

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI
METODE BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B
DI TK AN-NIZAR DOLANGANG**



Oleh

**RISMAWATI
NIM: 17.1800.022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2023 M / 1443 H

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI
METODE BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B
DI TK AN-NIZAR DOLANGANG**



Oleh

**RISMAWATI
NIM: 17.1800.022**

**Skripsi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.P.d)
pada program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Parepare**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2023 M / 1443 H

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI
METODE BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B
DI TK AN-NIZAR DOLANGANG**

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.P.d)**

**Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Disusun dan diajukan oleh**

**RISMAWATI
NIM: 17.1800.022**

Kepada

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2023 M / 1443 H

PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang

Nama Mahasiswa : Rismawati

NIM : 17.1800.022

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Rektor IAIN Parepare B.1669/In.39.6/PP.00.9/09/2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Usman, S.Ag., M.Ag.

NIP : 197006272008011010

Pembimbing Pendamping : Dr. Muzakkir, M.A.

NIP : 19641231 199403 1 030

Mengetahui:
Fakultas Tarbiyah
Dekan,



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang

Nama Mahasiswa : Rismawati

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1800.022

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

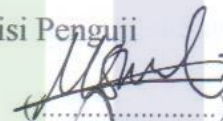
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Rektor IAIN Parepare B.1669/In.39.6/PP.00.9/09/2021

Tanggal Kelulusan : 13 Februari 2023

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Usman, S.Ag., M.Ag.

(Ketua)



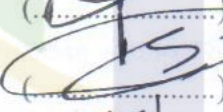
Dr. Muzakkir, M.A.

(Sekretaris)

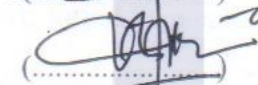


Drs. Anwar, M.Pd.

(Anggota)



A. Tien Asmara palintan, S.Pd, M.Pd. (Anggota)



Mengetahui:
Fakultas Tarbiyah

Dekan,



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ
أَمَّا بَعْدُ.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. Karena rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang” ini dengan baik dan tepat waktu sebagai syarat untuk meraih gelar S1. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda tercinta kita, Nabi Muhammad Saw, yang selalu kita nanti-nantikan sya'faatnya di akhirat nanti.

Rasa syukur dan terimah kasih penulis haturkan yang setulus tulusnya kepada kedua orang tua yang saya hormati dan saya cintai ayahanda Suaib dan ibunda St. Hadiah, saudara saudara saya yang saya cintai, serta seluruh pihak keluarga yang selama ini telah membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Usman, S.Ag. M.Ag selaku pembimbing I dan bapak Dr. Muzakkir, M.A. selaku pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan banyak terima kasih. Dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Hannani, M.Ag selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras

- mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr Zulfah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
 3. Ibu Novita Ashari, M.Pd Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.
 4. Drs. Anwar, M.Pd selaku Dewan Penguji I dan A. Tien Asmara palintan, S.Pd, M.Pd selaku Dewan Penguji II.
 4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen pada Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studinya.
 5. Kepala perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencarian referensi skripsi ini.
 6. Segenap staf dan karyawan fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, atas segala arahan dan bantuannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, penulis juga berharap semoga skripsi ini bernilai ibadah disisi-Nya dapat bermanfaat sebagai referensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi mahasiswa IAIN Parepare.

Aamin ya rabbal' alamin

Parepare, 03 Juni 2022
3 Zulkaidah 1443 H

Penulis



Rizrawati
17.1800.022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI


Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Rismawati
Nomor Induk Mahasiswa : 17.1800.022
Tempat/Tgl Lahir : Pinrang, 20 November 1999
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak melalui
Metode Bermain Puzzle pada Kelompok B Di TK
An-Nizar Dolangang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan plagiat atas keseluruhan skripsi, kecuali tulisan sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 01 Februari 2023

Penulis


Rismawati
17.1800.022

ABSTRAK

Rismawati. *Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang (dibimbing oleh Usman dan Muzakkir)*

Kemandirian merupakan sikap individu yang diperoleh kumulatif selama masa perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan, sehingga individu tersebut pada akhirnya akan mampu berfikir dan bertindak sendiri Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui penerapan metode bermain puzzle pada Kelompok B dapat meningkatkan kemandirian Anak Di TK An-Nizar Dolangang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian pre-experimental dengan menggunakan (*one group pre-test -post test*), pada kelompok B dengan jumlah 15 anak. Dengan pengolahan data menggunakan evaluasi observasi awal, akhir dan treatment metode bermain puzzle.

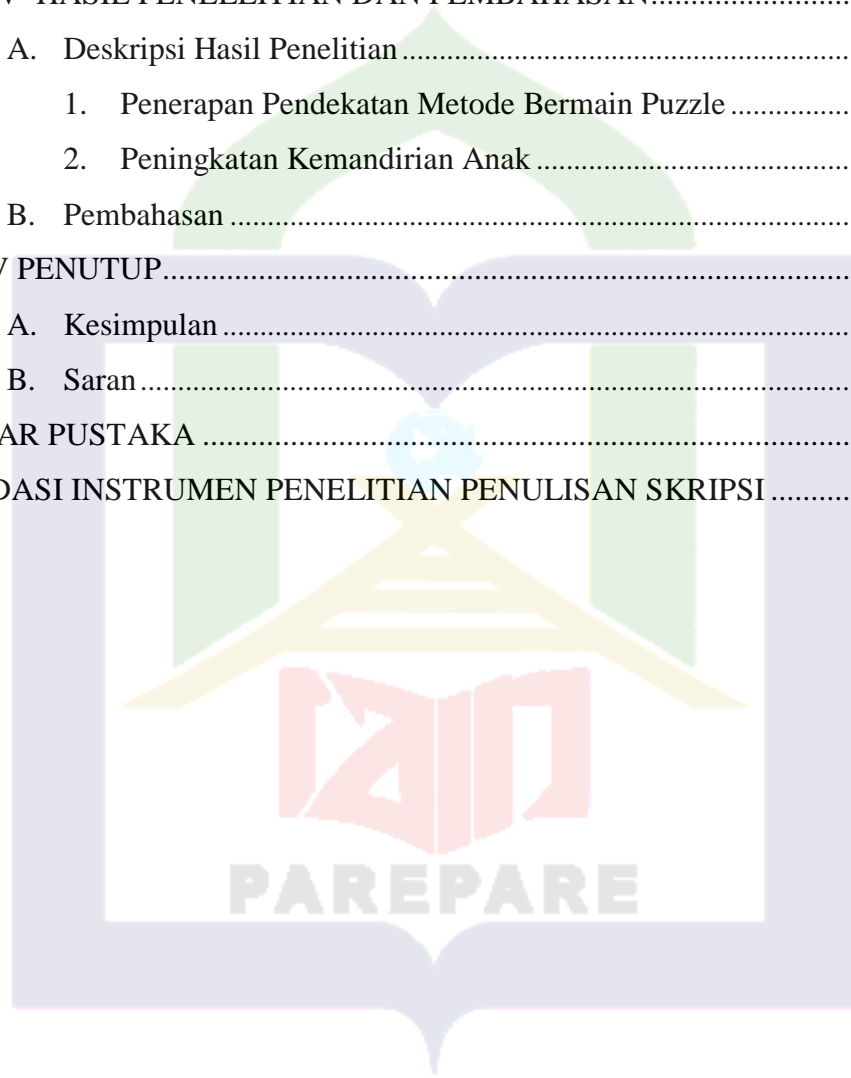
Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian anak setelah melakukan treatment dengan menggunakan metode bermain anak tema alat kebersihan dan alat belajar pada 4 pertemuan. Terdapat peningkatan kemandirian anak dalam hal tersebut terlihat dari hasil pengamatan awal dan hasil pengamatan akhir dengan presentasi peningkatan kemandirian sebesar 86% atau sebanyak 13 anak mengalami peningkatan yang signifikan terkait kemandirian mereka. Hipotesis yang telah dirumuskan terbukti kebenarannya dengan interpretasi bahwa penerapan metode bermain puzzle dapat meningkatkan kemandirian anak pada TK An-Nizar Dolangang.

Kata Kunci: *Kemandirian Anak, Bermain Puzzle,*

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN SAMPUL..... | i |
| HALAMAN PENGANTAR..... | ii |
| PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING | iii |
| KATA PENGANTAR | v |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | vii |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| TRANSLITERASI DAN SINGKATAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Kegunaan Penelitian | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 7 |
| A. Tinjauan Penelitian Relevan | 7 |
| B. Tinjauan Teori | 10 |
| 1. Konsep Kemandirian..... | 10 |
| 2. Konsep Metode Pembelajaran..... | 26 |
| C. Kerangka Pikir..... | 34 |
| D. Hipotesis Penelitian | 35 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 36 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 36 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 36 |

| | |
|--|------------|
| C. Populasi dan Sampel..... | 37 |
| D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data..... | 38 |
| E. Definisi Operasional Variabel | 38 |
| F. Teknik Analisis Data | 39 |
| BAB IV HASIL PENELLITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 42 |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian..... | 42 |
| 1. Penerapan Pendekatan Metode Bermain Puzzle | 45 |
| 2. Peningkatan Kemandirian Anak | 53 |
| B. Pembahasan | 57 |
| BAB V PENUTUP..... | 61 |
| A. Kesimpulan | 61 |
| B. Saran..... | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA | I |
| VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI | VII |



DAFTAR TABEL

| No Tabel | Judul Tabel | Halaman |
|----------|--|---------|
| 2.1 | Perbedaan dan persamaan Penelitian | 8 |
| 3.1 | Populasi Kemompok B di TK An-Nizar Dolangang | 35 |
| 3.2 | Indikator Kemandirian Anak | 37 |
| 3.3 | Klasifikasi skor berbicara. | 39 |
| 4.1 | Identitas Sekolah | 40 |
| 4.2 | Data Pelengkap | 40 |
| 4.3 | Data lainnya | 41 |
| 4.4 | Hasil Observasi Awal | 51 |
| 4.5 | Hasil Observasi Akhir | 52 |
| 4.6 | Akumulasi Tingkat Kemandirian Anak | 54 |

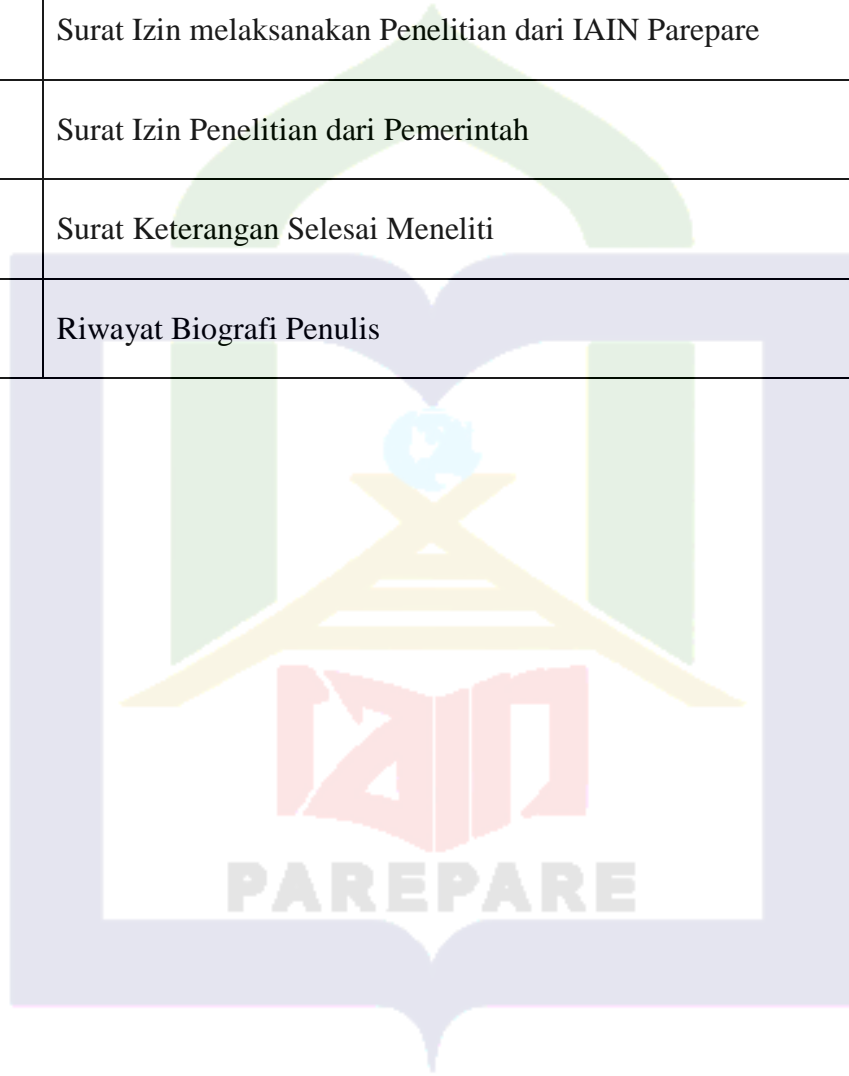
DAFTAR GAMBAR

| No. Gambar | Judul Gambar | Halaman |
|------------|-----------------------------|---------|
| 2.1 | Bagan Kerangka Pikir | 33 |
| 4.1 | Grafik hasil observasi awal | 52 |
| 4.2 | Grafik hasil observasi awal | 53 |



DAFTAR LAMPIRAN

| No | Lampiran Lampiran |
|----|---|
| 1 | Surat Izin melaksanakan Penelitian dari IAIN Parepare |
| 3 | Surat Izin Penelitian dari Pemerintah |
| 4 | Surat Keterangan Selesai Meneliti |
| 5 | Riwayat Biografi Penulis |



TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

| Huruf | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|------|--------------------|----------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba | B | Be |
| ت | Ta | T | Te |
| ث | Tsa | Ts | te dan sa |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | Ha | ḥ | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha | Kh | ka dan ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Dzal | Dz | de dan zet |
| ر | Ra | R | Er |
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |

| | | | |
|---|--------|----|----------------------------|
| ش | Syin | Sy | es dan ya |
| ص | Shad | ṣ | es (dengan titik di bawah) |
| ض | Dhad | ḍ | de (dengan titik dibawah) |
| ط | Ta | ṭ | te (dengan titik dibawah) |
| ظ | Za | ẓ | zet (dengan titik dibawah) |
| ع | ‘ain | ‘ | koma terbalik ke atas |
| غ | Gain | G | Ge |
| ف | Fa | F | Ef |
| ق | Qaf | Q | Qi |
| ك | Kaf | K | Ka |
| ل | Lam | L | El |
| م | Mim | M | Em |
| ن | Nun | N | En |
| و | Wau | W | We |
| ه | Ha | H | Ha |
| ء | hamzah | ’ | Apostrof |
| ي | Ya | Y | Ya |

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda(‘).

