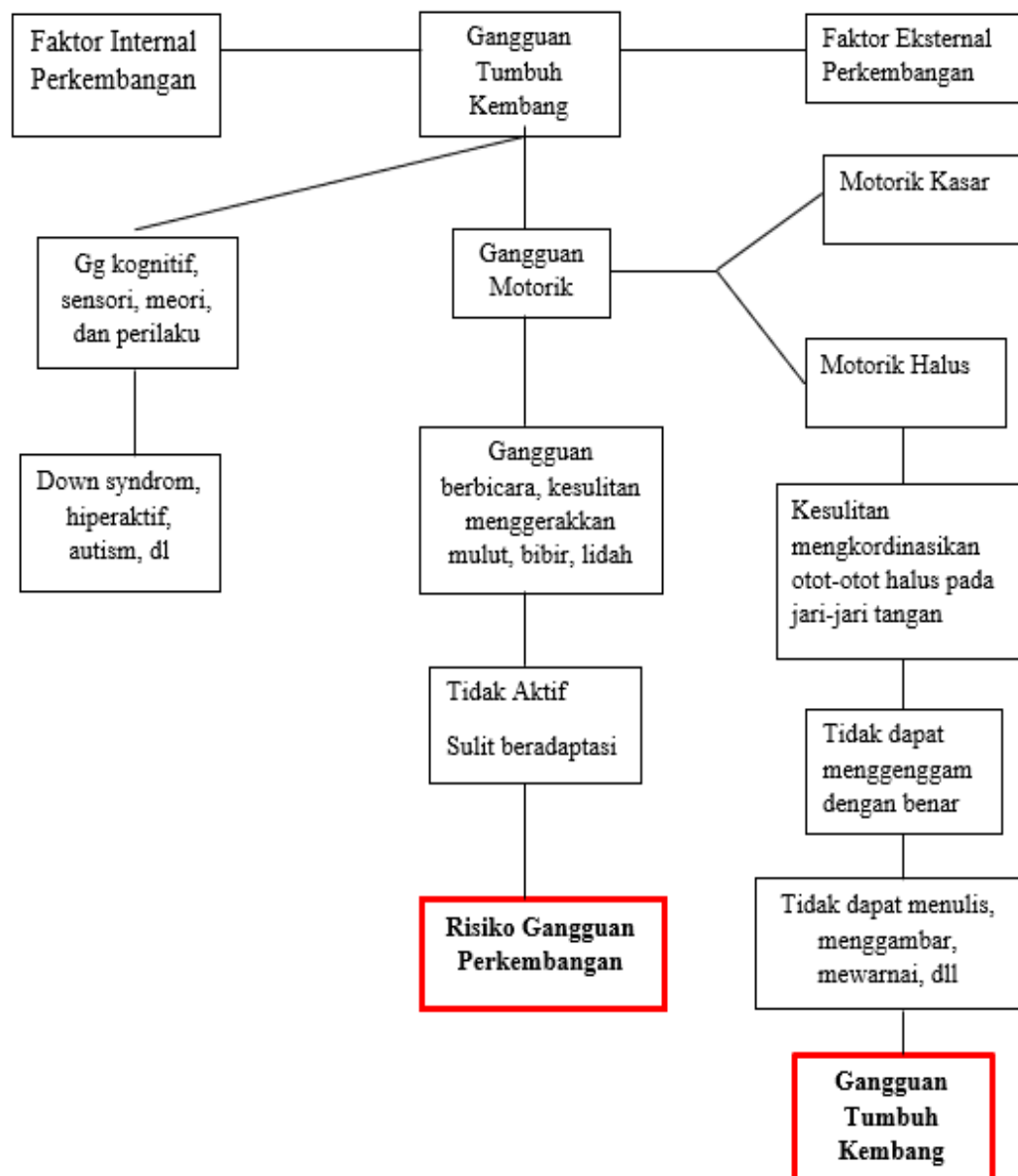
- a. Ajarkan sikap kooperatif, bukan kompetisi diantara anak

- b. Demonstrasikan kegiatan yang meningkatkan perkembangan pada pengasuh

Kolaborasi

- a. Rujuk untuk konseling, jika perlu

2.6 Pathways



BAB 3

METODE STUDI KASUS

3.1 Desain Kasus

Desain yang dilakukan berupa studi kasus dekriptif, yaitu salah satu metode yang berkaitan untuk pengumpulan dan penyajian sehingga dapat memberikan informasi yang berguna, juga menghimpun, mengatur, dan mengolah data agar dapat disajikan dan memberikan gambaran yang jelas mengenai suatu kondisi atau keadaan dimana data itu diambil (Martias et al., 2021)

3.2 Subjek Studi Kasus

Subjek dalam studi kasus ini adalah 2 anak prasekolah yaitu An. A dan An. R yang tinggal di desa Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta. Subjek studi kasus ini adalah anak dengan masalah motorik halusnya yaitu kesulitan mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jarinya.

3.3 Fokus Studi

Fokus studi pada kasus penelitian ini adalah mengaplikasikan permainan plastisin terhadap anak dengan gangguan keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah.

3.4 Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional Penelitian

Variable	Definsi Operasional	Alat Ukur
Aplikasi Plastisin	Suatu teknik bermain menggunakan plastisin sebagai terapi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.	Pengamatan secara langsung

Masalah Motorik Halus	Kesulitan atau gangguan dalam melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari.	KPSP
Perkembangan	Proses bertambahnya kemampuan fungsi tubuh seiring bertambahnya usia	Asuhan Keperawatan

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu :

3.5.1. Pengkajian 13 domain

3.5.2. Lembar Persetujuan (Inform Consent)

Peneliti menggunakan lembar persetujuan sebelum melakukan tindakan, lembar ini dimaksudkan untuk meminta persetujuan kepada wali klien terhadap terapi yang akan digunakan untuk mengatasi masalah keterlambatan perkembangan motorik halus dengan terapi bermain plastisin.

3.5.3. Stetoskop, Meteran, dan Jam untuk pemeriksaan fisik.

3.5.4. Handphone untuk alat dokumentasi saat tindakan dan bukti kegiatan

3.5.5. Plastisin sebagai alat terapi bermain anak

3.5.6. Format Observasi

Format observasi ini digunakan peneliti untuk menganalisis masalah motorik halus anak, sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain plastisin.

3.5.7. Format KPSP

3.6 Metode Pengumpulan Data

3.6.1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara terbuka dimulai dengan sebuah pertanyaan yang diberikan kepada orangtua klien dan klien. Wawancara dilakukan dengan media pengkajian 13 Domain NANDA secara lengkap ke orang tua klien.

3.6.2. Observasi Partisipatif

Peneliti mengunjungi rumah klien pada hari Ahad 4 Mei 2025 di desa Banyuanyar, Banjarsari Surakarta untuk mengobservasi menggunakan pertanyaan yang sesuai dengan format KPSP, dan mengamati secara langsung kondisi klien, guna untuk mengumpulkan data terapi bermain plastisin bersama klien dengan masalah motorik halus anak pra sekolah, kemudian peneliti memberikan penjelasan tentang kapan akan dilakukakn terapi, frekuensi dan durasi terapi, juga menjelaskan tentang terapi yang akan diberikan, tatacara bermain, dan manfaat dari terapi yang diberikan.

3.6.3. Kegiatan Studi Kasus

Tabel 2.2 Jadwal Kegiatan Studi

No	Kegiatan	Mei						
		19	20	21	22	23	24	25
1	Melakukan kunjungan dan observasi klien							
2	Penandatanganan <i>Informed Consent</i>							
3	Pengkajian 13 Domain NANDA Penyusunan rencana keperawatan Merumuskan diagnosa keperawatan							

4	Implementasi terapi bermain plastisin menyesuaikan diagnosa keperawatan untuk masalah motorik halus							
5	Evaluasi hasil sebelum terapi bermain plastisin dan sesudah terapi bermain plastisin							
6	Dokumentasi kegiatan terapi selama 1 kali pertemuan selama 4 hari berturut-turut							

3.7 Lokasi dan Waktu Studi Kasus

Studi kasus ini dilakukan dilingkungan tempat tinggal klien yang berwilayah di desa Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Mei 2025 sampai 25 Mei 2025, setiap jam 10.00 – 11.30 dan dilakukan pertemuan 2 hari sekali dalam satu minggu.

3.8 Analisa Data dan Penyanjian Data

3.8.1. Manajemen Pengumpulan Data

Pengumpulan data didapatkan dari hasil wawancara menggunakan 13 Domain kepada orang tua klien sebagai penanggung jawab klien dan hasil observasi sebelum dan sesudah anak diberikan terapi bermain plastisin.

3.8.2. Reduksi Data atau Koding Data

Analisa data yang didapatkan berupa data subjektif dan objektif. Dari data ini didapatkan anak mengalami masalah motorik halus seperti belum bisa memegang dengan baik, menulis, dan menggambar. Hal tersebut diduga disebabkan karna kurangnya stimulasi dari lingkunganya dan seringnya anak bermain handphone. Diagnosa keperawatan yang dapat diangkat adalah gangguan tumbuh kembang yang disebabkan oleh kurangnya stimulus pada anak. Penerapan terapi bermain plastisin diharapkan dapat mengatasi masalah motorik halus pada anak.

3.8.3. Kesimpulan

Sebuah garis besar dari hasil penelitian yang berisi informasi disajikan secara ringkas, jelas, dan singkat. Terdapat penjelasan terhadap data yang telah peneliti analisis yang berisi data penting penelitian.

3.9 Etika Studi Kasus

Etika yang menjadi dasar studi kasus ini telah lolos melalui uji etik yang dibuktikan dengan *Ethical Clearance* nomor 0243/KEPK-FIKES/II.3.AU/F/2025

3.9.1. Anonimitas

Memberitahukan kepada klien bahwa untuk menjaga kerahasiaan klien dan yang bersangkutan, identitasnya akan disamarkan dengan menggunakan kode atau inisial dalam penulisan laporan dan karya tulis ilmiah.

3.9.2. *Informed Consent*

Perstujuan klien dalam keterlibatan penelitian peneliti dengan memberikan kebebasan terlibat, memberikan kesempatan bertanya kepada klien selama berjalanya penelitian dan memberikan setiap informasi yang dibutuhkan dalam penelitian kepada klien atau wali klien. Dengan cara memberikan kepada klien lembar *Informed Consent* atau lembar persetujuan sebelum dilakukan penelitian, apabila klien menyetujui untuk menjadi responden, maka diharuskan menandatangani lembar persetujuan.

3.9.3. *Confidentiality*

Confidentiality atau kerahasiaan adalah menjaga kerahasiaan informasi yang diberikan oleh klien. Penulis menjaga seluruh informasi dengan hanya memberikan hasil data tertentu sesuai laporan studi kasus apabila hendak dilaporkan ke pihak lain, sehingga informasi diluar yang dibutuhkan dalam laporan hanya disimpan oleh klien sebagai responden dan peneliti itu sendiri dan tenaga kesehatan, apabila diperlukan dalam menunjang kesehatan klien.

3.9.4. *Etical Clearence*

Kelayakan uji etik peneliti dalam melibatkan makhluk hidup dalam sebuah riset atau penelitian. Kelayakan uji etik memenuhi persyaratan peneliti dalam membuat pernyataan bahwa laporan yang telah diperiksa dan memenuhi ketentuan dalam melaksanakan penelitian ke makhluk hidup.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan asuhan keperawatan pada 2 klien dengan masalah keterlambatan motorik halus anak prasekolah menggunakan pengaplikasian permainan plastisin di Banyuwangi, Surakarta, penulis memberikan kesimpulan :

Penerapan permainan plastisin memberikan dampak yang signifikan dalam mengatasi masalah keterlambatan motorik halus pada anak prasekolah. Dengan tekstur yang lunak, mudah dibentuk, warna yang menarik, dan aman bagi anak-anak, anak mendapatkan stimulasi perkembangan yang lebih beragam dan bebas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, seperti memegang, meremas, dan lainnya. Aktivitas jari-jari tangan anak ketika sebelum melakukan terapi bermain plastisin dan sesudah bermain plastisin, mulai tampak memberikan perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan perkembangan motorik halus klien yang tertera pada indikator permainan plastisin, hal tersebut meningkatkan kemampuan gerak otot-otot halus pada jari-jari tangan hingga pergelangan tangan, peningkatan dalam mengikuti contoh membentuk dengan plastisin, seperti membentuk bulatan seperti kelereng, pipihan seperti sayap, dan membentuk segitiga seperti menara. Kurang optimalnya terapi bermain plastisin pada klien sebelum terapi bermain adalah masih berkembang (MB) dan sesudah terapi bermain adalah berkembang sesuai harapan (BSH) disebabkan dari beberapa faktor eksternal yaitu faktor lingkungan dan kurangnya stimulasi yang didapat oleh anak. Terapi permainan plastisin dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengatasi keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah.

5.2 Saran

Dengan adanya penelitian dalam mengatasi masalah motorik halus pada anak usia 5 tahun dengan permainan plastisin, peneliti memberikan saran menurut hasil studi kasus kepada :

5.2.1. Bagi Mahasiswa

Hasil dari penerapan terapi bermain plastisin yang telah dilakukan peneliti diharapkan bisa menjadi sumber referensi bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa dibidang keperawatan dalam hal mengatasi keterlambatan motorik halus pada anak prasekolah.

