

MENINGKATKAN SIKAP KEMANDIRIAN MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* GAMBAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Rini Dwi Santika¹, Ema Aprianti²

¹ Raudhatul Athfal (RA) Atthohiriyah, Kab. Bandung Barat, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

¹ riniidwi@gmail.com, ² emaaprianti@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Independence in children must be applied or trained from as early as possible so that children become accustomed to being independent, one of the activities that can foster an attitude of independence in children is playing puzzles. Playing puzzles is a fun activity that is done voluntarily at the child's wish, this game is in the form of dismantling and reassembling the scattered pieces so that they come back into a complete form. The purpose of this study was to determine the increase in the attitude of independence in children 4-5 years old through a picture puzzle game. This research is a descriptive method with a qualitative approach, while the data collection techniques are interviews, observation, and documentation to clarify in obtaining the results of research and data analysis using data reduction, data display and concluding, then using research subjects 12 children aged 4-5 years at RA Atthohiriyah Cililin, West Bandung. Before the research was carried out on the attitude of independence in children aged 4-5 years, 12 children were not independent, then based on the results of research that had been carried out 8 times through picture puzzle games for children aged 4-5 years, at the first meeting the children's achievements were still not developed (BB), while at the last meeting as many as 12 children achieved success, namely with very good criteria or children developing very well (BSB).

Keywords: Independence, Playing Puzzle, Children 4-5 Years Old

ABSTRAK

Kemandirian pada anak harus diterapkan atau dilatih dari sedini mungkin agar anak menjadi terbiasa untuk mandiri, salah satu kegiatan yang bisa menumbuhkan sikap kemandirian pada anak adalah bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* adalah kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan sukarela atas keinginan anak sendiri, permainan ini berupa kegiatan bongkar pasang dengan menyusun kembali kepingan-kepingan yang berserakan agar kembali menjadi bentuk yang utuh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap kemandirian pada anak 4-5 tahun dengan melalui permainan *puzzle* gambar. Dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, sedangkan untuk teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, observasi dan dokumentasi untuk memperjelas dalam mendapatkan hasil dari penelitian dan analisis data menggunakan reduksi data, display data dan menarik kesimpulan, selanjutnya dengan menggunakan subjek penelitian 12 anak usia 4-5 tahun di RA Atthohiriyah Cililin, Bandung Barat. Sebelum dilaksanakan penelitian sikap kemandirian pada anak usia 4-5 tahun sebanyak 12 anak yang belum mandiri, kemudian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 8 kali melalui permainan *puzzle* gambar pada anak usia 4-5 tahun, pada pertemuan pertama capaian anak masih belum berkembang (BB), sedangkan pada pertemuan terakhir sebanyak 12 anak mencapai keberhasilan yaitu dengan kriteria sangat baik atau anak berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: Kemandirian, Permainan *Puzzle*, Anak usia 4-5 Tahun

PENDAHULUAN

Masa yang sangat penting berada pada masa anak usia dini atau sering disebut dengan masa emas (*golden age*). Karena pada masa ini seluruh aspek perkembangan

yang ada pada manusia mulai terbentuk dari aspek perkembangan nilai-nilai moral dan agama, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan termasuk mulai terbentuknya kemandirian anak. Kemandirian adalah kemampuan untuk mengatur seluruh hak kita, mengatur waktu, berjalan dan berfikir dengan mandiri, serta kemampuan untuk mengambil resiko dan memecahkan masalah (Kemendikbud, 2017). Sejalan dengan Erikson (dalam Setyaningsih dan Wahyuni, 2018 hlm. 68) mengatakan kemandirian adalah upaya dalam melepaskan diri dari orang tua dengan tujuan untuk menemukan individu melalui proses mencari identitas ego, yaitu perkembangan kearah diri yang baik dan berdiri sendiri.

Menurut Wiyani (dalam Rohmah dan Aprianti 2021, hlm.416) Kemandirian anak adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas sederhana dalam kegiatan sehari-hari, seperti tidak disuapi saat makan, memakai baju, memakai kaos kaki, buang air besar atau kecil dengan dilakukan oleh sendiri juga merapikan mainan yang sudah digunakan oleh dirinya sendiri. Sejalan dengan Parker (dalam Damayanti, 2020, hlm. 464) bahwa kemandirian berhubungan dengan pribadi yang mandiri, kreatif, dan mampu berdiri sendiri seperti memiliki kepercayaan diri yang bisa membuat individu untuk beradaptasi dan menangani segala hal dengan dirinya sendiri. Sedangkan menurut Yamin (dalam Pareira, 2019 hlm.37) kemandirian termasuk kedalam aspek perkembangan sosial emosional, kompetensi dan hasil belajar yang ingin dikembangkan seperti keahlian mengenali lingkungan sekitar yaitu alam, sosial, keragaman sosial budaya juga bisa mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri, rasa memiliki, motivasi dan kreativitas.

Sebaliknya, ciri-ciri kemandirian adalah 1) mampu bekerja sendiri, 2) mampu berpikir sendiri, 3) mampu mengungkapkan pikiran secara kreatif dengan cara yang mudah dipahami, dan 4) mampu mengungkapkan aktivitas sendiri Bertanggung jawab secara emosional. Bentuk kemandirian adalah: 1) Kemandirian emosional. Ini merupakan aspek kemandirian yang terkait dengan kedekatan emosional dan perubahan keterikatan, terutama dengan mereka yang lebih banyak berinteraksi dengan orang tua dan orang dewasa lainnya. 2) Kemandirian dalam kemandirian kognitif dan perilaku, dan Anda dapat bertindak bebas sendiri tanpa terlalu bergantung pada orang lain. 3) Kami menghargai kemandirian, yaitu kebebasan anak untuk memaknai berbagai kebaikan dan kejahatan yang berguna bagi mereka (Steinberg dalam Nuranisa, Triani, Hidayah, Aurelia, Sanusi, Nasyatul, & Khomaeny 2018, hlm.5).

Peran lingkungan tentu berpengaruh bagi perkembangan anak, baik dari segi perkembangan fisik maupun mentalnya, serta anak dianggap sehat bila tumbuh kembangnya sesuai dengan usianya. Orang tuaharus paham tentang perkembangan anaknya serta mengawasi waktu makan, mandi, istirahat dan bermain. Karena bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan bagi yang melakukannya, dan permainan tidak ada sangkut pautnya dengan usia. Bermain dapat merangsang anak, mempelajari cara menggunakan otot, menyesuaikan pandangan dengan gerakan, mengontrol tubuh, dan mempelajari keterampilan baru. Media bermain anak usia dini perlu disesuaikan dengan keselamatan, kemampuan, dan usia tumbuh kembang anak.

Berdasarkan dengan hasil observasi awal dan wawancara dilapangan, permasalahan yang ditemukan pada anak usia 4-5 tahun di RA Atthohiriyah adalah sikap kemandirian yang belum muncul, hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan pada saat kegiatan bermain masih terdapat anak yang masih sering in-

gin dibantu atau ditemani oleh guru ataupun temannya dalam melakukan aktivitas, kurangnya tanggung jawab terhadap tempat makan juga peralatan main yang mereka mainkan, belum berani tampil di depan kelas pada saat disuruh oleh guru, belum mampu menyimpan sepatu ke dalam rak, bahkan masih ada yang masih menangis pada saat berpisah dengan orangtuanya pada saat didalam kelas, salah satu penyebab hal ini terjadi yaitu karena kurangnya media atau alat permainan yang dapat menstimulasi dalam meningkatkan sikap kemandirian pada anak.

Di dunia anak-anak terdapat banyak macam permainan, salah satu macam permainan yang bermanfaat bagi anak bersifat edukatif dan dapat meningkatkan sikap kemandirian yaitu *puzzle* gambar. Menurut Suarti (2020, hlm.15) *Puzzle* adalah permainan yang memerlukan rasa sabar dan sikap teliti pada anak dalam meyusunnya, begitu juga kreativitas dan bermain menggunakan akal agar menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat. Saat terbiasa bermain *puzzle*, perlahan mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap rileks, teliti, dan sabar dalam menyikapi masalah. Rasa puas yang didapat saat menyelesaikan *puzzle* juga yaitu salah satu penumbuh motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru bagi anak. Anak usia 4-5 tahun sudah dapat memainkan *puzzle*, tetapi menggunakan jumlah kepingan *puzzle* gambar yang lebih sedikit dan tingkat kesulitannya juga lebih mudah. *Puzzle* merupakan jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh.

Keuntungan bermain *puzzle* gambar adalah: 1) Permainan ini membantu anak-anak untuk berpikir dari perspektif yang berbeda dalam menyelesaikan potongan *puzzle*, membentuk gambar, dan meningkatkan pemecahan masalah. 2) Melatih koordinasi mata-tangan: karena *puzzle* tersedia dalam banyak jenis gambar, bentuk, dan warna untuk membantu anak-anak meningkatkan koordinasi mata-tangan. Konsentrasi, pemilihan dan penempatan potongan *puzzle* yang membutuhkan kecepatan pemilihan dan menyusun potongan, keterampilan yang merangsang kemampuan menulis dan makan anak, 4) Perkembangan kognitif: Anak menyelaraskan *puzzle* dengan menyusun, Anda akan dilatih untuk mengenali berbagai ukuran, gambar dan bentuk Pembelajaran dasar dan 5) melatih kesabaran karena diharuskan untuk menyusun kembali susunan *puzzle* gambar yang tempat semula.

Adapun hasil penelitian tentang meningkatkan kemandirian melalui permainan *puzzle* gambar dari beberapa sumber seperti berikut, yang pertama hasil penelitian Chairilisyah (2019) menunjukkan bahwa kemandirian anak akan terbentuk apabila anak sejak usia dini telah dipersiapkan dan diajarkan untuk belajar dalam melakukan hal-hal yang bisa dilakukan sendiri, salah satunya yaitu kegiatan bermain *puzzle* gambar yang bisa diterapkan pada anak usia 4-5 tahun. Kemudian hasil dari penelitian Suarti (2020) Bermain *puzzle* merupakan kegiatan menyenangkan dilakukan atas keinginan sendiri, menggunakan potongan gambar yang disusun membentuk bentuk atau gambar yang ditentukan. Keuntungan dari bermain dengan *puzzle* yaitu melatih anak untuk memecahkan masalah, meningkatkan koordinasi mata-tangan, meningkatkan kemampuan motorik anak, meningkatkan kemampuan kognitif, melatih kesabaran, melatih anak bereksplorasi, dan melatih anak agar mandiri.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemandirian sebagai kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri dalam berpikir dan bertindak, serta tidak merasa tergantung terhadap orang lain secara emosional. Sedangkan, bermain *puzzle* merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan sukarela atas keinginan

anak sendiri, permainan ini berupa kegiatan bongkar pasang dengan menyusun kembali kepingan-kepingan yang berserakan agar kembali menjadi bentuk yang utuh, adapun dari banyaknya manfaat bermain *puzzle* gambar salah satunya yaitu untuk melatih anak bisa mandiri dan menumbuhkan sikap kemandirian pada anak supaya tidak bergantung kepada teman atau guru tetapi dengan cara yang menyenangkan. Kemandirian anak juga sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, terutama keluarga, orang tua dan saudaranya, sikap kemandirian sangat baik jika dikembangkan sejak dini melalui pendidikan atau stimulasi dari orang-orang di sekitarnya dan pengalaman yang diperoleh anak, anak yang belum mandiri biasanya rentan terhadap kecemasan, merasa takut saat ditinggal sendiri, tidak mau untuk ditinggalkan orang tua pada saat di sekolah, ingin melakukan suatu kegiatan bersama orang lain. Berdasarkan hasil fenomena tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan sikap kemandirian anak usia 4-5 tahun dengan melalui permainan *puzzle* gambar di RA Atthohiriyah Cililin.

METODOLOGI

Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilaksanakan mengikuti peristiwa yang sesungguhnya terjadi dilapangan. Penelitian bisa diartikan juga sebagai salah satu upaya dalam menyemukkan data, menganalisis data yang bersifat induktif serta hasil penelitian memiliki makna umum (Sugiyono dalam Kurniawati, 2020. hlm. 161). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, melalui metode kualitatif yaitu memberikan gambaran data tentang peningkatan sikap kemandirian anak usia 4-5 tahun melalui permainan *puzzle* gambar dengan subjek penelitian 12 anak, 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan di RA Atthohiriyah, Kecamatan Cililin, Bandung Barat.

Kemudian data-data tersebut digunakan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan fenomena yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakannya yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pengembangan instrumennya adalah lembar ceklis observasi yang berisi indikator-indikator yang bisa dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam melakukan penelitian dilapangan untuk menggali informasi yang selengkap-lengkapnya, dimana selama kegiatan penelitian berlangsung peneliti selalu mengamati, menilai capaian perkembangan anak serta terlibat langsung dalam pembelajaran adapun isi indikator dari lembar ceklis observasi yaitu anak, 1) Bisa memasang dan melepas pakaian sendiri, dan anak bisa makan makanannya sendiri; 2) Berani tampil di depan kelas dan mengerjakan tugas sendiri; 3) Bisa membereskan mainannya dan anak bisa membereskan alat tulis sendiri; 4) Bisa datang tepat waktu dan anak mampu menyimpan sepatu ke dalam rak; 5) Tidak mengganggu teman dan senang member bantuan; 6) Senang berbagi makanan kepada teman dan anak senang memberi pinjam alat tulis kepada teman; 7) Tidak menangis pada saat ditinggal orangtua di sekolah dan anak bisa mengantri. Wawancara dilakukan pada saat sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan sikap kemandirian anak usia 4-5 tahun menggunakan permainan *puzzle* gambar untuk melengkapi perolehan data dan dokumentasi dimaksudkan untuk melihat kembali kegiatan anak apabila ada yang terlewat ketika melaksanakan kegiatan, sedangkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan dalam mengamati subjek yaitu anak usia 4-5 tahun selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan sejak dimulainya penelitian sampai akhir penelitian. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini analisis mengalir yaitu konsep analisis yang meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut : reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Menurut Rijali (2019, hlm.83) Reduksi data merupakan usaha dalam menyimpulkan data, selanjutnya memilih data dalam satuan konsep , kategori, dan tema tertentu, sedangkan display data atau penyajian data adalah tahap dari teknik analisis data kualitatif. Penyajian data adalah kegiatan saat kumpulan data disusun secara sistematis dan mudah dimengerti, sehingga dapat memberi kemungkinan menghasilkan kesimpulan. Yang terakhir menarik kesimpulan, proses penarikan kesimpulan ini bertujuan untuk menganalisis, mencari makna dari data yang ada sehingga dapat ditemukan dalam penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melaksanakan observasi, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu terhadap guru kelompok anak usia 4-5 tahun. Sebelum melakukan aktivitas bermain *puzzle* gambar disesuaikan terlebih dahulu dengan pembelajaran per tema yang telah dibuat dari pihak sekolah tersebut, kemudian peneliti menyesuaikan *puzzle* gambar sesuai dengan tema, seperti tema pembelajaran tentang keluarga, hewan, tanaman, alat transportasi, alam semesta, dan lain-lain. Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, guru mengatakan bahwa masih 12 dari 15 anak di kelompok usia 4-5 tahun belum bisa mandiri, ingin ditemani orang tua saat di dalam kelas, belum dapat mengontrol emosi dan bertanggung jawab dengan barang pribadi milik mereka.

Dalam meningkatkan sikap kemandirian melalui permainan *puzzle* gambar, peneliti melakukan penelitian sebanyak delapan kali pertemuan. Pada pertemuan pertama anak-anak memainkan *puzzle* secara berkelompok sebanyak empat orang tiap kelompok, tujuan ini dimaksudkan karena masih tahap awal agar anak dapat bergiliran memasang kepingan-kepingan *puzzle* bersama temannya dan masih dibantu oleh guru, kemudian pada pertemuan ke dua sampai delapan masing-masing anak bermain sendiri-sendiri dikarenakan anak sudah paham dan menguasai *puzzle* dan dengan tujuan agar melatih sikap kemandirian pada anak. Pada penelitian ini guru memberikan kegiatan pada anak, dengan memberikan masing-masing 1 *puzzle* pada tiap anak dengan tema gambar yang berbeda. Kemudian jika anak selesai menyusun kembali kepingan *puzzle* tersebut anak diharuskan bertukar *puzzle* dengan sesama temannya karena tingkat kesulitan yang berbeda pada tiap *puzzle* tersebut. Hal ini dilakukan secara berulang selama delapan kali pertemuan pada saat kegiatan setelah bermain anak dan sebelum pulang, adapun pada saat penelitian berlangsung anak-anak sangat senang dan antusias dalam melakukan permainan *puzzle* gambar tersebut.

Adapun hasil penelitian yang sesuai dengan indikator dari kemandirian pada anak usia 4-5 tahun pada pertemuan pertama sampai ke tiga untuk meningkatkan kemandirian anak melalui permainan *puzzle* gambar dengan hasil Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB); 1) Bisa memasang dan melepas pakaian sendiri, dan anak mampu makan makanannya sendiri, tiga dari 12 anak BSH, lima anak MB dan empat anak BB; 2) Berani tampil di depan kelas dan mengerjakan tugas sendiri lima dari 12 anak sudah BSH, lima anak MB, dan dua anak BB; 3) Bisa membereskan mainannya sendiri dan

anak bisa membersihkan alat tulis sendiri, empat dari 12 anak sudah BSH, 5 anak sudah MB dan tiga anak berada pada BB; 4) Datang tepat waktu dan anak bisa menyimpan sepatu ke dalam rak, dua anak sudah BSH, empat anak MB dan enam anak BB; 5) Tidak mengganggu temannya dan senang membantu, tujuh anak (BSH), 4 anak (MB) dan satu anak BB; 6) Senang berbagi makanan kepada teman dan senang meminjamkan alat tulis kepada temannya, empat anak BSH, empat anak MB dan empat anak BB; 7) Tidak menangis pada saat ditinggal orang tua di sekolah dan anak bisa mengantri, tiga anak berada pada BSH, lima anak MB dan empat anak BB. Anak yang belum berkembang pada tahap pertama ini masih merasa bingung, marah karena merasa sulit untuk menyusun kepingan *puzzle*, dan merengek meminta bantuan pada teman atau guru.

Pada pertemuan ke empat mendapatkan hasil sebagai berikut; 1) Bisa memasang dan melepas pakaian sendiri, dan anak mampu makan makanannya sendiri, empat dari 12 anak BSH, lima anak MB dan tiga anak BB; 2) Berani tampil di depan kelas dan mengerjakan tugas sendiri lima dari 12 anak BSH, enam anak MB, dan satu anak BB; 3) Bisa membereskan mainannya sendiri dan bisa membereskan alat tulis sendiri, empat dari 12 anak BSH, tujuh anak MB dan satu anak berada pada BB; 4) Bisa datang tepat waktu dan bisa menyimpan sepatu ke dalam rak, tiga anak BSH, empat anak MB dan lima anak BB; 5) Tidak mengganggu temannya dan senang membantu, tujuh anak BSH, lima anak MB; 6) Senang berbagi makanan kepada teman dan senang meminjamkan alat tulis kepada teman, empat anak BSH, enam anak MB dan dua anak BB; 7) Tidak menangis pada saat ditinggal orangtua di sekolah dan anak bisa mengantri, tiga anak berada pada BSH, tujuh anak MB dan dua anak (BB). Meskipun mendapatkan hasil demikian tetapi anak merasa senang dan antusias dalam memainkan *puzzle* gambar tersebut.

Selanjutnya pada pertemuan ke lima dalam meningkatkan kemandirian anak usia 4-5 tahun melalui *puzzle* gambar mendapatkan hasil sebagai berikut; 1) Bisa memasang dan melepas pakaian sendiri, dan anak bisa makan makanannya sendiri, lima dari 12 anak BSH, enam anak MB dan 1 anak BB; 2) Berani tampil di depan kelas dan mengerjakan tugas sendiri enam dari 12 anak BSH, enam anak MB; 3) Bisa membereskan mainannya sendiri dan bisa membereskan alat tulis sendiri, lima dari 12 anak BSH, tujuh anak MB; 4) Bisa datang tepat waktu dan bisa menyimpan sepatu ke dalam rak, lima anak BSH, lima anak MB dan dua anak BB; 5) Tidak mengganggu temannya dan senang membantu, tujuh anak BSH, lima anak MB; 6) Senang membagi makanan kepada teman dan senang meminjamkan alat tulis kepada temannya, lima anak BSH, tujuh anak MB; 7) Tidak menangis pada saat ditinggal orangtua di sekolah dan anak mampu mengantri, empat anak berada pada BSH dan enam anak MB.

Pada pertemuan ke enam dalam meningkatkan kemandirian anak usia 4-5 tahun melalui *puzzle* gambar mendapatkan hasil sebagai berikut; 1) Bisa memasang dan melepas pakaian sendiri, dan anak bisa makan makanannya sendiri, satu anak sudah berada pada BSB, lima dari 12 anak BSH, enam anak MB; 2) Berani tampil di depan kelas dan mengerjakan tugas sendiri, dua anak BSB, lima anak BSH, lima anak MB; 3) Anak mampu merapikan mainannya sendiri dan bisa membereskan alat tulis sendiri, empat anak BSB, tujuh anak BSH dan satu anak MB; 4) Datang tepat waktu dan bisa menyimpan sepatu ke dalam rak, dua anak BSB, lima anak BSH, lima anak MB; 5) Tidak mengganggu temannya dan senang membantu, tiga anak BSB, tujuh anak BSH, dua anak MB; 6) Senang berbagi makanan dengan temannya dan senang meminjamkan alat

tulis kepada temannya, dua anak BSB, lima anak BSH, lima anak MB; 7) Tidak menangis pada saat ditinggal orangtua di sekolah dan anak mampu mengantri, empat anak BSB, enam anak berada pada BSH, dua anak MB.

Pada pertemuan ke tujuh dalam meningkatkan kemandirian anak usia 4-5 tahun melalui puzzle gambar mendapatkan hasil sebagai berikut; 1) bisa memasang dan melepas pakaian sendiri, dan anak bisa makan makanannya sendiri, berada pada kriteria BSH berjumlah tujuh anak dan kriteria BSB 5 anak; 2) Berani tampil di depan kelas dan mengerjakan tugas sendiri berada pada kriteria BSH enam anak dan BSB berjumlah enam anak; 3) Bisa membereskan mainannya sendiri dan bisa membereskan alat tulis sendiri, berada pada kriteria BSH pada delapan anak dan kriteria BSB berjumlah empat anak; 4) Bisa datang tepat waktu dan bisa menyimpan sepatu ke dalam rak, berada pada kriteria BSH pada delapan anak dan kriteria BSB berjumlah empat anak; 5) Tidak mengganggu temannya dan senang membantu, berada pada kriteria BSH pada empat anak dan kriteria BSB berjumlah delapan anak; 6) Senang membagi makanan kepada teman dan senang meminjamkan alat tulis kepada temannya, berada pada kriteria BSH sembilan anak dan kriteria BSB berjumlah tiga anak; dan 7) Tidak menangis pada saat ditinggal orangtua di sekolah dan anak mampu mengantri, berada pada BSH yaitu enam anak dan kriteria BSB sebanyak enam anak.

Adapun pada pertemuan terakhir yaitu ke delapan mendapatkan hasil sebagai berikut; 1) Bisa memasang dan melepas pakaian sendiri, dan bisa makan makanannya sendiri, berada pada kriteria BSH berjumlah lima anak dan kriteria BSB tujuh anak; 2) Berani tampil di depan kelas dan mengerjakan tugas sendiri berada pada kriteria BSH tiga anak dan kriteria BSB berjumlah sembilan anak; 3) Bisa membereskan mainannya dan bisa membereskan alat tulis sendiri, berada pada kriteria BSH pada enam anak dan kriteria BSB berjumlah enam anak; 4) Datang tepat waktu dan bisa menyimpan sepatu ke dalam rak, berada pada kriteria BSH pada delapan anak dan kriteria BSB berjumlah empat anak; 5) Tidak mengganggu temannya dan senang membantu, berada pada kriteria BSH pada dua anak dan kriteria BSB berjumlah 10 anak; 6) Senang membagi makanan kepada teman dan senang meminjamkan alat tulis kepada temannya, berada pada kriteria BSH tujuh anak dan kriteria BSB berjumlah lima anak; dan 7) Tidak menangis pada saat ditinggal orang tua di sekolah dan anak mampu mengantri, berada pada BSH pada empat anak dan BSB berjumlah delapan anak.

Dari penelitian yang telah dilakukan di RA Atthohiriyah ini menunjukkan bahwa sikap kemandirian anak sebanyak 12 anak usia 4-5 tahun dapat di tingkatkan melalui permainan *puzzle* gambar sehingga hasil yang diperoleh sudah signifikan dan mencapai kriteria sangat baik atau berkembang sangat baik (BSB) yaitu sesuai dengan capaian dari indikator sikap kemandirian anak usia 4-5 tahun.

Pembahasan

Menurut Utami (2019, hlm.2) Individu yang mandiri merupakan keahlian hidup yang pertama dan merupakan kebutuhansetiap manusia di awal usianya. Meskipun anak-anak usianya masih begitu muda tetapi diharapkan menjadi individu yang mandiri. Alasan kenapa hal ini dibutuhkan yaitu agar pada saat anak terlibat ke lingkungan di luar rumah sudah tidak bergantung pada orang tua. Seperti pada saat anak sudah mulai sekolah, orang tua tidak bisa selalu menemani anak-anak pada saat di sekolah. Anak-anak harus bisa mandiri dalam mencari teman, bermain, dan belajar. Tetapi keadaan ini tidak selalu harus langsung terjadi, contohnya pada saat ibu mengantar anak ke seko-

lah jangan langsung meninggalkan anak begitu saja dengan guru atau dengan teman-temannya yang lain. Ibu bisa menyaksikan anaknya dari luar kelas sehingga anak merasa nyaman bahwa ibunya sedang melihat dan berada dekat dengannya. Kemudian apabila sudah terbiasa, ibunya bisa perlahan meninggalkan anaknya dan bisa menjadi kebiasaan, anak pun tumbuh kembang menjadi individu yang mandiri.

Disamping itu penyebab anak menjadi tidak mandiri yang pertama, karena ada perasaan khawatir orang tua yang terlalu kepada anak. Kedua, sikap orang tua yang tidak sabar, tidak mau menunggu anak ketika berusaha memakai sepatunya sendiri, orang tua sering langsung membantu supaya selesai secepatnya. Karena itu, anak tidak memiliki peluang untuk mencoba. Salah satu cara agar meningkatkan sikap kemandirian pada anak adalah bermain *puzzle* gambar. Oleh karena itu dari hasil observasi dan wawancara di lapangan, permasalahan yang ditemukan pada anak usia 4-5 tahun di RA Atthohiriyah adalah permasalahan sikap kemandirian yang belum muncul, ini terlihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dan ketika kegiatan bermain masih ada terdapat anak yang sering mau dibantu oleh guru atau temannya, kurang tanggung jawab terhadap tempat makan juga peralatan main yang mereka mainkan juga masih ada sebagian anak yang terus ingin ditemani oleh teman mereka dan pada saat ditinggal menangis.

Oleh karena itu, bermain merupakan kualitas yang berhubungan langsung dengan fitrah anak. Jika anak tidak mau bermain, itu menandakan bahwa anak tersebut memiliki kelainan. Mengabaikan fakta ini, apalagi menyangkalnya, jelas bertentangan dengan kebutuhan perkembangan intelektual pada anak. Menurut Schickedanz et al (dalam Aprianti, 2018, hlm. 208) mengatakan, Melalui bermain, anak dapat membangun pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan sosial, mengembangkan kemampuan mengatasi kesulitan, mengembangkan rasa memiliki, dan mengembangkan kemampuan motorik. Faktor yang membentuk kemandirian anak adalah lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Salah satu kelebihan dari permainan *puzzle* gambar adalah anak dapat belajar secara mandiri dengan menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* gambar sehingga lepas dari ketergantungan pada orang lain.

Selain itu, dari hasil penelitian yang diperoleh Setyaningsih dan Wahyuni (2018) stimulasi permainan *puzzle* pada anak usia 4-5 tahun dalam meningkatkan kemandirian pada anak meningkat sangat signifikan, kemudian merujuk dari penelitian Nuranisa, Triani, Hidayah, Aurelia, Sanusi, Nasyatul, & Khomaeny, (2018) bahwa manfaat dari bermain *puzzle* sangat banyak, salah satunya yaitu melatih kemandirian anak, karena dengan bermain *puzzle* gambar anak tidak dapat terus bergantung pada orang lain dalam menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* tersebut sehingga kemandirian pada anak dapat meningkat.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada anak usia 4-5 tahun di RA Atthohiriyah Cililin, Bandung Barat. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan sikap kemandirian pada anak 4-5 tahun melalui *puzzle* gambar. Adapun hasil penelitian yang sesuai dengan indikator dari kemandirian anak usia dini pada 12 anak usia 4-5 tahun dalam pertemuan terakhir atau merupakan pertemuan ke delapan yaitu 1) Bisa memasang dan melepas pakaian sendiri, dan bisa makan makanannya sendiri, berada pada kriteria BSH berjumlah lima anak dan kriteria BSB tujuh anak; 2) Berani tampil di

depan kelas dan mengerjakan tugas sendiri berada pada kriteria BSH tiga anak dan kriteria BSB berjumlah sembilan anak; 3) Bisa membereskan mainannya dan bisa membereskan alat tulis sendiri, berada pada kriteria BSH pada enam anak dan kriteria BSB berjumlah enam anak; 4) Datang tepat waktu dan bisa menyimpan sepatu ke dalam rak, berada pada kriteria BSH pada delapan anak dan kriteria BSB berjumlah empat anak; 5) Tidak mengganggu temannya dan senang membantu, berada pada kriteria BSH pada dua anak dan kriteria BSB berjumlah 10 anak; 6) Senang membagi makanan kepada teman dan senang meminjamkan alat tulis kepada temannya, berada pada kriteria BSH tujuh anak dan kriteria BSB berjumlah lima anak; dan 7) Tidak menangis pada saat ditinggal orang tua di sekolah dan anak mampu mengantri, berada pada BSH pada empat anak dan BSB berjumlah delapan anak. Berdasarkan dari penelitian ini, mendapatkan hasil yang signifikan sangat baik yaitu berkembang sangat baik (BSB) dengan meningkatnya kemandirian pada 12 anak usia 4-5 tahun menggunakan media *puzzle* gambar. Dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai bukti bahwa kemandirian anak usia 4-5 tahun di RA Atthohiriyah meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, E. (2018). Penerapan pembelajaran BCM (bermain, cerita, menyanyi) dalam konteks perkembangan sosial emosional anak usia dini di Kober Baiturrohman Kabupaten Bandung Barat. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 195-211. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p195-211.651>
- Chairilisyah, D. (2019). Analisis Kemandirian Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(01), 88-98. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v3i01.3351>
- Damayanti, E. (2019). Meningkatkan Kemandirian Anak melalui Pembelajaran Metode Montessori. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 463-470. DOI: [10.31004/obsesi.v4i1.333](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.333)
- Kemendikbud, (2017). *Seri Pendidikan Orang Tua : Menumbuhkan Kemandirian Anak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga.
- Kurniawati, C. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 160-163. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>
- Nuranisa, L., Triani, M., Hidayah, W. A., Aurelia, P. M., Sanusi, D. A., & Khomaeny, E. F. F. (2018). Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2a), 57-65. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2a.286>
- Pareira, M. I. R., & Atal, N. H. (2019). Peningkatan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35-42. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v6i1.5371>
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <http://dx.doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rohmah, P. S. S., & Aprianti, E. (2021). MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBELAJARAN MONTESSORI. *CERIA*

(*Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*), 4(4), 415-422. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v4i4.p%25p>

Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2018). Stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2), 62-77. <https://doi.org/10.31539/jks.v1i2.9>

Suarti, N. K. A. (2020). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 2(1), 13-21. <https://doi.org/10.33394/jp.v2i1.3044>

Utami, D. (2019). Upaya peningkatan kemandirian anak melalui metode bercerita. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.32832/jpls.v13i1.2774>