2. Vokal

a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa

tanda atau harakat, transliterasinya sebagaiberikut:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|--------|-------------|------|
| اَ | Fathah | a | A |
| اِ | Kasrah | i | I |
| اُ | Dhomma | u | U |

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|----------------|-------------|---------|
| اَيَّ | Fathah dan Ya | ai | a dan i |
| اَوَّ | Fathah dan Wau | au | a dan u |

Contoh :

كَيْفَ : Kaifa

حَوْلَ : Haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harkat dan Huruf | Nama | Huruf dan Tanda | Nama |
|------------------|------|-----------------|------|
|------------------|------|-----------------|------|

| | | | |
|----------|-------------------------|---|---------------------|
| نا / نِي | Fathah dan Alif atau ya | ā | a dan garis di atas |
| يِي | Kasrah dan Ya | ī | i dan garis di atas |
| وُو | Kasrah dan Wau | ū | u dan garis di atas |

Contoh :

مات : māta

رمى : ramā

قيل : qīla

يموت : yamūtu

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *raudah al-jannah* atau *raudatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan

dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْمٌ : *nu“ima*

عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy- syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلاد : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur’an* (dar *Qur’an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur’an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi ‘umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi

tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* با الله *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi ‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Dīn al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd (bukan:Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

| | | |
|---------------|---|--|
| SWT. | = | <i>subḥānahū wa ta'āla</i> |
| SAW. | = | <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i> |
| A.S. | = | <i>'alaihi al- sallām</i> |
| H | = | Hijriah |
| M | = | Masehi |
| SM | = | Sebelum Masehi |
| l. | = | Lahir tahun |
| w. | = | Wafat tahun |
| QS .../...: 4 | = | QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4 |
| HR | = | Hadis Riwayat |

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

| | | |
|------|---|----------------------|
| ص | = | صفحة |
| دم | = | بدون |
| صلعم | = | صلى الله عليه وسلم |
| ط | = | طبعة |
| بن | = | بدون ناشر |
| الخ | = | إلى آخرها / إلى آخره |

ج = جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua. Pendidikan itu seperti proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan. Hal ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, mengetahui, dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan dengan cara mengamati, meniru, bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang sertamelibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pada dasarnya usia anak 4-6 tahun dimana menjadi suatu masa dimana anak sudah mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak, masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka juga dapat dijadikan sebagai masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama Depdiknas.¹

Kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri dengan sedikit bimbingan yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya atau sikap yang harus dikembangkan seorang anak untuk bisa menjalani kehidupan tanpa

¹ Melyani, Penggunaan 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

ketergantungan kepada orang lain. Dengan bekal kemandirian yang diajarkan sejak usia dini maka anak akan terbiasa hidup mandiri dalam melakukan tugas sehari-hari tanpa harus mengandalkan orang disekitar anak.²

Observasi yang telah dilakukan peneliti di TK An-Nizar Dolangang ditemukan masalah yaitu tentang kemandirian anak yang belum sesuai dengan tahap perkembangan anak. Permasalahan tentang kemandirian yang belum sesuai dengan tahap perkembangan kemandirian untuk anak TK yang mencakup dua aspek pokok yakni kemandirian emosi, dan kemandirian bertindak belum optimal.

Kemandirian emosi anak tersebut dapat dilihat dalam hal menahan diri untuk tidak meminta bantuan kepada orang lain ketika anak menghadapi suatu masalah. Masalah kemandirian emosi yang sedang dihadapi anak TK An-Nizar Dolangang adalah anak-anak kelompok pada TK An-Nizar Dolangang masih mengalami ketergantungan kepada orang di sekitar seperti orangtua yang menunggu, guru bahkan teman.

Kemandirian bertindak anak dapat diukur dengan adanya kemampuan dalam membuat keputusan. Kenyataan yang dihadapi anak TK An-Nizar Dolangang yaitu, anak selalu meminta pertimbangan pada orang lain seperti jika ingin melakukan sesuatu maka mereka akan meminta pendapat atau bantuan dari, misalkan guru, orang tua. Anak seringkali terpengaruh pada orang tua, guru dalam memutuskan suatu pilihan dan anak sering meminta bantuan saat mengerjakan tugas.

Hal tersebut yang membuat peneliti untuk melakukan beberapa tindakan demi mewujudkan kemandirian anak lebih baik. Kegiatan menyusun puzzle menjadi salah satu metode yang dipilih oleh peneliti dimana diharapkan dapat mengembangkan

² Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (PT : Indeks Jakarta 20130, h, 6-7

kemandirian anak yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan belajar berkonsentrasi, melatih koordinasi tangan dan mata, meningkatkan keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah, belajar bersosialisasi atau secara berkelompok, melatih kesabaran, mengenalkan warna dan bentuk, melatih kemampuan motorik, dan melatih konsentrasi.

Kemandirian yang di tingkatkan melalui kegiatan menyusun puzzle dapat meningkat secara bertahap yang dapat di tingkatkan melalui tahap proses kegiatan yaitu, jika anak sudah menguasai satu kegiatan dimana anak mampu untuk bekerja secara mandiri, maka perlu disajikan kegiatan pada tingkat berikutnya seperti aktivitas atau kegiatan puzzle.³

Kemandirian menjadi hal yang penting untuk diajarkan sejak anak berusia 4-6 tahun, sebagaimana surat Hud ayat 45-46:

وَنَادَى نُوحٌ رَبَّهُ فَقَالَ رَبِّ إِنَّ ابْنِي مِنْ أَهْلِي وَإِنَّ وَعْدَكَ الْحَقُّ وَأَنْتَ أَحْكَمُ الْحَاكِمِينَ قَالَ يَا نُوحُ إِنَّهُ لَيْسَ مِنْ أَهْلِكَ إِنَّهُ عَمَلٌ غَيْرُ صَالِحٍ فَلَا تَسْأَلْنِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنِّي أَعِظُكَ أَنْ تَكُونَ مِنَ الْجَاهِلِينَ

Terjemahnya:

“dan Nuh berseru kepada Tuhannya sambil berkata: "Ya Tuhanku, Sesungguhnya anakku Termasuk keluargaku, dan Sesungguhnya janji Engkau

³ Anirisa Latut Torikil Maviro, Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar, (Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Tahun 2017), h, 46

Itulah yang benar. dan Engkau adalah hakim yang seadil-adilnya."⁴
Dan di Surah Al-Mudatsir:38 dijelaskan bahwa:

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ

Terjemahnya:

“Setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya,”⁵

Kemudian pada surah Al-Mukminun: 62 dijelaskan bahwa:

وَلَا نُكَلِّفُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا وَلَدَيْنَا كِتَابٌ يَنْطِقُ بِالْحَقِّ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Terjemahnya:

“Dan Kami tidak membebani seseorang melainkan menurut kesanggupannya, dan pada Kami ada suatu catatan yang menuturkan dengan sebenarnya, dan mereka tidak dizalimi (dirugikan)”⁶.

Berdasarkan ketiga ayat diatas, jelas bahwa pendidikan anak dalam Islam sangat tegas serta mempunyai tahapan-tahapan yang disesuaikan dengan tingkatan usia dan yang dilakukan oleh anak. Sebagai pendidik atau orang tua sewajarnya lah memakai metode pendidikan anak dalam Islam ini sebagai sebuah referensi dalam membangun sebuah karakter yang dapat menghasilkan akhlakul karimah pada kepribadian anak-anak kita.

Dari keseluruhan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa melalui dengan asumsi kegiatan menyusun puzzle, kemandirian anak akan mengalami peningkatan.

⁴ Departemen Agama RI, „Departemen Agama RI, Al-Qur’an Dan Terjemahannya“ (Jakarta:Sinergi Pustaka Indonesia, 2012), h.198.

⁵ Departemen Agama RI, „Departemen Agama RI, Al-Qur’an Dan Terjemahannya“ (Jakarta:Sinergi Pustaka Indonesia, 2012)

⁶ Departemen Agama RI, „Departemen Agama RI, Al-Qur’an Dan Terjemahannya“ (Jakarta:Sinergi Pustaka Indonesia, 2012)

Secara umum peneliti melaksanakan kegiatan menyusun puzzle tersebut dengan rencana kegiatan uji coba metode puzzle. Selama anak berada pada kegiatan tersebut sampai anak selesai berkegiatan motivasi selalu diberikan. Langkah-langkah kegiatan menyusun puzzle mudah untuk dipahami dan dilakukan anak, melatih emosi anak dalam bertindak yaitu selalu menahan diri untuk tidak mudah meminta bantuan, melatih tingkat kesabaran anak, dan melatih inisiatif anak dalam melakukan kegiatan, dan menjadikan anak semakin meningkat kemandiriannya.

Penjelasan diatas menjadi dasar alasan penelitian ini dilakukan, sehingga penulis merumuskan judul penelitian yaitu Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Puzzle Pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan seluruh penjelasan pada latar belakang penelitian, maka perlu adanya rumusan masalah secara singkat sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode bermain puzzle pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang?
2. Apakah penerapan metode bermain puzzle pada Kelompok B dapat meningkatkan kemandirian Anak Di TK An-Nizar Dolangang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan metode bermain puzzle pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang.
2. Untuk mengetahui penerapan metode bermain puzzle pada Kelompok B dapat meningkatkan kemandirian Anak Di TK An-Nizar Dolangang.

D. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian ini peneliti berharap dapat berkontribusi terhadap nilai tambah dan manfaat untuk penulis maupun pembaca baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

Adapun manfaat penelitian ini terdapat:

1. Kegunaan Teoretis

Kegunaan secara teoritis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menambah wawasan, khususnya bagi penyusun dan umumnya bagi perkembangan keilmuan yang berkaitan langsung dengan meningkatkan kemandirian anak melalui metode bermain puzzle pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang.
- b. Diharapkan bisa menjadi kontribusi positif dalam upaya peningkatan kemampuan guru dalam mengajar.
- c. Sebagai sumbangsih pemikiran intelektual terkhusus di prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkait peningkatan mutu meningkatkan kemandirian anak.

2. Kegunaan Praktis,

Sebagai suatu referensi serta bahan masukan kepada para pendidik khususnya pendidikan islam anak usia dini agar mampu lebih kreatif terhadap pembelajaran peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Pada bagian ini peneliti hendak untuk menjabarkan beberapa hal diantara yaitu kesesuaian judul dan variabelnya dalam melakukan penelitian ini. Penelitian terkait dengan topik ini tentu sudah pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Peneliti melakukan telaah pustaka untuk membedakan penelitian inidengan penelitian sebelumnya dijabarkan sebagai berikut:

Royani dkk., Mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak yang berjudul "*Peningkatan Kemandirian Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina (2015)*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan 46 kemandiriaan belajar melalui metode pemberian tugas pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kabupaten Kapuas Hulu. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa secara umum penggunaan metode pemberian tugas dapat meningkatkan kemandirian belajar pada anak.¹

Atik Yuliyani Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga (2014) yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Dengan Metode Bermain Kelompok Pada Siswa Kelompok A Kelas Firdaus RA Perwanida Grabag Magelang*". Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan tentang seberapa besar pengaruh metode bermain dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan kegiatan bermain kelompok dapat meningkatkan kemandirian

¹ Royani dkk., "*Peningkatan Kemandirian Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina (2015)*"

anak dengan menggunakan berbagai permainan, lebih-lebih secara berkelompok agar anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan anak lebih mandiri.²

Winda Sari mahasiswa Universitas Syiah Kuala (2016) yang berjudul “Meningkatkan Kemandirian Anak Di Sentra Bahan Alam Pada TK Bunga Mekar Kecamatan Seulimeum Kabupaten Aceh Besar”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemandirian anak di sentra bahan alam. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan pendekatan sentra bahan alam. Respon anak meningkat menjadi 8 orang anak dari 10 orang anak, sebelumnya masih kurang konsentrasi pada saat guru memberikan aba-aba dan aturan main.³

Tabel 2.1 : Perbedaan dan persamaan Penelitian.

| No | Nama | Judul Penelitian | Perbedaan | Persamaan |
|----|------------|---|---|---|
| 1 | Royani dkk | Peningkatan Kemandirian Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina (2015) | Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemandirian belajar melalui metode pemberian tugas pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan penulis hendak untuk meningkatkan kemandirian | Penelitian ini memiliki kesamaan dari aspek peningkatan kemandirian anak. |

² Atik Yuliyani “Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Dengan Metode Bermain Kelompok Pada Siswa Kelompok A Kelas Firdaus RA Perwanida Grabag Magelang”. (2015)

³ Winda Sari “Meningkatkan Kemandirian Anak Di Sentra Bahan Alam Pada TK Bunga Mekar Kecamatan Seulimeum Kabupaten Aceh Besar”. (2016)

| | | | | |
|---|---------------|--|---|--|
| | | | melalui Puzzle game | |
| 2 | Atik Yuliyani | Upaya Meningkatkan Kemandirian anak dengan Metode Bermain Kelompok Pada Siswa Kelompok A Kelas Firdaus RA Perwanida Grabag Magelang. | Peneliti terdahulu hendak untuk mendiskripsikan tentang seberapa besar pengaruh metode bermain dalam pembelajaran. Sedangkan penulis hendak untuk melihat peningkatan kemandirian anak melalui bermain. | Penelitian ini memiliki aspek keasamaan dari sisi metode bermain yang digunakan untuk melihat peningkatan. |
| 3 | Winda Sari | Meningkatkan Kemandirian Anak Di Sentra Bahan Alam Pada TK Bunga Mekar Kecamatan Seulimeum Kabupaten Aceh Besar | Peneliti terdahulu menelititerkait peningkatan kemandirian anak di sentra bahan alam. Sedangkan penulis hendak untuk mengetahui peningkatan kemandirian anak melalui metode bermain. | Penelitian ini memiliki kesamaan dari sisi peningkatan kemandirian anak. |

B. Tinjauan Teori

1. Konsep Kemandirian

a. Pengertian Kemandirian

Kemandirian merupakan sikap individu yang diperoleh kumulatif selama masa perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan, sehingga individu tersebut pada akhirnya akan mampu berfikir dan bertindak sendiri. Kemandirian adalah satu pribadi yang harus dibentuk sejak dini, karena kemandirian adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.⁴

Kemandirian juga dapat diartikan sebagai keterampilan untuk membantu diri sendiri, baik kemandirian secara fisik adalah kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri, sedangkan kemampuan kemandirian secara psikologis adalah kemampuan untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah yang dihadapi.

