

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun (*golden age*), dimana otak anak berkembang dengan pesat. Pada masa ini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik anak oleh orang tua, pendidik PAUD dan masyarakat (Lestaringrum & Wijaya, 2019).

Sejalan dengan pendapat Arlin, (2015), masa kanak-kanak terdiri dari individu-individu yang baru mengenal dunia. Anak-anak tidak tahu banyak tentang dunia, termasuk sopan santun, tata krama, aturan, norma, dan moral. Anak-anak membutuhkan bimbingan untuk memahami dunia dan isinya, karena anak-anak sedang dalam proses belajar bagaimana berkomunikasi dan memahami orang lain. Oleh karena itu, perlu adanya pemberian stimulus selama masa perkembangan anak, agar dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan. Tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yaitu memahami agama yang dipeluk, memahami prinsip-prinsip, melakukan gerakan tubuh yang terkoordinasi, imajinatif dalam berpikir, dan memahami beberapa perintah secara bersamaan (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014).

Untuk membantu seorang anak mencapai tingkat keberhasilan yang seharusnya, perlu diperhatikan karakteristik anak. Anak memiliki ciri khusus, menurut Aisyah (2010) yaitu, memiliki minat yang luar biasa, individu yang unik, suka berfantasi, dan bagian dari makhluk sosial. Oleh karena itu, PAUD merupakan jenjang yang tepat untuk memaksimalkan dan merangsang aspek

perkembangan yang harus di kembangkan oleh pendidik.

Sering dijumpai permasalahan terkait perkembangan anak pada Lembaga pendidikan anak usia dini. Misalnya, anak yang tidak percaya diri, mudah menyerah, dan tidak mandiri. Pada masa *golden age* ini merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan potensi dan aspek kemandirian anak di masa mendatang (Hewi, 2015). Pada usia 5-6 tahun anak dikatakan sudah mandiri ketika anak mengerjakan sendiri tugas di sekolah, mampu menentukan pilihan, berani mengambil keputusan, mau berbagi, percaya diri (Sayekti et al., 2017).

Kemandirian sangat penting untuk ditanamkan sejak dini melalui rangsangan dari orang-orang sekitarnya dan pengalaman yang didapat anak. Dengan kemandirian anak dapat melakukan pekerjaannya sendiri, dan berprestasi. Fungsi dari kemandirian yaitu untuk membantu mencapai keberhasilan dan tujuan hidup. Seorang anak yang mandiri dapat mengerjakan tugas-tugasnya sendiri, bersemangat, dan bertanggung jawab. Contoh sederhana yang menggambarkan anak mandiri adalah saat anak menjaga alat permainan agar tidak rusak dan merapikan permainan setelah selesai dipakai.

Menanamkan sikap mandiri pada anak, memungkinkan anak untuk mengerjakan sendiri pekerjaan rumah, bekerja tanpa meminta bantuan, tidak menunggu waktu untuk mengerjakan tugas, bertanggung jawab atas tugasnya, mandiri dalam berpikir dan bertindak, memilih keputusan, dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan di masyarakat.

Kemandirian juga dapat dikembangkan dengan pengalaman yang dimiliki anak. Pengalaman bisa didapat ketika anak bermain dengan benda-benda di sekitarnya. Berdasarkan penelitian Suarti (2015), bermain adalah dunia anak-anak

karena dengan bermain anak menjadi senang dan menambah pengalaman, meningkatkan kecerdasan, meningkatkan kreativitas dan belajar dengan cara yang berbeda, memelihara emosi, berbicara dengan orang lain, disiplin, jujur dan berani mencoba.

Sejalan dengan pendapat Nuranisa et al. (2018) yang menyatakan bahwa permainan yang dapat meningkatkan kemandirian adalah permainan puzzle, dimana melalui permainan ini anak akan berusaha untuk menyelesaikan atau menyatukan potongan-potongan puzzle tersebut ke bentuk semula dengan melakukannya sendiri. Menurut Sunarti & Rulli (2005) permainan puzzle bertujuan untuk memperkenalkan pada anak strategi sederhana untuk pemecahan masalah, melatih kecepatan, ketepatan dalam pemecahan masalah. Implementasi media puzzle pada proses pembelajaran membuat anak-anak untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2001) permainan puzzle dapat meningkatkan fokus anak-anak pada proses pembelajaran dan memberikan banyak kesempatan belajar bagi anak, sehingga suasana kelas menjadi hidup.

Yulianty I (2011) mengatakan bahwa kecerdasan otak anak dapat dikembangkan melalui permainan puzzle, karena permainan ini membantu sel-sel otak anak dalam mengatasi masalah, melatih kemampuan berpikir kreatif anak, dan gagasan bahwa seluruh objek sebenarnya terdiri dari bagian-bagian kecil. Saat menyatukan bagian potongan-potongan puzzle menjadi satu gambar utuh, dapat melatih koordinasi tangan-mata anak, membantu anak mengenali bentuk, dan melatih kemampuan membaca anak.

Seperti hasil penelitian dari Setyaningsih & Wahyuni (2018) mengatakan bahwa ada pengaruh dari permainan puzzle pada nilai rata-rata perkembangan

anak, perkembangan sosial, dan kemandirian anak yang mengalami peningkatan. Permainan yang termasuk ke dalam alat permainan edukatif ini memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, selain permainan puzzle ini dapat meningkatkan kemandirian anak, media ini mudah untuk di cari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang peneliti lakukan di TK KASIH BAPA PERCUT di dapat hasil bahwa sekitar 75% anak belum mandiri, seperti anak yang tidak mau mengerjakan tugasnya sendiri, anak merasa kalau dirinya tidak mampu mengerjakan sesuatu tanpa adanya bantuan dari orang lain, dan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemandirian anak belum optimal. Maka dari itu peneliti tertarik menggunakan permainan puzzle untuk mengoptimalkan kemandirian anak di TK Kasih Bapa Percut.

Optimalisasi adalah suatu proses, melaksanakan proyek yang telah dibuat untuk mencapai tujuan atau target agar tercipta kinerja secara ideal. Tujuan dari optimalisasi kemandirian anak usia 5-6 tahun dengan permainan puzzle di TK Kasih Bapa Percut dalam penelitian ini adalah melaksanakan program yang telah direncanakan yaitu menggunakan permainan puzzle untuk meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Optimalisasi Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun dengan Permainan Puzzle Di TK KASIH BAPA PERCUT”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak tidak mau mengerjakan tugasnya sendiri
2. Adanya anak yang merasa belum mampu mengerjakan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.
3. Upaya guru dalam meningkatkan kemandirian anak di TK KASIH BAPA PERCUT belum optimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dilakukan pembatasan masalah agar penulis lebih terarah dalam mengkaji permasalahan penelitian yang ada. Adapun pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan kemandirian anak usia 5-6 tahun khususnya pada aspek kemandirian yaitu, tidak bergantung pada orang lain, percaya pada diri sendiri, bertanggung jawab, berani menentukan pilihannya, dan kreatif serta inovatif menggunakan permainan puzzle di TK KASIH BAPA PERCUT.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh permainan puzzle terhadap tingkat kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT?
2. Bagaimana hambatan pelaksanaan permainan puzzle terhadap tingkat kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT?
3. Bagaimana pendapat guru tentang permainan puzzle dalam mengoptimalkan kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk :

1. Mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap tingkat kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT.
2. Mengetahui hambatan pelaksanaan permainan puzzle terhadap tingkat kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT.
3. Mengetahui pendapat guru tentang permainan puzzle dalam mengoptimalkan kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan dalam penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang metode pembelajaran yang menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

- b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian anak, sehingga anak mampu mengerjakan tugas sendiri, percaya terhadap diri sendiri dan mampu dalam mengerjakan sesuatu.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah tentang capaian perkembangan yang salah satunya terkait kemandirian anak.



THE
Character Building
UNIVERSITY