BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkrmbangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu standar kompetensi kurikulum 2004 Taman Kanak-kanak adalah anak menunjukkan motivasi dalam belajar,percaya diri,bekerja mandiri,dan bekerja sama dengan orang lain. Sedangkan pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah berikut ini 1. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar): 2. Kecerdasan (daya pikir,daya cipta,kecerdasan emosi dan spiritual): 3. Sosioal emosional (sikap dan perilaku serta agama): 4. (Bahasa dan komunikasi) yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak (Hasan, maimunah; 2010).

Proses pembelajaran Taman Kanak-kanak harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup. Pengembangan konsep kecakapan

hidup didasarkan atas pembiasaan-pembiasaan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan menolong dirirnya sendiri,disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya (Depdiknas,2005).

Tugas kita sebagai pendidik adalah menciptakan kegiatan yang penuh strategi dan tantangan, lingkungan yang kaya (misalnya menyediakan bahan bacaan, permainan yang menantang) dan menggugah anak untuk dapat bereksplolari.

Adapun pemberian rangsangan atau kegiatan stimulasi yang dilakukan hendaklah sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu,pemberian rangsangan harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, dan membuat anak-anak nyaman sehingga akan terjadi proses belajar di dalamnya. Kondidi yang menyenangkan ini sering disebut dengan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain, sehingga prosese belajar harus dilakukan dengan bermain. Sesuai dengan pripsip pendidikan anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

Namun demikian kenyataan yang di temukan di TK Wonorejo Kalijambe Sragen, harapan seperti yang diuraikan diatas belum dapat tercapai dan masih banyak mengalami hambatan. Hal ini terbukti pada pencapaian pengembangan kemandirian anak dalam memenuhi kebutuhan dirinya di sekolah baru mencapai 47.91%. Kenyataan ini terbukti dari hasil tes awal. Pada pelaksanaa tes awal dengan materi praktek langsung

memakai dan melepas sepatu sendiri anak masih mengalami banyak kesulitan, dari 15 anak, dikelompok A ada 8 anak yang kurang tertarik saat melakukan kegiatan tersebut. Dari data ini dapat dikatakan betapa rendahnya tingkat pencapaian kemandirian anak dalam memenuhi kebutuhan dirinya.

Adapun faktor yang mempengaruhi hal tersebut di atas antara lain dikarenakan guru cenderung melakukan tugas membantu anak dalam setiap kegiatan, kurangnya anak dalam memperhatikan guru, metode yang disampaikan guru tidak sesuai dan guru dalam penyampaian materi pembelajaran belum menggunakan media yang fungsinya dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran. Diharapkan dapat meningkatkan pengembangan kemandirian anak, khususnya dalam anak memenuhi kebutuhannya sendiri, karena dengan metode bermaian peran anak akan lebih mengeksplor dirinya sendiri dalam mendalami tokoh yang akan di perankan dan anak lebih tertarik untuk melakukan bermain peran.

Untuk mengatasi masalah tersebut diatas, penggunaan bermain peran dalam kegiatan proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pengembangan kemandirian anak, khususnya kemampuan untuk memenuhi kebutuhan akan dirinya sendiri, karena dengan bermain peran anak akan lebih tertarik serta antusias untuk belajar serta mengikutinya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penullis tertarik meneliti tentang PENINGKATAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI

BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK A DI TK WONOREJO KECAMATAN KALIJAMBE KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2013/2014.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

"Apakah bermain peran bisa meningkatkan kemandirian anak di Tk Wonorejo kecamatan Kalijambe kabupaten Sragen tahun Pelajaran 2013/2014".

C. Tujuan Penelitian

Dari Rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

   Secara umum untuk meningkatkan kemandirian anak di Tk Wonorejo kecamatan kalijambe kabupaten sragen

2. Tujuan Khusus

   Untuk mengetahui peningkatan kemandirian anak melalui bermain peran di Tk Wonorejo kecamatan kalijambe sragen.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dalam sifat praktis maupun teoritis.

1. Manfaat Teoritis

2. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini melalui bermain peran kepada pendidik TK Wonorejo kecamatan kalijambe kabupaten sragen
3. Manfaat Praktis
   a) Memberikan wawasan dan pengetahuan pada guru tentang metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian anak
   b) Meningkatkan kreativitas guru agar lebih inovatif dalam memberikan rangsangan pendidikan pada anak usia dini, terutama untuk peningkatan kemandirian anak
   c) Memberikan wawasan bagi orang tua agar mampu menyediakan permainan-permainan yang kreatif dalam meningkatkan kecerdasan putra-putrinya menjadi manusia yang berkualitas.