Dalam bukunya mengatakan bahwa “kemandirian adalah kemampuan untuk mengelola waktu, berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai dengan kemampuan untuk memecahkan masalah.”⁵

Sebagaimana yang dijelaskan bahwa “kemandirian adalah kemampuan untuk mengelola waktu, berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai dengan kemampuan untuk memecahkan masalah. Sedangkan Koentjaraningrat berpendapat bahwa “kemandirian adalah bagian dari kepribadian yang merupakan susunan akal yang dapat menentukan perbedaan tingkah laku atau

⁴ Ulil Amri Syafri. *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Quran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012). h.Xi

⁵ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:Gaung Persada Press, 2012). h. 88

tindakan dari setiap individu”⁶

Kemandirian juga adalah usaha untuk melepaskan diri dari orang tua dengan maksud untuk melepaskan dirinya dengan proses mencari identitas ego yaitu perkembangan kearah individualitas yang mantap untuk berdiri sendiri.⁷ Dengan kemandirian ini seorang anak akan mampu untuk menentukan pilihan yang ia anggap benar, selain itu ia berani memutuskan pilihannya dan bertanggung jawab atas resiko dan konsekwensi yang diakibatkan dari pilihannya tersebut.

Kemandirian merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.⁸ Kemandirian seseorang berkembang secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan hidupnya. Hal ini juga diperlukan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dalam menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka dari itu, kemandirian harus dilatih sejak usia dini, seandainya kemandirian anak diusahakan setelah anak besar, kemandirian itu akan menjadi tidak utuh.

Kemandirian pada anak sangat diperlukan karena dengan kemandirian, anak bisa menjadi lebih bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemandirian secara normal akan cenderung lebih positif di masa depannya. Anak yang mandiri cenderung berprestasi karena

⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia dini*, (PT: Indeks Jakarta)

⁷ 84 F.J. Monks, Knoers, Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2006), h.79

⁸ Suryati Sidharto dan Rita Eka Izzaty, *Pengembangan Kebiasaan Positif: Social Life Skill Untuk Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007), h,16.

dalam menyelesaikan tugas-tugasnya anak tidak lagi tergantung pada orang lain.

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia”mandiri berarti keadaan dapat berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang lain”. “Kemandirian berarti hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung kepada orang lain”. Pendapat lain tentang kemandirian yang dikemukakan oleh Brookfield menyatakan bahwa “belajar mandiri adalah belajar yang dilakukan oleh siswa secara bebas menentukan tujuan belajarnya, arah belajarnya, merencanakan proses belajarnya, strategi belajarnya, menggunakan sumber-sumber belajar yang dipilihnya, membuat keputusan akademik dan melakukan kegiatan-kegiatan untuk mencapai tujuan belajarnya”. sifat yang termasuk kebiasaan positif yang merupakan salah satu komponen pembentukan keterampilan sosial yaitu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Kemandirian anak usia dini adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau dengan sedikit bimbingan sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Hal ini berarti sesuatu hal terjadi tidaklah tanpa suatu proses, demikian juga dengan kemandirian. Kemandirian dapat terbentuk setelah melalui proses pendidikan dan latihan yang terarah dan berkesinambungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa anak mandiri adalah anak yang mampu memenuhi kebutuhannya, baik berupa kebutuhan naluri maupun kebutuhan fisik oleh dirinya sendiri secara bertanggungjawab tanpa bergantung pada orang lain. Bertanggungjawab dalam hal ini berarti mengaitkan kebutuhannya dengan kebutuhan orang lain dalam lingkungannya yang sama-sama harus dipenuhi. Kemandirian sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (self sistem), dan mengatur diri sendiri (self regulation).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemandirian anak adalah kemampuan anak untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari secara sendiri tanpa bergantung pada orang lain sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Kemandirian dapat terbentuk setelah melalui proses pendidikan dan latihan yang terarah dan berkesinambungan. Kemandirian bagi anak sangat penting, karena dengan memiliki sifat mandiri anak tidak akan mudah bergantung pada orang lain. Kemandirian sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri dan mengatur diri sendiri. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa terdapat tiga unsur yang menyertai makna kemandirian bagi anak usia dini, antara lain: (1) mampu melakukan sesuatu tanpa bantuan, (2) berani tampil di depan orang, (3) bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya.

Dengan begitu anak akan tumbuh menjadi orang yang mampu untuk berfikir serius dan berusaha untuk menyelesaikan sesuatu yang menjadi targetnya. Demikian juga di lingkungan keluarga keluarga dan sosial, anak yang mandiri akan mudah menyesuaikan diri. Ia akan mudah untuk diterima oleh anak-anak dan teman-teman di sekitarnya. Anak yang sudah mandiri juga dapat memanfaatkan lingkungan untuk belajar, dapat membantu temannya untuk belajar mandiri.

Pada dasarnya bahwa guru sebagai penanggung jawab kegiatan pembelajaran di sekolah harus mampu melaksanakan pembelajaran tentang kemandirian pada anak didiknya yang diharapkan dapat melatih dan membiasakan anak berperilaku mandiri dalam setiap aktivitasnya.

b. Indikator Kemandirian

Kemandirian anak usia dini dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah dikemukakan oleh para ahli, dimana indikator tersebut merupakan pedoman atau acuan dalam melihat dan mengevaluasi perkembangan dan pertumbuhan anak. Hal ini sangat jelas dikatakan para ahli bahwa kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari setidaknya ada tujuh indikator yaitu sebagai berikut: serangkaian kegiatan yang mencerminkan kemampuan seseorang dalam kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi dan mampu mengendalikan emosi. Secara rinci dapat dilihat berikut ini:

- 1) Kemampuan fisik
- 2) Percaya diri
- 3) Bertanggungjawab
- 4) Disiplin
- 5) Pandai bergaul
- 6) Saling berbagi
- 7) Mengendalikan emosi.⁹

c. Ciri-Ciri Kemandirian Anak

Setiap anak memiliki kemampuan yang unik untuk memahami sesuatu, tidak hanya menerima saja, tetapi punya inisiatif untuk mandiri, dalam memahami dan mengambil keputusan sendiri dalam tindakannya. Anak yang mandiri adalah anak yang memiliki kepercayaan diri dan motivasi yang tinggi. Sehingga setiap tingkah lakunya tidak banyak menggantungkan diri pada orang lain. Anak yang kurang mandiri selain ingin ditemani oleh orang tua atau orang terdekatnya, baik pada saat

⁹ Martinis Yamin, *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*.

sekolah maupun pada saat bermain.

Seorang anak yang memiliki kemandirian yang tinggi cenderung memiliki gaya belajar yang kreatif.¹⁰ Anak yang mandiri adalah anak yang kreatif yang mempunyai nilai penting dalam kehidupan individunya yang dipengaruhi oleh faktor keluarga (dirumah) maupun dilingkungan sekitarnya (sekolah). Anak yang mandiri untuk ukuran anak usia dini terlihat dengan ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat melakukan segala aktivitasnya secara sendiri

Anak mulai mengembangkan kemandirian ditandai dengan kebebasan melakukan sesuatu dengan sendiri. Kebebasan disini yaitu anak melakukan segala aktivitas yang mereka dengan sendiri, namun tetap pada pengawasan orang dewasa. Misalnya anak dapat pergi ke toilet sendiri, memakai baju dan sepatu sendiri, mengambil makanan dan minum sendiri.

- 2) Dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan Pandangan itu sendiri diperolehnya dari melihat perilaku atau perbuatan orang-orang disekitarnya. Dalam hal ini, anak mampu mengambil contoh dari apa yang mereka lihat atau pandang. Oleh karena itu, perlulah anak dilatih kemandiriannya sejak dini, agar anak mampu mengambil keputusan yang positif untuk diri anak.

- 3) Dapat bersosialisasi dengan orang lain Bersosialisasi ditunjukkan dengan kemampuan untuk mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak tergantung atau menunggu orang lain untuk melakukan tindakan. Bersosialisasi sangat berpengaruh pada perkembangan kemandirian anak, anak yang mudah

¹⁰ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. h. 90

bersosialisasi akan mudah mencari teman dan berinteraksi kepada orang lain dengan baik.

- 4) Dapat mengontrol emosinya bahkan dapat berempati terhadap orang lain.

Memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Anak yang memiliki rasa percaya diri memiliki keberanian untuk melakukan sesuatu dan menentukan pilihan sesuai dengan kehendaknya sendiri dan bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkan karena pilihannya.

Kemandirian akan mengantarkan anak memiliki kepercayaan diri dan motivasi intrinsik yang tinggi. Menurut Ahmad Susanto ciri-ciri kemandirian anak usia dini adalah sebagai berikut:¹¹

Pada dasarnya usia anak 4-6 tahun dimana menjadi suatu masa dimana anak sudah mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak, masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka juga dapat dijadikan sebagai masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama Depdiknas.¹²

Kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri dengan sedikit bimbingan yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya atau sikap yang harus dikembangkan seorang anak untuk bisa menjalani kehidupan tanpa ketergantungan kepada orang lain. Dengan bekal kemandirian yang diajarkan sejak

¹¹ Ahmad Susanto. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta: Bumi Aksara.

¹² Melyani, Penggunaan 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

usia dini maka anak akan terbiasa hidup mandiri dalam melakukan tugas sehari-hari tanpa harus mengandalkan orang disekitar anak.¹³

Observasi yang telah dilakukan peneliti di TK An-Nizar Dolangang ditemukan masalah yaitu tentang kemandirian anak yang belum sesuai dengan tahap perkembangan anak. Permasalahan tentang kemandirian yang belum sesuai dengan tahap perkembangan kemandirian untuk anak TK yang mencakup dua aspek pokok yakni kemandirian emosi, dan kemandirian bertindak belum optimal.

Kemandirian emosi anak tersebut dapat dilihat dalam hal menahan diri untuk tidak meminta bantuan kepada orang lain ketika anak menghadapi suatu masalah. Masalah kemandirian emosi yang sedang dihadapi anak TK An-Nizar Dolangang adalah anak-anak kelompok pada TK An-Nizar Dolangang masih mengalami ketergantungan kepada orang di sekitar seperti orangtua yang menunggu, guru bahkan teman.

Kemandirian bertindak anak dapat diukur dengan adanya kemampuan dalam membuat keputusan. Kenyataan yang dihadapi anak TK An-Nizar Dolangang yaitu, anak selalu meminta pertimbangan pada orang lain seperti jika ingin melakukan sesuatu maka mereka akan meminta pendapat atau bantuan dari, misalkan guru, orang tua. Anak seringkali terpengaruh pada orang tua, guru dalam memutuskan suatu pilihan dan anak sering meminta bantuan saat mengerjakan tugas.

Hal tersebut yang membuat peneliti untuk melakukan beberapa tindakan demi mewujudkan kemandirian anak lebih baik. Kegiatan menyusun puzzle menjadi salah satu metode yang dipilih oleh peneliti dimana diharapkan dapat mengembangkan kemandirian anak yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan belajar

¹³ Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, h, 6-7

berkonsentrasi, melatih koordinasi tangan dan mata, meningkatkan keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah, belajar bersosialisasi atau secara berkelompok, melatih kesabaran, mengenalkan warna dan bentuk, melatih kemampuan motorik, dan melatih konsentrasi.

Kemandirian yang di tingkatkan melalui kegiatan menyusun puzzle dapat meningkat secara bertahap yang dapat di tingkatkan melalui tahap proses kegiatan yaitu, jika anak sudah menguasai satu kegiatan dimana anak mampu untuk bekerja secara mandiri, maka perlu disajikan kegiatan pada tingkat berikutnya seperti aktivitas atau kegiatan puzzle.¹⁴

1. Memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Anak yang memiliki rasa percaya diri memiliki keberanian untuk melakukan sesuatu dan menentukan pilihan sesuai dengan kehendaknya sendiri dan bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkan karena pilihannya.
2. Memiliki motivasi intrinsik yang tinggi. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri untuk melakukan suatu perilaku maupun perbuatan. Motivasi intrinsik ini pada umumnya lebih kuat dan abadi dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik walaupun kedua jenis motivasi tersebut bisa juga berkurang dan bertambah.
3. Mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri. Anak yang berkarakter mandiri memiliki kemampuan dan keberanian dalam menentukan pilihannya

¹⁴ Anirisa Latut Torikil Maviro, Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar, (Skrispi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Tahun 2017), h, 46

sendiri. Misalnya dalam memilih alat bermain atau alat belajar yang akan digunakannya.

