

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia yang baik atau buruk menurut ukuran normatif. Pendidikan juga merupakan modal dasar dalam mencapai kehidupan yang sejahtera. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk membekali peserta didik agar menjadi warga negara yang baik (Setiadi Susilo 2016 : 24-25).

Undang-undang RI No 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”

Allah Swt memerintahkan agar senantiasa ada sekelompok manusia yang memperdalam ilmu pengetahuan meski sedang ada perintah jihad. Hal ini menunjukkan kebutuhan suatu bangsa terhadap jihad dan para mujahid sama seperti kebutuhan bangsa terhadap ilmu dan para ulama. Sebagaimana disebutkan di dalam Al-Quran surat At Taubah ayat 122, Allah Swt berfirman:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ أَعْلَمَهُمْ يُحْذَرُونَ

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mukmin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan diantara mereka orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”

Pendidikan Anak Usia Dini dapat dipahami sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Anak Usia Dini sering disebut juga *golden age* atau generasi emas, dimana pada generasi inilah seharusnya nilai-nilai luhur tentang kehidupan harus ditanamkan, karena pendidikan yang dimulai sejak usia dini mempunyai daya keberhasilan yang tinggi dalam menentukan tumbuh kembang kehidupan anak selanjutnya. Pendidikan anak

usia dini lebih mengarah pada pembentukan karakter anak berupa kemandirian, mampu mengolah kreativitas dan keterampilan, mengolah dan mengembangkan motoriknya.

Sesuai Peraturan Pemerintah No. 17 tahun 2010 pasal 66, salah satu ruang lingkup kurikulum yaitu aspek perkembangan kemandirian. Kemandirian adalah salah satu pendidikan karakter yang merupakan usaha untuk mendidik anak agar anak-anak dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Kemandirian sangat penting dikembangkan pada anak sejak usia dini karena bekal kemandirian yang didapatkan anak ketika kecil akan membentuk anak menjadi pribadi yang mandiri, cerdas, kuat dan percaya diri ketika menginjak dewasa, sehingga anak akan siap menghadapi masa depan yang baik (Khan dalam wiyani 2013 : 15).

Kemandirian juga merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu menjadikan manusia Indonesia yang mandiri baik dalam hidupnya dan mempertahankan kehidupannya agar tidak membebani masyarakat, keluarga dan negara. Mandiri menuntut adanya daya juang yang tinggi bagi masyarakat Indonesia dengan bekal ilmu pengetahuan yang didapatnya di bangku sekolah atau di luar sekolah. Dikaitkan dengan tujuan pendidikan Islam maka pendidikan nasional memiliki sinkronitas dengan pendidikan Islam yaitu tujuan proses pendidikan Islam adalah proses idealitas (cita-cita) yang mengandung nilai-nilai Islam yang hendak dicapai dalam proses kependidikan yang berdasarkan ajaran agama Islam yang secara bertahap dimulai dari pendidikan Raudatul Athfal.

Tujuan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini yang ditetapkan oleh Pendidikan Nasional salah satunya yaitu aspek kemandirian yang merupakan bidang pengembangan sikap. Kemandirian juga merupakan salah satu aspek perkembangan dalam diri anak yang harus dikembangkan sejak dini. Kemandirian sangat diperlukan anak dalam menghadapi berbagai situasi baik di keluarga, sekolah, masyarakat ataupun pada masa-masa yang bersangkutan terjun dalam dunia kerja. Stimulasi lingkungan akan berpengaruh besar terhadap perkembangan kemandirian, maka lazimnya para orang tua, pendidik dan masyarakat memberikan kesempatan, dorongan dan stimulasi yang tepat pada diri anak. Setiap anak perlu mengembangkan potensi dalam dirinya, salah satunya adalah kemandirian yang sesuai dengan kapasitas dan tahapan perkembangan. Sebenarnya sejak dini anak mempunyai dorongan untuk mandiri tetapi orang tua terkadang menghambat upaya anak untuk belajar mandiri karena ungkapan kasih sayang yang kurang tepat, orang tua kadang kurang sabar/segera membantu terhadap perbuatan yang dilakukan anak. Kemandirian identik dengan kedewasaan dalam berbuat sesuatu tidak harus ditentukan sepenuhnya oleh orang lain, karena kemandirian sangat

diperlukan untuk membekali diri anak dalam menjalani kehidupan yang akan datang (Setiadi Susilo 2016 : 162).

