

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini memberikan stimulus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pendidikan di masa ini sering dikenal dengan masa awal (*early childhood*). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengawali pendidikan anak. Ditinjau dari perkembangan otak, maka tahap perkembangan otak pada anak usia dini menempati posisi paling vital, yakni mencapai 80 persen. Pada masa inilah masa keemasan pada anak memperoleh pelbagai informasi (*the golden age*).<sup>1</sup>

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilaksanakan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar. PAUD bisa diselenggarakan lewat pendidikan bersifat formal, pendidikan non formal serta pendidikan informal.<sup>2</sup> Pendidikan Usia Dini juga terbagi atas Tempat Penitipan Anak (TPA), Taman Kanak-kanak (TK) serta Kelompok Bermain (KB). Masa kanak-kanak merupakan masa yang indah, dalam masa ini anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dari pada belajar, karena masa ini menjadi fase bermain bagi anak. Terkadang anak mendapat paksaan atau

---

<sup>1</sup> Slamet suyanto, *Dasar Dasar Pendidikan Anak Dini*, (Yogyakarta: Hikayat publishing, 2005), 1.

<sup>2</sup> Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD* (Jakarta: Depdiknas, 2010), 1.

tuntutan untuk belajar dari orang tua mereka, padahal masa kanak-kanak merupakan masa bermain, oleh karena itu sebagai pendidik harus mempunyai cara untuk menstimulus anak dengan permainan yang menyenangkan. Menstimulus anak dengan permainan memberikan banyak sekali manfaat, baik untuk anak maupun pendidik. Dalam bermain anak dapat diajak belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga tujuan belajar dan bermain dapat tercapai dalam waktu yang bersamaan.

Usia dini merupakan usia paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak. Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi yang berbeda-beda. Pada pendidikan usia dini ini dianggap mampu mengembangkan potensi anak baik mengembangkan fisik-motorik, kecerdasan, kreativitas anak, emosional dan bahasa.<sup>3</sup> Pembelajaran anak usia dini memiliki beberapa tujuan antara lain supaya dapat menjadi anak yang cerdas, memiliki akhlak mulia, dapat bekerja sama dan mampu hidup bernegara. Tetapi diantara tujuan itu yang paling penting adalah kemampuan bersosialnya.

Kemampuan sosial anak merupakan kemampuan untuk bisa berbaur dan bersosialisasi serta bergaul di tengah lingkungannya. Anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik akan mudah diterima di lingkungannya dibanding anak yang pendiam. Kemampuan itu tidak serta merta ada pada diri anak, melainkan harus dilatih terus menerus supaya anak memiliki kemampuan sosial tersebut. Oleh sebab itu guru pendidikan usia dini harus mampu melatih anak agar memiliki kemampuan seperti rasa simpati, komunikasi dan sosialisasi dengan baik.

Sekolah yang merupakan tempat kedua setelah di rumah juga menjadi faktor penting dalam perkembangan sosial anak. Anak di sekolah biasanya akan menjalin hubungan dengan kawan sebayanya. Pada fase inilah anak memiliki minat bermain dan bekerja sama dengan orang lain.<sup>4</sup> Tanpa

---

<sup>3</sup> Slamet Suyanto, 130.

<sup>4</sup> Marta Christiani, *Anak dan Bermain*, (Yogyakarta: PGTK, 2008), 5.

disadari sekarang ini rasa kebersamaan di tengah masyarakat Indonesia sudah sangat merosot.<sup>5</sup> maka dari itu pada saat pembelajaran anak harus dilibatkan dan tidak hanya bersifat tanya jawab, dongeng atau penugasan saja. Dengan begitu anak akan memiliki pengalaman sebagai bekal pengetahuan dan mampu mengembangkan rasa kerja sama dengan orang lain. Salah satu bentuk pembelajaran itu adalah dengan mengadakan sebuah permainan.

Dengan cara bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang ada pada diri anak. Anak akan merasakan pelbagai pengalaman emosi, senang, sedih, marah dan yang lainnya. Bermain juga membuat anak memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungannya serta memahami cara bergaul.<sup>6</sup> Bermain bersama merupakan aspek penting perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun.<sup>7</sup> Elizabeth Hurlock berpendapat bahwa pada usia empat tahun anak mulai menyukai bermain dengan teman sebayanya.<sup>8</sup> Permainan seyogyanya dapat dijadikan oleh para guru TK untuk meningkatkan rasa kerja sama. Metode seperti itu seharusnya dapat dan cocok diterapkan pada anak usia dini.<sup>9</sup>

Bermain estafet puzzle sangat mudah dilakukan dan sangat disukai anak-anak. Metode bermain estafet puzzle termasuk media educative, karena dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan dalam diri anak. Aspek yang dapat dikembangkan melalui bermain estafet puzzle yaitu aspek social emosional anak. Dalam penelitian ini lebih focus pada aspek perkembangan social emosional karena bermain estafet puzzle dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk menstimulus perkembangan soail anak. Perkembangan

---

<sup>5</sup> Sisca MH, *Aneka Permainan Outbond untuk Kecerdasan dan Kebugaran*, (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2012), 84.

<sup>6</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bemain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), 20.

<sup>7</sup> Wasik Barbara, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pius Nasar, 2008), 84.

<sup>8</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), 122.

<sup>9</sup> Sisca MH, *Aneka Permainan Outbond untuk Kecerdasan dan Kebugaran*, (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2012), 84.

social anak bukan hanya ditunjukkan dari kemampuan anak melainkan menciptakan kerjasama bersama teman.

Permasalahan yang terjadi di Raudhatul Athfal Miftahul Huda 1 Turirejo Demak berdasarkan observasi yang ada selama ini, sosial emosionalnya dalam kegiatan bekerjasama dalam kelompok masih belum berkembang sesuai harapan. Banyak siswa yang belum berkembang sosial emosionalnya, diantaranya siswa masih senang menyendiri dan tidak mau bekerjasama dengan temannya. Selain itu juga anak-anak masih belum bisa mengalah dan sering berebut mainan dengan temannya. Masih banyak pula yang asyik bermain secara sendiri-sendiri. Selain itu, masalah tersebut muncul akibat kurangnya dilatih dalam hal kerja sama dan bergaul. Guru lebih banyak menggunakan cara yang simple dan praktis dalam mengajar serta tak banyak persiapan. Oleh karena itu, perlu adanya metode bermain yang tepat dalam pembelajaran serta adanya kegiatan yang melibatkan anak itu sendiri supaya berkembang rasa sosial dan kerja samanya.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Al Maidah ayat 2, yaitu:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ  
وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya.<sup>10</sup>

Permainan dengan menyusun gambar secara acak atau disebut dengan puzzle secara berkelompok menjadi solusi untuk mengembangkan rasa kebersamaan dan melatih kesabaran pada anak. Dengan begitu anak akan saling menghargai dan memiliki sifat sportif dan saling berinteraksi.

<sup>10</sup>AL Qur'an, Al Maidah Ayat 2, *AL Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah Dan Penerbit Al Qur'an, Tahun 2011), 115.

Tujuan pada penelitian ini difokus terhadap peningkatan kerjasama anak.

Permainan puzzle selama ini hanya dianggap sebagai permainan individual. Padahal permainan ini juga bisa dilakukan secara berkelompok, bahkan permainan puzzle ini sebenarnya mampu meningkatkan kecerdasan pada diri anak. Oleh sebab itu peneliti menggunakan media permainan puzzle ini sebagai metode pembelajaran pada anak usia dini di sekolah. Aktivitas permainan puzzle merupakan aktivitas bermain yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Variasi bentuk dan warna, menunjang pembelajaran anak usia dini. Saat bermain puzzle anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasinya serta keinginannya untuk menemukan gagasan-gagasan baru serta dapat bermain secara berkelompok.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian di RA Miftahul Huda Turirejo Demak. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan menunjukkan adanya indikasi bahwa upaya guru meningkatkan kerjasama siswa dengan menggunakan estafet puzzle. Dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul:

**“Penerapan Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok di Raudhatul Athfal Miftahul Huda 1 Turirejo Demak Tahun Ajaran 2019/2020”.**

## **B. Fokus Penelitian**

Pada skripsi ini peneliti hanya fokus pada pelaku, aktifitas dan tempat yang berhubungan dengan penerapan metode bermain puzzle dalam meningkatkan kerjasama kelompok. Sedangkan rincian dalam fokus penelitian ini adalah:

1. Pelaku yang diteliti adalah anak usia dini di RA Miftahul Huda 1 Turirejo Demak
2. Aktivitas yang diteliti meliputi pelaksanaan metode bermain puzzle secara berkelompok di RA Miftahul Huda 1 Turirejo Demak.

3. Tempat yang diteliti Yaitu di RAMiftahul Huda 1Turirejo Demak.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok Di Raudhatul Athfal Miftahul Huda 1 Turirejo Demak Tahun Ajaran 2019/2020?.
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam Penerapan Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok Di Raudhatul Athfal Miftahul Huda 1 Turirejo demak Tahun Ajaran 2019/2020?.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan Penerapan Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok di Raudhatul Athfal Miftahul Huda 1 Turirejo Demak Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam Penerapan Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok Di Raudhatul Athfal Miftahul Huda 1 Turirejo demak Tahun Ajaran 2019/2020.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis:  
Menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran pada pendidikan usia dini (PAUD).
2. Manfaat Praktis :
  - a. Bagi guru  
Manfaat bagi guru adalah mengetahui jenis karakter anak untuk dikembangkan sesuai dengan minat dan bakat anak, serta peningkatan pada perkembangan sosial anak.
  - b. Bagi Sekolah  
Dapat meningkatkan kualitas sekolah serta menghasilkan siswa yang baik dalam perkembangan sosial.

c. BagiSiswa

Siswa dapat meningkatkan rasa kerja sama anak dan untuk berlatih terus-menerus dengan bermain bersama dengan kawan sebayanya untuk bisa diterima dikehidupan selanjutnya.

## F. Sistematika Penulisan Penelitian

Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh dan memudahkan dalam memahami isi penelitian ini, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1 Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan abstrak.

2 Bagian isi, terdiri dari beberapa bab:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

**BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini terdiri dari Deskripsi teori, Penelitian terdahulu dan Kerangka berfikir, pertanyaan penelitian

**BAB III : LAPORAN HASIL PENELITIAN**

Bab ini terdiri dari : Jenis dan Pendekatan, Setting Penelitian, Subyek Penelitian, Sumber Data, Tehnik Pengumpulan Data, Pegujian Keabsahan Data dan Tehnik Analisis Data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang analisis penerapan metode bermain estafet puzzle dalam meningkatkan kerjasama kelompok di RA Miftahul Huda 1 Turirejo Demak Tahun 2019/2020, apa

saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode bermain estafet puzzle dalam meningkatkan kerjasama kelompok di RA Miftahul Huda 1 Turirejo Demak Tahun 2019/2020.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini terdiri dari Kesimpulan, Saran dan Penutup.

**3 Bagian Akhir**

Pada bagian akhir ini meliputi: Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup

