

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Kasus

1. Pengertian Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun, pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan, anak mulai mengembangkan rasa ingin tahunya dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik (Soetjiningsih, 2018).

Usia tiga hingga lima tahun disebut *The Wonder Years* yaitu masa dimana seseorang anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu, sangat dinamis dari kegembiraan ke rengekan, dari amukan ke pelukan. Anak prasekolah adalah penjelajah, ilmuan, seniman dan peneliti (Markham, 2019).

2. Perkembangan

a. Pengertian Perkembangan

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan neuromuskuler, kemampuan bicara, emosi dan sosialisasi. Kesemua fungsi tersebut berperan penting dalam kehidupan manusia yang utuh (Yulianini, 2019).

Santrock dalam Sembiring (2019) menyatakan perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, konteks sosial, moral, bahasa, identitas diri, dan gender. Kail dan Reese dalam Sembiring (2019) menjelaskan bahwa ruang lingkup perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan kemandirian, moral, sosial, bahasa, fisik, dan kognitif.

Johnston dan Halocha dalam Sembiring (2019) menyatakan perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan sosial, emosional, fisik, spasial, kognitif, dan bahasa. Berk dalam Sembiring (2019) menyatakan ruang lingkup perkembangan anak mencakup perkembangan fisik, kognitif, kecerdasan, bahasa, emosi, sosial, dan moral. Gestwicki dalam Sembiring (2019) menyatakan perkembangan menjadi basis pembelajaran anak usia dini adalah perkembangan fisik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan literasi.

Seorang anak berkembang dari hari ke hari. Mulai dari saat bayi baru lahir dan belum bisa melakukan hal seperti berjalan, mengangkat kepala, masih melihat dengan jarak tertentu, dan belum bisa bicara dengan bahasa ibu. Tetapi secara bertahap bayi dapat mengangkat kepalanya, dapat melihat dengan jarak yang lebih jauh dan fokus, dan dapat berbicara dengan bahasa ibu atau bahasa lain yang dipelajarinya.

Perkembangan terkadang terjadi secara berkesinambungan, tetapi juga kadang-kadang terjadi tidak berkesinambungan. Para penganut aliran *nurture* selalu memandang perkembangan sebagai proses bertahap dan berkelanjutan. Misalnya mereka mengatakan anak-anak yang telah mampu berjalan dan mendapat kesempatan belajar berjalan tentu akan mampu berlari sebagai konsekuensi dari kemampuan berjalan yang telah dimilikinya. Perkembangan terjadi secara kualitatif terus bertambah dan berkembang. Di sisi lain para ahli aliran *nature* selalu mengatakan bahwa kadang-kadang perkembangan tidak berkesinambungan. Mereka mencontohkan perkembangan ulat menjadi kupu-kupu. Bukankah ulat dan kupu-kupu dua nama bagi binatang yang berbeda. Mereka mengatakan anak-anak yang bersifat baik dan penurut berubah menjadi anak yang keras kepala ketika remaja. Anak-anak yang semula hanya mampu berpikir konkrit, tetapi pada usia tertentu mampu berpikir abstrak. Perkembangan bersifat kualitatif dan tidak selalu merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya. Di dalam perkembangan mungkin saja terjadi percepatan, lompatan, atau bahkan kemunduran.

b. Proses dan Periode Perkembangan

Setiap manusia mengalami proses perkembangan yang berlangsung seumur hidup, namun perkembangan tersebut tidak persis sama antara satu individu dengan individu lainnya, meskipun dalam beberapa hal ada kesamaan perkembangan di antara individu. Setiap orang mengalami perkembangan termasuk para tokoh-tokoh besar atau orang yang tidak terkenal. Manusia memulai hidupnya dari sejak menjadi janin, menjadi bayi, anak-anak, remaja, dewasa, dan tua. Secara garis besar proses perkembangan manusia terdiri dari proses biologis, kognitif, dan sosial emosional perubahan manusia. Proses biologi meliputi pewarisan gen dari orang tua, perkembangan tubuh meliputi pertumbuhan berat badan dan tinggi badan, perkembangan otak, keterampilan motorik, dan perubahan hormon pada masa puber.

3. Perkembangan Kognitif Anak

a. Pengertian Kognitif

Kognitif (dari bahas latin *cognosere*) yang berarti “untuk mengetahui” atau “untuk mengenali”. Kognitif merupakan suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menggabungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas dayanalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Basit (2017), bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang

dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Marzali (2016) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman yang baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didupatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

b. Tahapan Perkembangan Kognitif

Piaget membagi perkembangan kognitif melalui empat tahap, salah satunya ialah tahapan pra-operasional (usia 1,5 – 6 tahun).

Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan symbol yang ia lihat dan perhatikan di sekitarnya.

Cara berpikir anak pada tingkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Anak masih belum bisa memecahkan masalah logis, mengembangkan bahasa, memiliki egois yang cukup tinggi. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri :

- a) *Transductive reasoning*, yaitu anak berfikir secara induktif dan deduktif tetapi tidak logis.
- b) Ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak memahami hubungan antara sebab-akibat namun belum logis.
- c) *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- d) *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu yang ada di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- e) *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat dan didengarnya.
- f) *Mental experiment*, yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban atas persoalan yang dihadapinya.
- g) *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri lainnya
- h) *Egosentrisme*, yaitu anak melihat dunia lingkungannya berdasar kehendak dan keinginan dirinya.

Pada umumnya pada akhir usia yang keempat, daya khayal anak semakin menipis seiring dengan meningkatnya kemampuan memahami realitas. Kemampuan mengatasi masalahpun meningkat, anak mulai mahir mengungkapkan apa yang dirasakannya dengan cara yang lebih tepat. Penyesuaian diri dengan lingkungannya ini disebabkan oleh kemampuannya membedakan salah dan benar. *Control internal* ini memudahkan anak bergaul dengan teman sebayanya. Hal ini juga berdampak terhadap perubahan tahapan main anak, yaitu dari tahap bermain asosiatif (terjadi interaksi dalam kelompok bermain namun masih sering terjadi konflik) ke tahap bermain kooperatif (mampu bekerjasama, mendengarkan dan merespons dengan tepat) saat anak sedang bermain.

Bagi para pendidik, masa kanak-kanak awal diidentikkan sebagai usia prasekolah karena padamasa ini sebagian besar anak-anak sudah mulai mengikuti pendidikan formal seperti dikelompok bermain, taman kanak-kanak, ataupun sanggar kreatifitas yang

disediakan untuk anak-anak. Pada saat ini anak sudah dianggap cukup mampu untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan baik fisik maupun mental.

c. Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Rahayuningrum (2016) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya memengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo dalam Wahyuningtyas (2019) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget dalam Dewi (2017) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Susanto dalam Priyanto (2015) faktor-faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif antarlain:

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf *intelegensi* sudah ditentukan sejak lahir.

2) Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suciseperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal

dengan teori tabula rasa. Taraf *intelegensi* ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan *intelegensi*. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

d. Dampak dan Gangguan dalam Perkembangan Kognitif

Gangguan kognitif merupakan kondisi yang memengaruhi kemampuan berfikir seseorang. Individu dengan masalah seperti itu akan memiliki kesulitan dengan ingatan, persepsi, dan belajar. Menurut Ahmad (2018) gangguan perkembangan kognitif meliputi :

- 1) Keterlambatan bicara.
- 2) Keterlambatan dalam berkembang.
- 3) Gangguan kebiasaan seperti perilaku yang aneh.
- 4) Gangguan psikologis.

- 5) Gangguan konsententrasi.
- 6) Gangguan dalam mengingat.
- 7) Gangguan pola tidur.
- 8) Gangguan kecemasan.

Dampak adalah akibat yang terjadi apabila masalah tidak langsung ditangani. Dampak dari gangguan perkembangan kognitif adalah:

- 1) Menghambat kemampuan konsentrasi anak yang menyebabkan anak kesulitan dalam belajar.
- 2) Menghambat anak dalam berkomunikasi dengan oranglain.
- 3) Mengurangi kemampuan daya ingat dan pola pikir anak.
- 4) Memengaruhi fungsi intelektual dan kecerdasan anak.
- 5) Mengganggu kesadaran anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang memengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.

2. Permainan *Puzzle*

a. Pengertian Permainan *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan mencocokkan dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan mengelompokan.

Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan.

Puzzle ragamnya sangat banyak, mulai dari bentuk bintang, anggota tubuh, hewan, huruf, dan pohon-pohonan. Alat permainan edukatif *puzzle* ini dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8

tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*. Misalkanya, pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzle*-nya tidak lebih 4 keping, usia 3-4 tahun potongan *puzzle*-nya tidak lebih dari 5 keping, untuk anak usia 4-5 tahun potongan *puzzle*-nya tidak lebih dari 6 keping dan 5-6 tahun tidak lebih dari dari 10 keping.

b. Langkah – Langkah Bermain *Puzzle*

Menurut Wahyuningrum (2019) langkah-langkah atau cara dalam bermain *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Melepaskan kepingan *puzzle* dari papannya.
- 2) Acak kepingan *puzzle* tersebut.
- 3) Mintalah anak untuk memasangnya kembali.
- 4) Berikan tantangan pada anak untuk melakukannya dengan cepat, dengan menghitung angka dari 1 sampai 10, menggunakan *stopwatch* atau alat hitung lainnya.
- 5) Mengulang permainan *puzzle* agar dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya mengembangkan kecakapan motorik halus dengan koordinasi antara mata dan tangan, kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah (Madyawati, 2016).

c. Manfaat Bermain *Puzzle*

Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, Yuliani mengatakan tentang manfaat media *puzzle* yaitu:

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata, karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh.
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

- 4) Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
- 5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Dari penjelasan diatas penelitian simpulkan bahwa alat permainan edukatif *puzzle* dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak dan salah satu aspek yang dapat dikembangkan adalah kemampuan kognitif.

d. Macam – Macam *Puzzle*

Macam-macam *puzzle* ada beberapa macam sebagaimana berikut :

- 1) *Puzzle* hewan, merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak digunakan dan dijumpai dilembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya.
- 2) *Puzzle* bentuk, merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini dimaksudnya untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak. Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk usia 2-5 tahun.
- 3) *Puzzle* buah, secara umum *puzzle* ini sama dengan *puzzle-puzzle* yang lain hanya *puzzle* ini merupakan bentuknya buah-buahan.

Berdasarkan jenis *puzzle* yang telah sebutkan, *puzzle* edukatif termasuk dalam kategori *The Thing Puzzle*, dimana *puzzle* edukatif berisi audio, angka dan kata yang berhubungan dengan gambar buah untuk dijawab.

e. Hubungan Perkembangan Kognitif dengan Permainan *Puzzle*

Media *puzzle* diterapkan untuk pengembangan kognitif anak karena di dalamnya terdapat angka-angka ataupun gambar dan anak harus mampu menyusun gambar dengan baik. Dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*, memberikan manfaat pada anak untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat anak tertantang menyelesaikannya, memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan (Waluyo, dkk., 2016).

Menurut hasil penelitian Srianis, dkk. (2014), kegiatan penelitian menggunakan *puzzle* dapat dilakukan selama sekitar kurang lebih 1 bulan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

B. Kewenangan Bidan Terhadap Kasus Tersebut

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2019 tentang Izin dan Penyelenggaraan Praktik Bidan, kewenangan yang dimiliki bidan meliputi :

Pasal 46

1. Dalam menyelenggarakan Praktik Kebidanan, Bidan bertugas memberikan pelayanan yang meliputi:
 - a. pelayanan kesehatan ibu;
 - b. pelayanan kesehatan anak;
 - c. pelayanan kesehatan reproduksi perempuan dan keluarga berencana;
 - d. pelaksanaan tugas berdasarkan pelimpahan wewenang; dan/atau pelaksanaan tugas dalam keadaan keterbatasan tertentu.
2. Tugas Bidan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dilaksanakan secara bersama atau sendiri.
3. Pelaksanaan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan secara bertanggung jawab dan akuntabel.

Pasal 47

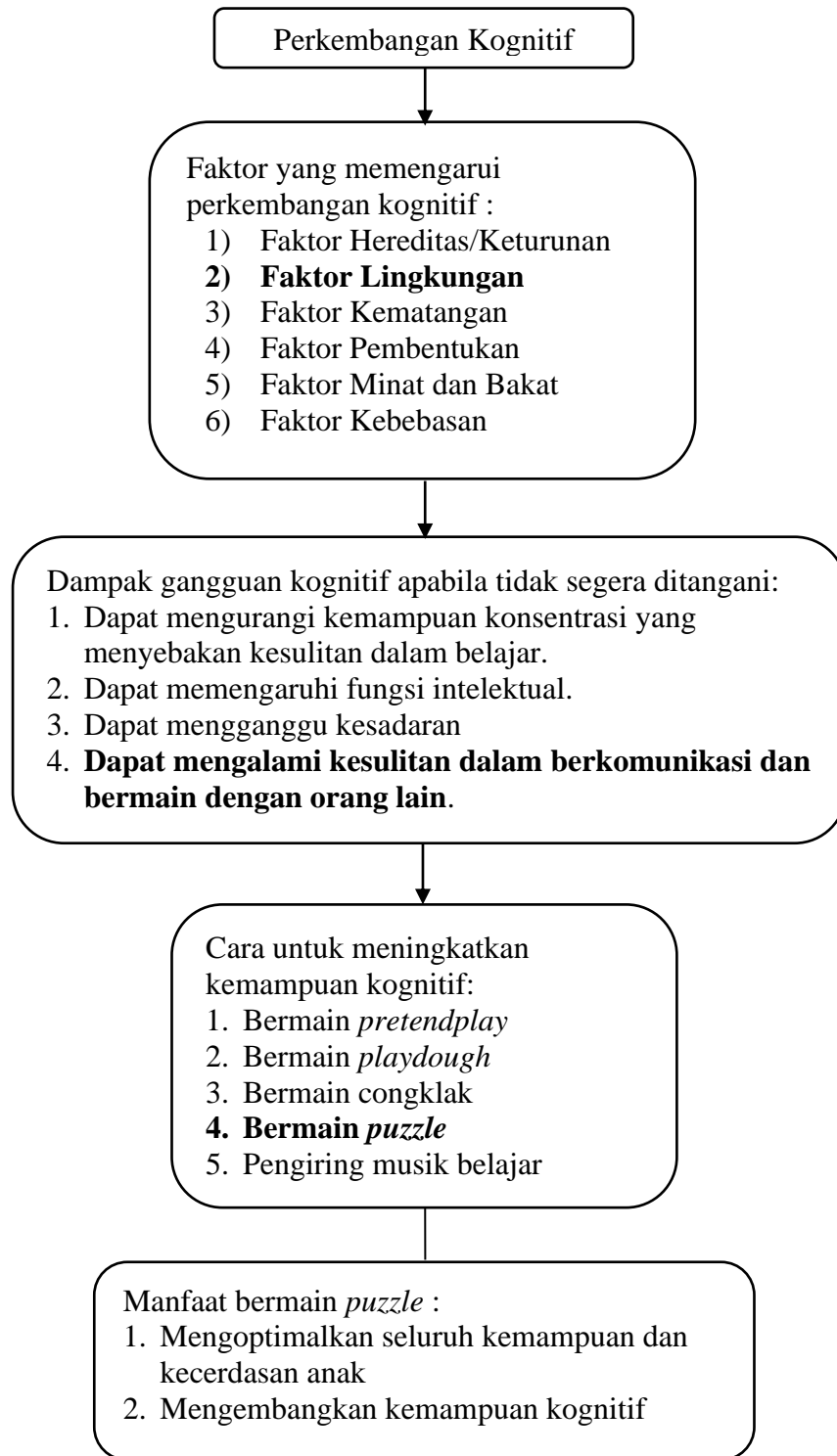
1. Dalam menyelenggarakan Praktik Kebidanan, Bidan dapat berperan sebagai:
 - a. pemberi Pelayanan Kebidanan;
 - b. pengelola Pelayanan Kebidanan;
 - c. penyuluh dan konselor;
 - d. pendidik, pembimbing, dan fasilitator klinik;
 - e. penggerak peran serta masyarakat dan pemberdayaan perempuan; dan/atau peneliti.
2. Peran Bidan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

C. Hasil Penelitian Terkait

1. Penelitian Rizkia Dwi Oktafiyani dan Oryza Intan Suri (2019) dengan judul Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah, yang dilakukan terhadap 30 responden menyimpulkan bahwa : *p value* perkembangan bahasa 0,02, *p value* perkembangan motorik halus 0,014, *p value* perkembangan sosial 0,008, dan *p value* pada lembar observasi 0,025 dengan standar *p value* < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima atau terdapat Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah.
2. Penelitian Komang Srianid, dkk (2014) dengan judul Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut. Bahwa penerapan metode bermain *puzzle* geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk pada kelompok A semester II di TK PGRI Singaraja tahun pelajaran

2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk pada setiap siklus. Pencapaian perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk sebesar 71,50% pada siklus I menjadi sebesar 91,00% pada siklus II yang berada pada kategori sangat tinggi.

D. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka teori

Sumber. Sembiring (2019)