

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Anak usia dini merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang bersifat unik berupa, intelengensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Jadi dapat dipahami bahwa anak usia dini yaitu 0 sampai dengan 6 tahun yang mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul keunikan pada diri anak yang wajib distimulus dan diberi rangsangan dengan baik oleh orangtua maupun guru.¹ Untuk melatih pertumbuhan dan perkembangan anak perlu adanya pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagian salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan termasuk kemandirian anak.² Supaya anak mendapatkan pendidikan orang tua dapat menyekolahkan anak-anaknya ke sebuah lembaga yang dapat membantu dan mendidik anaknya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

¹ Melyani, *Penngunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*, (Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, Jurusan PIAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Tahun 2017), h, 4

² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, " Dalam *Kajian Neurosains* " (Bandung: PT Remaja Rosdakaryaa, 2013), h. 22

Lembaga yang dapat mendidik anak prasekolah yaitu Kelompok bermain (KB).

Kelompok Bermain (KB) adalah salah satu bentuk satuan PAUD jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 2 sampai dengan 6 tahun dengan prioritas usia 3 dan 4 tahun.³ Kelompok bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan luar sekolah dengan mengutamakan kegiatan bermain yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya agar siap memasuki pendidikan dasar, dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Lembaga Kelompok Bermain mempunyai peran penting dalam menyediakan pendidikan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia 3-4 tahun.

Pembelajaran di KB berbeda dengan pembelajaran di Sekolah Dasar, karena pembelajaran di Kelompok Bermain lebih dikenal belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan untuk anak akan tetapi anak tidak tau kalau mereka bermain sambil belajar, dengan belajar sambil bermain anak akan mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman-pengalaman baru, oleh karena itu pembelajaran untuk anak usia dini harus diiringi dengan kegiatan bermain.

³ Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*, (Jakarta: Kemdikbud, 2015), h. 2

Di dalam pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan yaitu nilai agamadan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni, salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah aspek perkembangan kemandirian anak.

Kemandirian merupakan suatu kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri dan tidak tergantung kepada orang lain. Kemandirian yang dimaksud adalah kemampuan untuk mengatur tingkah laku yang ditandai kebebasan, inisiatif, rasa percaya diri, control diri, ketegasan diri, serta tanggung jawab terhadap diri sendiridan orang lain.kemandirian dapat dilihat sejak individu masih kecil dan terus berkembang sehingga akhirnya menjadi sifat yang relatif menetap pada masa remajanya.⁴

Kemandirian merupakan kemampuan seseorang dalam mengerjakan tugas sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan kapasitasnya, serta mampu bertanggung jawab terhadap semua hal yang dilakukannya. Yang dapat ditinjau dari beberapa indikator menurut Yamin dan Sabnan ditambah Wiyani merupakan serangkaian kegiatan yang mencerminkan kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, saling berbagi, memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dan kreatif, inovatif dan mampu mengendalikan emosi. Pendapat ini menjelaskan bahwa indicator merupakan acuan atau pedoman dalam melihat dan mengevaluasi perkembangan kemandirian anak.⁵

⁴ Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2004)

⁵ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012). h. 77

Kemandirian anak usia dini dalam melakukan prosedur-prosedur ketrampilan merupakan kemampuan untuk melakukan aktivitas sederhana sehari-hari, seperti makan tanpa arus di suapi, mampu memakai kaos kaki dan baju sendiri, bisa buang air kecil/air besar sendiri, mampu memakai baju dan celana sendiri, dan dapat memilih mana bekal yang harus dibawanya saat belajar di KB maupun TK serta dapat merapikan mainannya sendiri. Sementara kemandirian anak usia dini dalam bergaul terwujud pada kemampuan mereka dalam memilih teman, keberanian mereka belajar dikelas tanpa di temani orang tua, dan mau berbagi bekal/jajan kepada temannya saat bermain.⁶

Berdasarkan pengertian diatas, kemandirian anak merupakan salah satu kebutuhan paling penting untuk anak, mengingat bahwa kemandirian ialah anak yang mampu bertanggung jawab, tidak bergantung pada orang lain, sekolah tidak usah diantar sama orangtua, dan juga nanti setelah dewasanya bisa membuat keputusan sendiri.

Rendahnya kemandirian pada anak usia dini merupakan kendala bagi anak untuk mengikuti pendidikan yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, pentingnya ditanamkan kemandirian pada anak sejak dini karena dengan melatih anak mandiri, anak tidak akan mudah bergantung pada orang lain dan dapat tumbuh menjadi anak yang memiliki jiwa yang kuat serta membentuk kepribadian yang unggul. Dengan ditanamkannya kemandirian sejak dini, maka ketika dewasa anak akan lebih mudah dalam mengambil

⁶ Wiyani, Novan Ardy. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), h.31

keputusan, bertanggung jawab, tidak mudah bergantung pada orang lain, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemandirian anak adalah suatu kemampuan berfikir, merasakan, serta anak melakukan sesuatu atas dorongan diri sendiri, anak memilih sendiri, mengatur tungkah laku, membuat keputusan sendiri, bertanggung jawab, dan mampu mengatasi masalah tanpa dipengaruhi orang lain.

Pada usia 3-4 tahun anak yang mampu mandiri sangat luar biasa mengagumkan, karena pada usia tersebut masih jarang anak yang mampu untuk membuat keputusan sendiri, banyak yang masih diantar kesekolah bahkan masih ditunggu sama orangtuanya, maka dari itu anak yang sudah bisa mandiri pada usia tersebut mudah untuk anak melakukan apa yang sudah menurutnya benar, karena anak sudah bisa membuat keputusan untuk dirinya sendiri.

Berdasarkan penelitian Anik Riana masalah tentang kemandirian anak yang kurang di sebabkannya dalam proses pembelajaran sekedar Tanya jawab, bernyanyi dan penugasan seperti menggambar dan mewarnai. Berdasarkan dari hasil penelitian sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran metode mendongeng kemandirian anak dengan jumlah siswa 16 anak menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai siswa mengalami peningkatan dari 10,31 menjadi 14,44 dengan presentase peningkatan sebesar 43,36%.

⁷ Naili Sa'ida, Kemandirian Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Mandiri Desa Sumber Asri Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar, *Jurnal Pedagogi* Vol 2 No 3,(2016), h.88-89.

Berdasarkan hasil observasi di awal yang telah peneliti lakukan di di KB Hidayatul Islam Kedungsumur Pakuniran Probolinggo adalah kemandirian anak yang masih rendah. Hal ini terlihat ketika anak masih diantar dan ditunggu oleh orangtuanya, dan juga masih minta temeni masuk kedalam kelas, serta saat diberikan tugas untuk melipat banyak anak-anak yang minta bantuan sama orangtuanya. Mungkin karena kegiatan pembelajaran melipat anak kurang suka sehingga anak tidak mau mengerjakannya.

Untuk mengembangkan kemandirian anak yang masih rendah, guru dapat menggunakan media *puzzle* sebagai solusinya. Media *puzzle* adalah metode pembelajaran dengan cara melakukan permainan dengan menggunakan media potongan potongan gambar yang disusun kembali menjadi gambar yang utuh. Media *puzzle* adalah media permainan anak yang akan meningkatkan kognitif anak serta akan membantu anak mengembangkan kemampuan kemandirian dalam menyelesaikan masalah.⁸

Dengan menggunakan media *puzzle* anak akan berproses untuk bisa percaya diri, bertanggung jawab, memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dan kreatif, inovatif dan mampu mengendalikan emosi. Mereka akan mengerjakan permainan *puzzle* tersebut karena anak akan senang jika permainan tersebut sudah selesai, media *puzzle* juga dapat mendekatkan anak dan gurunya karena guru akan memberikan bimbingan pada anak

⁸ Lusi Nuranisa, *Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*, 2018. Vol. 02 No. 2a

dalam menyelesaikan permainan tersebut, dan anak akan suka itu, sehingga guru dapat mengembangkan kemandirian anak.

Cara penggunaan media *puzzle* sangatlah mudah, pertama tama kita perlu dua gambar yang utuh kemudian satu gambar dipotong menjadi beberapa bagian, setelah itu kita tunjukkan gambar yang utuh kepada anak, dan gambar yang sudah terpotong disusun secara acak, kemudian anak yang menyusun gambar yang acak tersebut menjadi susunan yang benar seperti gambar yang tidak dipotong tersebut. Penggunaan media *puzzle* mempermudah guru untuk meningkatkan kemandirian anak selain itu juga aspek lainnya ikut meningkat seperti aspek kognitif.

Kelebihan dari penggunaan media *puzzle* adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru akan menjadi lebih efektif dan membuat anak lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu juga dapat menambahkan minat belajar anak.

Kekurangan dari penggunaan media *puzzle* adalah membutuhkan waktu yang banyak untuk menghubungkan kepingan-kepingan *puzzle*, kelas menjadi rebut apabila siswa tidak menemukan pasangan dari *puzzle* tersebut, dan membutuhkan tingkat kefokusannya yang tinggi.⁹

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang “ pengaruh media *puzzle* terhadap kemandirian anak”

⁹ Bahar Dan Risnawati, Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Di Kabupaten Gowa, *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2019. Vol 9 No. 1

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang diatas,maka permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana metode guru dalam memanfaatkan media *puzzle* di anak paud KB HIDAYATUL ISLAM?
2. Bagaimana pengaruh media *Puzzle* terhadap kemandirian anak di KB HIDAYATUL ISLAM?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada latar belakang diatas,maka tujuan yang menjadi fokus penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana metode guru dalam memanfaatkan media *puzzle* di KB HIDAYATUL ISLAM?
2. Untuk mengetahui apakah pengaruh pemanfaatan media *puzzle* sebagai sumber peningkatan kemandirian anak di KB HIDAYATUL ISLAM?

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi program studi pendidikan islam anak usia dini khususnya dalam perkembangan kemandirian anak usia dini dengan menggunakan media *puzzle* gambar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat peserta didik

Adanya media *puzzle* ini, diharapkan dapat meningkatkan kemandirian anak melalui penggunaan media *puzzle*.

b. Manfaat pendidik

Menjadi masukan untuk para pendidik tentang alat permainan edukatif (APE) apa yang tepat untuk mengembangkan kemandirian anak usia dini.

c. Manfaat subyek penelitian

Menjadi bahan masukan bagi kepala sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

