PENERAPAN PERMAINAN LEGO TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK DENGAN KETERLAMBATAN BERPIKIR DI MASA PRASEKOLAH

KARYA TULIS ILMIAH

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

Disusun Oleh :

Anindya Aurelia Iqlima Putri

NPM : 22.0601.0030

PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2025

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia pasti mengalami pertumbuhan dan perkembangan, peristiwa tersebut terjadi sejak lahir hingga akhir hayatnya. Pada pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami satu masa dimana terjadi percepatan dan perlambatan, urutannya pun sama meskipun setiap anak memilliki kecepatan perkembangan yang berbeda beda. Pada anak usia dini dengan kelompok usia 0 sampai 8 tahun berada pada proses perkembangan yang unik, karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu yang paling tepat untuk memberikan dukungan penuh kepada anak. Pada masa peka, kecepatan perkembangan otak anak selama hidupnya, artinya : *Golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali dan mengasah segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Anak-anak pada usia dini memerlukan berbagai layanan dan bantuan dari orang dewasa dari kebutuhan jasmani dan rohani. Dimana bentuk layanan tersebut di tujukan untuk memfasilitasi pertumbuhan sebagai peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, sehingga harapannya anak dapat bertumbuh secara optimal. Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini, seharusnya setiap pendidik memahami pertumbuhan dan perkembangan berdasarkan pada tahap tumbuh kembang anak agar mencapai hasil yang sangat optimal (Martini & Rahmadyanti, 2024).

Pada proses tumbuh kembang setiap manusia pasti bermula sejak usia janin dalam kandungan ibu hingga usia dewasa. Setiap proses tersebut tentu saja dipengaruhi oleh beberapa aspek yang saling berkaitan diantaranya : aspek kognitif, aspek fisik, serta aspek psikososial. Pada aspek kognitif, anak mempelajari bagaimana cara memecahkan masalah baik itu melalui proses berpikir maupun penalaran. Kemudian pada aspek fisik, anak akan mengalami pertumbuhan pada

tubuh dan otaknya sehingga mempengaruhi keterampilan motrik dan juga kesehatannya. (Aristi T et al., 2021).

Perkembangan kognitif berkaitan dengan perkembangan otak, perkembangan tersebut menyangkut pada ukuran (volume) dan fungsi otak. Kecepatan perkembangan otak juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif manusia. Pada perkembangan otak kanan akan mempengaruhi fungsi otak untuk berpikir seperti memahami,mengetahui, menganalisis, bernalar, dan berkreativitas. Perkembangan kognitif pada setiap individu tentu berbeda beda, ada yang cepat dan juga ada yang lambat. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya asupan gizi, faktor genetik, pendidikan dan juga lingkungan (Laksda Adisucipto et al., 2018).

Pada masa usia prasekolah keterampilan, bahasa, sosial - emosional dan kognitif anak berkembang sangat pesat. Pada masa itu stimulasi dapat dilakukan dengan bermain, membaca, bernyanyi dan berinteraksi dengan lingkungan seperti teman sebaya dan juga orangtua. Bermain pada usia prasekolah anak dapat mengeksplorasi dan memahami lingkungan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka. Terdapat 4 tahap perkembangan kognitif menurut (Santrock, 2020) yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Anak dengan usia 2 sampai 7 tahun tergolong dalam fase praoperasional yaitu mulai menggunakan gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mengembangkan kognitif anak supaya berkembang dengan baik dan tepat sasaran.

Anak dengan keterlambatan berpikir akan lebih memahami pengertian dan konsep konsep dengan benda benda nyata dibandingkan dengan teori saja, maka dari itu media ataupun alat permainan edukatif akan memberikan inspirasi maupun masukan masukan yang nantinya diproses bersama pengetahuan yang dimiliki oleh anak. Alat edukatif yang dimaksud merupakan alat yang dapat mengoptimalkan

perkembangan anak susuai dengan usia dan juga tingkat perkembangan anak tersebut. Pada anak dengan masa prasekolah, bermain menjadi sarana anak untuk mengenal alat permainan edukatif. Dengan bermain anak akan mampu mengembangkan kemampuan fisik – motorik, sosial – emosional, serta kognitifnya. Salah satu permainan yang mampu merangsang perkembangan kognitif dan kreativitas anak adalah lego.

Lego merupakan permainan konstruktif berupa kepingan plastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk sesuai dengan kreativitas masing masing. Lego merupakan permainan yang edukatif sekaligus menyenangkan sehingga anak mampu mengenal besar kecil, tinggi rendah, panjang pendek, dan warna yang bermacam macam. Lego dapat disusun menjadi model apa saja seperti mobil, robot, rumah, kereta api, pesawat, dan bahkan karakter fiksi. Beberapa anak juga menggabungkan permainan ini dengan permainan yang lainnya seperti membuat pembangunan jalanan yang akan dilewati oleh permainan mobil mobilan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas diketahui bahwa alat permainan edukatif sangat mempengaruhi bagi perkembangan anak dengan keterlambatan berpikir, baik itu perkembangan motorik, kognitif, maupun psikososial. Pada penelitian ini, lego menjadi salah satu permainan yang dipilih oleh penulis untuk mengetahui seberapa besar dampak permainan tersebut bagi perkembangan anak. Penulis juga akan membandingkan pada beberapa anak yang memiliki ketertarikan pada permainan tersebut sehingga dapat diketahui perbedaan dalam penerimaan stimulasi permainan pada masing masing anak.

1.3 Tujuan Karya Tulis Ilmiah

1.1.1 Tujuan Umum

Tujuan penulisan karya tulis ilmiah ini adalah membandingkan serta menjelaskan dampak permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak pada masa prasekolah.

1.1.2 Tujuan Khusus

a. Mengetahui karakteristik anak

b. Melakukan asuhan keperawatan pada masalah kesiapan peningkatan pengetahuan
c. Mengetahui efektivitas permainan lego terhadap peningkatan status kognitif pada anak dengan keterlambatan berpikir

1.4 Manfaat Karya Tulis Ilmiah

1.1.3 Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil laporan kasus ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan informasi bagi seluruh praktisi kesehatan dalam menentukan asuhan keperawatan dan penerapan permainan lego untuk meningkatkan kognitif anak.

1.1.4 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil laporan kasus ini diharapkan dapat dijadikan inovasi pembelajaran pada anak melalui permainan terutama mengembangkan kognitif pada anak.

1.1.5 Bagi Masyarakat

Hasil laporan kasus ini diharapkan dapat menambahkan wawasan bagi masyarakat terutama pada orang tua yang memiliki anak pada masa prasekolah mengenai manfaat bermain lego bagi anak.

1.1.6 Bagi Penulis

Hasil karya tulis ilmiah ini dibuat oleh penulis dengan tujuan menambah pengetahuan serta pengalaman mengenai permainan edukatif yang dapat diterapkan pada anak masa prasekolah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Tumbuh Kembang

2.1.1 Konsep Tumbuh Kembang Anak

2.1.1.1 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pertumbuhan merupakan proses terjadinya perubahan dalam jumlah maupun ukuran yang besar dan bersifat kuantitatif yaitu dapat diukur, perkembangan tersebut bisa diukur dengan berat, panjang, umur, maupun keseimbangan metabolisme tersebut.

Pertumbuhan mengacu pada perkembangan fisik berdasarkan genetik dan kromosom, psikologis, psikososial, kognitif, moral, dan spiritual. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memantau perkembangan agar dapat mengidentifikasi keterlambatan ataupun kelainan dalam perkembangan (Arif et al., 2019)

2.1.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Menurut (Santri et al., 2014) dalam penelitiannya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, yaitu :

a. Status gizi

   Pada kasus tersebut terbukti bahwa anak dengan riwayat BBLR mempunyai resiko lebih besar untuk mengalami gizi kurang dibanding dengan anak yang lahir dengan berat badan normal karena perkembangan serta pertumbuhannya akan lebih lambat.

b. Status ekonomi keluarga

   Status ekonomi keluarga menjadi akar permasalahan terbanyak bagi anak yang mengalami keterlambatan pertumbuhan, hal ini disebabkan karena pendapatan ekonomi keluarga yang terbatas dapat menghambat pemenuhan status gizi pada anak maupun ibu hamil yang nantinya dapat beresiko terjadinya BBLR.

c. Pendidikan orang tua

Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang terpenting dalam pertumbuhan anak, pada orang tua yang memiliki pendidikan yang baik akan mempengaruhi dalam proses penerimaan informasi terutama bagaimana cara pengasuhan anak yang baik, cara menjaga kesehatan anak, pendidikan yang harus diajarkan, dan moral yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari hari sehingga anak dapat tumbuh deng berkembang secara optimal.

d. Stimulasi orang tua

Stimulasi juga menjadi hal yang sangat penting bagi perkembangan anak, anak yang menerima stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang mendapatkan stimulasi. Hal ini dikarenakan semakin banyak anak menerima stimulasi dari keluarga maupun lingkungan maka akan semakin luas juga pengetahuannya sehingga proses tumbuh kembang anak akan berjalan dengan optimal.

Sedangkan, menurut (Solicha et al., 2020), faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia adalah :

a. Genetik/hereditas

Faktor genetik dapat diartikan sebagai potensi yang dimiliki individu yang diwariskan dari orang tua melalui genetiknya. Menurut pendapat beberapa para ahli, setiap anak terlahir didunia dengan membawa berbagai ragam warisan baik itu berasal dari orang tua mauun kakek neneknya. Warisan tersebut berupa bentuk tubuh, warna kulit, intelegensi, bakat, sifat sifat bahkan penyakit.

b. Lingkungan

Lingungan merupakan faktor ekstenal yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, lingkungan diartikan sebagai keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak tersebut. Selain itu, sekolah juga termasuk kedalam faktor lingkungan karena tempat anak bergaul dan juga bermain.

c. Kondisi kehamilan

Pada kondisi kehamilan yang dapat mempengaruhi tumbuh kembangnya anak dikarenakan pada saat ibu hamil mengalami stres berat, mual dan

muntah yang berlebihan, nafsu makan yang buruk, paparan rokok maupun merokok, mengonsumsi alkohol dan obat obatan terlarang akan menghambat perkembangan janin ditubuh ibu sehingga kondisi perkembangan anak setelah lahir tidak normal.

d. Komplikasi persalinan

Sebagian besar komplikasi persalinan yang mempengaruhi perkembangan dikarenakan pada saat persalinan terjadi preeklamisa maupun persalinan macet.

e. Pemenuhan nutrisi

Nutrisi merupakan hal yang terpenting yang harus dipenuhi bagi perkembangan anak, makanan yang dikonsumsi oleh anak akan diproses menjadi zat pembangun pertumbuhan sehingga penting bagi ibu memberikan nutrisi dengan gizi yang seimbang sesuai dengan usia anak.

f. Perawatan kesehatan

Perawatan kesehatan atau pengecekan rutin kesehatan pada anak sangat mempengaruhi perkembangan, tidak hanya pada anak yang sedang sakit saja tetapi pada anak yang sehat juga perlu dilakukan perawatan kesehatan. Perawatan kesehatan yang rutin dilakukan oleh keluarga dan tenaga kesehatan akan berpotensi terhindar dari penyimpangan pertumbuhan dan perkembangan.

g. Kerentanan terhadap penyakit

Pada anak yang rentan terhadap penyakit, perkembangan dan pendidikannya akan terganggu, hal ini menyebabkan anak akan mudah mengalami stres yang berkepanjangan akibat penyakitnya.

h. Perilaku pemberian stimulus pendidikan dan pengetahuan orang tua

Pada anak yang diberikan stimulus akan jauh berbeda dengan anak yang tidak mendapatkan stimulus sama sekali, anak yang diberikan stimulus berupa pendidikan dan pengetahuan dari orang tua akan mempengaruhi daya pikir sehingga anak dapat berimajinasi dengan baik.

2.1.1.3 Kebutuhan Dasar Anak Tumbuh Kembang

Tumbuh kembang anak merupakan hasil dari interaksi antara faktor genetik dan faktor lingkungan, baik itu lingkungan sebelum anak dilahirkan maupun lingkungan setelah anak itu dilahirkan. Sebagai orang tua, tentu saja tidak boleh hanya berpangku tangan kepada faktor genetik yang akan membuat anak tumbuh optimal, tumbuh kembang anak akan menjadi optimal apabila orang tua dapat memenuhi kebutuhan dasar anak tersebut. (Alifiani et al., n.d.) mengatakan bahwa kebutuhan dasar yang harus dipenuhi oleh anak terbagi menjadi beberapa golongan yaitu :

a. Kebutuhan Fisik-Biomedis (Asuh)

   Yang dimaksud dalam kebutuhan asuh diantaranya :

   - Nutrisi yang adekuat.

     Nutrisi merupakan kebutuhan asuh yang terpenting, anak diberikan makanan dengan 4 sehat 5 sempurna agar tumbuh kembang secara optimal tanpa kekurangan nutrisi pada tubuhnya.

   - Perawatan kesehatan dasar

     Pemberian perawatan kesehatan seperti imunisasi dan deteksi dini perlu dilakukan untuk mengurangi resiko anak terkena penyakit.

   - Sandang/pakaian

     Anak memerlukan pakaian yang bersih dan layak untuk menjalani kehidupan sehari harinya.

   - Papan/perumahan

     Rumah dengan keadaan yang baik, layak dan aman dibutuhkan agar tidak membahayakan perkembangan anak saat beraktivitas didalam rumah.

   - Kebersihan diri dan sanitasi lingkungan

     Kebersihan diri dan lingkungan dilakukan agar anak senantiasa terhindar dari penyakit dan juga memperoleh kenyamanan.

   - Kesegaran jasmani

     Anak dibiasakan untuk memiliki pola hidup aktif dengan rajin berolahraga dan istirahat yang cukup untuk menjaga kebugaran tubuhnya.

b. Kebutuhan Emosi/Kasih Sayang (Asih)

- Kasih sayang orang tua

  Keluarga yang hidup rukun dengan orang tua yang saling menyayangi satu sama lain akan memberikan kesan harmonis dan perasaan nyaman bagi anak, sehingga dapat anak tumbuh seoptimal mungkin.

- Rasa aman

  Selayaknya orang tua, mereka harus memperhatikan serta menjaga anak dengan baik, anak akan merasa diterima apabila ia merasa kepentingannya diperhatikan oleh orang tua.

- Harga diri

  Setiap anak tentu saja ingin memiliki tempat atau perannya dalam keluarga, keinginannya diperhatikan dan tidak diacuhkan membuat anak merasa dihargai.

- Kebutuhan akan sukses

  Anak akan merasa sukses dalam mencapai sesuatu apabila yang diharapkan oleh orang tuanya dapat ia lakukan.

- Mandiri

  Anak yang tumbuh dilingkungan yang baik akan mampu hidup mandiri, ia akan terbiasa dengan hal hal baru yang membuat mereka dapat melakukannya dengan percaya diri.

- Dorongan

  Anak memerlukan dorongan oleh orang sekelilingnya apabila ia tidak mampu menghadapi suatu masalah, akan tetapi dorongan yang diberikan akan lebih baik jika bukan bantuan sutuhnya.

- Kesempatan dan pengalaman

  Setiap anak memerlukan kesempatan dan juga pengalaman dalam hidupnya, hal itu bertujuan untuk melatih mental anak dengan mencoba memulai hal baru yang belum pernah ia rasakan.

- Rasa memiliki

  Anak cenderung akan merasa penasaran dan tertarik ingin memiliki sesuatu, apapun yang ia inginkan harus diperhatikan,.

c. Kebutuhan Stimulasi/Rangsangan (Asah)

Anak yang diberikan stimulasi akan lebih cepat berkembang dibanding dengan anak yang tidak diberikan stimulasi. Melalui bermain, anak dapat mengendalikan dan mengkoordinasikan otot tubuhnya serta melibatkan perasaan emosi dan pikiran sehingga anak mendapatkan stimulasi yang baik bagi tumbuh kembangnya.

2.1.1.4 Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Menurut (Sri et al., 2021) anak usia prasekolah merupakan anak dengan usia 3 sampai 6 tahun. Pertumbuhan pada anak usia prasekolah ditentukan berdasarkan beberapa faktor, beberapa diantaranya karena genetik dan juga nutrisi. Pada anak prasekolah akan tumbuh sekitar 6,5 hingga 7.8 cm per tahun dengan tingii rata rata anak usia 3 tahun yaitu 96,2 cm, anak usia 4 tahun yaitu 103,7 cm, dan anak usia 5 tahun yaitu 118,5 cm. Selain itu anak juga akan mengalami pertambahan berat badan sekitar 2,3 kg pertahun dengan rata rata berat badan anak usia 3 tahun yaitu 14,5 kg dan akan mengalami peningkatan menjadi 18,6 kg pada usia 5 tahun (Arif et al., 2019).

Pada anak usia prasekolah terjadi beberapa perkembangan nonfisik, perkembangan tersebut mengacu pada kognitif, psikososial, moral dan spiritual, bahasa, serta emosional. Beberapa perkembangan tersebut terjadi karena proses pematangan sistem saraf dan reaksi psikologis tidak hanya ditentukan oleh genetik atau lingkungan saja, akan tetapi kombinasi oleh keduanya sehingga genetik, psikologis, dan sosial dapat terhubung menjadi satu. Pada penelitian ini (Arif et al., 2019) menjelaskan beberapa faktor perkembangan nonfisik, diantaranya :

a. Perkembangan otak anak

Otak bayi terdiri dari 100 miliar neuron pada saat lahir, masing masing neuron atau sel saraf berkembang dengan rata rata 15.000 sinapsis pada usia 3 tahun. Jumlah sinapsis akan tetap konstan selama decade pertama di kehidupan, hal itu dikarenakan jumlah neuron menurun. Sinapsis pada jalur

yang sering digunakan akan dipertahankan, sedangkan atrofi akan lebih jarang ditemukan. Oleh karena itu, pengalaman (nature) memiliki efek langsung pada sifat fisik otak (alam). Anak anak dengan temperamen yang berbeda akan mendapatkan rangsangan yang berbeda pula dari lingkungan mereka (pengasuhan). Pengalaman positif maupun negatif akan mempengaruhi kemampuan anak untuk merespon secara adaptif terhadap rangsangan dimasa yang akan datang.

b. Perkembangan psikososial

Pada anak usia prasekolah memiliki rasa kaingin tahuan yang tinggi, mereka sangat antusias mempelajari hal hal baru. Anak usia prasekolah merasakan suatu perasaan bangga apabila mereka berhasil melakukan suatu kegiatan, dan mereka akan merasa bersalah ataupun kecewa apabila perkembangan dirinya melebihi batas kemampuannya. Ketika mereka mulai belajar melakukan hal hal baru, mereka memiliki rasa ingin mengontrol atas diri mereka sendiri dan juga kepercayaan pada kemampuan mereka sendiri. Rasa mengendalikan diri terhadap lingkungan merupakan suatu tahap yang penting dalam perkembangan ini.

c. Perkembangan kognitif

Anak usia prasekolah memiliki sikap egosentris dan mampu mendekati masalah hanya dari satu sudut pandang saja, mereka percaya bahwa pemikirannya sangat kuat dan fantasi yang dimilikinya memungkinkan untuk membuat ruang didunia nyata. Anak usia prasekolah juga menghubungkan sifat sifat seperti pada manusia dengan benda mati. Pada usia ini anak belum sepenuhnya memahami konsep kematian yang bersifat permanen, mereka mungkin akan bertanya kapan orang yang meninggal akan kembali lagi. Maka dari itu, fantasi dan rasa ingin tahu yang besar akan membuat anak menjadi lebih kreatif dan terampil. Hal pertama yang diberikan pada anak untuk mengasah kemampuannya adalah dengan melalui permainan.

d. Perkembangan moral dan spiritual

Anak pada usia prasekolah akan mengembangkan rasa moralitas, prinsip yang ia gunakan mempengaruhi cara ia memperlakukan orang lain dan bagaimana ia memandang keadilan. Keyakinan, temperamen dan pengalaman hidupnya yang singkat hanya akan sedikit mempengaruhi moralitasnya. Lingkungan dan pertemanan akan menjadi pengaruh perkembangan moralnya. Oleh karena itu, orang tua yang memiliki peranan besar bagi perkembangan harus menanamkan nilai nilai yang penting seperti mengenalkan rasa benar dan rasa bersalah pada anak.

e. Perkembangan keterampilan motorik

Keterampilan ini membutuhkan gerakan seluruh tubuh dan melibatkan otot untuk melakukannya. Perkembangan gerakan motorik kasar memerlukan koordinasi dari kelompok otot otot besar yang membuat mereka dapat meloncat, memanjat,berlari, menaiki sepeda, dan berdiri dengan satu kaki. Pada perkembangan motorik kasar banyak dilakukan diluar ruangan, berbeda halnya dengan motorik halus. Pada perkembangan motorik halus hanya melibatkan bagian bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot kecil saja, seperti keterampilan menggunakan jari tangan dan pergelangan tangan. Perkembangan motorik halus anak akan ditekankan pada gerakan gerakan yang spesifik seperti menulis, menggambar, menggunting, dan juga melipat.

f. Perkembangan sensorik

Indra penciuman, pendengaran dan sentuhan pada anak prasekolah terus berkembang setiap tahum, pada usia ini anak cenderung tidak terlalu peka terhadap apa yang ia lakukan sehingga beresiko lebih tinggi untuk menelan benda asing secara tidak sengaja. Permainan sensorik dilakukan untuk mengembangkan kepekaannya sehingga anak lebih mengerti mengenai apa yang ia dengar, lihat, dan ia rasakan. Ini akan berdampak positif bagi anak untuk memecahkan masalahnya sehingga anak lebih terampil dikemudia hari.

g. Perkembangan komunikasi dan bahasa

Pada anak prasekolah, mereka akan mengutarakan kalimat yang kurang jelas dan terbata bata. Hal ini dikarenakan kemampuan menghubungkan

suara dan suku katanya belum sempurna. Meskipun begitu, orang tua harus memberi waktu kepada anak untuk terus berlatih berbicara tanpa terburu buru ataupun menyela.

h. Perkembangan emosional dan sosial

Anak usia prasekolah cenderung memiliki emosi yang belum stabil, mereka cenderung sangat bersemangat, bahagia, dan bingung dalam satu saat sehingga kemudian merasakan kecewa pada akhirnya. Perkembangan anak usia prasekolah melalui komunikasi satu lawan satu, selama berkomunikais tersebut anak akan mengekspresikan perasaan dan ide ide mereka. Komunikasi interaktif tersebut tidak hanya menumbuhkan perkembangan emosional saja tetapi juga moral dan harga diri anak.

2.1.2 Keterlambatan berpikir

Keterlambatan berpikir merupakan suatu kondisi dimana anak mempunyai kelainan/masalah dalam menangkap dan memproses suatu informasi sehingga terjadi keterlambatan dibanding anak seusianya.

Pada saat sebelum diputuskan anak memiliki keterlambatan berpikir dapat diidentifikasi terlebih dahulu apakah anak tersebut mengalami kelainan/penyimpangan atau tidak. Hal ini dapat digolongkan pada beberapa golongan yaitu : tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, anak lamban belajar, anak yang mengalami kesulitan belajar spesifik, anak autis, anak cerdas istimewa dan bakat Istimewa, dan juga ADHD (gangguan perhatian dan hiperaktif) (Damastuti et al., 2020).

Menurut (Damastuti et al., 2020) dalam mengidentifikasi anak berkebutuhan khusus dapat dilakukan 5 hal yaitu :

2.1.2.1 Penjaringan *(screening)*

Screening menggunakan alat identifikasi anak berkebutuhan khusus terhadap semua anak di kelas. Tahap ini berfungsi dalam rangka menandai anak yang menunjukan ciri-ciri atau gejala tertentu, kemudian dapat disimpulkan anak tersebut mengalami kelainan/penyimpangan tertentu, dan masuk dalam klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus.

2.1.2.2 Pengalihtanganan *(referral)*

Gejala-gejala yang ditemukan pada tahap screening, selanjutnya anak-anak dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok. Pertama, ada Anak yang perlu dirujuk ke ahli lain (tenaga profesional) dan dapat langsung ditangani sendiri oleh guru dalam bentuk layanan pembelajaran yang sesuai. Anak yang perlu dikonsultasikan keahlian lain terlebih dulu (referal) seperti psikolog, dokter, orthopedagog (ahli PLB), dan therapis, kemudian ditangani oleh guru.

2.1.2.3 Klasifikasi *(classification)*

Tahap klasifikasi bertujuan untuk menentukan apakah anak yang telah dirujuk ketenaga profesional benar-benar memerlukan penanganan lebih lanjut atau langsung dapat diberi pelayanan pendidikan khusus.

2.1.2.4 Perencanaan pembelajaran

Pada tahap ini, kegiatan identifikasi bertujuan untuk keperluan penyusunan program pembelajaran yang diindividualisasikan (PPI). Dasarnya adalah hasil dari klasifikasi. Setiap jenis dan gradasi (tingkat kelainan) anak berkebutuhan khusus memerlukan program pembelajaran yang berbeda satu sama lain. Mengenai diindividualisasikan (PPI).

2.1.2.5 Pemantauan kemajuan belajar

Kemajuan belajar perlu dipantau untuk mengetahui apakah program pembelajaran khusus yang diberikan berhasil atau tidak. Apabila dalam kurun waktu tertentu anak tidak mengalami kemajuan yang signifikan (berarti), maka perlu ditinjau kembali.

Menurut (Kabbaro et al., 2022) anak usia 5 saampai 6 tahun juga dapat diidentifikasi perkembangannya dengan menggunakan lembar observasi yang berisikan beberapa indikator sebagai berikut :

Tabel 2.1 Identifikasi Keterlambatan 1

Kode	Indikator	Poin (%)	Jawaban	
			Ya	Tidak
C	Dimensi kognitif			

C21	Anak dapat mengetahui benda yang lebih besar.			
C22	Anak dapat mengetahui benda yang lebih kecil.			
C23	Anak mengenal minimal 5 warna yang dipaparkan.			
C24	Anak dapat menyebutkan bilangan 1-15 secara berurutan.			
C25	Anak mengenal lawan kata. (Jauh-Dekat, Halus-Kasar, Besar Kecil)			
C26	Anak mengetahui nama bilangan (minimal 3)			
C27	Anak mengenal huruf yang menyusun namanya			

2.1.3 Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Dengan Keterlambatan Berpikir

Perkembangan intelektual pada dasarnya memang berhubungan dengan konsep yang dilakukan pada tindakan kognitif seseorang, oleh karena itu perkembangan kognitif seseorang menjadi patokan ukuran bagi perkembangan intelektual.

Peningkatan perkembangan dipengaruhi adanya stimulasi perkembangan yang diberikan secara komprehensif, pada anak dengan keterlambatan berpikir dapat dilakukan melalui permainan yang mengandalkan kegiatan fisik. Aktifitas fisik berdampak positif bagi perkembangan anak sehingga aktivitas fisik digunakan sebagai sarana pemberian stimulasi dirumah, disekolah, maupun dilingkungan sekitar. Menurut (Iskandar & Indaryani, 2020), aktivitas fisik dapat mengeksplorasi dunia mereka melalui perasaan kemudian menggunakan pikiran dan logika sehingga mereka dapat merancang sesuatu yang berbeda dan menimbulkan kepuasan tersendiri. Selanjutnya, mereka dapat mengalihkan minat dan kretivitasnya ke situasi diluar permainan.

Berikut ini merupakam beberapa cara mengatasi keterlambatan perkembangan anak, sekaligus menstimulasi kemampuan kognitifnya yaitu :

2.1.3.1 Bernyanyi

Bernyanyi dengan cara memutar lagu favoritnya secara berkala dapat merangsang kemampuan anak untuk menghafal lirik lagu dan menyanyikan lagu tersebut, kegiatan ini dapat membantu anak mengidentifikasi kata dan memori.

2.1.3.2 Stimulasi suara

Berikan stimulasi dengan berbagai jenis suara seperti klakson mobil, suara burung, suara air mengalir, dan suara terompet dapat membut anak memahami hubungan antara objek dan suara.

2.1.3.3 Bermain dengan huruf abjad

Mengenalkan huruf abjad pada anak menggunakan lagu maupun gambar dapat mengasah daya pikir anak untuk mengingat kembali huruf apa yang telah diajarkan.

2.1.3.4 Berhitung

Mengajak anak untuk belajar berhitung seperti menghitung jumlah roda mobil, menghitung gelas dan piring, dan menghitung jumlah buah diatas meja dapat merangsang otak anak untuk berpikir.

2.1.3.5 Bermain menyusun berbagai jenis permainan

Berbagai jenis permainan seperti balok dan puzzle dapat dilakukan dengan berbagai macam cara bermainnya dapat dilakukan dengan tujuan agar anak dapat mengasah kemampuannya dalam berpikir dan mengkreasikan benda sesuai dengan keinginannya.

2.1.3.6 Bermain dengan berbagai macam tekstur benda

Melatih anak mengenal berbagai macam tekstur seperti seprai, karpet, dan sisir dapat membantu anak dalam mengenal indera peraabanya.

2.1.4 Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain anak yang memiliki manfaat bagi perkembangan anak. Pada anak usia prasekolah, mereka memiliki dunia fantasi yang erat kaitannya dengan permainan. Hampir seluruh kegiatan yang mereka lakukan sehari hari adalah bermain, baik itu permainan yang dilakukan secara individu maupun kelompok.

Alat permainan edukatif merupakan alat bermain anak yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, berbagai macam permainan ini disesuaikan pda usia dan tingkat perkembangan anak masing masing. Permainan ini tidak hanya sebagai sarana anak untuk bersenang senang, akan tetapi juga digunakan sebagai alat pengasah keterampilan fisik dan motorik, bahasa, kognitif, sosial dan perkembangan emosional anak.

Pada saat anak menggunakan alat permainan edukatif, aktivitas pembelajaran yang berlangsung akan terkesan lebih menarik dan menyenangkan. Disamping itu, dampak positif yang akan anak dapatkan adalah dapat meningkatkan pemahamam dan mengembangkan kepribadian anak, dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak, dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak, dapat mengasah emosi anak, dan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Salah satu contoh alat permainan edukatif yang dapat ditemui dibanyak kalangan anak saat ini adalah permainan Lego (Aeni R, 2023).

2.2 Teori Masalah Keperawatan

2.2.1 Pengkajian

Pengkajian keperawatan merupakan tahap awal dari proses pengumpulan data pada asuhan keperawatan, pengumpulan data ini dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan fakta maupun kondisi yang terjadi. Pengkajian yang berisikan data yang lengkap dan akurat akan mempermudah kita untuk merumuskan diagnosa. Pada pengkajian ini, terdapat 13 domain yang perlu dilengkapi. Data yang perlu dilengkapi pada pengkajian meliputi :

a. *Health promotion*

Meliputi kesadaran klien mengenai kesehatannya, keluhatan utama, riwayat penyakit dahulu, riwayat penyakit sekarang, riwayat pengobatan maupun pengobatan yang sedang dikonsumsi.

b. *Nutrition*

Merupakan pengukuran berat badan, tinggi badan, dan beberapa pengukuran pada tubuh klien, Indeks Massa Tubuh (IMT), serta intake dan output yang akan mempengaruhi nutrisi.

c. *Elimination*

Meliputi BAK dan BAK terdapat masalah/gangguan pada pola eliminasi atau tidak.

d. *Activity/Rest*

Berisi aktivitas dan juga pola istirahat klien sehari hari sehingga bisa diketahui terdapat masalah atau tidak pada pola istirahatnya.

e. *Perception/Cognition*

Meliputi tingkat pengetahuan dan cara pandang klien mengenai penyakitnya.

f. *Self Perception*

Meliputi ada tidaknya perasaan cemas, takut, dan sedih yang dirasakan akibat penyakitnya.

g. *Role Perception*

Berisikan status hubungan dan interaksi klien dengan orang lain.

h. *Sexuality*

Mengetahui ada tidaknya masalah disfungsi seksual yang dialami oleh klien.

i. *Coping/Stress Tolerance*

Mengidentifikasi perilaku klien yang menampakkan cemas serta mengkaji kemampuan klien dalam mengatasi masalah tersebut.

j. *Life Principles*

Berisi rutinitas kegiatan keagamaan serta kebudayaan yang klien jalani serta mengkaji kemampuan klien dalam memecahkan masalah.

k. *Safety/Protection*

Ada atau tidaknya gangguan serta resiko yang mengancam penyakit klien.

l. *Comfort/Development*

Meliputi status kenyamanan klien dan faktor penyebab ketidaknyamanan serta gejala yang menyertainya.

m. *Growth/Development*

Menunjukkan status pertumbuhan dan perkembangan klien sejak usia dini.

2.2.2 Diagnosa keperawatan

Diagnosa keperawatan merupakan suatu penilaian khusus yang dilakukan dengan tujuan mengetahui apa permasalahan kesehatan yang klien alami. Diagnosa keperawatan ditentukan oleh data objektif dan subjektif yang ada pada klien, data yang diperoleh harus aktual dan terpercaya agar proses penentuan diagnosa tidak salah. Pada asuhan keperawatan ini Diagnosa yang muncul adalah Kesiapan Peningkatan Pengetahuan (D.0113) dengan gejala mayor yaitu :

Subjektif

a. Mengungkapkan minat dalam belajar
b. Menjelaskan pengetahuan tentang suatu topik
c. Menggambarkan pengalaman sebelumnya yang sesuai dengan topik

Objektif

a. Perilaku sesuai dengan pengetahuan

2.2.3 Rencana keperawatan

Rencana keperawatan adalah fase pengelompokkan antara Diagnosa, Intervensi, dan juga Luaran yang mengarah kepada tindakan medis yang akan dilakukan. Tahapan ini perawat akan merencanakan suatu tindakan yang efektif dan juga efisien terhadap klien. Pada asuhan keperawatan ini, Tujuan dan Kriteria Hasil dari rencana keperawatan yaitu :

Tabel 2.1 Rencana Keperawatan 1

No	Diagnosa Keperawatan	Tujuan & Kriteria Hasil	Intervensi
1.	Kesiapan peningkatan	Status Kognitif (L.09086)	Stimulasi Kognitif (I.06208)

	pengetahuan d.d klien mampu mengungkapkan minatnya terhadap pembelajaran permainan Lego. (D.0113)	Setelah dilakukan tindakan keperawatan 4x30 menit diharapkan status kognitif meningkat dengan kriteria hasil : - Kemampuan membuat keputusan cukup meningkat (4) - Konsentrasi cukup meningkat (4) - Pertimbangan alternatif saat memutuskan cukup meningkat (4) - Memori jangka panjang cukup meningkat (4)	O : - Identifikasikan keterbatasan kemampuan kognitif T : - Orientasikan waktu, tempat, dan orang - Berikan kesempatan untuk bertanggung jawab pada tugas dan pekerjaan - Libatkan dalam program multistimulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif (bernyanyi, mendengarkan musik, interaksi sosial) E : - Anjurkan mengungkapkan kembali pikiran untuk menstimulasi sensori - Anjurkan mengulang informasi yang didapatkan

2.2.4 Implementasi keperawatan

Implementasi keperawatan adalah perwujudan dari rencana keperawatan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada tahapan ini perawat akan secara inisiatif melakukan tindakan keperawatan dengan tujuan membantu klien mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yang mencangkup peningkatan kesehatan, pencegahan penyakit, pemulihan kesehatan, dan fasilitas koping kesehatan.

2.2.5 Evaluasi keperawatan

Evaluasi keperawatan merupakan tahap akhir dari asuhan keperawatan, pada tahap ini menentukan hasil dari rencana keperawatan yang dilakukan. Penilaian ini menentukan tercapai atau tidaknya semua implementasi yang telah dilakukan. Evaluasi selalu berkaitan dengan tujuan dan juga hasil, apabila dalam penilaian evaluasi terdapat tujuan yang tidak tercapai maka intervensi harus tetap dilakukan.

2.3 Aplikasi Tindakan

2.3.1 Lego

2.3.1.1 Pengertian Lego

Lego berasal dari bahasa Denmark "Leg Godt" yang berarti "mainkan dengan bagus". Nama tersebut dibeuat oleh Ole Kristiansen di tahun 1932. Permainan ini menjadi permainan favorit pada 50 tahun yang lalu hingga saat ini. Cara menyusun kepingan rumit menjadi sebuah bentuk kemudian merusaknya dan kembali membangun sebuah konstruksi baru sesuai imajinasi dan krativitas membuat anak anak tertarik dan tidak mudah bosan dengan permainan ini.

Lego adalah alat permainan edukatif modern yang terbuat dari plastik dan disusun sesuai dengan keinginan maupun imajinasi anak masing masing. Lego terdiri dari berbagai macam bentuk dan warna, anak dapat memilih sesuai dengan seleranya. Selain itu, lego juga di desain sesuai dengan usia anak yang akan memainkannya.

Lego merupakan permainan bongkahan plastik yang popular dikalangan anak anak, anak dapat merakit apapun seperti robot, pesawat, helicopter, boneka, pistol, bangunan, hewan, dll. Permainan ini sangat bermanfaat untuk perkembangan kreativitas anak, imajinasi, ketelitian, konsentrasi, serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dan juga kemampuan motorik halus anak (Aeni R, 2023).

2.3.1.2 Manfaat Permainan Lego

Pada anak masa prasekolah, dunia yang sedang ia tempati terasa seperti dunia bermian, dengan bermain lego selain mampu meningkatkan kognitif anak juga melatih motorik halusnya pada saat merangkai bagian

tubuh dari lego tersebut. Anak dapat berkreasi menggunakan imajinasinya untuk Menyusun dan membuat berbagai macam bentuk yang diinginkannya baik itu sesuai dengan contoh gambar yang disediakan maupun tidak.

Menurut (Yuniasih & Watini, 2022), manfaat permainan lego bagi anak usia prasekolah yaitu :

a. Anak dapat belajar mengenal warna dan bentuk
b. Koordinasi motorik halus antara otot tangan dan mata saling terhubung
c. Anak diberikan pembelajaran mengenai konsep warna, bentuk, ukuran, dan juga keseimbangan
d. Dapat melatih kesabaran dan mengontrol emosi pada anak
e. Mampu memecahkan masalah berdasarkan tingkat kesulitan yang dihadapi
f. Anak menjadi lebih bisa bersosialisasi dan bekerja sama pada saat permainan ini dilakukan secara berkelompok.

2.3.1.3 Cara Bermain Lego

Bermain lego tidak sesulit saat memainkan alat konstruktif lainnya, lego hanya menghubungkan 1 bagian dengan bagian lainnya sehingga membentuk suatu karya yang diinginkan. Permainan ini perlu diawasi dan juga dibimbing oleh orang dewasa, hal tersebut dikarenakan lego memiliki bentuk yang cukup kecil sehingga besar kemungkinan anak akan menelan atau memasukannya kedalam tubuh.

Cara bermain lego pada anak usia prasekolah adalah dengan diberikan contoh terlebih dahulu, orang dewasa akan memberikan arahan kepada anak untuk membuat karya sesuai dengan petunjuk permainan. Jika akan mengalami kesulitan dalam memainkannya, orang dewasa dapat membantu anak dalam menyusun sebuah karya. Setelah itu, anak dibiarkan melanjutkan permainan dengan kemampuan imajinasi dan kreativitas mereka. Lego diberikan berdasarkan dengan kemampuan dan usia anak, jika anak mampu dalam menyelesaikan tingkat kesulitan yang rendah maka berilah desain dengan dengan tingkat kesulitan diatasnya. Hal ini dapat dilakukan secara bertahap dan bervariasi, dengan begitu secara tidak langsung dapat mengasah perkembangan kognitif anak untuk berpikir dan

berimajinasi. Hal terakhir yang harus dilakukan saat bermain lego adalah jangan membiarkan anak melakukan permainan tersebut sendirian tanpa pengawasan orang dewasa.

2.3.1.4 Efektivitas Permainan Lego

Permainan adalah berbagai kegiatan yang dirancang dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalamannya. Terdapat berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah lego.

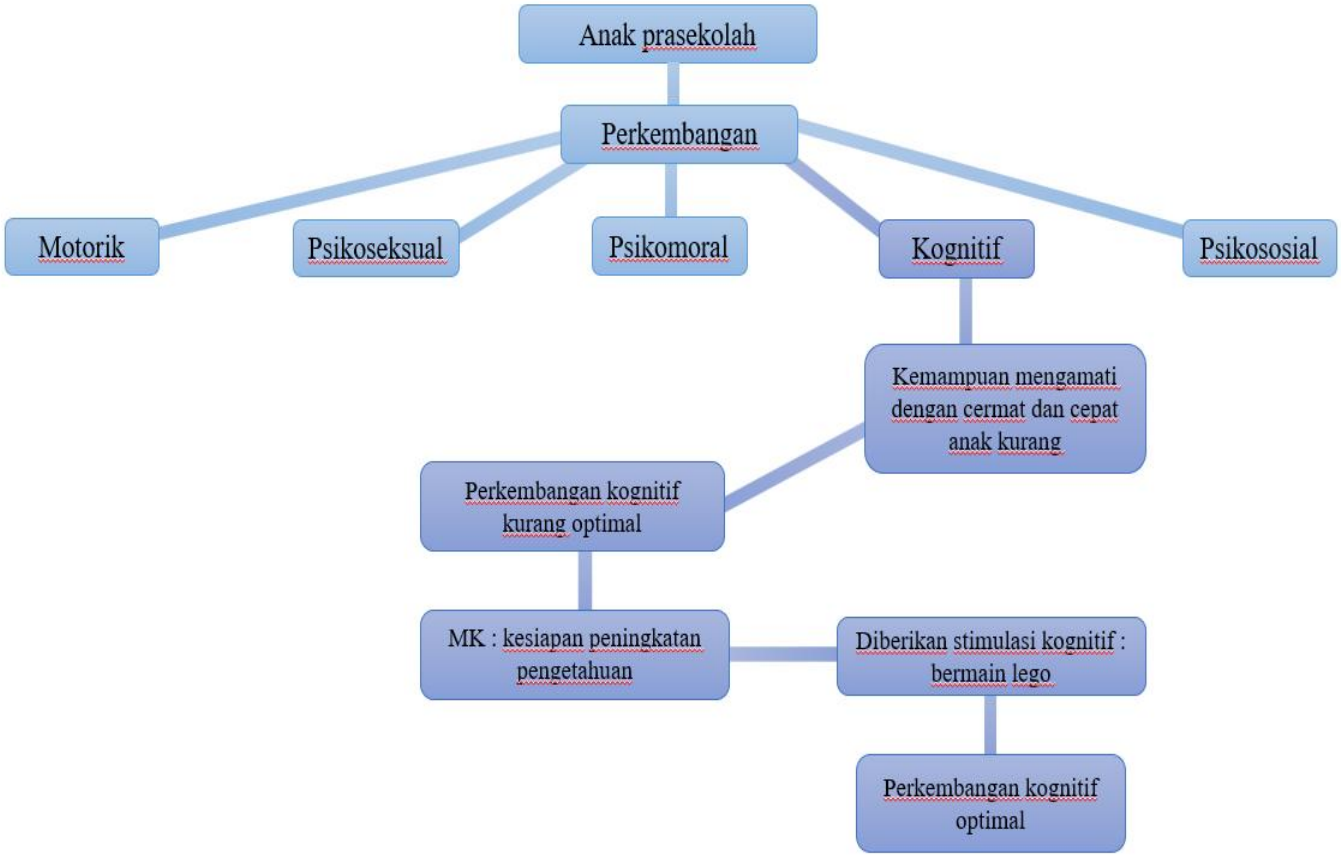
Lego merupakan suatu permainan yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk bangun ruang seperti balok, tabung, dan juga prisma. Cara memainkannya adalah dengan menyatukan antara kedua bangun ruang yang presisi sehingga terbentuk suatu bangun ruang yang bervariasi. dari permainan ini, anak dapat mempelajari tentang konsep besar kecil, tinggi rendah, panjang pendek, dan juga mengenal warna.

Bermain lego dapat merangsang kemampuan kognitif anak, mereka akan memutar otak memikirkan bagaimana cara untuk menyusun kepingan lego menjadi sebuah pondasi yang kuat agar dapat menjadi terbentuk bangunan yang kokoh. Selain itu, anak juga akan dituntut untuk memainkan warna yang tepat agar bangunan tersebut bisa tersusun dengan indah dan sempurna. Kemampuan berpikir, imajinasi, dan daya ingat anak serta kesabaran dalam menyusun sebuah bangunan menjadi kolaborasi yang sangat baik bagi perkembangan anak.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat mengembangkan kognitif anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Asmara, 2017) yang melakukan penerapan permainan lego sebagai sarana peningkatan kognitif anak, Ia menjelaskan bahwa hasil penelitian selama 30 hari dengan jadwal 1 hari meneliti 1 anak dan 4 hari meneliti 2 anak selama 15 menit untuk pemahaman yang efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan lego berpengaruh besar terhadap peningkatan dan motivasi anak dalam mengenal

angka, bentuk, dan warna. Persentase keberhasilan mencapai 68% dengan total keberhasilan 9 anak yang memiliki skor berkembang sangat baik, 32% dengan total keberhasilan 4 anak yang memiliki skor berkembang baik, dan 0% pada anak yang tidak memiliki perkembangan.

2.4 Pathways



Gambar 2.2 Sumber : (Harliza et al., 2020)

BAB 3

METODE STUDI KASUS

3.1 Desain Studi Kasus

Desain studi kasus merupakan bagian dari metodologi penelitian yang pokok pembahasannya penulis diarahkan untuk lebih cermat, teliti serta dapat mendalami sebuah kasus bai itu individu maupun kelompok (Hidayat, 2019) Pada studi kasus ini dilakukan pengukuran pada kognitif anak usia prasekolah (5-6 tahun) dengan keterlambatan berpikir pada saat sebelum dan sesudah bermain lego. Penelitian ini dilakukan kepada 2 anak perempuan dengan 4 kali pertemuan selama 4 hari. Setelah dilakukan terapi bermain, anak akan diukur menggunakan lembar observasi untuk mengetahui perkembangannya.

3.2 Subjek Studi Kasus

Subjek studi kasus yang diambil penulis adalah An. A dan An. N dengan usia masing masing anak 6 tahun, berjenis kelamin perempuan dan mengalami keterlambatan berpikir. Pada saat pengkajian didapatkan An. A dan An. N memiliki daya tangkap yang lambat, kesulitan dalam memahami sesuatu, dan juga sulit untuk berkonsentrasi karena mudah terdistraksi. Sebelum dilakukan terapi, anak akan dipastikan memiliki ketertarikan dalam melakukan permainan baru. Penulis akan mengajak anak untuk mulai melakukan terapi bermain lego dengan harapan mucul beberapa peningkatan kognitif pada kedua anak tersebut. Penulis menerapkan asuhan keperawatan sesuai dengan diagnosa yang terjadi yaitu Kesiapan Peningkatan Pengetahuan.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional menurut (Pratiwi H, n.d.) adalah suatu laporan yang diperlukan untuk menjawab beberapa pertanyaan dan pengujian pada saat melakukan hipotesis. Batasan istilah atau definisi operasional pada penelitian ini adalah :

3.3.1 Anak prasekolah

Anak prasekolah merupakan anak dengan usia yang masih sangat muda, biasanya diantara 3 sampai 6 tahun dan belum masuk sekolah dasar. Mereka biasanya mengikuti Pendidikan di tempat seperti PAUD, kelompok bermain, maupun taman kanak kanak. Pada masa ini, anak akan mengalami perkembangan penting dalam berpikir, berbicara, bergaul, serta menunjukkan emosi.

Pada anak prasekolah, mereka terbiasa belajar sambil bermain. Hal ini merupakan cara paling mudah dan juga menyenangkan untuk mereka memahami dunia di sekitarnya. Sehingga, masa prasekolah menjadi sangat penting untuk membentuk anak tumbuh dan siap masuk ke tahap sekolah yang lebih serius.

3.3.2 Perkembangan kognitif

Pada usia ini, anak prasekolah akan belajar berpikir, memahami sesuatu, dan juga belajar hal hal baru lainnya. Anak mulai dapat membedakan warna, bentuk, dan juga ukuran benda. Mereka juga mulai dapat menghitung beberapa benda sederhana menggunakan jari jarinya.

Anak prasekolah juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada lingkungan sekitarnya, mereka akan bertanya “kenapa dan bagaimana” karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu. Misalnya pada saat menyusun sebuah balok, mereka akan bertanya bagaimana cara agar balok tersebut dapat tersusun dan tidak terjatuh. Imajinasi mereka juga sangat luas dan kuat sehingga mereka biasanya sering bermain peran seperti menjadi dokter atau pilot.

Selain itu, pada anak prasekolah juga sudah mulai mampu mengikuti instruksi yang diberikan secara perlahan. Namun, konsentrasi mereka masih mudah teralihkan sehingga perlu di dampingi oleh orang dewasa agar kemampuan berpikirnya terus berkembang.

3.3.3 Keterlambatan berpikir

Keterlambatan berpikir pada anak merupakan suatu kondisi dimana anak lebih lambat dalam memahami, menginta, maupun memecahkan masalah dibandingkan dengan anak seusianya. Misalnya pada anak yang

kesulitan mengerti instruksi sederhana dan butuh waktu yang cukup lama untuk dapat mengenal warna, angka, bentuk, maupun berbagai kegiatan yang biasanya dilakukan oleh anak seusianya.

Pada anak dengan keterlambatan berpikir, mereka cenderung kesulitan dalam menjawab atau menjelaskan sesuatu dengan jelas. Mereka tetap mampu untuk mempelajari suatu hal akan tetapi memerlukan waktu lebih lama dan kesabaran yang lebih agar informasi yang mereka dapatkan bisa tercerna dengan baik.

3.3.4 Terapi Bermain Lego

Terapi bermain lego adalah kegiatan bermain yang menggunakan kepingan balok lego yang disusun menjadi satu dengan tujuan mengembangkan kognitif serta motorik anak melalui kreativitas dan kecerdasan anak masing masing. Terapi ini dilakukan untuk membantu anak dalam berkembang, terutama dalam hal berpikir, kerja sama, dan juga komunikasi. Permainan ini dimainkan kapan saja baik secara individu maupun berkelompok. Dalam terapi ini, anak tidak hanya mampu membangun sesuatu akan tetapi juga belajar mengikuti instruksi, menyampaikan ide, serta bekerja sama dengan teman.

Terapi bermain lego menjadi salah satu sarana bagi anak untuk melatih konsentrasi, logika, dan kesabaran. Terapi ini sering dilakukan pada anak yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, bergaul, dan juga mengalami keterlambatan dalam berpikir. Hal ini dikarenakan pada saat melakukan penyusunan kepingan lego anak bukan hanya akan bersenang senang, akan tetapi juga melatih keterampilan motorik serta menstimulasi perkembangan kognitifnya.

3.4 Intrumen Studi Kasus

Dalam studi kasus ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah : Alat Permainan Edukatif Lego dengan tingkat kesulitan yang berbeda, format pengkajian 13 domain, format asuhan keperawatan anak, dan lembar observasi. Penulis juga menggunakan lembar *informed concent* yang akan digunakan untuk meminta persetujuan antara penulis dan kedua klien. *Informed*

consent diberikan sebelum penulis melakukan terapi, hal ini dilakukan agar penulis dapat memastikan apakah klien bersedia atau tidak. Penulis juga akan melakukan pengukuran kognitif pada anak baik sebelum maupun sesudah melakukan implementasi terapi bermain lego dengan menggunakan media lembar observasi serta luaran pada format asuhan keperawatan anak untuk melihat apakah terdapat keberhasilan dalam terapi ini.

3.5 Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara dalam pengumpulan data dengan teknik tanya jawab secara langsung kepada klien maupun keluarga. Hasil wawancara ini akan membantu penulis dalam menyusun pengkajian 13 domain maupun asuhan keperawatan yang akan dilakukan.

3.5.2 Observasi

Dalam observasi, penulis akan mencari perubahan atau hal hal yang akan diteliti dan dapat diamati. Penulis juga mengumpulkan data menggunakan lembar observasi melalui pengamatannya secara langsung kepada klien. Indikator yang digunakan berasal dari (Kabbaro et al., 2022) mengenai identifikasi keterlambatan anak dan (Asmara, 2017) mengenai perkembangan kognitif anak yang disimpulkan menjadi beberapa indikator dibawah ini :

Tabel 3.1 Lembar Observasi 1

No	Kemampuan/ Indikator	(BB)	(MB)	(BSH)	(BSB)
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna				
2.	Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok atau bentuk yang sama				
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran				
4.	Mengkreasikan benda menjadi bentuk yang diinginkan				

5.	Mengevaluasi hasil karya yang dibuat				

Sumber :(Asmara, 2017) dan (Kabbaro et al., 2022)

Keterangan :

BB (1) ; Belum Berkembang, dengan jumlah skor 1-5

(Pada skor ini anak belum mampu melakukan sesuai indikator yang disebutkan)

MB (2) : Mulai Berkembang, dengan jumlah skor 6-10

(pada skor ini anak sudah mulai mampu melakukan sesuai indikator yang disebutkan, akan tetapi dengan bantuan)

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan, dengan jumlah skor 11-15

(pada skor ini anak sudah mampu melakukan sesuai indikator yang disebutkan dengan mandiri, akan tetapi masih memerlukan waktu lebih untuk menentukan)

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik, dengan jumlah skor 16-20

(pada skor ini anak sudah mampu melakukan sesuai indikator yang disebutkan dengan mandiri dan juga tepat waktu)

3.5.3 Praktek langsung

Penulis melakukan praktik langsung dengan terapi bermain lego sesuai dengan referensi yang diperoleh, penulis juga akan memberikan penilaian kepada klien sesuai dengan kemampuannya. Penulis melakukan praktek langsung pada saat kunjungan kerumah klien.

3.5.4 Dokumentasi

Penulis melakukan pencatatan atau pendokumentasian data yang telah diperoleh dari subjek kasus, penulis juga telah melakukan dokumentasi pada klien yang sedang melakukan terapi bermain.

3.6 Lokasi dan Waktu Studi Kasus

Waktu yang dibutuhkan selama 4 hari dengan total 4 kali pertemuan, Lokasi pada studi kasus ini dilakukan dilingkungan daerah Jambewangi, Kabupaten Magelang.

3.7 Analisis Data dan Penyajian Data

3.7.1 Pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dari hasil wawancara akan dijadikan satu dalam bentuk asuhan keperawatan yang terdiri dari pengkajian, diagnosa keperawatan, tindakan keperawatan, dan juga evaluasi.

3.7.2 Mereduksi data

Data data dari hasil wawancara yang terkumpul dalam catatan hasil wawancara akan disatukan dan dikelompokkan berdasarkan data subjektif dan data objektif. Selanjutnya data tersebut akan dianalisis berdasarkan hasil diagnosa yang diperoleh.

3.7.3 Penyajian data

Penyajian data dapat dilakukan dengan teks naratif, tabel maupun gambar. Dalam studi kasus ini data yang disajikan adalah data berbentuk tekstural, yaitu data dengan bentuk narasi yang hanya dipakai dalam jumlah kecil saja serta memiliki kesimpulan yang sederhana yang berasal dari ungkapan verbal klien.

3.7.4 Kesimpulan

Dari data data yang telah disajikan serta data yang dibahas dan disandingkan dengan hasil penelitian terdahulu secara teoritis, penulis membandingkan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah bermain lego.

3.8 Etika Studi Kasus

3.8.1 *Beneficience* (manfaat)

Beneficience yaitu bermanfaat bagi klien, keluarga, serta dunia pendidikan terlebihnya pendidikan kesehatan. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa pengembangan ilmu kesehatan melalui penelitian tersebut.

3.8.2 *Non maleficence* (tidak merugikan)

Non maleficence mengartikan bahwa selama studi kasus ini berjalan tidak ada yang merasa dirugikan, tidak melukai, tidak menimbulkan bahaya, serta cedera bagi orang lain.

3.8.3 *Justice* (keadilan)

Justice yang berarti keadilan. Pada penelitian ini penulis telah memperlakukan kedua klien ini secara adil dan professional.

3.8.4 *Confidentiality* (kerahasiaan)

Confidentiality adalah kerahasiaan, penulis akan menjamin kerahasiaan klien baik itu informasi, identitas, maupun masalah lainnya demi kenyamanan klien.

3.8.5 *Veracity* (kejujuran)

Veracity merupakan kejujuran, penulis tidak akan menyembunyikan hasil dari penilitan tersebut. Semua data yang didapatkan murni hasil yang diperoleh dari klien.

3.8.6 *Informed consent* (persetujuan)

Informed consent merupakan persetujuan antara penulis dengan klien, penulis telah memberikan lembar persetujuan sebelum dilakukannya pemeriksaan dan tindakan keperawatan kemudian pihak keluarga setuju untuk dilakukan penelitian.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan asuhan keperawatan pada An. A dan An. N dengan keterlambatan berpikir dapat disimpulkan bahwa penerapan terapi bermain lego terbukti efektif dalam meningkatkan status kognitif klien tersebut. Hal tersebut sesuai dengan manfaat permainan lego yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu mampu mengembangkan kreativitas anak, imajinasi, ketelitian, konsentrasi, serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hasil dari terapi tersebut juga membuktikan bahwa diantara klien 1 dan klien 2 mengalami perkembangan sesuai dengan indikator kriteria dan lembar observasi yang diberikan. Didapatkan bahwa pada An. A diperoleh status kognitif yang cukup meningkat sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan, sedangkan pada An. N memperoleh status kognitif cukup meningkat pada 3 indikator dan sedang pada 1 indikator yang nantinya akan menjadi bahan evaluasi bagi penulis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil Karya Tulis Ilmiah ini, maka saran yang dapat diberikan penulis sebagai berikut :

5.2.1 Bagi Tenaga Kesehatan

Tenaga kesehatan diharapkan dapat memberikan asuhan keperawatan menggunakan terapi bermain lego khususnya dalam meningkatkan status kognitif anak dikarenakan keterlambatan berpikir.

5.2.2 Bagi Institusi Pendidikan

Institusi Pendidikan diharapkan dapat menambah referensi baru terkait dengan stimulasi permainan lego terhadap peningkatan status kognitif anak yang sudah diujikan oleh peneliti untuk mengatasi keterlambatan dalam berpikir.

5.2.3 Bagi Mahasiswa Keperawatan

Bagi mahasiswa keperawatan diharapkan dapat mempelajari asuhan keperawatan khususnya pada keperawatan anak guna meningkatkan pengetahuan mengenai keperawatan anak, sehingga mahasiswa dapat memberikan asuhan keperawatan yang baik dan tepat bagi anak.

5.2.4 Bagi Masyarakat atau Keluarga

Bagi masyarakat atau keluarga diharapkan dapat ikut berperan aktif dalam perkembangan kognitif anak dengan menerapkan stimulasi permainan lego pada anak usia prasekolah maupun anak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni R. (2023). *Pengembangan Desain Lego Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Hidayatullah Desa Labbo, Kecamatan Tompobulu, Kabupaten Bantaeng*.

Alifiani, H., Yuni, P., Sn, M. S., & Kunci, K. (N.D.). *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain Pusat Tumbuh Kembang Anak*.

Arif, N., Mansur, R., & Kep, M. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*.

Aristi, T., Purna, R., & Afriwardi. (2021). *Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Konstruktif Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah Usia 5 Sampai 6 Tahun*. *3*, 161–168.

Asmara, B. (2017). *Penggunaan Permainan Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ppt Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya*.

Damastuti, E., Pd, M., Pratomo, A., & Widodo, A. (2020). *Pendidikan Anak Dengan Hambatan Intelektual*.

Harliza, T., Kurniah, N., Studi, P., Pendidikan, T., & Bengkulu, U. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa dan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Pada Kelompok A Kelurahan Talang Ulu)*.

Hidayat, T. (2019). *Pembahasan Studi Kasus Sebagai Bagian Metodologi Penelitian*. Https://Www.Researchgate.Net/Publication/335227300

Iskandar, S., & Indaryani. (2020). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Melalui Terapi Bermain Assosiatif. *Jhes (Journal Of Health Studies)*, 12–18. Https://Doi.Org/10.31101/Jhes.520

Kabbaro, H., Si, S., & Si, M. (2022). *Panduan Pengukuran Perkembangan Anak Seri: 5-6 Tahun*.

Laksda Adisucipto, J., Sleman, K., & Andesta Bujuri, D. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. *Ix*(1), 37. Www.Ejournal.Almaata.Ac.Id/Literasi

Martini, F., & Rahmadyanti, R. (2024). Dampak Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Of Telenursing (Joting)*, *6*(1), 447–455. Https://Doi.Org/10.31539/Joting.V6i1.8927

Murni, D., Dewi, T., Masitoh, S., Syaiful, B., Pendidikan, B., & Konsentrasi, D. (2018). *Improve Language And Cognitive Ability Through Savi Learning Model With Lego Media For Preschool Child In Group A*.

Poon, S. (2018). *Lego As A Learning Enabler In The 21st-Century Preschool Classroom: Examining Perceptions Of Attitudes And Preschool Practices*. Https://Doi.Org/10.14456/Jucr.2018.12

Pratiwi H. (N.D.). Intensi Investasi Berisiko Robot Trading Generasi Z Muslim Di Jawa Barat. *2022*.

Santri, A., Idriansari, A., & Girsang, B. M. (2014). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Toddler (1-3 Tahun) Dengan Riwayat Bayi Berat Lahir Rendah The Factors Affecting Growth And Development Of Toddler (Age 1-3 Years) With History Of Low Birth Weight Infant*.

Solicha, I., Tarbiyah dan Keguruan, I., & Sunan Kalijaga, U. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita Paud*, *4*(2), 197–207. Https://Doi.Org/10.33222/Pelitapaud.V4i1.968

Sri, T., Setyaningsih, A., Wahyuni, H., Keperawatan, A., & Dustira Cimahi, R. S. (2021). *Alat Permainan Edukatif Lego Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah*.

Yuniasih, D., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik Dalam Meningkatkan Kemapuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego Di Ra Al Fikri Klari. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(3), 1651. Https://Doi.Org/10.37905/Aksara.8.3.1651-1658.2022