5.2.2. Bagi Pasien dan Keluarga

Diharapkan dari hasil penelitian ini, metode dan tindakan yang dilakukan dapat memberikan sebuah informasi dan pengetahuan bagi klien dan keluarga dalam hal mengatasi masalah keterlambatan motorik halus pada anak prasekolah menggunakan penerapan terapi bermain plastisin.

5.2.3. Bagi Pelayan Kesehatan

Metode penerapan terapi bermain plastisin ini diharapkan dapat digunakan dan diterapkan sebagai alternatif terapi pada klien yang mengalami masalah\ keterlambatan, khususnya pada motorik halusnya.

5.2.4. Bagi Institusi

Hasil dari tindakan penerapan terapi bermain plastisin ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi baru bagi mahasiswa dan institusi pendidikan khususnya mahasiswa dibidang keperawatan dan ilmu kesehatan dalam melakukan terapi bermain plastisin dalam mengatasi masalah keterlambatan motorik halus pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, D. N., Nurhidayah, N., Mutmainah, A. S., & Agustin, M. (2022). Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Persis 38 Gandok Kota Tasikmalaya. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 3(September), 19–25.
- Alhidayah, Muzayyana, Saleh, S. N. H., Agustin, Hamzah, R., & Sibua, S. (2023). Edukasi Pijat Bayi Usia 6-12 Bulan Untuk Meningkatkan Nafsu Makan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2999–3005.
- Amalia, F., Rahmat, N. N., & Roisah. (2023). Efektivitas Terapi Bermain Kolase Dan Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak 4-5 Tahun Di Tk Zainul Hasan. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Kesehatan*, 2(2), 232–246. <https://doi.org/10.55606/jurrikes.v2i2.1757>
- Ambarwati, H. (2024). Analisis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 28–45. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.317>
- Anjarwati, B., & Widyaningsih, T. S. (2021). Penerapan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (Kpsp) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Selama Masa Pandemi. *Proceeding Widya Husada Nursing Conference*, 2(1), 6–11.
- Gunasyah, D. T. P., Aziz, A., & Ismail, I. T. (2024). Penerapan Terapi Bermain Plastisin (Playdough) Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Dengan Demam Thypoid Di Ruang Melati Rumah Sakit TK. II Dustira Cimahi. *Jurnal Kesehatan An-Nuur*, 1(September), 15–27.
- Hariarja, J., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Mewarnai sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini. 7(4), 4837–4847. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5158>
- Isti'adah, & Institut Agama Islam Ngawi. (2024). MANFAAT BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 51–60.
- Kholbu, M. R., Astawa, I. M. S., & Rachmayani, I. (2023). Penggunaan Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6. 5(2).
- Kusumaningrum, rahma P., Wahyudi, T., & Mursudarinah. (2020). ANALISIS Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 2(5474), 1333–1336.
- Limbong, D. Q., Maharani, S., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). Pertumbuhan, Perkembangan dan Peserta Didik [Growth, Development and Students]. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1911–1918.

- Lubis, R., Karina, Fauziah, N., Hasibuan, N., Hasibuan, B., & Rambe, M. (2024). Analisis Tumbuh Kembang Anak Pada Periode Emas Usia 0-2 Tahun Bersama Ibu Eny Dian. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(5), 385–393., 2, 385–394. <http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/1507>
- Lumbantobing, R. A., & Herawati, J. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Permainan Lost Part. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11447–11453.
- Oktaviani, E., & Setiyono, I. E. (2022). PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 335–342. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.387>
- Perpustakaan, P. I., Adab, F., Sunan, U. I. N., & Yogyakarta, K. (2021). *Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi*. 16(1), 40–59.
- Putri, S. R., S, L. F., & Andini, I. F. (2022). Terapi Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-5 Tahun Plasticine Play Therapy on Fine Motoric Development in Children Aged 3-5 Years. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 7(1), 189–192.
- Sari, D. L., & Agustriana, N. (2024). *Menggenggam Masa Depan: Panduan Komprehensif Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. <http://press.eduped.org/index.php/pedia/article/view/21%0Ahttp://press.eduped.org/index.php/pedia/article/download/21/20>
- Ulfa, M., & Na'imah. (2020). Pembelajaran yang Menumbuhkembangkan Karakter Religius pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 14–19. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>