

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Dasar Kasus**

##### **1. Perkembangan**

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 renekan, dari amukan ke pelukan. Anak prasekolah adalah penjelajah, ilumuan, seniman dan peneliti (Markham, 2019).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Adriana, Dian. 2017).

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.

### a. Perkembangan Anak



Gambar 2.1 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Dalam fase usia ini umumnya kemampuan anak mulai dari berbahasa, kognitif, sensorik, dan emosi sudah mengalami perkembangan. Si Kecil mulai dapat mengenal pertemanan dimana mereka akan mulai untuk berinteraksi dengan banyak orang terutama teman seusianya. Pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia ini, Bunda dapat mengajarkan si Kecil untuk mulai belajar menulis hingga menggambar.

Pertumbuhan dan perkembangan anak juga dapat Bunda lihat dengan kemampuan mereka dalam membedakan warna dan mengenal huruf dan berhitung dengan angka dasar seperti 1 hingga 10. Ajak si Kecil untuk dapat berinteraksi sesering mungkin. Hal ini bisa Bunda lakukan dengan mengajaknya berbicara tentang kegiatan yang mereka lakukan, siapa teman yang disukai atau menanyakan hal menarik apa yang si Kecil alami pada hari itu. Hal ini akan membuat si Kecil merasa diperhatikan serta melatih kemampuan berbahasa mereka terutama.

**TAHAPAN PERKEMBANGAN NORMAL ANAK BERDASARKAN BUKU  
KESEHATAN IBU DAN ANAK DEPKES RI**

**UMUR 0-3 BULAN**

Pada umur 0 bulan bayi bisa

- Sering memeluk dan menimang bayi penuh dengan kasih sayang.
- Gantung benda berwarna cerah yang bergerak dan bisa di lihat bayi,
- Ajak bayi tersenyum dan bicara
- Pendengarkan music pada bayi

**.UMUR 1 BULAN**

Pada umur 1 bulan bayi bisa

- Menatap ke ibu
- Mengeluarkan suara O....O...O...
- Tersenyum
- Menggerakkan tangan dan kaki

**UMUR 3 BULAN**

Pada umur 3 bulan, bayi bisa

- Mengangkat kepala tegak Ketika tengkurap.
- Tertawa
- Menggerakkan kepala ke kiri dan kanan
- Membalas tersenyum Ketika diajak bicara / tersenyum.
- Mengoceh spontan atau bereaksi dengan mengoceh.

**UMUR 4 – 6 BULAN**

Pada umur 4 bulan – 6 bulan, bayi bisa

- Sering tengkurapkan bayi
- Gerakan benda ke kiri dan kanan, di depan matanya
- Perengarkan berbagai bunyi bunyian
- Beri maianan benda yang besar dan berwarna

### **PADA UMUR 6 BULAN BAYI BISA**

- Berbalik dari terlungkup ke terlentang
- Mempertahankan posisi kepala tetap tegak
- Meraih benda yang ada di dekatnya
- Menirukan bunyi
- Menggenggam mainan
- Tersenyum Ketika melihat mainan / gambar yang menarik

### **PADA UMUR 6-12 BULAN**

- Ajari bayi duduk
- Ajak main ci-luk-ba..
- Ajari memegang dan makan biscuit
- Ajari memegang benda kecil dengan 2 jari
- Ajari berdiri dan berjalan dengan berpegangan
- Ajak bicara sesering mungkin
- Latih mengucapkan ma..ma..pa..pa..
- Beri mainan yang aman di pikul-pukul

### **PADA UMUR 9 BULAN**

- Merambat
- Mengucapkan ma..ma..dan da..da..
- Meraih benda sebesar kacang
- Mencari benda / mainan yang di jatuhkan
- Bermain tepuk tangan atau ci-luk-ba
- Makan kue / biscuit sendiri

### **PADA UMUR 12 BULAN BAYI BISA**

- Berdiri dan berjalan berpegangan
- Memegang benda kecil
- Meniru kata sederhana seperti ma..ma..ma..pa..pa..
- Mengenal anggota keluarga

- Takut pada orang yang belum di kenal
- Menunjuk apayang di ininkan tanpa menangis / merengek.

