

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Arti dari pendidikan yang tertuang pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu merupakan sebuah proses maupun kegiatan yang melibatkan interaksi antara belajar serta mengajar yang terjadi pada peserta didik dan pendidik yang bertujuan membentuk karakter dan kemampuan individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang dapat diperoleh secara formal dan nonformal.¹ Pendidikan juga mencakup proses pembelajaran yang membantu manusia memahami, mengerti, dan menjadi lebih kritis dalam berpikir.

Anak berusia 0 hingga 6 tahun termasuk dalam tahap awal kehidupan manusia yang sedang menunjukkan tumbuh kembang mulai dari usia 0 sampai 8 tahun.

Anak pada fase awal perkembangan memiliki komponen utama anak pada tahap usia dini mencakup kondisi fisik, kognitif, interaksi dengan orang, kemampuan berbahasa, karakter spiritual, yang saling berhubungan.¹ Karakter merupakan ciri khas batin, moral dan perilaku yang membedakan individu satu dan lainnya.

Karakter merupakan ciri khas karakter seseorang yang abadi terbawa selama masa hidup dan juga sebagai sifat-sifat kejiwaan atau batin atau rohani

¹ Rena Prihatna Gumilar, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.), 16.

.² jadi, karakter mencerminkan kualitas moral kejiwaan dan menjadi Jadi, karakter mencerminkan kualitas moral kejiwaan dan menjadi dasar perilaku seseorang yang terbentuk melalui proses pembelajaran sepanjang hidup, tidak bawaan dari lahir.

Pendidikan karakter membantu anak dalam memahami tentang kejujuran, empati, tanggung jawab, kesabaran dan disiplin.¹ Pendidikan karakter bertujuan untuk pembentukan nilai dan sikap positif pada peserta didik. Karakter sabar untuk mengendalikan diri merupakan salah satu indikator dari perilaku emosional, karakter sabar harus ditanamkan sejak dini karena dalam sehari-hari Anak akan mulai menjalin hubungan dan membangun interaksi sosial terhadap orang lain dan orang di sekelilingnya.³ Penanaman nilai karakter dalam diri anak dapat dilakukan dengan berbagai metode serta pendekatan yang dicocokkan terhadap kebutuhan dan karakteristik individu seperti memberi peluang kepada anak berlatih sabar dan menunggu, berikan kesempatan kepada anak untuk menunggu giliran, memberikan contoh kepada anak, menggunakan permainan edukatif.

Pembentukan karakter pada anak sebaiknya dilakukan sejak usia awal, bertujuan menanamkan nilai karakter positif pada anak agar saat dewasa memiliki kepribadian matang yang mampu membawa kebaikan bagi orang lain dan alam sekitarnya. Karakter anak dapat ditunjukkan melalui tindakan nyata

² I Ketut Subagiasta, *Filosofi Karakter* (Kota Denpasar: PT Dharma Pustaka Utama, 2024), 3.

³ Tri Sayekti, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Sabar," *Jurnal* (2022).

seperti: sabar, sadar, jujur, ikhlas, sikap mandiri, ketepatan, tanggung jawab penuh, mematuhi peraturan, menghargai hak kewajiban.¹ Penanaman nilai-nilai karakter pada anak merupakan proses menanamkan nilai-nilai luhur agar anak memiliki kepribadian yang baik.

Media puzzle (permainan bongkar pasang) adalah alat permainan bagi anak usia dini yang cara memainkannya yaitu anak dapat menggabungkan potongan-potongan gambar yang diatur serta disusun sedemikian rupa sampai terbentuk menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Fungsi permainan puzzle, menurut pendapat Hidayat mengemukakan permainan susun gambar berfungsi untuk: menstimulasi kemampuan berpikir, mengembangkan keterampilan motorik halus, kesabaran, pengetahuan.⁴ Permainan puzzle merupakan permainan menyusun gambar, yang terlebih dahulu gambarnya diacak, kemudian anak menyusunnya kedalam bingkai dengan menghubungkan kepingan-kepingan gambar berukuran kecil disusun hingga membentuk satu kesatuan gambar yang utuh dengan tujuan membuat anak dilatih pada pemecahan permasalahan, pengembangan kesabaran, serta meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, meningkatkan keterampilan berpikir atau kognitif anak, meningkatkan kemampuan motorik anak, melatih anak untuk bersosialisasi.¹ Media puzzle dapat terbuat dari balok, kertas/kardus, atau berbentuk rubik.

⁴ Yustina Riki Nazarius, *Pengaruh Permainan Puzzle Pada Anak Usia Prasekolah Terhadap Kecerdasan Emosional*, n.d.

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat penting dalam menanamkan karakter dasar termasuk nilai kesabaran. Namun, yang terjadi di TK Kemala Bhayangkari di kelas B4 ada 12 dari 21 anak yang masih menunjukkan perilaku kurang sabar, seperti cepat marah saat menghadapi tantangan, belum bisa bekerjasama dengan temannya, dan tidak sabar ketika menunggu. Kurangnya kesabaran pada anak berpengaruh pada kemampuan sosialnya seperti sulit bekerjasama dengan temannya dan tidak mampu menyelesaikan tugas yang membutuhkan kesabaran. Anak masih perlu melakukan pembiasaan dalam mengelola emosi dan menunggu dengan tenang. Anak yang memiliki karakter tidak sabar sejak kecil akan dibawa sampai anak tersebut dewasa. Untuk itu guru dan orang tua dapat menanamkan nilai-nilai kesabaran terhadap anak Melalui strategi pembelajaran yang menarik serta menyenangkan seperti permainan edukatif dan kegiatan berkelompok untuk menanamkan kesabaran pada anak.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang tersebut, jadi pada penelitian ini rumusan masalahnya yaitu: bagaimana penerapan metode media puzzle dalam menanamkan nilai kesabaran pada anak usia 5–6 tahun di TK Kemala Bhayangkari?

C. Tujuan penelitian

Sesuai dengan penjabaran rumusan masalah di atas, jadi penelitian ini memiliki tujuan dalam mengimplementasikan metode media puzzle dalam upaya menanamkan nilai kesabaran kepada anak usia 5–6 tahun di TK Kemala Bhayangkari.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat dari segi teoritis yaitu berkontribusi untuk memperkuat dan memperkaya pengembangan ilmu pengetahuan dalam Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya dalam mata kuliah Media Pembelajaran, Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini, serta Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, yang berkaitan dengan penanaman nilai kesabaran pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dari segi praktis yaitu langsung bermanfaat untuk pendidik, orang tua, serta pihak sekolah dalam mengaplikasikan metode media puzzle untuk menanamkan nilai kesabaran pada anak usia dini guru TK.

E. Sistematika Penulisan

Bab I memuat uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan sebagai dasar awal dalam memahami keseluruhan isi penelitian.

Bab II menyajikan kajian teori yang relevan, kerangka berpikir sebagai landasan konseptual, tinjauan terhadap penelitian terdahulu, serta hipotesis tindakan yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian

Bab III berisi setting penelitian, rancangan tindakan penelitian, indikator capaian, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data

Bab IV berisi penjelasan per-siklus, analisis data, pembahasan siklus

Bab V berisi kesimpulan, saran