

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan anak usia dini adalah sebuah era dimana tidak terlepas dari bermain sambil belajar dengan berbagai media permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan anak-anak adalah pendidikan anak usia dini. Sebagai sebuah taman bermain, tentu saja pendidik anak usia dini merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain anak-anak yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan penyelenggaraan program pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sudono (2011) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan semua media bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Media tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak usia dini. Selanjutnya Solehuddin (2012) berpendapat bahwa media pembelajaran pada pendidikan prasekolah hendaknya bersifat sederhana, konkrit, sesuai dunia kehidupan anak, terkait dengan situasi pengalaman langsung, atraktif, mengundang rasa ingin tahu, bermanfaat, dan terkait dengan aktivitas-aktivitas bermain anak. Banyak ragam bentuk media pembelajaran, baik yang berbentuk luar ruangan maupun dalam ruangan yang bisa dimanfaatkan atau digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada satuan PAUD. Hal ini menyebabkan perlunya guru merancang media pembelajaran yang dapat menjadi alat untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak. Pengembangan aspek kognitif anak bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, menemukan hubungan sebab akibat, dan meningkatkan pengertian pada bilangan sehingga dapat menunjang perkembangan kognitif anak usia dini.

Media GELWA (Gelang warna) dibuat oleh penulis agar anak-anak di PAUD Dewi Kunthi Ngasinan dapat belajar memahami warna, bentuk dan berhitung dengan menggunakan media yang konkrit dan tentunya yang ramah anak. Media GELWA (Gelang Warna) ini penulis buat karena di PAUD Dewi Kunthi Ngasinan ini dulunya masih mengajarkan anak tentang

warna,bentuk dan berhitung hanya monoton menggunakan buku dan crayon,oleh sebab itu penulis mencetuskan ide untuk membuat media GELWA (Gelang Warna) ini.

Dengan adanya media GELWA (Gelang Warna) ini anak didik Kelas B di PAUD Dewi Kunthi Ngasinan sekarang sudah dapat menghafal warna lebih banyak lagi dibandingkan sebelum menggunakan media ini.antusias anak-anak di kelas untuk belajar pun juga lebih meningkat.anak-anak yang dulunya hanya bisa menghafal warna dasar saja sekarang sudah bisa banyak menghafal warna yang lainnya.selain menghafal warna media GELWA (Gelang Warna) juga dapat meningkatkan perkembangan anak dalam memahami bentuk dan berhitung dengan menggunakan media yang real

B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Kegiatan karya kinerja ini di terapkan di PAUD Dewi Kunthi Ngasinan untuk mencakup berbagai aspek pada peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini tentang warna,bentuk dan berhitung,kepada anak usia dini melalui pendekatan kreatif berbasis media edukatif.

Penulis membuat inovasi media ini dikarenakan di PAUD Dewi Kunthi Ngasinan masih kurangnya media yang dihasilkan oleh pendidik itu sendiri,selama ini pendidik hanya menggunakan media yang diperjual belikan secara bebas dipasaran sehingga media yang digunakan sama dengan Lembaga yang lainnya,oleh sebab itu penulis mencetuskan idenya untuk membuat media GELWA (Gelang Warna) ini agar anak didik lebih tertarik dan semangat dalam belajar mengenal warna,bentuk dan berhitung.

C. Tujuan Tugas Akhir Program RPL

Tujuan Umum :

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran : Media GELWA (Gelang Warna) dirancang untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan efektif.
2. Memfasilitasi penyampaian pesan : Media GELWA (Gelang Warna) membantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan menarik,menghindari verbalisme.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa : Media GELWA (Gelang Warna) yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Tujuan Khusus :

1. Media GELWA (Gelang Warna) di buat untuk membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak

2. Media GELWA (Gelang Warna) dapat mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dan sumber belajar, serta berkolaborasi dengan teman sebaya.
3. Media GELWA (Gelang Warna) dapat membantu siswa memiliki pemahaman yang sama tentang suatu konsep.
4. Media GELWA (Gelang Warna) yang menarik dan beragam dapat membantu siswa mengingat informasi lebih baik dari pada hanya dengan teks.

D. Manfaat Tugas Akhir Program RPL

Penulis berharap pengembangan Media *GELWA* (Gelang Warna) ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat dari karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Universitas
 - a. Hasil karya kinerja ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan Universitas Ngudi Waluyo.
2. Bagi Sekolah
 - a. Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada di sekolah.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.
 - c. Sekolah dapat dipercaya karena model pembelajaran beraneka ragam.
3. Bagi Mahasiswa
 - a. Guru dapat menambah wawasan dalam mengembangkan potensi anak
 - b. Guru dapat memberikan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak
 - c. Guru lebih kreatif dalam pembelajaran sehingga model pembelajaran tidak monoton