#### **PADA UMUR 1- 2 TAHUN**

- Ajari berjalan diundukan / tangga
- Ajak membersihkan meja dan menyapu
- Ajak membereskan mainan
- Ajak mencoret coret di kertas
- Ajak menyebut bagian tubuhnya
- Bacakan cerita anak
- Ajak bernyanyi
- Ajak bermain
- Berikan pujian kalua ia berhasil melakukan sesuatu

#### **PADA UMUR 2 TAHUN ANAK BISA**

- Naik tangga dan berlari – lari
- Mencoret – coret pensil pada kertas
- Dapat menunjuk 1 atau lebih bagian tubuhnya
- Menyebut 3-6 kata yang mempunyai arti , seperti bola,piring,dan sebagainya.
- Memegang cangkir sendiri
- Belajar makan - minum sendiri

#### **PADA UMUR 1- 2 TAHUN**

- Ajari berjalan diundukan / tangga
- Ajak membersihkan meja dan menyapu
- Ajak membereskan mainan
- Ajak mencoret coret di kertas
- Ajak menyebut bagian tubuhnya
- Bacakan cerita anak
- Ajak bernyanyi
- Ajak bermain

Berikan pujian kalua ia berhasil melakukan sesuatu

**PADA UMUR 2 TAHUN ANAK BISA**

- Naik tangga dan berlari – lari
- Mencoret – coret pensil pada kertas
- Dapat menunjuk 1 atau lebih bagian tubuhnya
- Menyebut 3-6 kata yang mempunyai arti , seperti bola,piring,dan sebagainya.
- Memegang cangkir sendiri
- Belajar makan - minum sendiri

**PADA UMUR 2-3 TAHUN**

- Ajari berpakaian sendiri
- Ajak melihat buku bergambar
- Bacakan cerita anak
- Ajari makan di piringny sendiri
- Ajari cuci tangan
- Ajari buang air besar dan kecil di tempatnya

**PADA UMUR 3 TAHUN ANAK BISA**

- Mengayuh sepeda roda tiga sendiri
- Berdiri di atas satu kaki tanpa berpegangan
- Bicara dengan baik menggunakan 2 kata
- Mengenal 2 – 4 warna
- Menyebut nama , umur dan tempat
- Menggambar garis lurus
- Melepas pakaian sendiri
- Mengenakan sepatu sendiri

**PADA UMUR 3-5 TAHUN**

- Minta anak menceritakan apa yang ia lakukan
- Dengarkan Ketika ia bicara
- Jika ia gagap, ajari bicara pelan – pelan

- Awasa dia mencoba hal baru

### **PADA UMUR 5 TAHUN**

- Melompat – lompat 1 kaki, menari , dan berjalan lurus
- Menggambar orang 3 bagian ( kepala, badan ,tangan / kaki )
- Menggambar tanda silang atau lingkaran
- Menangkap bola kecil atau dengan kedua tangan
- Menjawab pertanyaan dengan kata kata yang benar
- Menyebut angka , menghitung jari
- Bicara mudah di mengerti
- Berpakaian sendiri tanpa di bantu
- Mengancing baju atau pakaian boneka
- Menggosok gigi tanpa bantuan

## **2. 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.

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 didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidup.

#### 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 :

- 1) Transductive reasoning, yaitu anak berfikir secara induktif dan deduktif tetapi tidak logis.
- 2) Ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak memahami hubungan antara sebab-akibat namun belum logis.
- 3) Animisme, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- 4) Artificialism, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu yang ada di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- 5) Perceptually bound, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat dan didengarnya.
- 6) Mental experiment, yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban atas persoalan yang dihadapinya.
- 7) Centration, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri lainnya



- 8) Egosentrisme, yaitu anak melihat dunia lingkungannya berdasar kehendak dan keinginan dirinya.

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, dikenaldengan

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.

## 3. Pengertian Permainan Puzzle

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

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.



Gambar 2.2 Puzzle Huruf dan Angka

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.

Fadlillah, (2017) mengatakan bahwa media puzzle angka yaitu suatu alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk dapat menstimulasi kecerdasan matematika logis pada setiap individu. Dengan alat permainan edukatif ini anak dapat mengerti angka serta berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan. Dalam permainan puzzle membutuhkan ketelitian dan ketepatan serta anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, dan berkonsentrasi saat menyusun kepingan-kepingan puzzle (Handayani, 2019). Aktivitas penggunaan media puzzle juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dalam menyelesaikan permainan tersebut (Tanjung, 2019). Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk dapat melatih daya ingat, belajar sambil bermain, mengenal bentuk lambang bilangan dan dapat melatih daya fikir anak dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle (Husna, 2017).

Langkah – Langkah Bermain Puzzle Menurut Wahyuningrum (2019) langkah-langkah atau cara dalam bermain puzzle adalah sebagai berikut:

- a. Melepaskan kepingan puzzle dari papannya.
- b. Acak kepingan puzzle tersebut.
- c. Mintalah anak untuk memasangnya kembali.
- d. Berikan tantangan pada anak untuk melakukannya dengan cepat, dengan menghitung angka dari 1 sampai 10, menggunakan stopwatch atau alat hitung lainnya.
- e. 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).

#### 4. 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:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh.
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d. Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.

- f. 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 alatpermainan edukatif puzzle dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak dan salah satu aspek yang dapat dikembangkan adalah kemampuan kognitif.