4. Kreatif dan inovatif. Kreatif dan inovatif pada anak usia dini merupakan salah satu ciri anak yang memiliki karakter mandiri, seperti dalam melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh orang lain., tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu, menyukai dan selalu ingin mencoba hal-hal yang baru.
5. Bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya. Pada saat anak usia dini mengambil keputusan atau pilihan, tentu ada konsekuensi yang melekat pada pilihannya. Anak yang mandiri akan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya apapun yang terjadi. Tentu saja bagi anak usia dini tanggung jawab tersebut dilakukan dalam taraf yang wajar, misalnya tidak menangis ketika ia salah mengambil alat mainan, dengan senang hati mengganti dengan alat mainan yang lain yang diinginkannya.
6. Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Lingkungan KB maupun TK merupakan lingkungan yang baru bagi anak usia dini.¹⁵ Sering sekali kita dengan mudah menemukan anak yang menangis ketika pertama kali masuk KB maupun TK, Bahkan, kebanyakan anak ditunggu oleh orangtuanya ketika sedang belajar di kelas. Bagi anak yang memiliki karakter mandiri, dia akan cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, dan dapat belajar walaupun tidak ditunggu orangtuanya.
7. Tidak bergantung pada orang lain, anak yang memiliki karakter mandiri selalu ingin mencoba sendiri dalam melakukan segala sesuatu, tidak bergantung

¹⁵ Cahniyo Wijaya Kuswanto. (2016). Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain, DARUL ILMI Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 1 No 2, ISSN 2086-6909

kepada orang lain dan dia tahu kapan waktunya meminta bantuan orang lain, setelah anak berusaha melakukannya sendiri tetapi tidak mampu untuk mendapatkannya, baru anak meminta bantuan orang lain. Seperti mengambil alat mainan yang berada di tempat yang tidak terjangkau oleh anak.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa emosi yang baik akan membuat teman-teman dan orang lain di lingkungan sekitar anak akan merasa nyaman sehingga anak pun akan merasakan hal yang sama. Dengan anak merasa nyaman dengan orang lain, anak akan mudah untuk berempati dengan orang lain. Namun jika hal tersebut tidak terjadi maka anak mungkin akan mengalami masa sulit dan terbelakang karena minder. Oleh karena itu peran orang dewasa (guru dan orang tua) dalam membantu anak untuk melatih kemandiriannya.

Dari beberapa ciri diatas, dapat dipahami bahwa kemandirian anak adalah keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain, mampu bersosialisasi, dapat melakukan aktivitasnya sendiri, dapat membuat keputusan sendiri dalam tindakannya, dan dapat berempati dengan orang lain. Oleh karena itu, mendidik anak untuk mandiri dibutuhkan kesabaran dan pengetahuan yang cukup.

Orang tua maupun guru tidak boleh melupakan bahasa anak bukanlah miniatur orang dewasa, maka anak boleh dituntut menjadi seperti orang dewasa.

d. Upaya Mengembangkan Kemandirian Anak

Pada prinsipnya, upaya mengembangkan kemandirian pada anak dengan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas. Semakin banyak kesempatan yang diberikan pada anak maka anak akan semakin terampil

mengembangkan skill-nya sehingga lebih percaya diri. Untuk itu, upaya yang dapat dilakukan dalam rangka mengembangkan kemandirian anak ini, sebagai berikut:

- 1) Anak-anak didorong agar mau melakukan kegiatan sehari-hari yang ia jalani, seperti mandi sendiri, gosok gigi, makan sendiri, bersisir, dan berpakaian segerasetelah mereka mampu melakukan sendiri.
- 2) Anak diberi kesempatan sesekali mengambil keputusan sendiri, seperti memilih baju yang akan dipakai.
- 3) Anak diberi kesempatan untuk bermain sendiri tanpa ditemani sehingga terlatih untuk mengembangkan ide dan berpikir untuk dirinya. Anak agar tidak terjadi kecelakaan maka atur ruangan tempat bermain sehingga tidak ada barang yang membahayakan.
- 4) Biarkan anak mengerjakan segala sesuatu sendiri walaupun sering membuat kesalahan.
- 5) Ketika bermain bersama bermainlah sesuai keinginan anak. Akan tetapi, apabila anak tergantung pada kita maka beri dorongan untuk berinisiatif dan dukung keputusannya.
- 6) Dorong anak untuk mengungkapkan perasaan dan idenya.
- 7) Melatih anak untuk mensosialisasi diri sehingga anak belajar menghadapi problem sosial yang lebih kompleks. Apabila anak ragu-ragu atau takut cobalah menemaninya terlebih dahulu sehingga anak tidak terpaksa.¹⁶

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Anak

Menjadi mandiri bukanlah sesuatu yang bisa diperoleh dengan tiba-tiba. Hal ini memerlukan proses panjang yang harus dimulai sejak usia dini. Kunci kesuksesan seorang anak menjadi individu yang mandiri sebenarnya dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah pola asuh orang tua.¹⁷

Oleh sebab itu orang tua yang berperan dalam mengasuh, membimbing, membantu dan mengarahkan anak untuk menjadi mandiri. Kemandirian pada anak itu berbeda-beda, dan perbedaan itu tentu sesuai dengan kultur dari mana

¹⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, h. 41

¹⁷ Ema Ambarsari, M. Syukri, Dian Miranda. (2014). Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Pembiasaan Usia 4- 5 Tahun Di Taman Kanak Kanak Mujahidin I, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Tanjungpura, Vol.3 No.9

anak berasal, selain itu setiap keluarga juga memiliki aturan tersendiri, sehingga kemandirian merupakan ciri khas dari Menjadi mandiri bukanlah sesuatu yang bisa diperoleh dengan tiba-tiba. Hal ini memerlukan proses panjang yang harus dimulai sejak usia dini.

Kunci kesuksesan seorang anak menjadi individu yang mandiri sebenarnya dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah pola asuh orang tua. Oleh sebab itu orang tua lah yang berperan dalam mengasuh, membimbing, membantu dan mengarahkan anak untuk menjadi mandiri. Kemandirian pada anak itu berbeda-beda, dan perbedaan itu tentu sesuai dengan kultur dari mana anak berasal, selain itu setiap keluarga juga memiliki aturan tersendiri, sehingga kemandirian merupakan ciri khas dari keluarga tersebut. Pengembangan kemandirian dapat terwujud apabila disertai oleh kesadaran orang tua tentang betapa pentingnya arti kemandirian.

Muhammad Asrori menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kemandirian adalah “keturunan orang tua, pola asuh orang tua, sistem pendidikan di sekolah, sistem kehidupan di masyarakat”

Mengembangkan kemandirian pada anak pada prinsipnya adalah dengan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas. Semakin banyak kesempatan yang diberikan pada anak, maka anak akan semakin terampil mengembangkan kemampuannya sehingga lebih percaya diri. Upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam rangka mengembangkan kemandirian anak ini.

1) Keturunan Orang Tua

Faktor keturunan lebih menekankan pada aspek biologis yang dibawa melalui aliran darah dalam, kromosom. Karena itu, faktor genetis cenderung

bersifat statis untuk mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan seseorang.

Kalau sejak awal, orang tua memiliki karakteristik fisiologis dan psikologis yang sehat, maka dapat dipastikan akan menurunkan generasi yang sehat, dan sebaliknya apabila orang tua tidak sehat maka keturunannya pun mengalami gangguan atau penyimpangan secara fisik maupun psikis. Aspek psikis yang dapat diturunkan kepada generasi berikutnya adalah seperti: intelegensi, bakat kemampuan, minat, dan kepribadian.¹⁸

Menurut paparan diatas jelas, bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemandirian seseorang anak adalah keturunan orang tua, sebab didalam tubuh anak mengalir darah dari orang tuanya, dari aspek psikis orang tua yang menurun kepada anak salah satunya adalah kepribadian, dimana kepribadian menurut McDougal adalah “tingkatan sifat-sifat dimana biasanya sifat yang tinggi tingkatannya mempunyai pengaruh yang menentukan.” Kepribadian yang dapat menentukan keberhasilan seorang anak salah satunya adalah kemandirian.

2) Pola Asuh Orang Tua

Untuk dapat mandiri seseorang membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan dan keluarga serta lingkungan di sekitarnya. Dalam keluarga, kemandirian adalah sifat yang harus dibentuk oleh orang tua dalam membangun kepribadian anak-anak mereka.

Pada saat ini orang tua dan respon dari lingkungan sangat diperlukan bagi anak untuk setiap perilaku yang telah dilakukannya. Maka dari itu orang

¹⁸ Agoes Dariyo. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. (Bandung: Refika Aditama, 2007). h.44

tua harus memperhatikan pola asuh yang baik untuk anaknya, untuk melatih kemandirian anak.

3) Sistem Pendidikan Sekolah

Pendidikan di sekolah adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kemandirian anak. Karena, di sekolah anak mendapatkan pendidikan diluar lingkungan keluarga atau orang tuanya. Dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan di sekolah, dengan tidak sengaja akan menumbuhkan kemandirin pada diri anak.

Misalnya:

Anak dapat menyelesaikan permainan terlebih dahulu dibandingkan dengan temannya, bertanggung jawab akan tugas yang diberikan guru, membereskan peralatan makan sendiri dan lain-lain, mudah bersosialisasi dan bersimpati kepada orang lain.

4) Sistem Kehidupan di Masyarakat

Kehidupan di masyarakat atau lingkungan dimana tempat anak tinggal tentu memiliki peran besar bagi perubahan kemandirian anak, akankah peran itu akan menjadi positif ataupun negatif. Hal ini, tergantung bagaimana karakteristik kehidupan dimasyarakat dimana anak tinggal. Lingkungan yang baik tentu akan membawa pengaruh yang positif untuk anak, sebaliknya lingkungan yang kurang baik cenderung memperburuk perkembangan anak termasuk kemandiriannya.¹⁹

Berdasarkan faktor-faktor kemandirian di atas, dapat kita ketahui

¹⁹ Mohamad Mustari. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014). h.77

bahwasanya keturunan orang tua, pola asuh orang tua, sistem pendidikan di sekolah dan sistem kehidupan di masyarakat sangat berpengaruh pada kemandirian anak. Namun dari beberapa faktor tersebut, yang harus kita perhatikan dengan baik adalah faktor dimana anak akan terjun ke sekolah, dari sistem pendidikan di sekolah kegiatan permainan yang diberikan oleh guru akan melatih kemandirian anak. Oleh sebab itu, seorang guru TK harus melatih kemandirian anak dengan baik, memberikan rangsangan-rangsangan sehingga akan tumbuh sikap kemandirian pada anak.

f. Upaya Meningkatkan Kemandirian

- 1) Anak-anak didorong agar mau melakukan sendiri kegiatan sehari-hari yang ia jalani seperti mandi sendiri, gosok gigi, makan sendiri, bersisir, berpakaian, dan lain sebagainya segera setelah mereka mampu melakukan sendiri.
- 2) Anak diberi kesempatan sesekali mengambil keputusan sendiri, misalnya memilih baju yang akan dipakai.
- 3) Anak diberi kesempatan untuk bermain sendiri tanpa ditemani sehingga terlatih untuk mengembangkan ide dan berpikir untuk dirinya. Agar tidak terjadi kecelakaan maka atur ruangan tempat bermain anak sehingga tidak ada barang yang membahayakan.
- 4) Biarkan anak mengerjakan segala sesuatu sendiri walaupun sering membuat kesalahan.
- 5) Ketika bermain bersama bermainlah sesuai keinginan anak, jika anak tergantung pada kita maka beri dorongan untuk berinisiatif dan dukung keputusannya.

- 6) Dorong anak untuk mengungkapkan perasaan dan idenya.
- 7) Latihlah anak untuk mensosialisasi diri, sehingga anak belajar menghadapi permasalahan sosial yang lebih kompleks. Jika anak ragu-ragu atau takut cobalah menemaninya terlebih dahulu, sehingga anak tidak terpaksa.
- 8) Untuk anak yang lebih besar, mulai ajak anak untuk mengurus rumah tangga, misalnya menyiram tanaman, membersihkan meja, menyapu ruangan, dan lain-lain.²⁰ Hal inilah yang akan membantu pola pikir anak menjadi lebih terbuka dan patuh terhadap perintah orang tua.

2. Konsep Metode Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran PAUD pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak. Unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain.

Pendidikan awal dimasa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Menurut Catron dan Allen bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain. Bermain adalah sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Bermain dapat menumbuhkan

²⁰ Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2015)

dan meningkatkan rasa sosialisasi anak. Melalui bermain anak dapat belajar perilaku prososial seperti menunggu giliran, kerjasama, saling membantu, dan berbagi.²¹

a. Metode Bermain Puzzle

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²²

Menurut Kamus Bahasa Indonesia dalam buku, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional “ Kata media sebenarnya bukanlah kata asing bagi kita, tetapi pemahaman banyak orang terhadap kata tersebut berbeda-beda. Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.²³

Menurut Mukhtar Latif dkk, menjelaskan bahwa media pembelajaran

²¹Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia dini*, (PT: Indeks Jakarta 2013), h. 63

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers 2013), h. 3.

²³ Kamus Besar Indonesia, *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 726.

adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardware) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan keterampilan dan menentukan sikap. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu untuk menunjang suatu proses pembelajaran agar pembelajaran menyenangkan. Media dalam sebuah proses pembelajaran dapat mempertinggi belajar anak dan juga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai anak. Maka dari itu penggunaan media pada pembelajaran sangat dianjurkan untuk menjadikan kualitas pembelajaran yang tinggi.²⁴

Menurut Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA), media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatanya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.²⁵

Menurut Rokhmat yang mengatakan puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun- bangun tertentu sehingga akhirnya membnetuk sebuah pola tertentu. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan puzzle dalam melaksanakan pembelajaran.²⁶

²⁴ Elan, dkk, *Pengunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol 1 No. 1 (1 Juni 2017), h, 70.

