

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut Golden age atau masa keemasan (Laode Anhusadar, 2020:34). Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Dunia anak adalah dunia bermain. Dimanapun anak berada bermain menjadi sebuah kebutuhan bagi anak ketika bersama teman-temannya dimanapun anak berada. Melalui bermain dapat merangsang indra, sehingga otot terkoordinasi dan anak mendapatkan keterampilan baru (Zahratul Qalbi, 2020:287).

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir, mengingat dan berpikir kritis yang mendasar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 terkait Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada lingkup perkembangan kognitif terdiri dari beberapa bagian yaitu (1) Belajar dan pemecahan masalah, (2) berpikir logis, dan (3) berpikir simbolik. Pada tahap berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun meliputi, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (Permendikbud Nomor 137, 2014:24).

Perkembangan kognitif sangat penting untuk memungkinkan anak mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan panca indera mereka dalam hal ini kegiatan membaca dan berhitung. Kegiatan membaca dan berhitung adalah kegiatan yang harus dimiliki anak karena kegiatan

membaca dan berhitung, tidak bisa terlepas dari diri seseorang dan akan melekat pada diri anak. Oleh karena itu, kegiatan membaca dan berhitung harus dilakukan secara menarik dan bervariasi, agar anak dapat meningkatkan kemampuan membaca dan berhitungnya dan aspek perkembangan kognitif dapat terstimulasi. Kegiatan membaca dan berhitung seperti menjodogkan, membilang, menjumlahkan secara sederhana (Desi Mulyani, 2020: 167).

Kemampuan membaca anak usia dini umumnya masih relatif kurang karena pendidikan usia dini merupakan awal atau permulaan anak belajar membaca. Anak usia dini umumnya enggan untuk membaca sesuatu yang bersifat abstrak (Swantyka, 2019: 37). Dalam meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung perlu adanya alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan alat yang digunakan anak dalam bermain sambil belajar yang dapat mengedukasi terhadap perkembangan anak. Dengan menggunakan alat permainan, anak secara tidak langsung sedang belajar tetapi melalui kegiatan bermain. Berhitung menggunakan alat permainan edukatif diharapkan anak tidak hanya cerdas dari segi aspek perkembangan kognitif saja tetapi semua aspek dapat terpenuhi (Indri Yani, 2021:8). Bermain tidak perlu memerlukan alat permainan yang mahal cukup sederhana tetapi bermanfaat bagi anak dan mudah dijangkau oleh pendidik itu sendiri.

Alat permainan merupakan alat yang digunakan anak untuk bermain yang akan membuat anak merasa senang dan merangsang kreatifitas anak. Alat permainan adalah semua alat yang digunakan bermain untuk memuaskan insting bermain seorang anak. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat menghibur dan mendidik. Dari alat permainan edukatif anak dapat meningkatkan pengetahuan dan penanaman terkait suatu hal.

Alat permainan edukatif merupakan suatu sarana belajar yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, sosial emosional dan agama moral anak. Bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat memenuhi aspek kebahagiaan anak, ketika anak merasa senang pertumbuhan otak anak

akan meningkat sehingga memudahkan anak dalam melakukan beberapa kegiatan dalam pembelajaran, oleh sebab itu Alat permainan edukatif tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak.

Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain. Alat Permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat Permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak (Mirta Haryani,2021:7).

Ada banyak macam alat permainan yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Ada yang cara bermainnya dibongkar pasang, dikelompokkan berdasarkan warna, bentuk maupun sesuai pola, memadukan, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, serta menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain sebagainya. Alat permainan edukatif tidak hanya di buat oleh pabrik tetapi dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan juga dapat menghasilkan sebuah alat permainan yang dapat membantu perkembangan anak (Wilis Ratna, 2023:1729). Sehingga perlu dibutuhkan sebuah permainan yang mengedukasi, agar anak tidak sekedar bermain. Tetapi dari bermain anak dapat belajar dan semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif, maka akan mempermudah dan memberikan kesempatan pada anak untuk berimajinasi, berfikir, kreatif, menciptakan sesuatu yang baru dan menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah. Alat permainan edukatif bisa beragam bentuk dan modelnya, alat permainan edukatif juga bisa di buat dari bahan-bahan yang mudah di temui dan tentunya mudah di buat serta mudah diterapkan. Guru harus mempunyai prinsip-rinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode, keterampilan menilai hasil belajar, serta memilih dan menggunakan strategi atau pendekatan pembelajaran (Syifa Fauziah, 2019:45).

Berdasarkan dari pengalaman mengajar dan pengamatan awal peneliti di PAUD AL-Azhar Desa Krasak menemukan bahwa dalam penggunaan APE para pendidik masih jarang atau belum optimal dalam

menggunakan APE, selain itu peserta didik juga kurang berminat dan tertarik dengan alat permainan edukatif yang ada di sekolah, hal ini dikarenakan ada beberapa kendala yang dialami para pendidik ketika menggunakan APE dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu banyaknya APE yang rusak / hilang ketika dipergunakan oleh anak dan juga ketersediaan APE yang tidak sesuai dengan jumlah peserta didik ini yang membuat APE jarang dipergunakan sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang optimal.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi bahwa pada kenyataannya pemanfaatan alat permainan edukatif dilapangan dalam proses belajar mengajar masih belum optimal. Jarangnya pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pembelajaran di PAUD Al -Azhar tentu ada sebabnya sebagai mana kita ketahui bahwa penggunaan suatu media atau alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan kurangnya pemahaman guru tentang betapa pentingnya penggunaan APE dalam proses belajar mengajar dan guru juga mengalami beberapa kendala dalam menggunakan APE dalam pembelajaran.

Sehingga dalam tulisan ini, kami akan membahas tentang alat permainan edukatif kotak pintar, yang mudah yang bisa di gunakan untuk membantu dalam pembelajaran anak usia dini dalam hal membaca dan berhitung.

2. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut;

1. Bagaimana Pembuatan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar?
2. Bagaimana cara menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar?

3. Tujuan Tugas Akhir Program RPL

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang akan dilakukan ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana pembuatan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar.

4. Manfaat Tugas Akhir Program RPL

Hasil penelitian ini di harapkan bisa memberikan manfaat dalam dua aspek, yakni secara teoritis dan praktis.

1. Segi teoritis

Melalui temuan ini, di harapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan pengetahuan di bidang pendidikan, Khususnya terkait alat permainan edukatif.

2. Segi Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bisa jadi peluang pembelajaran yang bermnfaat bagi peserta didik, membantu mereka meningkatkan kereatifitas dalam proses pembelajaran dan memberikan fasilitas untuk pembelajaran yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru kepada guru dan membantu mereka dalam penyampaian materi, menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan menarik dengan alat permianan edukatif.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini bisa bermanfaat bagi sumber referensi dan dukungan dalam upaya meningkatkan Kualitas lembaga pendidikan khususnya dalam upaya peningkatan alat permainan edukatif.