

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak usia dini merupakan faktor yang perlu mendapatkan perhatian dari orang tua dan guru sebab tidak semua anak memiliki perkembangan fisik maupun psikis dengan normal. Anak tumbuh dan berkembang dalam lingkup sosial, lingkup sosial awal meletakkan dasar perkembangan pribadi anak adalah keluarga. Dengan demikian orang tua memiliki porsi terbesar untuk membawa anak mengenal kekuatan dan kelemahan diri untuk berkembang, termasuk perkembangan kemandiriannya.

Menurut Mustafa, (dalam Musa,2016:1) “Kemandirian adalah kemampuan untuk mengambil pilihan dan konsekuensi yang menyertainya. Kemandirian pada anak muncul ketika menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius”.

Membangun dan mendidik anak bukanlah pekerjaan yang mudah terutama melatih anak mandiri ketika masih usia dini. Walaupun sebenarnya anak mandiri bukanlah hal yang paling utama namun anak merasa senang dalam melakukan aktivitas kemandiriannya tanpa ada rasa takut ataupun karena ada rasa tekanan dari luar. Dalam membentuk kemandirian anak usia dini baik secara sosial, emosi, maupun intelektual, anak harus diberikan kesempatan untuk bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya. Anak mandiri biasanya mampu mengatasi persoalan yang menghadangnya. Perkembangan kemandirian anak usia dini dapat dideskripsi dalam bentuk perilaku dan pembiasaan anak.

Menurut Asrori, (2015:175) Kemandirian anak usia dini berbeda dengan kemandirian remaja ataupun orang dewasa. Anak mandiri untuk remaja dan orang dewasa adalah kemampuan seseorang untuk bertanggung jawab tanpa membebani orang lain, maka untuk anak usia dini adalah kemampuan yang disesuaikan dengan tugas perkembangan. Adapun tugas-tugas perkembangan untuk anak usia

dini antara lain belajar berjalan, belajar makan, berlatih berbicara, koordinasi tubuh, kontak perasaan dengan lingkungan, pembentukan pengertian, dan belajar moral. Dalam proses kemandirian anak usia dini, pengaruh lingkungan sangat berperan dalam artian bahwa kemandirian itu juga terkait erat dengan perkembangan kognitif anak, dimana perkembangan kognitif tersebut merupakan hasil dari pembentukan interaksi antara individu dengan lingkungan.

Menurut Mardiana (2014:31) “Upaya yang dapat dilakukan agar anak mandiri dimulai dari keluarganya. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian adalah keturunan, pola asuh, sistem pendidikan di sekolah serta sistem kehidupan di masyarakat. Bagaimana anak mandiri adalah hasil dari apa yang mereka dapatkan di rumah dan dilingkungan dimana anak berada. Perkembangan yang berhasil membutuhkan bimbingan, pengetahuan yang memungkinkan para orang tua dan guru membimbing proses belajar anak dalam proses pembelajaran. Salah satu perkembangan yang dapat dikembangkan pada diri anak yaitu kemandirian anak yakni dengan mengembangkan kemandirian anak dengan cara memberikan anak kebebasan dalam memilih pembelajaran yang diinginkan”.

Pembelajaran untuk membentuk harapan yang dimiliki peneliti adalah menciptakan kondisi yang dapat menjamin perkembangan kemandirian anak secara positif. Untuk itu perlu dikembangkan permainan yang dapat membuat kemandirian anak meningkat sebab dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain maka anak dapat belajar artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas sehari-hari. Pembelajaran anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan cara belajar sambil bermain sehingga anak tidak bosan dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas, sementara itu, untuk mengembangkan kemandirian anak dapat dilakukan dengan cara bermain puzzle.

Bermain puzzle ini adalah upaya membiarkan anak berkembang dengan sendirinya dalam permainan yang sedang dimainkannya, dengan bermain puzzle, anak tidak hanya mendapatkan hal baru dalam bermain. Banyak stimulasi yang akan direspon anak dalam bermain puzzle, anak-anak mencoba memecahkan

masalahnya dengan menyatukan gambar yang berkeping-keping menjadi suatu gambar yang utuh. Anak-anak belajar mengendalikan emosionalnya dengan melatih kesabaran dan kemandiriannya untuk menyatukan gambar tersebut. Puzzle terdiri dari kepingan-kepingan yang dapat dibuat dari karton, busa, karet, kayu, tripleks, plastik, maupun sterofom. Bermain puzzle adalah kegiatan yang dapat menarik minat bermain anak dari kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh membuat permainan ini sangat menarik bagi anak. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan puzzle.