²⁵ Arief S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers 2012), h, 6.

²⁶ Lusi Nuranisa, *Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan: Early Childhood, Vol 2 No 2a, 2018. h, 7.

Puzzle adalah permainan menyelesaikan masalah dengan mengandung tantangan. Seringkali puzzle merupakan suatu bentuk hiburan, tetapi juga dapat menyelesaikan masalah logika. Penyelesaian masalah puzzle membutuhkan pengenalan pola dan penyusunan pola tertentu. Menurut Oguzkan dan Avci dalam aral dengan menyelesaikan puzzle secara individual anak-anak akan mendapatkan beberapa keterampilan seperti melakukan aktivitas selama waktu tertentu, berbagi kerjasama menunggu giliran mereka mematuhi aturan, konsentrasi, kepercayaan diri, pengaturan diri, rasa hormat untuk orang lain dan keterampilan mendengarkan.

Bermain puzzle yang dilakukan secara kelompok membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi melalui kerjasama satu sama lain dan usaha anak untuk menyelesaikan tugas permainan puzzle sendiri akan membantu kemandirian anak dalam menyelesaikan masalah.²⁷

1) Manfaat Media Puzzle

Beberapa manfaat bermain puzzle bagi anak-anak antara lain:

a) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya anak-anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain Puzzle Sebagai Media untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini, puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

²⁷ Arief S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers 2012), h, 6

b) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan tangannya. Supaya puzzle dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian puzzle harus disusun secara hati-hati.

c) Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan. Namun puzzle dapat pula dimainkan secara kelompok. Cara ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

d) Melatih Kesabaran

Bermain puzzle memerlukan ketekunan, kesabaran, dan memerlukan waktu berfikir dalam menyelesaikan puzzle. Menurut Hamalik adapun manfaat permainan puzzle dapat meningkatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi aktif, dan menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar.²⁸

2) Kelebihan dan kekurangan media puzzle

Beberapa kelebihan dari media puzzle, sebagai berikut :

- a) Konsentrasi, mampu mengalihkan perhatian siswa tertuju pada materi yang dipelajari sehingga siswa menjadi lebih kreatif, berani

²⁸ Eni Estuti Sabaryati, *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur-an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Smp Negeri Ngaglik Sleman*, (Tesis Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama, Tahun 2018), h, 46-47

mengungkapkan kata yang dipikirkannya sehingga semangat siswa bertambah dan kelas menjadi efektif dengan mengabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas.

- b) Merangsang minat belajar siswa.
- c) Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit.

Beberapa kekurangan dari media puzzle, sebagai berikut

- a) Siswa dituntut untuk berkonsentrasi secara matang.
- b) Banyak memakan waktu dalam menyusun puzzle.
- c) Persiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan guru harus matang.

3) Macam-macam Media Puzzle

Hadifeld dalam Rahmani berpendapat bahwa puzzle memiliki 5 macam yaitu, antara lain:

- a) Spelling Puzzle. Adalah puzzle yang terdiri dari abjad secara random untuk dicocokkan menjadi satu makna kata yang sesuai dengan pertanyaan maupun pernyataan yang terajdi.
- b) Jigsaw Puzzle. Puzzle ini berbentuk question maupun penjelasan untuk kemudian diberi jawaban dan selanjutnya dari jawaban tersebut diambil abjadabjad yang pertama untuk kemudian disusun menjadi satu buah kosatakata yang berupa jawaban dari pertanyaan yang paling berada diakhir.
- c) The Thing Puzzle. Puzzle ini seperti uraian kata yang dirangkai yang memiliki keterikatan dengan pola-pola benda untuk kemudian dicocokkan pada setiap bentuk gambar yang tersedia secara random.
- d) The Letter(s) Readiness Puzzle. Yaitu puzzle yang berbentuk pola gambar beserta dengan abjadabjad nama pola gambar itu, namun abjad tersebut belum

utuh.

- e) Crossword Puzzle. Puzzle yang berbentuk question-question yang wajib diberi jawaban dengan cara mencocokkan jawaban (abjad maupun nomor) tersebut kedalam ruang-ruang yang disediakan baik secara garis atas ke bawah maupun dari kanan ke kiri ini juga sering dinamakan dengan bermain teka-teki atau mengisi TTS.²⁹

Media puzzle yang digunakan dalam penelitian ini adalah Spelling Puzzle dimana puzzle ini terdiri dari abjad secara random untuk dicocokkan menjadi satu makna kata yang sesuai dengan pertanyaan maupun pernyataan yang terjadi.

4) Tujuan Penggunaan Media Puzzle

Penggunaan media puzzle terhadap anak yang diberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak ehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit.

Menurut Sunarti mengatakan tujuan penggunaan media puzzle yaitu:

- a) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah
- b) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah
- c) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan pennggunaan media puzzle maka tujuan dari penggunaan media puzzle ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan patang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Anak melatih menfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan

²⁹ Eni Estuti Sabaryati (h, 48-49)

kesabaran anak. Penerapan menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran akan memotivasi anak untuk ikut aktif dalam pembelajaran.

5) Langkah-langkah Penggunaan Media Puzzle

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media puzzle. Menurut Yulianti mengatakan bahwa terdapat langkah-langkah penggunaan media puzzle yaitu sebagai berikut:

- a) Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya.
- b) Acak kepingan-kepingan puzzle tersebut.
- c) Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle
- d) Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan puzzle dengan cepat menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.

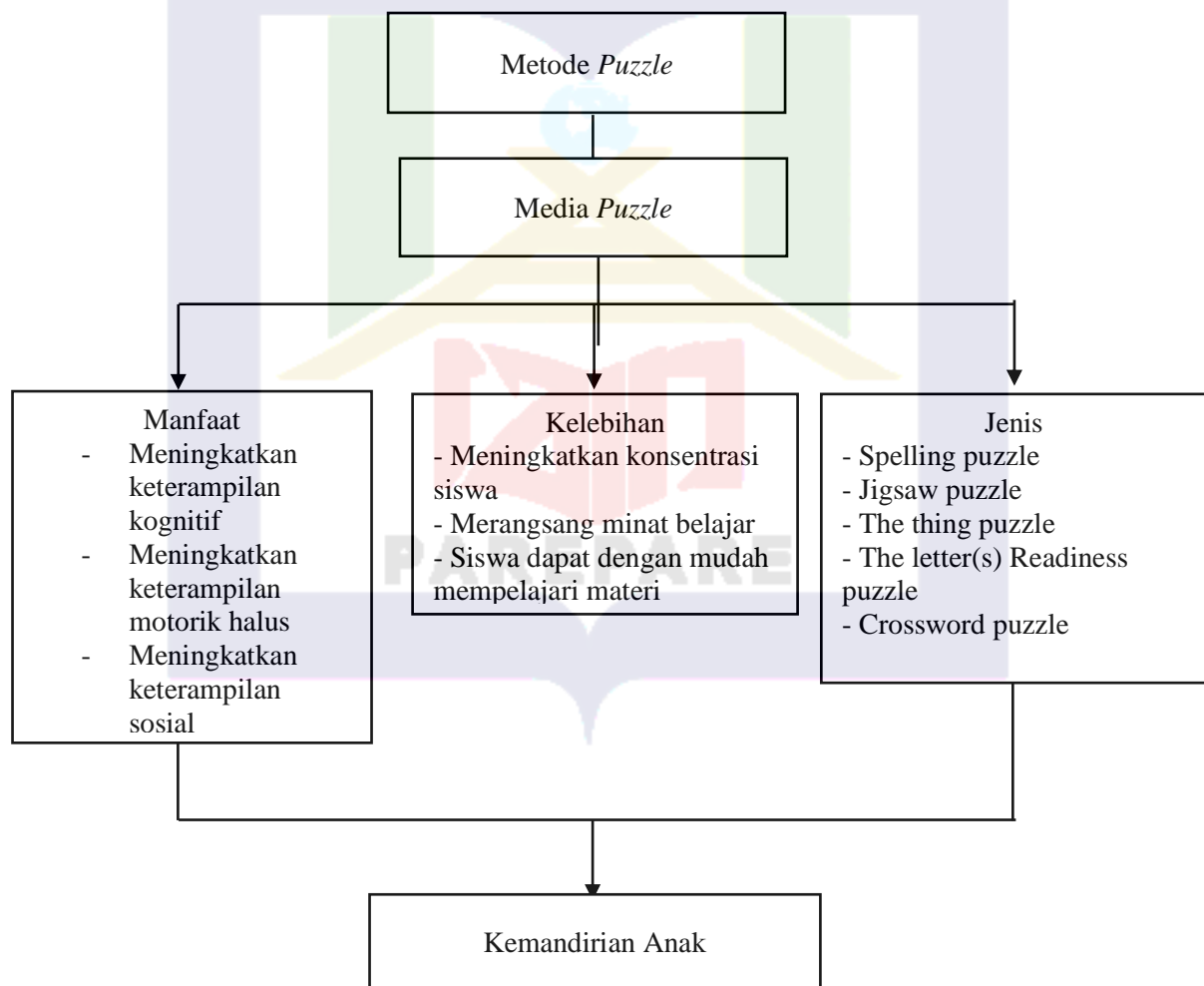
Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan media puzzle yaitu lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun potongan-potongan puzzle menggunakan hitungan 1-10 dan membacakan kepada gurunya hasil kepingan-kepingan puzzle tersebut berbentuk tulisan atau gambar setelah itu anak yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.³⁰

³⁰ Yesi Ratnasari, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Ramanendra*, Skripsi Mahasiswa Universitas Lampung 2018, h. 23. Diakses pada tanggal 10 Mei 2019, pukul 22.34.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan seluruh penjelasan pada bagian sebelumnya, oleh ya itu peneliti hendak menggambaran konsep penelitian ini melalui bagan kerangka pikir. Untuk memberi gambaran kepada pembaca dalam memahami hubungan antara variable dengan konsep lainnya maka perlu dibuatkan bagan kerangka pikir yang bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada peneliti. Ada pun bagan kerangka pikir yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan seluruh penjelasan diatas maka peneliti merumuskan beberapa dugaan awal hasil penelitian. Peneliti merumuskan beberapa hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho : Terdapat peningkatan kemandirian anak melalui metode bermain puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang.

H₁ : Tidak terdapat peningkatan kemandirian anak melalui metode bermain puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian menjadi suatu hal yang sangat esensial untuk ditentukan oleh seorang peneliti. Berdasarkan seluruh konsep dari judul penelitian ini maka peneliti memilih pendekatan kuantitatif jenis penelitian pre-experimental dengan menggunakan (*one group pre-test -post test*) dimana. Perlakuan diberikan pada suatu kelompok, sehingga tidak ada kelompok kontrol sebagai bandingan dari kelompok eksperimen. Perlakuan diberikan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya dengan melaksanakan posttest sesudah penerapan melalui metode bermain puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang (perlakuan adalah variabel bebas dan hasilnya adalah variabel terikat). Paradigma dari penelitian ini dapat digambarkan seperti di bawah ini:



Catatan

X : Treatment yang diberikan atau disebut variabel bebas
O : Observasi atau variabel terikat

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih oleh peneliti sebagai tempat penelitian adalah pada

Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang. Penulis memilih lokasi tersebut mempertimbangkan beberapa hal diantaranya:

- a. TK An-Nizar Dolangang merupakan satuan pendidikan yang berada tepat pada tempat domisili penulis, sebagai wujud usaha peningkatan pendidikan pada daerah penulis, maka dipilihlah lokasi penelitian tersebut.
- b. TK An-Nizar Dolangang menjadi objek pre observasi peneliti pada saat hendak mengajukan judul penelitian.

2. Waktu Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian dalam waktu dua bulan yang dimana kegiatannya meliputi: pengajuan proposal penelitian, pengumpulan data, pengolahan data dan penyusunan hasil penelitian. Lama Penelitian kurang lebih satu bulan,

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh kelompok siswa pada pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang. Populasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Populasi Kemompok B di TK An-Nizar Dolangang

| No | Kelompok | Jenis Kelamin | |
|-------|------------|---------------|-----------|
| | | Lakilaki | Perempuan |
| 1 | Kelompok B | 6 | 9 |
| Total | | 15 Anak | |

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari suatu populasi. Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti memilih menggunakan total teknik sampling, Penulis memilih Kelompok B dengan jumlah siswa 15 siswa sebagai sampel untuk diteliti.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menerapkan teknik pengukuran untuk mengukur efektifitas penerapan metode bermain puzzle. Pengukuran diatur dalam dua tahap: treatment dan observasi. Prosedur pengumpulan data adalah:

1. Treatment

Peneliti memberikan perlakuan dalam enam kali pertemuan. Peneliti memberikan perlakuan ini bertujuan untuk menerapkan metode bermain puzzle kepada anak dengan mengikuti seluruh rencana yang telah disusun, perlakuan ini dilakukan secara maksimal agar dapat memberikan pengaruh serta peningkatan kepada anak.

2. Observasi

Penulis kemudian akan mengamati seluruh anak yang telah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain puzzle, kemandirian anak akan terlihat ketika penerapan bermain puzzle ini dilakukans ecara baik. Kemandirian anak tentu akan diukur menggunakan observasi kemandirian.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variable pada penelitian ini terbagi atas 2 bagian yakni: Fokus penelitian ini terkait dengan penerapan metode bermain puzzle dengan tujuan untuk meningkatkan kemandirian anak. Metode bermain puzzle ini akan mengaitkan beberapa kegiatan kegiatan sehari hari yaitu materi Aktivitas sehari hari. Aspek

kemandirian akan diukur berdasarkan indikator pada analisis data.

1. Media puzzle

Media puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun- bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan puzzle dalam melaksanakan pembelajaran

2. Kemandirian Peserta Didik

Kemandirian adalah kemampuan untuk mengelola waktu, berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai dengan kemampuan untuk memecahkan masalah.

