

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tahap pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pada usia ini, anak sedang berada dalam masa keemasan (golden age), yaitu masa tumbuh kembang yang sangat cepat, baik secara fisik, emosi, sosial, maupun intelektual (Bonita et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan pada masa ini sangat penting sebagai dasar pembentukan kepribadian dan kemampuan anak di masa depan. Anak usia dini belajar dari lingkungan sekitar mereka melalui bermain, berinteraksi, dan meniru orang dewasa. Tanpa pendidikan yang tepat di usia dini, anak bisa kehilangan kesempatan emas untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal. PAUD membantu anak mengenal aturan, belajar bersosialisasi, mengembangkan rasa percaya diri, serta mengenal konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan huruf (Idhayani et al., 2023). Selain itu, PAUD juga membantu menanamkan nilai-nilai moral dan kebiasaan baik sejak dini, seperti disiplin, tanggung jawab, dan empati. Anak yang mengikuti PAUD cenderung lebih siap memasuki jenjang pendidikan dasar dan memiliki kemampuan belajar yang lebih baik.

Karena itu, pendidikan anak usia dini bukan hanya menjadi tanggung jawab orang tua, tetapi juga masyarakat dan negara. Dukungan dalam bentuk program pendidikan yang berkualitas, tenaga pendidik yang terlatih, serta lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan sangat dibutuhkan agar anak-anak bisa tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, sehat, dan berakhlak baik. Menurut Permendikdas RI Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah berkaitan tentang Struktur Kurikulum menekankan bahwa kegiatan Intrakurikuler dirancang agar dapat mencapai kemampuan fondasi, yang terdiri atas elemen nilai agama budi pekerti, jati diri dan dasar-dasar literasi matematika sains teknologi rekayasa dan seni. Oleh karena itu bahwa pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting dalam pemenuhan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik.

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan anak usia dini. Saat ini, anak-anak semakin akrab dengan perangkat digital seperti tablet, ponsel pintar, dan komputer. Meskipun teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran, ketergantungan yang berlebihan terhadap media digital berisiko mengurangi aktivitas fisik, kreativitas, serta interaksi sosial anak. Di tengah derasnya arus digitalisasi, peran guru sangat penting dalam menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pendekatan pembelajaran konvensional yang berbasis budaya lokal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan tetap mengenalkan dan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) lokal. APE lokal, yang dibuat dari bahan-bahan alami atau tradisional, tidak hanya mendukung perkembangan motorik dan kognitif anak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya, kearifan lokal, serta memperkuat identitas kebangsaan sejak dini.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus memiliki kesadaran dan kreativitas dalam memadukan teknologi modern dengan pendekatan lokal. Tanpa upaya ini, ada risiko bahwa APE lokal akan semakin dilupakan dan tergantikan oleh permainan digital yang kurang mendukung pembentukan karakter dan kecintaan anak terhadap budaya sendiri. Sehingga penting bagi guru untuk terus mengenalkan, mengembangkan, dan menggunakan APE lokal dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga nilai-nilai tradisional tidak terkikis oleh kemajuan zaman, dan anak-anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang seimbang secara intelektual, emosional dan budaya (Maulana et al., 2021).

Keterbatasan sarana prasarana saat ini sudah lazim dan sebagian besar dialami oleh sekolah-sekolah yang ada. Hal ini dikaitkan dengan keterbatasan pendanaan dalam mendukung keberlangsungan proses pendidikan. Bisa jadi dikarenakan kurangnya kesadaran tentang pentingnya sebuah proses pendidikan dan kebijakan suatu daerah yang kurang mendukung dalam kemajuan pendidikan pada wilayahnya. Sarana prasarana ini termasuk alat permainan edukatif. Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri

bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain (Fadlillah, 2017). Perubahan kurikulum yang sering terjadi akibat dari perubahan kebijakan dari pemerintahan baru tentunya merupakan beberapa hambatan yang sering dialami oleh sebagian besar guru. Kurikulum yang baru menuntut guru untuk segera beradaptasi dengan perubahan yang diinginkan oleh pengambil kebijakan, tetapi tanpa memperhatikan kendala yang dialami oleh para guru dibawah. Pada kurikulum merdeka saat ini guru juga dituntut untuk mampu berkreativitas tanpa batas, yang disesuaikan dengan segala keadaan dan kemampuan masing-masing guru maupun satuan pendidikan.

Salah satu permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran adalah kurangnya sarana dan prasarana terutama kurangnya Alat Permainan Edukatif yang ada di TK Mekar Sari II hal ini dikarenakan banyak hal, salah satunya adalah sumber pendanaan yang terbatas dalam pengadaan alat permainan yang dibutuhkan oleh guru serta pelatihan yang sesuai dalam meningkatkan kompetensi pendidik (Fauziah et al., 2023). Terkadang alat permainan edukatif buatan pabrik yang tersedia sangat mahal untuk dijangkau, hal ini menjadikan proses pengadaannya menjadi masalah tersendiri. Selain itu pula, kecenderungan anak yang merasa bosan dalam menggunakan media pembelajaran yang itu-itu saja menjadikan perkembangan anak didik menjadi kurang optimal. Dari beberapa hal tersebut diatas maka guru memiliki ide untuk merencanakan suatu alat permainan edukatif yang berbeda berdasarkan kearifan lokal yang dimiliki dilingkungan TK Mekar Sari II ini. APE menyusun rumah adat ini merupakan salah satu solusi media yang bisa digunakan dalam proses kegiatan bermain di TK Mekar Sari II dikarenakan bahan baku yang tersedia sudah ada dan dapat diolah menjadi sebuah bentuk alat permainan edukatif untuk kegiatan bermain anak didik. Dengan upaya ini diharapkan dapat menjawab tantangan pembelajaran menggunakan media berdasarkan bahan dasar dari kearifan lokal disekitar sekolah serta menyediakan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan

di TK Mekar Sari II ini.

Menjadi guru di TK Mekar Sari II sampai sekarang ini telah melalui berbagai tantangan zaman dengan baik, kekuatan ini didasarkan pada kerja keras dan niat yang tulus untuk pengabdian kepada anak didik. Menjadi guru harus mampu untuk selalu belajar, belajar terhadap perubahan teknologi sehingga mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebagai tuntutan perubahan kurikulum terbaru, guru juga sudah melaksanakan serta mengikuti kurikulum merdeka yang menjadi nafas baru dalam proses pembelajaran dikelas. Namun demikian, ada keterbatasan sarana prasarana yang tidak bisa terpenuhi secara instan hal ini dikarenakan memang kurangnya sumber daya untuk memenuhi hal tersebut. Oleh karena itulah sebagai guru mengupayakan terkait sarana pembelajaran tersebut dengan seni kreatifitas, yaitu berupa pengadaan berbagai permainan edukatif secara mandiri. Guru berupaya merancang dan membuat produk APE serta penerapannya dalam rangka memenuhi alat peraga untuk kebutuhan anak dalam belajar seraya bermain. Salah satu upaya guru memanfaatkan permainan edukatif. Bentuk dan kegiatan ini dengan merujuk pada kegiatan menyusun rumah adat (Prahesti & Fauziah, 2021).

B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Kegiatan karya kinerja ini mencakup berbagai aspek yang berorientasi pada peningkatan peran guru dalam mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini melalui pendekatan kreatif berbasis media edukatif, yaitu bermain sambil belajar dengan tema Rumah Adat sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan anak pada keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga menstimulasi aspek-aspek perkembangan secara menyeluruh.

Adapun lingkup kinerja yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Inovasi Pembelajaran

Guru menyusun rencana pembelajaran tematik dengan mengintegrasikan unsur budaya, khususnya dalam pengenalan rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia. Perencanaan ini mencakup penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi, media, serta metode yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Sambil Belajar

Pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk kegiatan bermain edukatif di mana anak-anak diajak untuk menyusun bentuk rumah adat menggunakan bahan sederhana. Kegiatan ini menumbuhkan minat belajar anak, mengembangkan keterampilan motorik halus, memperkuat kemampuan berpikir logis, dan mendorong kerja sama sosial.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif

Guru merancang dan membuat media edukatif berupa potongan rumah adat yang bisa disusun kembali oleh anak. Media ini dikembangkan dari bahan daur ulang dan disesuaikan dengan usia serta kemampuan anak, sehingga menarik, aman, dan kontekstual.

4. Penanaman Nilai Karakter dan Budaya

Melalui kegiatan menyusun rumah adat, anak dikenalkan pada nilai-nilai luhur seperti cinta tanah air, toleransi, kebersamaan, dan penghargaan terhadap keberagaman. Nilai-nilai ini ditanamkan secara eksplisit dan implisit selama proses bermain.

5. Evaluasi Perkembangan Anak

Guru melakukan observasi terhadap proses dan hasil kegiatan anak untuk menilai perkembangan kognitif, sosial-emosional, motorik, dan bahasa. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk mengetahui capaian perkembangan dan sebagai dasar tindak lanjut pembelajaran.

6. Dokumentasi dan Refleksi Kinerja

Seluruh proses kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto, catatan harian, dan hasil karya anak. Guru juga melakukan refleksi terhadap kekuatan dan kelemahan pelaksanaan kegiatan untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang.

C. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tugas akhir ini bertujuan memberikan pilihan penggunaan media bermain di TK Mekar Sari II, hal ini dapat menambah sarana prasarana bermain anak didik sekaligus menambah aneka ragam permainan edukatif untuk menunjang perkembangan anak didik di TK Mekar Sari II secara optimal.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengoptimalkan kemampuan kreativitas guru dalam membuat ragam main yang berbeda
- b. Mengoptimalkan kearifan lokal dan sumber daya yang ada di Desa Kemasan
- c. Memberikan alternatif pilihan main yang beragam kepada anak didik
- d. Mengoptimalkan perkembangan anak didik dalam rangka mengenalkan berbagai rumah adat yang ada di Indonesia melalui media bermain

7. Manfaat Tugas Akhir

Sesuai dengan tujuan yang telah dijelaskan diatas, maka manfaat dari observasi adalah:

a. Secara teoritis

Hasil observasi ini diharapkan dapat memberikan alternatif kegiatan permainan edukatif kepada anak didik maupun rekan sejawat (menyusun rumah adat). Sehingga diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas anak usia dini untuk menjadi lebih baik.

b. Secara praktis

i. Bagi Universitas

Meningkatkan kualitas akademik melalui pengakuan pengalaman kerja sebagai bagian dari pembelajaran formal.

ii. Bagi tempat kerja yang diteliti

Mendapatkan inovasi dalam pengelolaan PAUD, seperti perbaikan kurikulum, metode pembelajaran, dan strategi manajemen berbasis penelitian tugas akhir.

iii. Bagi mahasiswa

Menghasilkan inovasi yang aplikatif di tempat kerja, seperti metode pembelajaran baru atau model manajemen PAUD yang lebih efektif dan efisien.