Menurut Hasnida, (2015:167) “Puzzle merupakan suatu alat permainan yang bisa dijadikan salah satu acuan bagi pengajar sebagai variasi dalam proses belajar mengajar. Bermain puzzle ini bisa diterapkan untuk mengembangkan kemandirian anak untuk menyusun gambar puzzle dengan baik. Dalam pembelajaran menggunakan puzzle, memberikan manfaat anak untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Proses belajar memecahkan masalah sendiri tanpa bantuan orang lain dapat mengembangkan kemandirian anak. Bermain puzzle sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, sementara itu manfaat bermain puzzle bagi anak merupakan salah satu metode yang dapat menumbuhkan dan menciptakan kemandirian anak”.

Peningkatan mutu pendidikan Anak Usia Dini juga mendapatkan perhatian, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Suarti (2015:143) bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan merupakan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Dalam bermain anak menggunakan media salah satunya adalah media puzzle, sehingga disebut bermain puzzle. Dijelaskan juga bahwa dalam bermain puzzle anak harus disiplin dalam menempatkan potongan gambar atau bentuk dan berkomitmen untuk menempatkannya pada tempat yang tepat. Kemandirian adalah keadaan sikap seseorang yang dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Anak yang mempunyai sikap mandiri dapat dilihat dari anak mampu berpikir secara kritis, kreatif dan inovatif, tidak mudah

terpengaruh oleh pendapat orang lain, tidak lari atau menghindar dari suatu masalah, mampu memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, tidak merasa rendah diri, berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, dan bertanggung jawab atas tindakannya. Sikap kemandirian perlu dipupuk sejak dini dalam rangka menyiapkan sumber daya manusia yang handal di masa depan untuk mencapai masyarakat yang bahagia, sejahtera dan hidup makmur.

Sehubungan dengan hal di atas, peneliti juga melakukan observasi awal yang dilakukan ditemukan masalah pada anak kelompok B di PPAUD IT Lukmanul Hakim yang berhubungan dengan kemandirian anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa tingkat kemandirian anak kelompok B dalam hal mengerjakan tugas yang diberikan guru masih kurang, anak-anak cenderung meminta bantuan dari orang tuanya, anak sulit berinteraksi dengan temannya saat mengerjakan permainan puzzle. Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru dikatakan bahwa pada umumnya sebagian besar anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru, anak masih dibantu oleh orang tua untuk makan pada jam makan di kelas, anak ingin duduk bersama ibunya saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian anak kelompok B di PPAUD IT Lukmanul Hakim masih kurang baik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar anak dapat mandiri yakni dengan melakukan kegiatan pembelajaran peningkatan kemandirian sambil bermain seperti bermain *puzzle*. Menurut Hidayati, (dalam Hasnida, 2015:169) Bermain puzzle adalah “teka-teki” atau puzzle adalah permainan edukatif yang berupa teka-teki menyatukan kembali beberapa bagian objek yang acak pada tempatnya yang sesuai membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Bermain puzzle melibatkan koordinasi mata dan tangan seperti membentuk sebuah gambar yang terpotong-potong menurut bagian tertentu. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat alun anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar serta mandiri dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya.

Terkait permasalahan diatas yang ditunjukkan oleh sebagian anak kelompok B di PPAUD IT Lukmanul Hakim yaitu sebagian besar anak belum mampu menyelesaikan tugas sendiri masih harus dibantu oleh guru. Maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Hubungan Bermain Puzzle dengan Kemandirian Anak Kelompok B di PPAUD IT Lukmanul Hakim Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian seperti (1) Anak cenderung meminta bantuan dari orang tuanya untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru (2) Anak sulit berinteraksi dengan dengan temannya saat bermain puzzle, (3) Anak masih dibantu oleh orang tua untuk makan pada jam makan di kelas, (4) Anak ingin duduk bersama ibunya saat kegiatan belajar berlangsung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu: Apakah ada hubungan positif antara bermain puzzle dengan kemandirian anak?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditetapkan tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan positif bermain puzzle dengan kemandirian anak kelompok B di Pusat PAUD Islam Terpadu Lukmanul Hakim Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang dan sekurang-kurangnya dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat

menjadi masukan dalam upaya mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai hubungan bermain puzzle dengan kemandirian anak.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Anak

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada anak, serta dapat membantu anak untuk mengembangkan kemandiriannya.

2. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan masukan bagi pendidik agar lebih kreatif dalam memberikan stimulus untuk perkembangan kemandirian anak melalui bermain puzzle, serta sebagai masukan untuk mengembangkan Pusat PAUD Islam Terpadu Lukmanul Hakim sehingga kualitas/mutu bisa lebih baik lagi.

3. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian, serta dapat membantu peneliti dalam mengembangkan potensi penulisan karya ilmiah dalam memberikan informasi tentang hubungan bermain puzzle dengan kemandirian anak.