F. Teknik Analisis Data

Data dikumpulkan dari hasil observasi penelitian setelah melakukan treatment (perlakuan). Di sini, kinerja siswa dalam dan setelah melakukan permainan metode puzzle menjadi dasar hasil penelitian, Analisis data akan merujuk pada indikator kemandirian anak dibawah ini.

Tabel 3.2 Indikator Kemandirian Anak

| Indikator | Kriteria | Skor |
|------------------|---|-------------|
| Kemampuan fisik | Kemampuan fisik anak sangat mampu | 4 |
| | Kemampuan fisik anak cukup mampu | 3 |
| | Kemampuan fisik anak tidak mampu | 2 |
| | Kemampuan fisik anak sangat tidak mampu | 1 |
| Percaya diri | Kepercayaan diri anak sangat baik | 4 |
| | Kepercayaan diri anak cukup baik | 3 |

| | | |
|--------------------|---|----------------|
| | Kepercayaan diri anak tidak baik | 2 |
| | Kepercayaan diri anak tidak baik | 1 |
| bertanggungjawab | Anak bertanggungjawab dengan sangat baik | 4 |
| | Anak bertanggungjawab dengan cukup baik | 3 |
| | Anak bertanggungjawab dengan tidak baik | 2 |
| | Anak bertanggungjawab dengan sangat tidak baik | 1 |
| Disiplin | Disiplin anak terlihat sangat baik | 4 |
| | Disiplin anak terlihat cukup baik | 3 |
| | Disiplin anak terlihat tidak baik | 2 |
| | Disiplin anak terlihat sangat tidak baik | 1 |
| Pengendalian emosi | Pengendalian emosi anak terlihat sangat baik | 4 |
| | Pengendalian emosi anak terlihat cukup baik | 3 |
| | Pengendalian emosi anak terlihat tidak baik | 2 |
| | Pengendalian emosi anak terlihat sangat tidak baik. | 1 ¹ |

¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 41

Data yang dikumpulkan dari observasi akan diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi berikut.

Tabel 3.3 Klasifikasi skor berbicara.

| Klasifikasi Nilai | Kategori Nilai | Keterangan Nilai |
|-------------------|----------------|------------------------------------|
| 80-100 | A | Sangat Mandiri |
| 60-79 | B | Mandiri |
| 50-59 | C | Tidak Mandir |
| 0-49 | D | Sangat Tidak Mandiri. ² |

² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 41

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa pengamatan secara langsung kepada objek penelitian yaitu siswa kelompok B di TK An-Nizar Dolangang. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan yang berakreditasi B serta mengikuti sistem kurikulum 2013, status sekolah yaitu Swasta dengan nama TK An-Nizar Dolangang.

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

| | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| Nama Sekolah | TK An-Nizar Dolangang |
| NPSN | 69892243 |
| Status | Swasta |
| Bentuk Pendidikan | TK |
| Status Kepemilikan | Yayasan |
| SK Pendirian Sekolah | 5030023/LPNF/BP2TPM |
| Tanggal SK Pendirian | 1998-01-05 |
| SK Izin Operasional | 420/84/PAUD-DIKMAS/DIKBUD/2018 |
| Tanggal SK Izin Operasional | 2018-12-06 |

Tabel 4.2 Data Pelengkap

| | |
|---------------------------|--------------------------------|
| Kebutuhan Khusus Dilayani | Tidak ada |
| Nama Bank | BPD SULSEL |
| Cabang KCP/Unit | PINRANG |
| Rekening Atas Nama | 69892243 TK An-Nizar Dolangang |

Tabel 4.3 Data lainnya

| | |
|----------------------|---------------------|
| Status BOS | Bersedia Menerima |
| Waku Penyelenggaraan | Pagi |
| Sertifikasi ISO | Belum Bersertifikat |
| Sumber Listrik | PLN |
| Daya Listrik | 900 |
| Akses Internet | Smartfren |

Beberapa hasil observasi langsung yang dilakukan memberikan alasan mengapa peneliti layak untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, dengan konsep penelitian pada experimental kelas maka dinilai sekolah ini layak untuk mendapat perlakuan dari berbagai peneliti.

Pada hasil penelitian ini, peneliti mendeskripsikan beberapa hasil penelitian terkait dengan penerapan metode bermain puzzle untuk meningkatkan kemandirian anak pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang. Penelitian diawali dengan observasi terhadap objek penelitian yaitu anak pada kelompok B dengan jumlah anak yaitu 15 siswa dengan pembagian 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Pengamatan dan tindakan yang dilakukan juga mendapatkan apresiasi dan dukungan dari guru kelas sehingga pendekatan penelitian experiment yang digunakan secara efektif dapat dilakukan pada kelas tersebut.

Penerapan penerapan metode bermain puzzle untuk meningkatkan kemandirian anak pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang dinilai sangat efektif untuk dilakukan, dengan diberlakukannya experiment melalui 4 pertemuan dan dapat meningkatkan kemandirian anak pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang

Beberapa perlakuan merujuk pada indikator indikator kemandirian anak diantaranya yaitu; Kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin dan pengendalian emosi.

Beberapa tahapan yang dilakukan pada experimen kelas yaitu didasarkan pada beberapa hal dan menjadi sangat penting untuk dilakukan dalam penelitian jenis experiment,

Hasil penelitian ini mendeskripsikan proses penelitian ini dilakukan dalam penelitian experimen yaitu:

a) Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merencanakan proses experiment dengan menyusun beberapa rencana pembelajaran dan media yang hendak akan digunakan sebagai media experimen kepada anak.

b) Experimen

Experiment merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Peneliti melakukan kegiatan menggunakan RPP sesuai dengan langkah-langkah pendekatan penerapan bermain puzzle.

c) Hasil Peningkatan

Hasil peningkatan kemudian menjadi rujukan hasil penelitian yang didasarkan pada peningkatan kemampuan kemandirian anak setelah ditinjau dari pendekatan kuantitatif pri test dan post test.

Berikut penjabaran dari kegiatan penelitian yang merujuk pada rumusan masalah yaitu penerapan dan peningkatan kemandirian anak.

1. Penerapan Pendekatan Metode Bermain Puzzle

Pada pembahasan ini, peneliti merumuskan hasil penelitian yang merujuk pada rumusan masalah pada bagian pertama pada penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode bermain puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode bermain puzzle untuk meningkatkan kemandirian anak Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang. Data dalam penelitian ini meliputi data hasil observasi tindakan yang dilakukan dan melakukan penerapan pada bagian treatment setelah memberikan observasi kepada anak Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang.

Berikut ini hasil penerapan yang dijabarkan dalam pendekatan kualitatif sebagai berikut:

a) Kelas Treatment

Pada tahap treatment ini peneliti mengajarkan menggunakan metode bermain puzzle yang dilakukan oleh peneliti, beberapa indikator yang diteliti merujuk pada aspek dibawah ini:

- 1) Kemampuan Fisik
- 2) Percaya Diri
- 3) Bertanggung Jawab
- 4) Disiplin
- 5) Pengendalian Emosi

Kelima indikator dalam penilaian tersebut diatas menjadi rujukan pada tindakan treatment penelitian ini, beberapa indikator tersebut di dijadikan sebagai rujukan tujuan pembelajaran menggunakan metode bermain puzzle, peserta didik diharapkan untuk dapat bersikap mandiri setelah diberikannya pembelajaran berbasis pembelajaran metode puzzle.

Pada tahapan perlakuan ini, test diawali dengan melakukan observasi kemandirian anak secara khusus terhadap hasil evaluasi observasi pada tahapan sebelum treatment dilakukan terhadap objek penelitian yaitu anak Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui kondisi awal kemandirian mereka yang selanjutnya dijadikan dasar pelaksanaan treatment pada setiap kegiatan treatment.

Pada proses treatment tersebut beberapa materi diajarkan dengan menggunakan pendekatan pengajaran giving and reward kepada peserta didik guna untuk menarik perhatian mereka pada objek tontonan yang diputar, hal tersebut dilakukan untuk menghindari adanya peserta didik yang tidak memperhatikan film animasi tersebut, materi pedalaman pada film tersebut juga kembali merujuk pada kedisiplinan peserta didik.

1) Pertemuan 1 Tanggal 22 Maret 2022

Pelaksanaan treatment pertemuan pertama ini peneliti berperan sebagai guru sementara yang mengatur jalannya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan pengajaran dengan urutan pelaksanaan kegiatan pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dimulai dengan melakukan apersepsi serta melakukan sapaan kepada siswa.

- b. Peneliti melakukan absesnsi kepada siswa.
- c. Peneliti melakukan perkenalan kepada siswa.
- d. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari selama beberapa pertemuan pertama ini.
- e. Peneliti memperkenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.
- f. Beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu;
 - (1) Menyusun Puzzle gambar, Sapu, pel, kain lap, sikat lantai, kantong sampah.
 - (2) Mengkreasikan media untuk menyusun kata alat kebersihan
 - (3) Mengenal Huruf
 - (4) Menyusun Huruf
- g. Peneliti menjelaskan tata cara menyusun huruf sesuai dengan gambar yang ada tentang alat kebersihan
- h. Anak menyusun huruf dengan instruksi dari peneliti
- i. Anak menyusun gambar sesuai dengan kata yang disusun.
- j. Anak menceritakan hasil susunana katanya kepada peneliti,
- k. Anak menyusun puzzle sesuai dengan gambar yang di arahkan.
- l. Anak menyusun kata sesuai dengan huruf dengan baik seperti ; S-A-P-U, P-E-L, K-A-N-T-O-N-G.
- m. Peneliti melakukan observasi setiap kegiatan tahapan.
- n. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran.

Penelitian eksperimen yang dilakukan diatas juga dilakukan beberapa kegiatan aktivitas yang sama pada saat kegiatan pertemuan ketiga. Pada pertemuan kedua digunakan tema alat belajar.

2) Pertemuan 2 23 Maret 2022

Pelaksanaan treatment pertemuan kedua ini peneliti berperan sebagai guru sementara dan kemudian yang mengatur jalannya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan pengajaran dengan urutan pelaksanaan kegiatan pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dimulai dengan melakukan apersepsi serta melakukan sapaan kepada siswa.
- b. Peneliti melakukan absesnsi kepada siswa.
- c. Peneliti melakukan perkenalan kepada siswa.
- d. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari selama beberapa pertemuan kedua ini.
- e. Peneliti memperkenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.
- f. Beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu;
 - (1) Menyusun Puzzle tema alat alat belajar.
 - (2) Mengkreasikan media untuk menyusun kata alat belajar
 - (3) Mengenal Huruf
 - (4) Menyusun Huruf
- g. Peneliti menjelaskan tata cara menyusun huruf sesuai dengan gambar yang ada tentang alat belajar
- h. Anak menyusun huruf dengan instruksi dari peneliti

- i. Anak menyusun gambar sesuai dengan kata yang disusun.
- j. Anak menceritakan hasil susunana katanya kepada peneliti,
- k. Anak menyusun puzzle sesuai dengan gambar yang di arahkan.
- l. Anak menyusun kata sesuai dengan huruf dengan baik seperti ; B-U-K-U, P-U-L-P-E-N, P-E-N-S-I-L.
- m. Peneliti melakukan observasi setiap kegiatan tahapan dan aktivitas anak.
- n. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran.

Penelitian experimen yang dilakukan diatas juga dilakukan beberapa kegiatan aktivitas yang sama pada saat kegiatan pertemuan keempat. Pada pertemuan ketiga digunakan tema alat kebersihan.

3) Pertemuan 3 24 Maret 2022

Pelaksanaan treatment pertemuan ketiga ini peneliti berperan sebagai guru sementara yang mengatur jalannya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan pengajaran dengan urutan pelaksanaan kegiatan pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dimulai dengan melakukan apersepsi serta melakukan sapaan kepada siswa.
- b. Peneliti melakukan absesnsi kepada siswa.
- c. Peneliti melakukan perkenalan kepada siswa.
- d. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari selama beberapa pertemuan pertama ini.
- e. Peneliti memperkenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.

- f. Beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu;
 - (1) Menyusun Puzzle gambar dan kata alat kebersihan.
 - (2) Mengkreasikan media untuk menyusun kata alat kebersihan
 - (3) Mengenal Huruf alat kebersihan.
 - (4) Menyusun Huruf alat kebersihan.
- g. Peneliti menjelaskan tata cara menyusun huruf sesuai dengan gambar yang ada tentang alat kebersihan
- h. Anak menyusun huruf dengan instruksi dari peneliti
- i. Anak menyusun gambar sesuai dengan kata yang disusun.
- j. Anak menceritakan hasil susunana katanya kepada peneliti,
- k. Anak mensusun puzzle sesuai dengan gambar yang di arahkan.
- l. Anak menyusun kata sesuai dengan huruf dengan baik seperti ; T-O-N-G, K-A-I-N-P-E-L.
- m. Peneliti melakukan observasi setiap kegiatan tahapan.
- n. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran.

Penelitian experimen yang dilakukan diatas juga dilakukan beberapa kegiatan aktivitas yang sama pada saat kegiatan pertemuan keempat. Pada pertemuan keempat digunakan tema alat belajar.

4) Pertemuan 4 25 Maret 2022

Pelaksanaan treatment pertemuan keempat ini peneliti berperan sebagai guru sementara dan kemudian yang mengatur jalannya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan pengajaran dengan urutan pelaksanaan kegiatan pertemuan keempat adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dimulai dengan melakukan apersepsi serta melakukan sapaan kepada siswa.
- b. Peneliti melakukan absesnsi kepada siswa.
- c. Peneliti melakukan perkenalan kepada siswa.
- d. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari selama beberapa pertemuan kedua ini.
- e. Peneliti memperkenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.
- f. Beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu;
 - (1) Menyusun Puzzle tema alat alat belajar.
 - (2) Mengkreasikan media untuk menyusun kata alat belajar
 - (3) Mengenal Huruf
 - (4) Menyusun Huruf
- g. Peneliti menjelaskan tata cara menyusun huruf sesuai dengan gambar yang ada tentang alat belajar
- h. Anak menyusun huruf dengan instruksi dari peneliti
- i. Anak menyusun gambar sesuai dengan kata yang disusun.
- j. Anak menceritakan hasil susunana katanya kepada peneliti,
- k. Anak mensusun puzzle sesuai dengan gambar yang di arahkan.
- l. Anak menyusun kata sesuai dengan huruf dengan baik seperti ; S-P-I-D-O-L, B-U-K-U-G-A-M-B-A-R.
- m. Peneliti melakukan observasi setiap kegiatan tahapan dan aktivitas anak.
- n. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran.