Kondisi anak yang kurang mandiri menjadi alasan bagi pendidik untuk diadakannya proses pendidikan anak pada usia prasekolah. Menciptakan generasi yang berkualitas maka pendidikan harus dilakukan sejak usia dini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD sangat penting karena potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia 4-6 tahun anak usia dini. Pendekatan nilai-nilai atau kebudayaan yang masih berlaku di masyarakat untuk menggiring opini publik agar tidak lagi berasosiasi negatif terhadap dunia pendidikan agama dan keagamaan. Dalam kurikulum Pendidikan RA, kemandirian erat kaitannya dengan indikator pengembangan nilai sosial emosional yaitu diantaranya: 1) bersikap kooperatif dengan teman; 2) Bangga terhadap hasil karya sendiri; 3) Menunjukkan sikap toleran; 4) Menghargai keunggulan orang lain; 5) memiliki sikap gigih/tidak mudah menyerah; 6) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada.

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan/aktivitas untuk mencari kesenangan dan juga dapat menyalurkan/memunculkan ide-ide kreatif, pola pikir, serta kemandirian. Dalam kegiatan bermain anak yang dilakukan bersama teman-temannya berbagai aspek kehidupan seperti: kepedulian, kerjasama, berbagi, interaksi sosial dan aspek-aspek perkembangan yang lainnya muncul tanpa sengaja, contohnya pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif memunculkan ide-ide baru yang inovatif. Menurut Zimmerman yang dikutip oleh Ahmad Susanto 2017 : 44, anak yang mandiri adalah anak yang mempunyai kepercayaan diri dan motivasi instrinsik yang tinggi. Di depan umum, anak mampu tampil dan berekspresi dengan kepercayaan tinggi, motivasi instrinsik memiliki dampak yang sangat baik pada anak, anak akan mudah tertarik dengan hal-hal baru, sering bertanya dan akan mencoba sesuatu yang baru dan bermanfaat memberikan dampak positif untuk menumbuhkan kemandirian anak. Perlu adanya perhatian khusus, pengawasan, bahkan bimbingan penuh akan membentuk moral dan berkarakter mulia pada anak usia dini. Karakter merupakan sifat alami bawaan yang dimiliki manusia untuk melakukan tindakan yang bermoral. Sifat alami itu diimplementasikan dalam tindakan nyata dan mengarah pada hal yang positif seperti jujur, bertanggungjawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya.

Dalam Kurikulum Raudatul Athfal Tahun 2004 dijelaskan bahwa pencapaian kemampuan anak dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan salah satu cara belajar anak belajar melalui bermain dan tujuan penyelenggaraan pendidikan RA untuk mengenalkan kepada peserta didik tentang beberapa potensi yang dimiliki, maka proses pembelajaran di RA harus dirasa menyenangkan bagi peserta didik, salah satu strategi yang

dapat dilakukan adalah dengan cara belajar sambil bermain, hal ini sesuai dengan PP No. 17 Tahun 2010 ayat 3 yang berbunyi: Semua permainan pembelajaran dirancang dan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mendorong kreativitas serta kemandirian. Aspek pengembangan kurikulum di atas dilaksanakan dengan salah satu pendekatan: bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Sesuai juga dengan sabda Rasullallah yang diriwayatkan oleh Bukhari:

“bermain-mainlah dengan anakmu selama seminggu, didiklah ia selama seminggu, temanilah ia selama seminggu pula, setelah itu suruhlah dia mandiri” (HR. Bukhari)

Hadist tersebut menjelaskan setiap individu memiliki pertanggungjawaban dalam setiap perbuatannya. Artinya, perbuatan selama hidup harus dilakukan mandiri dan tidak harus semua dilakukan dengan bantuan orang lain. Hadist tersebut menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mendidik anak khususnya kemandirian, memiliki andil yang sangat besar. Upay-upaya yang dilakukan orang tua harus setahap demi setahap untuk mewujudkan kemandirian anak dapat terwujud dengan baik.

Stimulasi terhadap perkembangan kemandirian anak harus diberikan melalui media yang tepat, yang sesuai dengan masa perkembangan anak. Media yang tepat harus sesuai dengan karakteristik anak pada masa- masa usia dini. Salah satu ciri khas anak prasekolah adalah kegemarannya bermain, maka para orang tua dan pendidik harus mulai mengembangkan kemandirian anak melalui format bermain yang harus tetap berorientasi pada nuansa pendidikan, artinya orang tua harus ikut memberi andil atau terlibat pada pilihan tema permainan yang dilakukan anak.

Bermain menjadi alat untuk meningkatkan konsentrasi anak, karena saat bermain anak akan mencapai kemampuan maksimal dan merupakan sarana yang efektif untuk memunculkan motivasi yang ada dalam dirinya (intrinsik), keingintahuan anak yang besar dalam setiap kegiatan bermain akan melatih emosi yang positif untuk ke depannya. Aktivitas dalam permainan anak yang dapat memberikan pemahaman pada anak tentang dunia nyata akan bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Anak-anak yang bermain sambil belajar untuk bisa berinteraksi satu sama lain akan memiliki sifat mandiri, yang diperoleh dari pendidikan yang dimulai sejak usia pra sekolah. Manfaat lain dari bermain adalah anak memiliki ciri-ciri sifat mandiri, yaitu: 1) Percaya pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada anak akan membuat anak lebih berani melakukan tindakan, mencoba hal yang baru, berani mengambil keputusan dan sebagainya. Artinya dengan percaya diri yang lebih ada relevansinya dengan kemajuan kemandirian anak; 2) Dorongan (motivasi), anak yang aktif dipicu dari

dorongan dalam dirinya untuk melakukan sesuatu yang membuat dirinya senang, hal ini akan membuat anak mandiri karena motivasi dalam dirinya besar; 3) Banyak ide, anak yang memiliki kemandirian yang baik secara otomatis akan memiliki pemikiran atau ide-ide yang banyak, lebih kreatif, bahkan memunculkan hal-hal yang baru; dan 4) Mudah beradaptasi (bergaul), anak yang mandiri akan mudah bergaul dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih tua karena setiap hari anak melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri.

Kemandirian merupakan modal dasar anak sebelum masuk pada pendidikan di sekolah, mempersiapkan anak mulai sedini mungkin agar proses belajar dapat berjalan dengan baik. Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di RA Khoerul Huda Kabupaten Purwakarta, bahwa peneliti menemukan masalah kemandirian pada kelas B masih rendah. Hal tersebut terlihat pada aktivitas anak di sekolah yaitu: (1) Ada tiga anak dari dua belas anak yang harus selalu diantar ibunya ke sekolah, dan ditunggu sampai akhir pembelajaran; (2) Ada tiga anak dari dua belas anak yang memiliki kebiasaan manja/menyuruh orang lain untuk mengambilkan pensil, buku, serutan dan sebagainya; (3) Pada waktu istirahat, ada sepuluh anak dari dua belas anak yang masih disuap oleh ibunya; dan (4) Ada dua anak dari dua belas anak yang minta diantar guru pada saat ingin buang air kecil.

Penyebab masih rendahnya kemandirian anak pada kelas B di RA Khoerul Huda Kabupaten Purwakarta adalah kurangnya memberi kesempatan pada anak untuk berlatih agar mandiri atau juga bisa disebabkan karena guru masih kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran, metode ceramah dan tanya jawab yang sering digunakan membuat anak cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran di kelas, dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini, seyogyanya guru dapat menciptakan model maupun metode pembelajaran yang menarik bagi anak yang sesuai dengan dunianya yaitu dunia bermain. Diharapkan dengan munculnya kreativitas guru untuk menciptakan permainan yang menarik bagi anak akan membuat anak lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran di sekolah, sehingga sikap ketergantungan pada orang lain (kurang mandiri) akan berubah menjadi sikap mandiri sebagaimana yang diharapkan.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian anak salah satunya adalah permainan *play dough*. *Play dough* adalah adonan mainan (*play* = bermain, *dough* = adonan) salah satu permainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Play Dough* mudah dimainkan dan disukai oleh balita dan anak-anak. *Play Dough* permainan yang digemari anak, karena bentuknya tiga dimensi bisa berwarna-warni dan bisa dibentuk sesuai kreasi anak. Mainan ini termasuk mainan edukasi yang membentuk gerak motorik anak agar berkembang dengan baik,

permainan yang tanpa peraturan sehingga berguna untuk mengembangkan kemampuan daya imajinasi dan kreativitas anak.

