

BERMAIN PUZZLE MEMUPUK SIKAP KEMANDIRIAN PADA ANAK USIA DINI

Ni Ketut Alit Suarti

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FIP IKIP Mataram

Email: alitskip@yahoo.co.id

Abstrak: Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan merupakan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Bagi anak usia dini bermain adalah dunianya untuk memperoleh kesenangan dan melalui bermain dapat menstimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak baik itu aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan nilai-nilai moral. Dalam bermain anak menggunakan media salah satunya adalah media puzzle, sehingga disebut bermain puzzle. Bermain *puzzle* adalah kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan suka rela menggunakan potongan-potongan gambar yang dirangkai membentuk suatu bentuk atau gambar tertentu. Manfaat bermain *puzzle* yaitu melatih anak untuk memecahkan masalah, mengembangkan koordinasi mata dan tangan, mengembangkan keterampilan motorik anak, mengembangkan keterampilan kognitif, melatih kesabaran, melatih anak bereksplorasi, dan melatih anak untuk mandiri tidak bergantung kepada teman. Dalam bermain puzzle anak harus disiplin dalam menempatkan potongan gambar atau bentuk dan berkomitmen untuk menempatkannya pada tempat yang tepat. Disiplin dan komitmen dasar untuk membentuk sikap kemandirian. Kemandirian adalah keadaan sikap seseorang yang dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Anak yang mempunyai sikap mandiri dapat dilihat dari anak mampu berpikir secara kritis, kreatif dan inovatif, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, tidak lari atau menghindar dari suatu masalah, mampu memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, tidak merasa rendah diri, berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, dan bertanggung jawab atas tindakannya. Anak yang berhasil dalam bermain *puzzle* akan cenderung ingin mencoba atau mengulangi lagi dengan bentuk yang lainnya bahkan menggunakan potongan yang lebih sulit, demikian seterusnya dan secara tidak disadari anak bermain dengan sikap kemandiriannya artinya anak tidak mau dibantu untuk menyelesaikan permainannya. Sikap kemandirian perlu dipupuk sejak dini dalam rangka menyiapkan sumber daya manusia yang andal di masa depan untuk mencapai masyarakat yang bahagia, sejahtera dan hidup makmur.

Kata kunci: Bermain Puzzle dan Kemandirian

PENDAHULUAN

Proses pendidikan dapat berlangsung di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Setiap orang mengalami proses pendidikan baik langsung maupun tidak. Pendidikan berlangsung seumur hidup dari sejak lahir sampai menjelang mengakhiri masa hidupnya. Pendidikan pada usia dini sangat penting diberikan untuk menanamkan pondasi yang kuat sebagai dasar untuk berpijak menentukan keberhasilan anak di masa-masa berikutnya. Pendidikan usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi semua aspek perkembangan, membimbing,

mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan dan keterampilan sehingga anak tumbuh sehat lahir batin tidak saja menjadi anak yang cerdas tetapi anak yang mampu mengenali dirinya, bermoral serta berakhlak mulia (Triharso, 2013: 53). Pada masa ini merupakan masa peka bagi anak untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangannya, sehingga anak tumbuh dan berkembang seoptimal mungkin sesuai dengan usianya.

Para orangtua mengharapakan anaknya tumbuh dengan memiliki sikap mandiri yaitu mampu berdiri sendiri

tanpa bantuan dari orang lain. Setiap orangtua di dunia ini akan merasa bangga melihat anaknya sukses dan mampu hidup mandiri, karena kemandirian seseorang dapat memberikan kebahagiaan dalam hidupnya. Sebaliknya sikap ketergantungan dapat mengganggu dan menyulitkan orang lain, hal ini berdampak kepada diri sendiri dan orang lain. Oleh karena itu kemandirian sangat penting bagi siapapun yang mempunyai cita-cita tinggi dalam meraih kesuksesan. Kesuksesan dapat diperoleh dengan kerja keras dan memiliki keperibadian yang seimbang dan sikap yang mandiri.

Sikap mandiri atau kemandirian seseorang tidak bersifat keturunan, namun lebih dominan kepada pembiasaan dari sejak kecil atau sejak anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Yuliani, 2012:6). Mengenai hal yang tidak jauh berbeda dijelaskan bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa dan komunikasi (Mutiah, 2012: 6-7). Pada masa usia dini merupakan masa peka bagi anak untuk perkembangannya, sehingga pada masa ini anak membutuhkan stimulasi yang cukup dari berbagai pihak seperti: orangtua, pengasuh, orang dewasa atau teman yang ada di sekitarnya, maka anak akan tumbuh sesuai dengan harapan orangtua dan masyarakat.

Peran lingkungan sangat besar membentuk anak sejak usia dini, baik yang menyangkut perkembangan fisik maupun yang bersifat psikologis, dan

anak dikatakan sehat jika tumbuh kembangnya sesuai dengan usianya. Orangtua harus memahami perkembangan anaknya dan memperhatikan waktu makan, mandi, istirahat dan bermain.

Bermain bagi anak adalah dunianya, karena dengan bermain anak menjadi senang dan melalui bermain juga anak memperoleh banyak pengalaman, meningkatkan kecerdasan, memupuk kreativitas, serta belajar dalam berbagai hal seperti belajar memahami konsep-konsep matematika, menjaga emosi, berkomunikasi dengan orang lain, memahami diri sendiri, disiplin, melatih kejujuran, bereksperimen, berani mencoba, serta memupuk sikap kemandirian.

Sikap kemandirian sangat baik dikembangkan sejak anak usia dini melalui pendidikan atau stimulasi dari orang-orang yang ada di sekitarnya, dan pengalaman yang diperoleh oleh anak. Bagi anak usia dini pengalaman diperolehnya dari bermain dengan menggunakan benda yang ada di sekitar anak, salah satu media yang mudah dibuat atau dapat juga dibeli di toko-toko yang menjual permainan anak-anak yaitu puzzle.

Dunia anak adalah bermain, dan dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak yang bersifat edukatif adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya sehingga terbentuk sebuah bentuk yang sesuai dengan potongan yang dirangkai. Kebiasaan bermain dengan *puzzle* diharapkan anak terlatih untuk bersikap tenang, tekun, sabar dan mandiri dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang diperoleh pada saat anak menyelesaikan merangkai potongan yang sering disebut dengan bermain *puzzle*, sehingga bermain dengan media *puzzle*

merupakan salah satu media yang dapat membentuk sikap kemandirian anak.

PEMBAHASAN

Bermain Puzzle

Kegiatan bermain merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi siapa saja yang melakukannya, dan bermain tidak memandang usia. Dengan bermain seseorang dan khususnya pada anak usia dini membuat anak lupa tidur, makan, bahkan bisa melupakan orangtuanya selama mereka lagi asyik bermain. Begitu dasyatnya bermain dapat membius para pelaku permainan yang dapat mengakibatkan lupa dengan segala-galanya.

Bermain dapat menstimulasi indera, belajar menggunakan otaknya, mengkoordinasi pandangan dengan gerakannya, mendapatkan penguasaan tubuh mereka, dan mendapatkan keahlian baru. Bermain tidak saja bermanfaat bagi anak tetapi juga bagi pendidikan untuk semua usia (Papalia, 2007: 291). Bermain tidak mengenal umur, oleh karena itu bermain dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja, hanya saja media yang digunakan berbeda antara orang dewasa dengan anak-anak. Oleh karena itu media bermain bagi anak usia dini harus menyesuaikan dengan kemampuan dan usia perkembangan anak.

Hurlock (dalam Tadkiroatun, 2005:1) menjelaskan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan cara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar. Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan bagi anak untuk

menemukan dan menyelesaikan masalah.

Dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya, demikian juga kreativitas dan bermain dengan menggunakan logika supaya dapat menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya.

Anak usia 5 tahun sudah dapat memainkan *puzzle*, tentunya dengan jumlah kepingan gambar (*puzzle*) yang sedikit dan tingkat kesulitannya lebih mudah. Pada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun anak dapat dikenalkan dengan *puzzle* dengan bentuk sederhana yang terdiri dari sebuah keping saja, dan semakin tinggi usia anak, biasanya tingkat kesulitan akan lebih rumit. *Puzzle* adalah salah satu permainan yang dapat menarik, karena cara ini dapat memotivasi anak untuk menyukai pelajaran biologi yaitu terkait dengan binatang atau hewan. *Puzzle* merupakan jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh.

Bermain dengan media *Puzzle* dapat memotivasi para pemainnya, karena permainan tersebut penuh tantangan dan membutuhkan kemampuan yang serius, kesabaran, ketelitian untuk mencapai hasil yang baik. Biasanya sekali berhasil anak termotivasi untuk melakukan kembali dan bahkan tidak jarang menginginkan bentuk yang lebih sulit lagi. Pada umumnya bermain *puzzle* dapat melatih

cara penggunaan kata-kata, *crosswords puzzle*, *anagram* dan *palindron*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain *puzzle* adalah kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak manapun yang dimainkan menggunakan potongan-potongan gambar yang dirangkai membentuk suatu bentuk tertentu.

Puzzle dikatakan sebagai salah satu jenis permainan yang menggunakan potongan benda atau gambar, dan jika dilihat dari jenis bahan yang digunakan memiliki beragam jenis ada yang terbuat dari karton, atau juga dapat dibuat dari kayu. Sesuai dengan perkembangan anak dan semakin tinggi usia anak, maka makin tinggi juga tingkat kesulitan *puzzle*. Hal ini dapat dilihat dari jumlah potongan atau kepingan yang digunakan semakin banyak jumlahnya. Adapun beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran melalui bermain pada anak usia dini yaitu: 1) *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosakata yang benar, 2) *Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir, 3) *The thing puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijumlahkan, 4) *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap, dan 5) *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara

horizontal maupun vertikal (Hadfield, 2008:65).

Dalam praktiknya di lapangan guru atau orangtua dapat memilih semua jenis yang ada di atas, itu tergantung dengan minat anak yang disesuaikan dengan usianya, serta kemampuan orangtua atau guru untuk menyediakan fasilitas. Akan sangat bermanfaat apabila semua bentuk atau jenis *puzzle* tersedia tinggal anak memilih dan berani mencoba untuk memainkannya. Dengan memperhatikan jenis-jenis *puzzle* seperti di atas, nampak bahwa anak dapat memilih bentuk sesuai dengan minatnya dan dapat mendorong serta memupuk minat anak yang dapat memberikan andil terhadap keberhasilan anak di masa mendatang, walaupun tidak menjadi penentu paling tidak dapat dijadikan suatu proses stimulasi bagi anak untuk lebih kreatif dan mengembangkan logikanya dalam berpikir yang lebih cerdas, cepat dan tepat.

Manfaat yang lain bermain dengan *puzzle* yaitu: 1) Problem solving: membantu meningkatkan memecahkan masalah, permainan ini akan membantu anak untuk berpikir dari berbagai sudut pandang untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* hingga membentuk gambar, 2) mengembangkan koordinasi mata dan tangan: *Puzzle* memiliki berbagai gambar, bentuk dan warna dapat membantu anak dalam meningkatkan koordinasi mata dan tangan mereka memilih dan meletakkan potongan *puzzle* yang membutuhkan konsentrasi, kecepatan memilih potongan dan meletakkannya secara bersamaan, 3) mengembangkan Keterampilan motorik anak: mengambil, memindahkan dan meletakkan tanpa membuat rusak potongan adalah melatih keterampilan motorik halus yang dapat menstimuli kemampuan anak untuk menulis dan makan, 4) mengembangkan

keterampilan kognitif: anak dilatih mengenali ukuran, gambar dan bentuk yang berbeda meletakkan potongan *puzzle* di segala arah dengan harmonis dan bersamaan akan membantu anak belajar mengenal alfabet, objek dan hitungan yang menjadi dasar pembelajarannya, dan 5) melatih kesabaran: anak dituntut untuk menggabungkan potongan *puzzle* sehingga harus sabar dalam menyusun gambar yang ada pada kotak atau tempat kosong yang sudah disediakan (<http://bidanku.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak#ixzz3yx0afjhu>, diakses 2 Februari 2016).

Di samping itu dengan bermain *puzzle* dilakukan dengan serius penuh konsentrasi, teliti, sabar, karena mampu mengendalikn emosi dapat membuahkan hasil yang memuaskan bagi anak. Jika hal ini terjadi, maka dapat menumbuhkan minat anak untuk bermain *puzzle* sendiri tanpa memandang waktu dan lelah, sehingga secara tidak disadari oleh anak mereka secara pelan dan pasti dapat bermain tanpa bantuan orang lain yang disebut bermain dengan sikap mandiri. Model bermain seperti ini perlu dikembangkan dan anak diberi waktu yang cukup serta jenis *puzzle* yang bervariasi sehingga tidak membosankan anak untuk bermain. Sikap mandiri yang dimiliki oleh anak sangat bermanfaat untuk masa depannya yang lebih baik dari yang dirasakan olehnya saat ini.

Kemandirian

Kemandirian pada anak usia dini tentu tidak sama dengan orang dewasa, karena bagi anak berani mencoba dan tidak takut salah itu sudah dianggap anak mau belajar untuk mandiri. Bernadib (1982) dalam sebuah sumber menyebutkan bahwa kemandirian meliputi peri;laku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri

tanpa bantuan dari orang lain (Fatimah, 2010 : 142). Namun menurut Steinberg (1993) dalam sebuah sumber dijelaskan bahwa kemandirian berbeda dengan tidak tergantung, karena tidak tergantung merupakan bagian untuk memperoleh kemandirian (Desmita, 2012: 184). Dengan demikian kemandirian adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengendalikan dan mengatur pikiran, perasaan dan tindakan sendiri.

Sikap kemandirian pada setiap orang tidak sama yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: 1) Gen atau keturunan orangtua: orangtua yang memiliki sifat kemandirian tinggi dapat diturunkan kepada anaknya melalui pendidikan orangtua yang mendidik anaknya untuk hidup mandiri di samping itu orangtua dapat dijadikan teladan bagi anak, karena orangtua merupakan orang yang pertama mendidik anak dalam keluarga, 2) Pola asuh orangtua yaitu orangtua yang terlalu banyak melarang anak untuk melakukan sesuatu, 3) Sistem pendidikan di sekolah: Sekolah merupakan tempat lanjutan bagi anak untuk memperoleh pendidikan di samping keluarga, sekolah memberikan proses pendidikan yang menekankan pentingnya penghargaan terhadap potensi anak, pemberian reward, dan penciptaan kompetisi positif dapat menumbuhkan kemandirian anak dan hindari sebaliknya memberikan hukuman akan berdampak menghambat kemandirian anak, dan 4) Sistem kehidupan di masyarakat: Sistem kehidupan masyarakat yang terlalu menekankan pentingnya hirarki struktur sosial kurang menghargai manifestasi potensi anak dalam kegiatan produktif dapat menghambat perkembangan kemandirian anak dan sebaliknya lingkungan masyarakat yang aman, menghargai ekspresi potensi anak dalam bentuk berbagai kegiatan dan tidak terlalu hirarkis akan merangsang

dan mendorong perkembangan kemandirian anak (Ali dan Asrori, 2012: 118-119). Lebih lanjut dijelaskan bahwa kemandirian merupakan suatu sikap seseorang untuk berdiri sendiri yang didasari oleh sikap disiplin dan komitmen (Ali dan Asrori, 2012: 110). Disiplin dan komitmen sangat penting dan harus dimiliki oleh seseorang melalui latihan atau pembiasaan jika mau maju dan sukses.

Freud menjelaskan bahwa saat ini ada hubungannya dengan masa lampau, dan saat ini menentukan masa depan seseorang. Oleh karena itu masa depan seseorang dapat ditentukan oleh sikap kemandirian seseorang saat ini. Dengan demikian sikap kemandirian pada anak usia dini sangat penting ditumbuhkan dari usia sejak dini. Sikap kemandirian perlu ditumbuhkan dari usia sejak dini dengan berbagai cara yang salah satunya yaitu memberikan kesempatan yang cukup kepada anak pada usia dini bermain *puzzle*. Untuk membedakan kemandirian seseorang dapat dilihat dari ciri-ciri sikap kemandirian seseorang.

Dalam kesehariannya anak yang menunjukkan sikap kemandirian mempunyai ciri-ciri-ciri yaitu: 1) anak mampu berfikir dan berbuat untuk diri sendiri, ia aktif, kreatif, kompeten dan tidak bergantung pada orang lain dalam melakukan sesuatu, 2) anak memiliki kecenderungan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapinya, 3) anak tidak merasa takut mengambil resiko mengerjakan atau melakukan sesuatu namun sebaliknya dilakukan dengan penuh pertimbangan tentang baik-buruknya dalam menentukan pilihan dan keputusan, 4) anak mampu dan percaya terhadap penilaian sendiri sehingga anak tidak bertanya atau minta bantuan kepada orang lain dalam menyelesaikan pekerjaan yang sedang dikerjakannya, 5) anak mampu mengontrol diri dalam kesehariannya

termasuk mampu mengendalikan tindakan, mengatasi masalah, dan mampu mempengaruhi lingkungan dengan usaha sendiri tanpa bantuan orang lain. Terkait dengan hal tersebut dalam sebuah sumber mengutip pendapat Nasrudin yang menyebutkan bahwa kemandirian seseorang dapat dilihat dari berbagai perilaku yang nampak, yaitu seperti: 1) mampu mengerjakan sendiri tugas-tugas rutinnnya, yang ditunjukkan dengan kegiatan yang dilakukan dengan kehendaknya sendiri dan bukan karena orang lain dan tidak tergantung pada orang lain untuk membantunya, 2) aktif dan bersemangat, yaitu ditunjukkan dengan adanya usaha keras untuk mengejar prestasi yang diharapkan meskipun kegiatan yang dilakukan dianggapnya sulit namun dilakukan dengan tekun dan mampu merencanakan dengan baik untuk mewujudkan harapan yang diinginkannya, 3) Inisiatif, yaitu memiliki kemampuan sendiri untuk menggagas sesuatu dengan berfikir dan bertindak secara kreatif untuk mencapai tujuan yang diinginkan, 4) Bertanggung jawab yang ditunjukkan dengan adanya disiplin dalam mengerjakan sesuatu, melaksanakan dan menyelesaikan pekerjaan dengan baik dan penuh pertimbangan untuk menghindari sesuatu yang tidak diinginkan, dan 5) kontrol diri yang kuat, yaitu ditunjukkan dengan adanya kemampuan mengendalikan diri dalam bertindak untuk mengatasi masalah, dan mampu mempengaruhi lingkungan atas usaha sendiri tanpa menggunakan kemampuan atau kekuatan orang lain.

Di samping ciri-ciri yang telah diuraikan di atas dapat juga dilihat bahwa anak yang memiliki kemandirian dapat dilihat dari anak tidak menunjukkan rasa rendah diri jika berbeda dengan orang lain dalam menghadapi kenyataan serta tidak terlalu membanggakan atau memuji

orang yang dianggap mampu menolongnya, bahkan sebaliknya anak melakukan kegiatan sendiri tanpa butuh pertolongan orang lain. Hal ini didukung oleh salah satu sumber yang menyebutkan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki kemandirian yaitu: 1) anak mampu berpikir secara kritis, kreatif dan inovatif, 2) tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, 3) tidak lari atau menghindar dari suatu masalah, 4) memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, 5) Apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain secara intensif, 6) tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda dengan orang lain, 7) berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, dan 8) bertanggung jawab atas tindakannya (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2186272-ciri-ciri-sikap-kemandirian/#ixzz1wmngzWy8>, diakses, 2 Februari 2016).

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dipertegas kembali bahwa kemandirian yang dimiliki oleh anak usia dini adalah anak yang dapat mengerjakan sendiri segala tugas-tugas rutinnnya, selalu aktif dan bersemangat, memiliki inisiatif yang cemerlang, mampu menentukan nasib sendiri, bertanggung jawab, mampu berfikir dan berbuat untuk diri sendiri, mempunyai kontrol diri yang kuat sesuai dengan usianya.

Sifat seseorang mempunyai ciri khas masing-masing, demikian juga dengan sikap kemandirian pada anak usia dini memiliki beberapa aspek, yaitu: mampu mengambil inisiatif sendiri, mencoba mengatasi rintangan dalam lingkungannya, mencoba mengarahkan perilakunya menuju kesempurnaan, memperoleh kepuasan dari bekerja dan mencoba mengerjakan tugas-tugas rutin oleh dirinya sendiri (Syamsu, 2008:44). Dalam melatih kemandirian pada seorang anak

sangatlah sulit, namun hal itu dapat dilakukan dengan cara bertahap melalui bermain. Prinsip yang perlu diingat adalah bahwa anak akan terlatih menjadi mandiri bila ia diberi peluang melakukan sesuatu dan menyelesaikan suatu kegiatan atau tugas melalui bermain, karena bermain merupakan dunia anak, maka akan merasa senang untuk melakukannya.

Kemandirian merupakan sikap yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh setiap orang, yang dapat dipupuk dari sejak usia dini. Dengan kemandirian seseorang dapat melakukan kegiatan tanpa tergantung dari orang lain. Demikian juga ada beberapa manfaat yang bisa dirasakan baik oleh anak-anak maupun orangtua ketika menerapkan pola hidup yang mandiri dan disiplin sejak mereka masih kecil, yaitu: 1) anak-anak tidak akan bergantung sepenuhnya kepada orangtua seperti ketika mereka makan, mandi, memakai baju, merapikan alat-alat bermain dan sebagainya, 2) membantu orangtua untuk membentuk pola pikir anak, dan 3) agar anak tidak cengeng dan tidak mudah merengek-rengok.

Di samping itu anak yang mempunyai sikap mandiri tidak menyusahkan orangtua, dan orangtua pun merasa senang dan bangga mempunyai anak yang tidak cengeng. Mempunyai anak yang mandiri adalah kebanggaan bagi orangtuanya. Anak dianggap merupakan harta yang paling berharga dalam hidupnya, sehingga orangtua memberi perhatian yang cukup, motivasi serta pendidikan yang didasari oleh cinta kasih, sebaliknya anak merasa dihargai dan diberi kepercayaan serta tanggungjawab sesuai dengan usianya. Hal ini akan memberi makna yang besar dan pengalaman yang berharga bagi anak selama hidupnya. Jika sikap kemandirian telah ditumbuhkan dari sejak usia dini, maka besar

kemungkinannya anak akan tumbuh menjadi anak yang penuh percaya diri, kreatif, inovatif dan cerdas menyikapi lingkungannya serta mampu mengatasi masalah atau rintangan yang dihadapi di masa mendatang sampai pada akhirnya mampu membentuk keluarga yang sejahtera dan bahagia.

SIMPULAN

Anak merupakan harta yang paling berharga bagi orangtua. Setiap orangtua selalu menginginkan anaknya tumbuh menjadi anak yang sehat jasmani dan rohani, cerdas, kreatif, inovatif, berbudi luhur, taat dengan ajaran agama, sabar, disiplin, ulet, bertanggungjawab dan memiliki sikap mandiri. Sikap mandiri dapat ditanamkan sedini mungkin yaitu sejak anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan merupakan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Bagi anak usia dini bermain adalah dunianya untuk memperoleh kesenangan dan melalui bermain memberikan stimulasi terhadap semua aspek perkembangannya baik itu aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan nilai-nilai moral.

Secara umum anak bermain menggunakan media yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitarnya atau dapat juga dibeli di toko-toko yang menjual mainan anak termasuk media *puzzle*. Bermain *puzzle* adalah kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan suka rela menggunakan potongan-potongan gambar yang dirangkai membentuk suatu bentuk atau gambar tertentu. Manfaat bermain dengan *puzzle* yaitu melatih anak untuk memecahkan masalah, mengembangkan koordinasi mata dan tangan, mengembangkan keterampilan motorik anak, mengembangkan keterampilan kognitif, melatih kesabaran, melatih

anak bereksplorasi, dan melatih anak untuk mandiri tidak bergantung kepada teman.

Kemandirian adalah keadaan sikap seseorang yang dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Anak yang mempunyai sikap mandiri dapat dilihat dari anak mampu berpikir secara kritis, kreatif dan inovatif, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, tidak lari atau menghindari dari suatu masalah, mampu memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, tidak merasa rendah diri, berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, dan bertanggung jawab atas tindakannya. Sikap kemandirian perlu dipupuk sejak dini untuk menyiapkan sumber daya manusia yang andal di masa depan dalam rangka menuju masyarakat yang bahagia, sejahtera dan makmur serta memiliki jiwa berwawasan kebangsaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mohammad dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Desmita, 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik, Panduan Bagi Orangtua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak*, Bandung: Rosda.
- Fatimah, Enung. 2010. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hadfield, 2008, *Jenis Permainan Puzzle*, Surabaya: SIC.
- <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2186272-ciri-ciri-sikap-kemandirian/#ixzz1wmngzWy8>.
- [Manfaat Bermain Puzzle Untuk Anak-Bidanku.com](http://bidanku.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak/#ixzz3yx0afjhu)
<http://bidanku.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak/#ixzz3yx0afjhu>.

Nurani Yuliani Sujiono, 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks

Mutiah Diana, 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Papalia, Sally Windkos Olds, Ruth Diskin Feldman, 2007. *Human Development*, New York: Craw-Hill.

Syamsu, 2008, *Perkembangan Emosi*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Tadkiroatun, 2005, *Media Permainan Anak*, Surabaya: SIC.

Triharso Agung, 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Andi.