.Beberapa penjelasan terkait dengan hasil experiment yang dilakukan pada pertemuan pertama hingga keempat yaitu dengan adanya tindakan yang dapat dilihat dari visual peneliti dan guru yaitu adanya aspek kemandirian yang secara umum tertanam dalam benak siswa terkait dengan identifikasi huruf huruf tentang tema alat kebersihan dan alat belajar.

Berdasarkan experimen penerapan metode bermain puzzle yang dilaksanakan selama empat pertemuan ini menunjukkan hasil yang diharapkan yaitu lebih dari setengah anak telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75.00.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini didapatkan hasil diantaranya adalah perubahan peningkatan kemandirian anak tersebut terlihat dari hasil kegiatan anak. Secara keseluruhan, perubahan tersebut akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian selanjutnya.

Evaluasi observasi yang dilaksanakan bukan hanya pada aktivitas anak saja. Berdasarkan hasil evaluasi observasi kegiatan peneliti dapat diketahui bahwa kegiatan peranan peneliti dinilai sukses dalam meningkatkan kemandirian anak. Seluruh pengajaran treatment yang dilakukan telah sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun diawal pembelajaran, kegiatan treatment tersebut juga dibantu oleh guru ssebagai pengawasan kegiatan penelitian ini.

2. Peningkatan Kemandirian Anak

a) Hasil Evaluasi Awal (Sebelum Treatment)

Peneliti melakukan evaluasi terkait dengan kemandirian anak sebelum dilakukannya treatment pengajaran menggunakan metode bermain puzzle kepada anak selama 4 pertemuan, kegiatan evaluasi observasi ini dilakukan oleh peneliti dan di validasi oleh guru selaku pengawas penelitian yang dilaksanakan pada TK An-Nizar Dolangang:

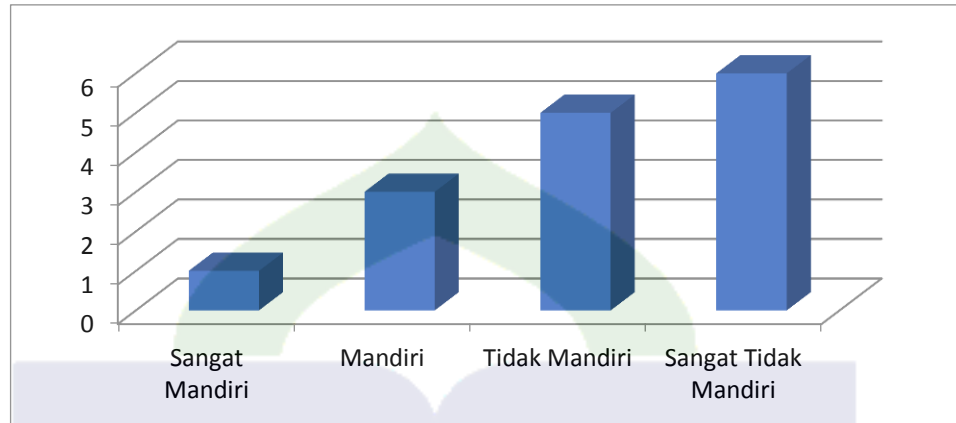
Tabel 4.4 Hasil Observasi Awal

| No | Kategori Hasil | Observasi Awal | |
|--------------|----------------|----------------|-------------|
| | | Frekuensi | Persen |
| 1 | 80-100 | 1 | 6% |
| 2 | 60-79 | 3 | 20% |
| 3 | 50-59 | 5 | 33% |
| 4 | 0-49 | 6 | 40% |
| Total | | 15 | 100% |

Berdasarkan hasil observasi awal diatas, beberapa anak masih tergolong pada nilai yang remedial dalam kategori sangat tidak mandiri, dengan persentasi 73% anak yang mengalami kategori dibawah tidak mmadiri. Dan hanya terdapat 1 anak yang dikategorikan sangat mandiri.

Berikut hasil observasi awal anak secara grafik:

Gambar 4.1 Grafik hasil observasi awal



b) Hasil Evaluasi Akhir (Setelah Treatment)

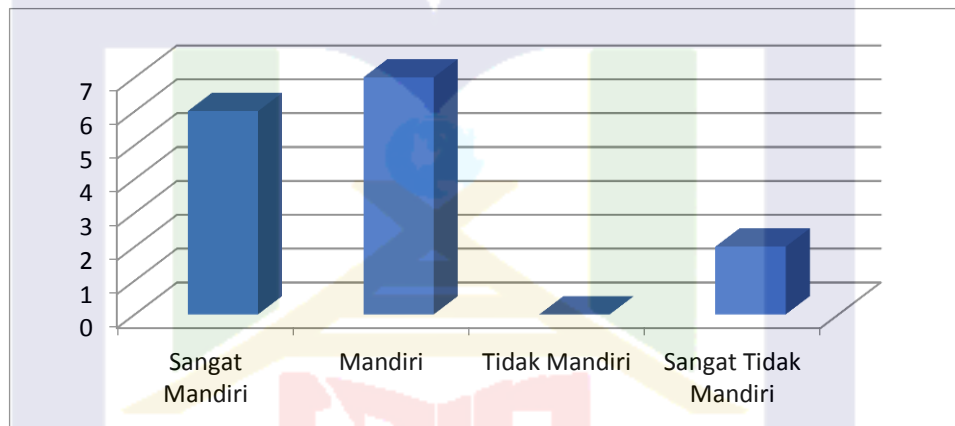
Peneliti melakukan evaluasi terkait dengan kemandirian anak setelah dilakukannya treatment pengajaran menggunakan metode bermain puzzle kepada anak selama 4 pertemuan, kegiatan evaluasi observasi ini dilakukan oleh peneliti dan di validasi oleh guru selaku pengawas penelitian yang dilaksanakan pada TK An-Nizar Dolangang:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Akhir

| No | Kategori Hasil | Observasi Akhir | |
|--------------|----------------|-----------------|-------------|
| | | Frekuensi | Persen |
| 1 | 80-100 | 6 | 40% |
| 2 | 60-79 | 7 | 46% |
| 3 | 50-59 | 0 | 0% |
| 4 | 0-49 | 2 | 13% |
| Total | | 15 | 100% |

Berdasarkan hasil observasi akhir diatas, terlihat adanya peningkatan pada kategori sangat mandiri yaitu 6 anak dan kategori mandiri 7 anak, walaupun terdapat 2 anak pada kategori sangat tidak mandiri, namun secara pendekatan kuantitatif, peningkatan yang terlihat sangat tinggi antara observasi akhir setelah dilakukannya treatment tersebut. Berikut hasil observasi akhir anak secara grafik:

Gambar 4.2 Grafik hasil observasi akhir



Dalam pelaksanaan treatment dan hasil observasi akhir, telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam hal kemandirian yang diperlihatkan oleh anak setelah penerapan permainan puzzle tersebut

Tabel 4.6 Akumulasi Tingkat Kemandirian Anak

| No | Klasifikasi Nilai | Hasil Evaluasi | | Tingkat Kemandirian |
|----|-------------------|----------------|-------|------------------------------------|
| | | Awal | Akhir | |
| 1 | 80-100 | 1 | 6 | Sangat Mandiri |
| 2 | 60-79 | 3 | 7 | Mandiri |
| 3 | 50-59 | 5 | 0 | Tidak Mandiri |
| 4 | 0-49 | 6 | 2 | Sangat Tidak Mandiri ³⁹ |

Berdasarkan hasil akumulasi kemandirian anak pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang menggunakan metode bermain puzzle, dengan tema alat kebersihan dan alat belajar dapat dikategorikan meningkat secara signifikan.

Berdasarkan table diatas, maka perkembangan dapat ditinjau dari hasil pengamatan awal dan hasil pengamatan akhir dengan presentasi peningkatan kemandirian sebesar 86% atau sebanyak 13 anak mengalami peningkatan yang signifikan terkait kemandirian mereka.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa, terdapat peningkatan yang signifikan antara kemandirian anak dengan menggunakan metode bermain puzzle pada TK PGRI II Mattiro Bulu Pinrang. Peningkatan tersebut diinterpretasikan sebagai suatu peningkatan yang cukup baik ditinjau dari aspek hasil observasi dan indikato indikator pembelajaran yang dituju dalam proses treatment.

³⁹Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2017), h. 41

Peneliti menyimpulkan bahwa, penerapan metode bermain puzzle pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang telah berhasil dalam meningkatkan kemandirian Anak Di TK An-Nizar Dolangang dengan jumlah 15 anak sebagai subjek penelitian.

B. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang peningkatan kemandirian anak di TK An Nizar menggunakan puzzle yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan Experimen dengan melakukan treatment dan melihat peningkatan yang ditunjukkan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa terdapat peningkatan kemandirian yang menunjukkan bahwa kemandirian anak telah meningkat dari sebelumnya anak-anak yang memiliki kemandirian akan cenderung lebih positif di masa depannya. Anak yang mandiri cenderung berprestasi karena dalam menyelesaikan tugas-tugasnya anak tidak lagi tergantung pada orang lain, sehingga anak bisa lebih percaya diri. Anak yang mandiri yakin jika ada resiko, anak tersebut mampu untuk menyelesaikannya tanpa bantuan dari orang lain. Dengan begitu anak akan tumbuh menjadi orang yang mampu untuk berfikir serius dan berusaha untuk menyelesaikan sesuatu yang menjadi targetnya. Demikian juga di lingkungan keluarga dan sosial, anak yang mandiri akan mudah menyesuaikan diri. Anak akan mudah untuk diterima oleh anak-anak dan temanteman di sekitarnya

Walaupun setelah melakukan penelitian ini masih saja terdapat beberapa anak yang tidak mengalami peningkatan yang signifikan, anak-anak yang tidak mandiri akan berpengaruh pada perkembangan pribadinya. Tanda yang bisa

muncul pada anak usia prasekolah yang belum mandiri adalah seringnya anak menangis ketika ditinggal sebentar saja oleh ibunya. Untuk mendapatkan bantuan dari orang disekelilingnya, anak sering kali menangis. Kecengengan ini bahkan bisa terbawa hingga masa akhir masa prasekolah dan menjadikan anak-anak ini rewel, merengek serta sering melontarkan protes bila menemui hal-hal yang tidak sesuai keinginannya. Oleh karena itu, kemandirian anak perlu ditingkatkan agar anak tidak berpengaruh pada perkembangan kepribadiannya kedepannya.

Jika kemudian peneliti mengaitkan hasil penelitian ini dengan dampak yang terjadi bahwa kemandirian anak harus dibina sejak usia dini, bila kemandirian anak diusahakan setelah anak besar, kemandirian itu akan menjadi tidak utuh. Pada dasarnya anak ingin dianggap bisa melakukan segala sesuatu sendiri. Anak sangat menikmati semua yang terjadi dari apa yang anak lakukan, misalnya anak senang bisa makan sendiri. Selain bisa bermain dengan makanan, anak juga bisa menikmati makanan yang berserakan. Kelakuan anak ini sering dianggap menyusahkan orang tua. Orang tua harus membersihkan semua makanan yang berserakan dan meja yang kotor sebagai akibat perilaku anak. Kebanyakan orang tua kemudian memilih untuk menyuapi anaknya agar cepat selesai dan tidak kotor.

Secara konsep diketahui bahwa peningkatkan kemandirian anak, diantaranya menggunakan media bermain puzzle yang telah dilakukan peneliti. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dina Nurcahyani Kusumastuti dengan judul “Pengaruh bermain menyusun kata terhadap pertumbuhan kemandirian siswa di TK Bangun 1 Getas Kec. Pabelan Kab. Semarang”, membuktikan bahwa bermain menyusun kata memberikan pengaruh terhadap kemandirian belajar

siswa terutama dalam minat membaca, dan lebih dari 90,77% siswa benar-benar menggemari kegiatan menyusun kata tersebut di sekolah. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk menarik minat siswa agar gemar melakukan aktivitas dan mampu menangkap pengetahuan serta pengalaman tentang berbagai hal positif yang diceritakan sejak dini. Dengan demikian, penggunaan media bermain puzzle ini dinilai sangat efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemandirian anak.

Penelitian ini dikaitkan dengan teori pada pembahasan kajian teoritis bahwa aspek kreatif dan inovatif. Kreatif dan inovatif pada anak usia dini merupakan salah satu ciri anak yang memiliki karakter mandiri, seperti dalam melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh orang lain., tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu, menyukai dan selalu ingin mencoba hal-hal yang baru. Telah diimplementasikan oleh anak di Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang.

