

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak pada tahapan usia 0-6 tahun, pada masa ini sering disebut dengan masa keemasan atau *Golden Age*. Pada masa keemasan ini diperlukan perhatian khusus, karena stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dan kemampuan akademiknya pada masa yang akan datang.

Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa:
“Pendidikan anak usia dini 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 agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan peran penting pendidikan anak usia dini sebagai dasar bagi pencapaian keberhasilan pendidikan yang lebih tinggi. Menyadari akan pentingnya hal tersebut, maka memberikan layanan pendidikan sejak dini sangat diperlukan. Sebab pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan terhadap pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu.

Bertumbuh berarti bertambahnya ukuran tubuh dan sel serta jaringan diantara sel-sel. Pertumbuhan adalah adanya penambahan tinggi badan, berat badan dan lingkaran kepala. Adapun perkembangan adalah bertambahnya struktur fungsi dan kemampuan anak yang lebih kompleks, melalui kemampuan sensori, gerakan,

berkomunikasi dan berinteraksi, bersosialisasi, kemandirian, kreativitas, moral, kognitif.

Setiap anak memiliki potensi untuk masing-masing aspek perkembangan. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah sosial emosional. Kemampuan sosial merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam lingkungannya / kelompoknya, sesuai aturan yang terdapat di dalamnya. Kemampuan sosial pada anak tidak dapat muncul dengan begitu saja. Untuk itu guru dan orangtua harus berperan penting untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Sejak dini anak perlu dibiasakan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi, serta dalam hal bekerjasama. Untuk itu agar dapat hidup dalam suatu kelompok / lingkungan dengan baik seseorang memerlukan keterampilan sosial yaitu kerjasama.

Kerjasama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang (lembaga, pemerintah dan sebagainya) untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Hurlock (1978:268), Kerjasama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Proses bekerja sama anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok. Permendiknas No.58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, dalam tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional, anak sudah dapat bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, menunjukkan rasa empati, mampu berbagi dan membantu teman, menghargai keunggulan orang lain. Menurut Standar Kompetensi Pendidikan Anak usia Dini (2004 : 28) bahwa indikator bekerjasama antara lain adalah: senang bermain dengan temannya,

senang menolong dan membantu temannya, dapat melaksanakan tugas kelompok, dan dapat memuji teman atau orang lain.

Namun pada kenyataannya, Kegiatan pembelajaran anak di TK Kenanga Raya pada kemampuan bekerjasama masih belum berkembang. Berdasarkan observasi yang saya lakukan menunjukkan bahwa anak-anak masih suka bermain sendiri dan tidak mau bermain dengan temannya yang lain. Mereka masih suka berebut mainan dengan temannya tanpa memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk bergantian. Selain itu anak masih ingin menguasai mainan dalam kelas dan tidak mau berbagi dengan teman yang lain.

Selain itu, alat media yang tersedia disekolah masih kurang untuk mengembangkan sosial emosional anak dalam hal bekerja sama. Alat media / permainan yang disediakan lebih terfokus untuk anak bermain sendiri, seperti alat media meronce, menjahit, ataupun media kolase dibandingkan dengan menyediakan alat media yang dapat membangun kerjasama anak.

Metode yang digunakan kurang bervariasi untuk mengembangkan kerja sama anak. Guru lebih memilih metode yang mudah dan tidak memerlukan banyak persiapan seperti melalui kegiatan percakapan, tanya jawab, penugasan, ataupun cerita dibandingkan dengan kegiatan praktek langsung yang dapat membangun kerjasama anak. Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak yaitu melalui bermain.

Permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Permainan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan merupakan wujud dari bermain. Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan,

menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan. Menurut pendapat Sudono (2003:65) bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak, dan juga kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri. Ada banyak permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kerja sama anak, salah satunya adalah bermain *puzzle*.

Puzzle adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Menurut Patmonodewo dalam Muzamil Misbach (2010: 48) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Menurut Yudha M. Saputra (2007: 33) Media *puzzle* adalah alat bermain edukatif menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian yang terbuat dari bahan karton / kardus, kayu, plastik, maupun spon, yang dapat merangsang berbagai kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Melalui permainan *puzzle* ini anak akan merasa senang dan gembira, anak dapat berinteraksi dengan teman nya yang lain tanpa merasa dipaksa atau tidak senang.

Manfaat dari permainan *puzzle* ini bagi perkembangan anak yaitu untuk melatih koordinasi mata dan tangan, keterampilan memecahkan masalah, melatih kerjasama dalam kelompok, melatih mau / senang bermain dengan teman / orang lain, melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran. Adapun keunggulan dari media *puzzle* ini yaitu media menarik dan efektif digunakan untuk satu kelompok, warna gambar yang menarik, berbentuk tiga dimensi, kejelasan gambar yang sesuai dengan bentuk aslinya.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Tri Yuni Astuti (2013) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok, bahwa melalui permainan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak kelompok A. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kemampuan kerja sama pra tindakan sebesar 18% menjadi 53% pada siklus I (meningkat 35%), dan 88% pada siklus II (meningkat 35%).

Sejalan dengan hal diatas, hal ini juga di dukung berdasarkan penelitian yang dilakukan Aning Purwanti (2015) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Bekerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Lantai, menyatakan bahwa melalui hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa tindakan guru menerapkan permainan *puzzle* lantai dalam pembelajaran membawa hasil. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak didik (setelah dilakukan tindakan pada siklus III ketuntasan belajar mencapai 96% sehingga memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75%).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, dapat di identifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan kerjasama anak masih rendah.
2. Alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.
3. Metode yang digunakan kurang bervariasi untuk mengembangkan kerjasama anak.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah “Bagaimana bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kerja sama melalui permainan menyusun *puzzle* pada anak Usia 5-6 Tahun”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerja sama melalui permainan menyusun *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam secara ilmiah dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terkhususnya dalam meningkatkan kemampuan kerja sama melalui permainan menyusun *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun.

b. Bagi Peneliti

Dapat menambah dan memperluas pengetahuan tentang meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun.

c. Bagi Orangtua

Diharapkan aktif ambil bagian dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun.