Play Dough dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan emosi, serta sebagai cara menunjukkan kebebasan dirinya untuk menjadi apapun, dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, dengan bermain *play dough* anak tak hanya memperoleh kesenangan tetapi juga bermanfaat membantu perkembangan otak dan belajar tentang tekstur untuk menguatkan jari-jari anak/merangsang indera perabanya, mengajarkan bahasa/sambil bermain bisa mengajak berbicara atau anak menceritakan bentuk-bentuk yang dibuat. *Play dough* bisa dibuat sendiri sehingga aman bagi anak dan lebih higienis dengan warna-warna aroma yang bisa dipilih sendiri, dengan menggunakan bahan-bahan yang murah dan mudah diperoleh.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan adanya pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemandirian anak. Salah satu media yang dapat mempengaruhi kemandirian anak adalah media permainan *play dough*. Oleh karena itu peneliti merumuskan judul : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Permainan *Play Dough* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemandirian anak kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta sebelum diterapkan permainan *Play Dough*?
2. Bagaimana proses pelaksanaan permainan *Play Dough* untuk meningkatkan kemandirian anak kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta pada setiap siklus?
3. Bagaimana kemandirian anak kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta setelah diterapkan permainan *Play Dough* pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Kemandirian anak kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta sebelum diterapkan permainan *Play Dough*.
2. Proses pelaksanaan permainan *Play Dough* untuk meningkatkan kemandirian anak kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta pada setiap siklus.
3. Kemandirian anak kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta setelah diterapkan permainan *Play Dough* pada seluruh siklus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Secara lebih rinci manfaat penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah agar dalam meningkatkan kemandirian dapat dilakukan dengan metode pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini dan kegiatan yang menyenangkan, seperti melalui permainan *play dough*.

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi :

a. Peserta didik

- 1) Dapat memperbaiki dan meningkatkan kemandirian dalam belajar.
- 2) Meningkatkan kualitas dan kuantitas anak agar nantinya menjadi manusia yang dapat berkehidupan dengan baik.

b. Pendidik

- 1) Sebagai masukan bagi pendidik untuk meningkatkan kemandirian anak.
- 2) Merangsang guru untuk lebih kreatif dan menciptakan metode sesuai situasi dan kebutuhan.

c. Orang tua

- 1) Mampu memberikan perlakuan yang tidak menghambat tindakan yang dilakukan anak dalam belajar mandiri.

d. Peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian tentang kemandirian anak.
- 2) Menjadi referensi terhadap penelitian sejenis.

E. Kerangka Pemikiran

Kemandirian adalah sikap dan perilaku seseorang yang mencerminkan perbuatan yang cenderung individual atau mandiri, tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain. Kemandirian identik dengan kedewasaan, berbuat sesuatu tidak harus ditentukan atau diarahkan sepenuhnya oleh orang lain. Kemandirian anak sangat diperlukan dalam rangka membekali anak-anak untuk menjalani kehidupan yang akan datang.

Kemandirian pada anak terwujud ketika anak-anak menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan. Pada dasarnya kemandirian (*autonomi*) adalah individu yang memiliki sifat mandiri dalam cara berpikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mengembangkan diri serta menyesuaikan diri sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungannya (Hurlock, 1997 : 30).

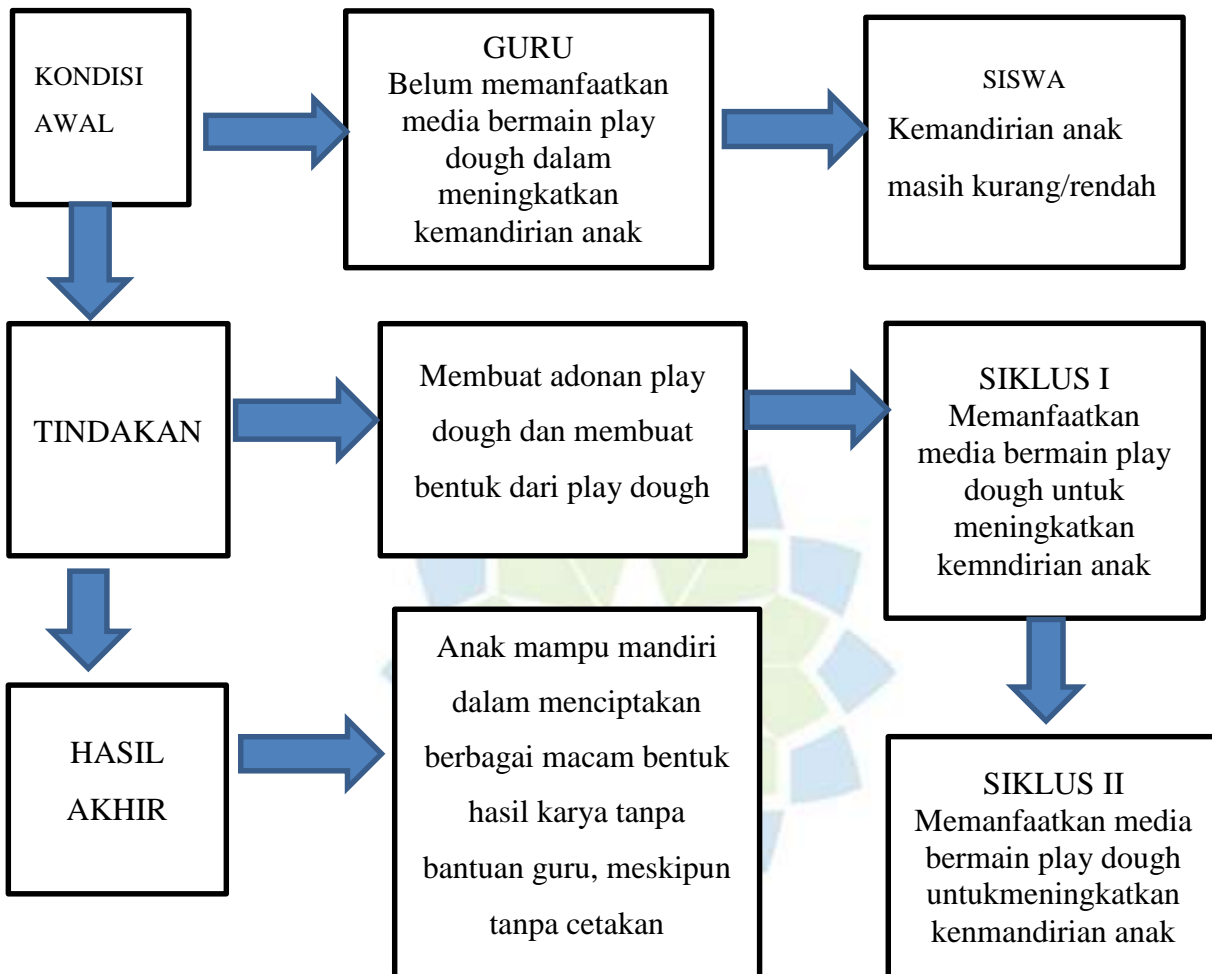
Kemandirian adalah perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, hasrat untuk mengerjakan segala sesuatu bagi diri sendiri. Meningkatkan kemandirian anak sesuai dengan kapasitas dan tahapan perkembangan anak, sehingga anak terhindar dari sifat ketergantungan, bantuan atau pertolongan orang lain. Anak akan lebih meningkat kemandiriannya jika diberikan masalah dan mampu menyelesaikan masalah tersebut.

Untuk meningkatkan kemandirian anak maka diperlukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan merangsang kemandirian anak yaitu permainan *play dough*. *Play dough* merupakan adonan mainan yang terbuat dari tepung, alat permainan ini aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Anak-anak dapat menggunakan tangan dan peralatan untuk membentuk adonan melalui pengalaman tersebut (<http://www.jejakpendidikan.com/2017/03/permainan-playdough.html>).

Manfaat dan tujuan permainan *play dough*: a) Anak-anak pasti menyukai permainan *play dough*, karena *play dough* bertekstur seperti tanah tetapi lebih higienis karena bisa dibuat dari bahan-bahan yang bisa dimakan; b) *Play dough* berbentuk tiga dimensi, permainannya tanpa peraturan sehingga anak bebas berkreasi sesuai keinginan anak; c) Orang tua pasti menyukai permainan *play dough* karena harganya murah, bisa dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sederhana dan mudah diperoleh; dan d) Aman bagi anak-anak karena warnanya bisa dibuat dari pewarna kue yang berwarna-warni.

Dari uraian di atas maka sangat penting untuk melatih kemandirian anak dengan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menstimulasi kemandirian anak dengan permainan *play dough*. Jadi dengan permainan *play dough* anak bisa mencoba sendiri dalam membuat berbagai bentuk dari permainan *play dough* dan dapat menumbuhkan keberanian dan motivasi anak untuk terus mengekspresikan pengetahuan-pengetahuan baru atau rasa ingin tahu anak agar terhindar dari sifat ketergantungan, bantuan atau pertolongan dari orang lain.

Berdasarkan paparan di atas, maka uraian kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban atau dugaan sementara terhadap masalah yang belum pasti kebenarannya dan dibuktikan setelah penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini, hipotesisnya adalah: permainan *play dough* diduga dapat meningkatkan kemandirian anak.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan data atau kajian pustaka yang peneliti dapatkan terhadap beberapa penelitian terdahulu yang peneliti anggap relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, peneliti menemukan beberapa judul skripsi:

1. “Upaya Meningkatkan kemandirian Anak melalui mendongeng pada kelompok bermain Harapan Bangsa Candirotto Temanggung”
Yang ditulis oleh Anik Riana dari fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta pada bulan Agustus 2016.
2. “Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak melalui metode bermain kelompok pada siswa kelompok A kelas firdaus RA Perwanida Grabag Magelang” yang ditulis oleh Atik Yuliyani dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2014.