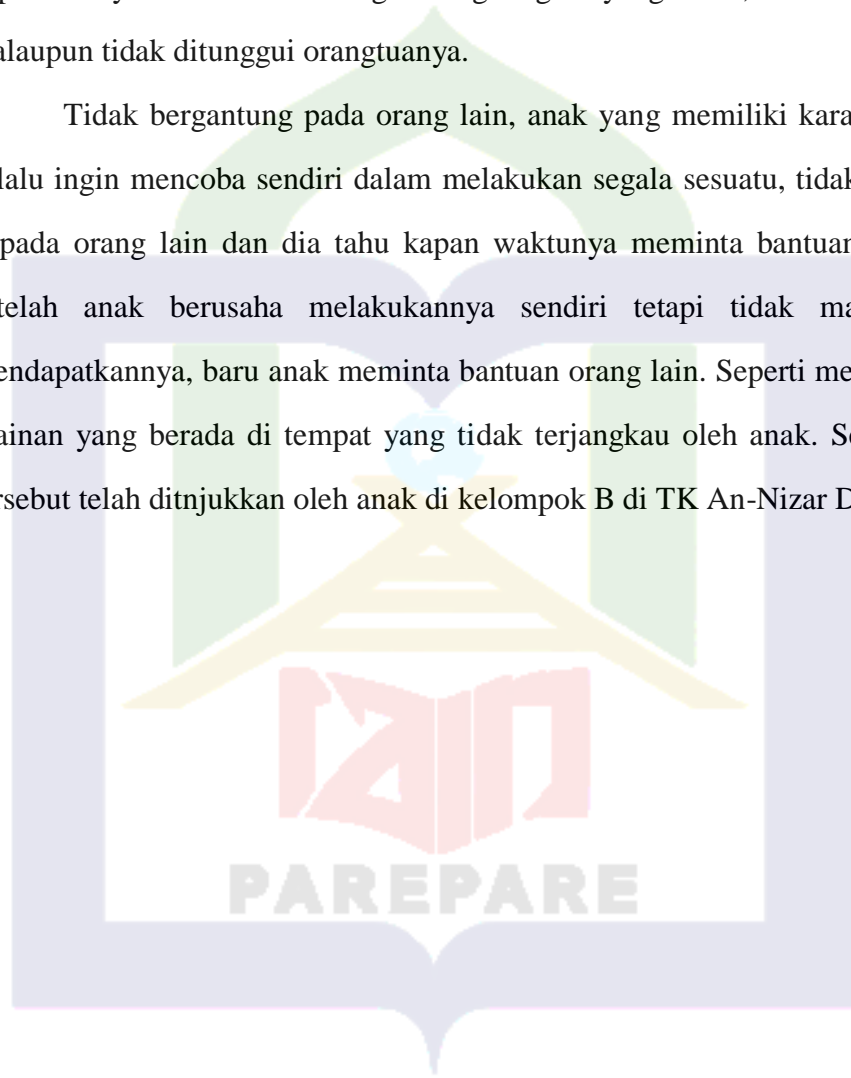
Begitu pula dengan aspek bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya. Pada saat anak usia dini mengambil keputusan atau pilihan, tentu ada konsekuensi yang melekat pada pilihannya. Anak yang mandiri akan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya apapun yang terjadi. Tentu saja bagi anak usia dini tanggung jawab tersebut dilakukan dalam taraf yang wajar, misalnya tidak menangis ketika ia salah mengambil alat mainan, dengan senang hati mengganti dengan alat mainan yang lain yang diinginkannya.

Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Lingkungan KB maupun TK merupakan lingkungan yang baru bagi anak usia dini.⁴⁰ Sering sekali

⁴⁰ Cahniyo Wijaya Kuswanto. (2016). Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain, DARUL ILMI Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 1 No 2, ISSN 2086-6909

kita dengan mudah menemukan anak yang menangis ketika pertama kali masuk KB maupun TK, Bahkan, kebanyakan anak ditunggu oleh orangtuanya ketika sedang belajar di kelas. Bagi anak yang memiliki karakter mandiri, dia akan cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, dan dapat belajar walaupun tidak ditunggu orangtuanya.

Tidak bergantung pada orang lain, anak yang memiliki karakter mandiri selalu ingin mencoba sendiri dalam melakukan segala sesuatu, tidak bergantung kepada orang lain dan dia tahu kapan waktunya meminta bantuan orang lain, setelah anak berusaha melakukannya sendiri tetapi tidak mampu untuk mendapatkannya, baru anak meminta bantuan orang lain. Seperti mengambil alat mainan yang berada di tempat yang tidak terjangkau oleh anak. Seluruh aspek tersebut telah ditunjukkan oleh anak di kelompok B di TK An-Nizar Dolangang.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Penerapan metode bermain puzzle pada kelompok B di TK An-Nizar Dolangang dilakukan selama 4 pertemuan dengan penerapan metode eksperimen pada anak dengan tema alat kebersihan dan alat belajar berfokus pada penggunaan permainan Puzzle menyusun huruf.
2. Peningkatan kemandirian anak dengan metode bermain Puzzle menunjukkan bahwa terdapat perubahan peningkatan kemandirian anak dan melalui metode bermain puzzle yang dijadikan sebagai media mampu meningkatkan kemandirian anak dengan pertimbangan hasil evaluasi akhir (86% lulus) lebih tinggi dibanding hasil observasi awal (73% Tidak Lulus). Dengan kesimpulan bahwa metode yang digunakan yaitu metode belajar bermain puzzle dengan merujuk pada indikator belajar sebagai tujuan pembelajaran juga tercapai. .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, berikut saran dari peneliti kepada TK An-Nizar Dolangang terhadap pemanfaatan metode bermain puzzle untuk mendukung setiap proses pembelajaran kepada peserta didik. Pemanfaatan metode bermain sangat bermanfaat bagi generasi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-karim

Amri, Ulil Syafri. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Quran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arief S.Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*, Depok: Rajawali Pers.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.

Dariyo, Agoes.2007. Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama. Bandung: Refika Aditama,

Elan, dkk, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol 1 No. 1 (1 Juni 2017)

Eni Estuti Sabaryati, *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Quran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Smp Negeri Ngaglik Sleman*, (Tesis Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama, Tahun 2018)

F.J. Monks, Knoers, Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2006)

Kamus Besar Indonesia, *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).

Latut, Anirisa Torikil Maviro. 2017. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar*, (Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Tahun

Melyani, *Penggunaan 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

Mustari, Mohamad. 2014. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Nurani, Yuliani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia dini*, PT: Indeks Jakarta .
- Nuranisa, Lusi. 2018. *Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan: Early Childhood, Vol 2 No 2a,
- Ratnasari, Yesi. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Ramanendra*, Skripsi Mahasiswa Universitas Lampung 2018,h. 23.Diakses Pada Tanggal 10 Mei 2019, Pukul 22.34.
- Royani dkk.,*“Peningkatan Kemandirian Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina (2015)*
- Sari, Winda.2016. *“Meningkatkan Kemandirian Anak Di Sentra Bahan Alam Pada TK Bunga Mekar Kecamatan Seulimeum Kabupaten Aceh Besar”*.
- Sidharto, dan Rita Eka Izzaty. 2007. *Pengembangan Kebiasaan Positif: Social Life Skill Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta:Bumi Aksara.
- Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2012. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:Gaung Persada Press.
- Yamin, Martinis, 2013. *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Ciputat : Referensi (Gaung Persada Press Group)
- Yuliyani, Atik. 2015. *“Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Dengan Metode Bermain Kelompok Pada Siswa Kelompok A Kelas Firdaus RA Perwanida Grabag Magelang”*.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jl. Amal Islami No. 08 Sorong Parepare 91132 0421) 21307 Fax:21404
P.O. Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.706/In.39.5.1/PP.00.9/02/2022
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Pinrang
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di,
Kab. Pinrang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Rismawati
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 20 November 1999
NIM : 17.1800.022
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : Dolangang, Desa Makkawaru, Kec. Mattiro Bulu, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Puzzle Pada Kelompok B Di TK An-Nizar Dolangang**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Februari sampai bulan Maret Tahun 2022.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 10 Februari 2022

Wakil Dekan I,



Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
Nomor : 503/0094/PENELITIAN/DPMPPTSP/03/2022

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

- Menimbang** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 14-03-2022 atas nama RISMAWATI, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.
- Mengingat** :
 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
 2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
 3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
 4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
 5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
 8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
 9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.
- Memperhatikan** :
 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0172/RT.Teknis/DPMPPTSP/03/2022, Tanggal : 15-03-2022
 2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0094/BAP/PENELITIAN/DPMPPTSP/03/2022, Tanggal : 15-03-2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- KESATU** : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
 1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
 2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 08 SOREANG PAREPARE
 3. Nama Peneliti : RISMAWATI
 4. Judul Penelitian : UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B DI TK AN-NIZAR DOLANGANG
 5. Jangka waktu Penelitian : -2 Bulan
 6. Sasaran/target Penelitian : PESERTA DIDIK TK AN-NIZAR DOLANGANG
 7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Mattiro Bulu
- KEDUA** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 15-09-2022.
- KETIGA** : Peneliti wajib menaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 15 Maret 2022



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP, M.Si
NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE





PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK AN-NIZAR DOLANGANG

Alamat : Jl. Poros Pinrang-Parepare, Dusun Dolangang, Desa Makkawaru,
Kec.Mattiro Bulu, Kab.Pinrang Kode pos 91271



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 019.AN/040/TK.AN/IV/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama : SYAMSINAR, S.Pd
Alamat : DOLANGANG
Jabatan : KEPALA SEKOLAH
Unit Kerja : TK AN-NIZAR
Dengan ini menyatakan bahwa :
2. Nama : RISMAWATI
NIM : 17.1800.022
Fakultas/program studi : TARBIYAH / PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Adalah telah melakukan penelitian di TK AN-NIZAR pada tanggal 14 Februari 2022 s/d 21 Maret 2022 dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Puzzle Pada Kelompok B Di TK An-Nizar Dolangang”**.

dengan demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dolangang 21 Maret 2020

Kepala TK An-Nizar





**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131
Telp. (0421) 21307**

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN
SKRIPSI**

NAMA MAHASISWA : RISMAWATI
NIM : 18.1800.022
FAKULTAS : TARBIYAH
PRODI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL : UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE PADA
KELOMPOK B DI TK AN-NIZAR DOLANGANG

PEDOMAN OBSERVASI

I. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah identitas secara lengkap.
2. Beri tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih.
3. Alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

II. IDENTITAS

1. Nama : _____
2. Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

| Indikator | Kriteria | Skor |
|-----------------|---|------|
| Kemampuan fisik | Kemampuan Fisik anak sangat mampu | 4 |
| | Kemampuan Fisik anak cukup mampu | 3 |
| | Kemampuan Fisik anak tidak mampu | 2 |
| | Kemampuan Fisik anak sangat tidak mampu | 1 |

| | | |
|--------------------|--|------------------|
| Percaya diri | Kepercayaan diri anak sangat baik | 4 |
| | Kepercayaan diri anak cukup baik | 3 |
| | Kepercayaan diri anak tidak baik | 2 |
| | Kepercayaan diri anak sangat tidak baik | 1 |
| Bertanggung jawab | Anak bertanggung jawab dengan sangat baik | 4 |
| | Anak bertanggung jawab dengan cukup baik | 3 |
| | Anak bertanggung jawab dengan tidak baik | 2 |
| | Anak bertanggung jawab dengan sangat tidak baik | 1 |
| Disiplin | Disiplin anak terlihat sangat baik | 4 |
| | Disiplin anak terlihat cukup baik | 3 |
| | Disiplin anak terlihat tidak baik | 2 |
| | Disiplin anak terlihat sangat tidak baik | 1 |
| Pengendalian emosi | Pengendalian emosi anak terlihat sangat baik | 4 |
| | Pengendalian emosi anak terlihat cukup baik | 3 |
| | Pengendalian emosi anak terlihat tidak baik | 2 |
| | Pengendalian emosi anak terlihat sangat tidak baik | 1. ⁴¹ |

⁴¹Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori), (Jakarta:Bumi Aksara, 2017), h. 41

| No | Nama | Hasil Observasi | Kategori |
|-----|-------------------------|-------------------------------|----------|
| | | Indikator I , II, III,IV,V | |
| 1. | Fasyah Adyatma Abdillah | | |
| 2. | Queensha Adita Putri | | |
| 3. | Hanaya Nadhiva | | |
| 4. | A.Muh Mirza Ukail | | |
| 5. | SitiNur Asyifah | | |
| 6. | Nurlela | | |
| 7. | Nurul Aini Q | | |
| 8. | Nur muhammad | | |
| 9. | Harfa Yamada | | |
| 10. | Ibnu Rusyid Attufhy | | |
| 11. | Keisha Athifah | | |
| 12. | Aqilah Fisabilillah | | |
| 13. | Yusuf Abdul Jabbar | | |
| 14. | Naufal Ibnu Sina | | |
| 15 | Rizal | | |

| No | Nama | Hasil Observasi | Kategori |
|-----|-------------------------|-------------------------------|----------|
| | | Indikator I , II, III,IV,V | |
| 1. | Fasyah Adyatma Abdillah | | |
| 2. | Queensha Adita Putri | | |
| 3. | Hanaya Nadhiva | | |
| 4. | A.Muh Mirza Ukail | | |
| 5. | SitiNur Asyifah | | |
| 6. | Nurlela | | |
| 7. | Nurul Aini Q | | |
| 8. | Nur muhammad | | |
| 9. | Harfa Yamada | | |
| 10. | Ibnu Rusyid Attufhy | | |
| 11. | Keisha Athifah | | |
| 12. | Aqilah Fisabilillah | | |
| 13. | Yusuf Abdul Jabbar | | |
| 14. | Naufal Ibnu Sina | | |
| 15 | Rizal | | |

Dokumentasi









RIWAYAT HIDUP PENULIS



Bermain Puzzle pada Kelompok B di TK An-Nizar Dolangang”

Rismawati nama panggilan Risma. Lahir di Pinrang 20 November 1999. Anak kedua dari 3 bersaudara yang lahir dari pasangan bapak Suaib dan Ibu St. Hadiyah. Saat ini penulis tinggal di Dusun Dolangang, Desa Makkawaru, Kec Mattiro bulu, Kab Pinrang. Pendidikan yang di tempuh penulis yaitu SD Negeri 23 Kec. Wattang Sawitto Kab. Pinrang Lulus tahun 2011, SMP 1 Mattiro Bulu lulus tahun 2014, dan SMKN 2 Pinrang lulus tahun 2017. Hingga kemudian melanjutkan studi ke jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dan memilih program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah. Dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode