

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Para ahli psikologi mengatakan bahwa Usia Dini (0-8 tahun) sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Partini (2010:2) menyatakan usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi. Perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Saat ini perkembangan dan pembinaan potensi anak usia dini tengah mendapatkan perhatian serius dari sejumlah pihak khususnya pemerintah. Karena disadari bahwa anak usia dinilah yang akan menjadi penerus generasi yang akan datang. Untuk mewujudkan generasi penerus yang unggul dan tangguh serta mampu bersaing menghadapi kehidupannya di masa yang akan datang diperlukan upaya pengembangan dan pembinaan anak yang sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya.

Di Indonesia saat ini perhatian pada pendidikan anak usia dini cukup penting, hal ini dapat dilihat dengan adanya Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini yang memfokuskan perhatiannya pada anak 0 tahun sampai 6 tahun. Usia TK merupakan salah

satu rentang umur yang ada pada anak usia dini, yaitu 4 sampai 6 tahun. Dewi (2005:2) menyatakan pengetahuan yang harus dimiliki oleh calon pendidik anak usia dini adalah dengan mengenal perkembangan anak, yakni perkembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial emosional anak. Anak yang mengalami masa bahagia ketika terpenuhinya segala kebutuhan fisik, maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, Nomor 27 tahun 1990, tentang Pendidikan Prasekolah, Bab 1, Pasal 1, butir (1) mengatakan pertumbuhan dan pengembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah. Anak Usia Dini belajar tentang dunia sekitarnya melalui kegiatan mendengar, melihat, membicarakan serta membuat sesuatu. Asalkan diberi kesempatan, anak di bawah enam tahun giat dan ingin tahu tentang berbagai hal. Mereka sangat tertarik untuk belajar melalui penyelidikan terhadap lingkungan mereka. Mereka senang sekali mencari sesuatu yang baru.

Untuk memperoleh informasi baru serta memperoleh pengalaman, anak mempunyai dorongan yang kuat untuk menjelajah dan meneliti lingkungannya. Dengan melakukan sesuatu hal, seperti permainan yang dapat memberi pengalaman baru bagi anak. Anak juga mempunyai dorongan untuk mencoba kemampuan dan keterampilannya terhadap sesuatu. Kegiatan untuk melakukan sesuatu ini tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak tetapi juga memberi pemahaman tentang suatu benda. Rasa ingin tahu anak tentang lingkungannya sangat kuat, maka permainan dapat membantu anak untuk memahami lingkungannya.

Salah satu tujuan orang tua memasukkan anaknya ke Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk meningkatkan kemandirian anak. Akan tetapi, orang tua atau pengasuh suka melarang anak melakukan sesuatu hal. Banyak alasan atas larangan itu, misalnya karena khawatir benda yang dipegang anak akan jatuh. Akibatnya, anak jadi penakut dan tak mampu

mengontrol diri sendiri. Maka biarkan anak melakukan hal yang diinginkannya, tetapi harus tetap diawasi. Anak terlambat mandiri karena orang tua yang cenderung terlalu protektif. Anak yang tidak kunjung mandiri akan bersikap manja. Dalam kegiatan pembelajaran anak selalu merasa tidak mampu mandiri ketika sedang melakukan permainan konstruktif, sehingga ia akan meminta bantuan pada pendidiknya. Ini tidak sesuai dengan harapan orang tua yang ingin anaknya mampu memiliki kemandirian setelah memasuki Pendidikan Anak Usia Dini.

Pada faktanya semua usaha untuk membuat anak menjadi mandiri sangatlah penting agar anak dapat mencapai tahapan kedewasaan sesuai dengan usianya. Orang tua dan pendidik diharapkan dapat saling bekerjasama untuk membantu anak dalam usia yang masih sangat dini dimana mereka tetap saja membutuhkan kemandirian sebagai kebutuhan fisik mereka. Anak-anak dapat memperoleh kebiasaan dengan apa mereka melakukan permainan, apa yang mereka senang untuk dimakan, dan kapan waktu mereka untuk tidur. Anak yang sudah siap memperoleh pengalaman akan dihadapkan pada banyak situasi yang merupakan tantangan tidak hanya untuk anak melainkan untuk pendidik dan orangtua.

Kenyataan menunjukkan bahwa banyak anak memperlihatkan perilaku yang tidak mandiri, walaupun mereka sudah berada di Taman Kanak-Kanak bahkan ada yang sudah Sekolah Dasar. Hal ini dapat kita lihat dalam beberapa kasus yang terjadi jika kita berhadapan dengan anak-anak di Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar kelas awal. Dimana sebagian anak yang menangis ketika berangkat ke sekolah, meminta ditemani di kelas, mengerjakan pekerjaan rumah selalu minta ditemani orang tua atau pengasuhnya, ketika berada di sekolah sampai jam pulang tiba harus ditemani dan masih banyak lagi yang lainnya. Serta masih ada anak yang memiliki konsep diri yang negatif karena kurang

tersentuh oleh strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, sehingga anak yang pendiam dan tertutup menjadi tidak tersentuh.

Permainan konstruktif merupakan salah satu kegiatan tepat bagi anak untuk dapat mandiri dan bersosialisasi dengan orang lain membuat suatu bentuk dengan imajinasi yang telah ia lihat sehari-hari, seperti atap rumah dengan bentuk segitiga. Banyak sekali jenis permainan konstruktif yang dapat dipilih dalam kegiatan permainan konstruktif. Akan tetapi, pendidik juga harus memilih jenis permainan yang tepat bagi anak sesuai dengan usianya. Pendidik harus selalu memberi motivasi pada anak dengan memberikan contoh bagi anak berupa demonstrasi agar anak lebih mudah memahami tugas yang diberikan. Pendidik dapat memberi bantuan pada anak yang belum memahami cara membuat bentuk geometri, tetapi harus ada motivasi yang diberikan pada anak bahwa ia dapat membuat bentuk geometri sendiri.

Pendidik anak usia dini di TK Galileo melakukan permainan konstruktif dengan pemberian tugas pada anak serta waktu untuk melakukan kegiatan permainan konstruktif sudah ditentukan sebelumnya. Sehingga anak merasa tidak mampu membuat bentuk geometri dan kurang percaya diri menyelesaikan bentuk geometri tersebut. Pendidik juga senantiasa memberikan bantuan pada anak dalam mengikuti permainan konstruktif. Permainan konstruktif seharusnya dilakukan dengan waktu yang cukup serta memilih kegiatan yang sangat disukai oleh anak. Hasil penelitian Azizah menunjukkan bahwa kemandirian anak dapat dikembangkan dengan permainan konstruktif pada siklus II yang mencapai 83.00% (<http://etd.eprints.ums.ac.id>).

Kondisi ideal di lapangan belum sepenuhnya tercipta atau tercapai dalam praktek pendidikan. Ini terjadi karena masih banyak penekanan pada aspek kognitif dan peraih

prestasi akademik saja dan belum pada aspek pengembangan, aspek sosial dan kemandirian serta kreativitas. Dampak dari kemandirian seorang anak akan terlihat dalam sikap dan kesiapannya dalam menghadapi masa depan dan sangat berpengaruh dalam hubungannya dengan masyarakat serta berinteraksi dengan lingkungan. Dalam melatih kemandirian anak dalam permainan konstruktif tidak ada salahnya pendidik memberikan penghargaan kepada anak atas semua usaha yang telah dilakukannya. Kemandirian erat kaitannya dengan disiplin, dengan mengajarkan disiplin kepada anak sejak dini, berarti pendidik telah melatih anak untuk bisa mandiri di masa yang akan datang. Kunci kemandirian sebenarnya ada ditangan orang tua dan guru. Disiplin yang konsisten dan bantuan dari orang tua serta guru untuk mengerjakan sesuatu sendiri pada masa yang akan datang akan menjadi bagian yang penting dari diri anak. Anak-anak yang tidak mandiri cenderung tidak percaya diri. Akibatnya perkembangan kemandirian mengkhawatirkan karena anak akan bergantung pada orang lain.

Kemandirian anak melalui permainan konstruktif penting karena di dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak aspek kemandirian termasuk ke dalam salah satu ruang lingkup kurikulum Taman Kanak-Kanak dan termasuk ke dalam salah satu bidang pengembangan di Taman Kanak-Kanak. Meningkatkan kemandirian anak usia dini dengan permainan konstruktif sangat penting sebagai cara untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Maka hal ini mendorong penulis melakukan penelitian tentang: **“UPAYA MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF DI TK GALILEO DISKI TAHUN AJARAN 2012/2013”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Orang tua sebagai pengasuh belum sepenuhnya menekankan kemandirian pada anak karena kesibukan bekerja.
2. Pendidik selalu membantu anak mengerjakan tugas permainan konstruktif.
3. Pendidik lebih mengutamakan kemampuan akademik anak.
4. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemandirian anak adalah membuat bentuk geometri dengan stik spon warna.
5. Anak cenderung tidak percaya diri melakukan kegiatan permainan konstruktif.

1.3. Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya masalah yang ada tentu memerlukan pemecahan masalah yang beragam pula. Maka dalam sebuah penelitian diperlukan pembatasan masalah agar masalah dapat diteliti dengan luas dan mendalam. Maka berdasarkan masalah di atas penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, yakni mengenai “Upaya Mengembangkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Konstruktif di TK Galileo Disko”.

1.4. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah melalui permainan konstruktif kemandirian anak dapat dikembangkan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan pendidikan penelitian ini adalah:

“Untuk meningkatkan Pengembangan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Konstruktif di TK Galileo Disko”.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini manfaatnya adalah:

- a. Peneliti : sebagai tambahan wawasan mengenai pengembangan kemandirian melalui permainan konstruktif.
- b. Anak : proses permainan konstruktif akan menjadi menyenangkan dan perkembangan kemandirian anak akan meningkat.
- c. Pendidik : sebagai salah satu alternatif bagi pendidik dalam mengembangkan kemandirian anak, yakni melalui permainan konstruktif.
- d. Sekolah : meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan pengembangan kemandirian anak melalui permainan konstruktif.
- e. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan kemandirian anak.