## **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.

Berdasarkan pada pelayanan kesehatan anak yang tercantum pada **Pasal 50 Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2019** Tentang Kebidanan, Bidan berwenang memberikan Asuhan Kebidanan pada bayi baru lahir, bayi, balita, dan anak prasekolah, memberikan imunisasi sesuai program Pemerintah Pusat, melakukan pemantauan tumbuh kembang pada bayi, balita, dan anak prasekolah serta deteksi dini kasus penyulit, gangguan tumbuh kembang, dan rujukan, dan memberikan pertolongan pertama kegawatdaruratan pada bayi baru lahir dilanjutkan dengan rujukan .

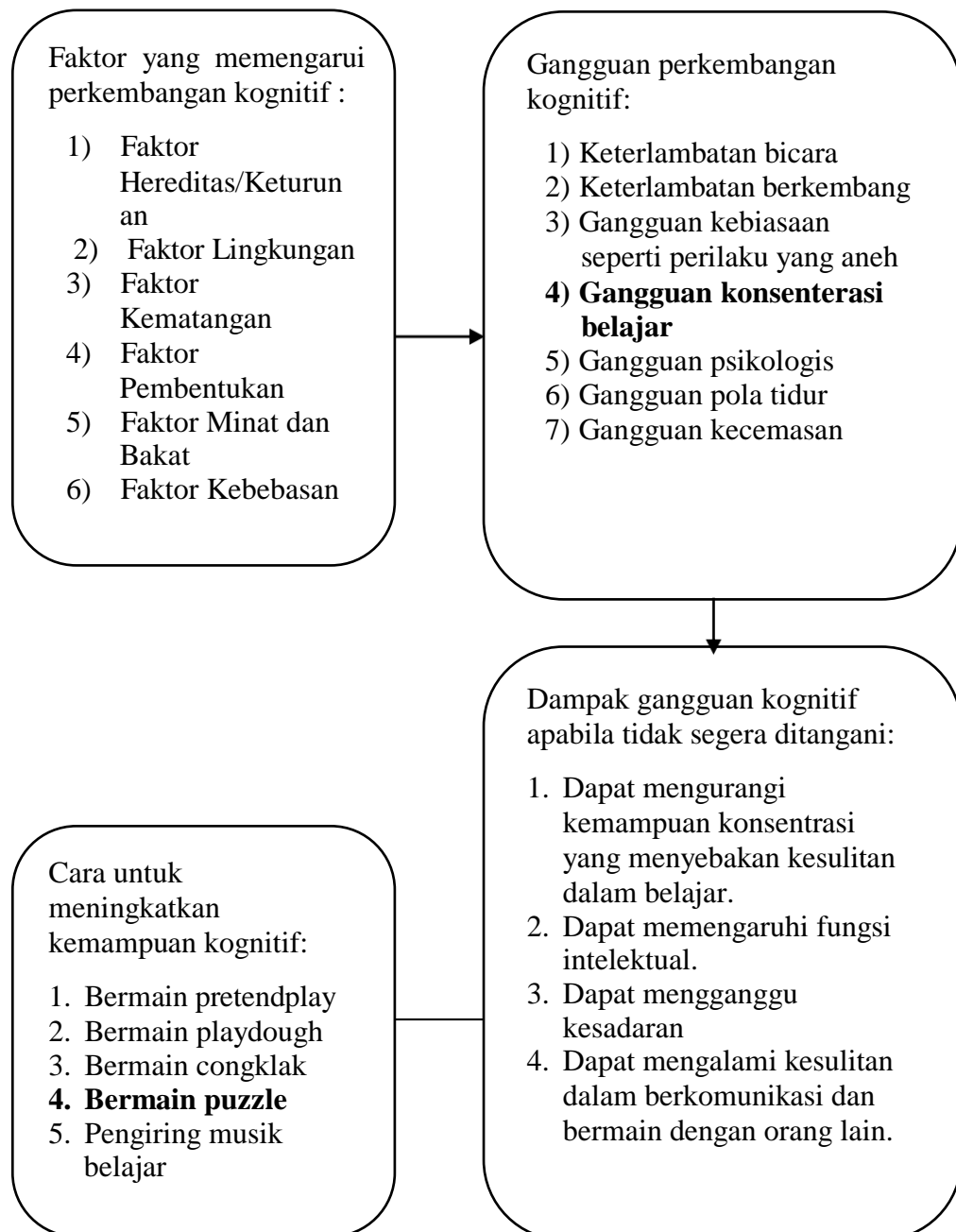
### C. Hasil Penelitian Terkait

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  $H_a$  diterima atau terdapat Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah.
2. Penelitian Komang Sriani, 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

**Grafik No. 1**



*Sumber.* Dewi, Dkk. (2019)