

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tingkat pendidikan yang penting untuk membentuk dasar kepribadian dan sikap sosial anak (Prahesti, 2019). Di masa ini, anak mulai belajar berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar keluarga, oleh karena itu, penting untuk membiasakan nilai-nilai sosial secara sadar dan terencana. Salah satu nilai sosial yang patut ditanamkan sejak awal adalah budaya antrre. Perilaku antrre berhubungan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan diri, bersabar, mengikuti aturan, serta menghargai hak orang lain dalam hidup Bersama (Aisyah & Kurniawati, 2020; Fauziah, 2019).

Penulis adalah seorang tutor yang bertugas di POS PAUD Cempaka, Desa Kedungbanjar, Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang. Lembaga ini melayani anak usia 3 sampai 6 tahun dengan latar belakang kepribadian dan kebiasaan yang beragam. Dari pengalaman penulis dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehari-hari, terdapat beberapa masalah terkait perilaku antrre anak. Anak sering menunjukkan sikap tidak sabar, menyalahi antrrean, saling mendorong, dan mudah terlibat konflik kecil saat mengikuti kegiatan yang membutuhkan giliran, seperti mencuci tangan, pembagian camilan, serta masuk dan keluar kelas.

Upaya pembiasaan yang telah dilakukan di POS PAUD Cempaka umumnya masih bersifat verbal, seperti memberi nasihat, mengingatkan, menggunakan garis antrrean, serta menempelkan poster aturan. Namun, pendekatan tersebut belum memberikan hasil yang maksimal. Anak usia dini cenderung kesulitan memahami konsep abstrak jika hanya diberi instruksi lisan (Piaget, 1964). Anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret dan bermakna agar mampu memahami nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk membantu anak memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung dan visual (Prahesti, 2019).

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis menyadari perlu adanya inovasi media pembelajaran yang mampu membantu anak memahami konsep antri secara lebih nyata dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengendalikan diri, mengikuti aturan, dan berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya. Media yang dirancang sesuai tahap perkembangan anak akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak usia dini (Taulany & Prahesti, 2019). Media yang digunakan diharapkan bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana pembiasaan perilaku yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Karena itu, penulis mengembangkan dan menerapkan inovasi media Rantik sebagai alternatif media pembiasaan budaya antri dalam kegiatan pembelajaran di POS PAUD Cempaka. Media ini dirancang untuk membantu anak memahami urutan giliran secara visual dan konkret, serta menciptakan suasana belajar yang lebih tertib dan nyaman (Montolalu, 2005).

1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Lingkup pengabdian dan pengembangan dalam Tugas Akhir Program RPL ini berfokus pada penerapan karya kinerja berupa inovasi Alat Permainan Edukatif (APE). Inovasi tersebut digunakan secara langsung dalam praktik pembelajaran di tempat kerja penulis. Karya kinerja yang dikembangkan berupa inovasi media Rantik sebagai sarana pembelajaran. Media ini dimanfaatkan untuk membiasakan budaya antri pada anak usia dini sesuai dengan capaian pembelajaran PAUD (Kemendikbud Republik Indonesia, 2022).

Media ini diterapkan di POS PAUD Cempaka dengan melibatkan seluruh peserta didik yang berjumlah 49 anak usia 3 sampai 6 tahun. Ruang lingkup pengembangan mencakup proses perancangan media serta penerapannya dalam kegiatan pembelajaran rutin di kelas. Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap perubahan perilaku antri anak setelah media diterapkan. Inovasi media Rantik digunakan dalam berbagai aktivitas yang memerlukan giliran, seperti mencuci tangan, pendistribusian camilan, pengambilan alat bermain, serta kegiatan masuk dan keluar kelas.

Tugas akhir ini tidak menekankan pada pengukuran kuantitatif secara statistik, melainkan lebih berfokus pada hasil kinerja dari pengembangan dan penerapan media

yang dapat diamati secara langsung dalam praktik pembelajaran. Hasil kinerja tersebut dilihat dari perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, lingkup pengabdian lebih menitikberatkan pada upaya pemecahan masalah nyata yang terjadi di tempat kerja. Upaya tersebut dilakukan melalui inovasi pembelajaran yang bersifat aplikatif dan kontekstual.

1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

1. Tujuan Umum

Tujuan utama penyusunan Tugas Akhir Program RPL ini adalah untuk mendukung pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan membentuk kebiasaan perilaku sosial positif, khususnya perilaku antrai, pada anak usia dini. Penerapan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di POS PAUD Cempaka sebagai bagian dari proses pembiasaan yang berkelanjutan. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan anak mampu memahami dan mempraktikkan perilaku antrai secara konsisten dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Tugas Akhir Program RPL ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menguraikan pengembangan dan penerapan inovasi media Rantik untuk melatih etika mengantre di POS PAUD Cempaka
- 2) Mengungkapkan dampak inovasi media Rantik terhadap etika mengantre anak di POS PAUD Cempaka Pemalang

1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL

Tugas akhir Program RPL ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Universitas

Tugas akhir ini merupakan bentuk sumbangan nyata mahasiswa Program RPL dalam memperkaya metode pendidikan anak usia dini yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Karya yang dihasilkan berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang aplikatif dan kontekstual. Pengalaman

kerja penulis menjadi dasar dalam perancangan dan penerapan inovasi pembelajaran tersebut. Selain itu, karya ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi akademik bagi pengembangan dan pengaplikasian inovasi media pembelajaran berbasis pengalaman kerja di lembaga PAUD.

b. Bagi Tempat Bekerja

Karya kinerja ini memberikan manfaat sebagai bentuk kontribusi tertulis dalam pengembangan praktik pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pembiasaan perilaku sosial positif. Melalui dokumentasi proses perancangan, penerapan, dan refleksi penggunaan media, karya ini dapat menjadi referensi bagi tutor dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang kontekstual. Inovasi media Rantik menawarkan solusi praktis dalam membentuk budaya antre pada anak usia dini melalui media pembelajaran yang konkret, menarik, dan mudah diterapkan dalam berbagai kegiatan kelas. Penerapan media ini diharapkan membantu tutor dalam mengelola kelas secara lebih efektif, mengurangi konflik antar anak, serta menciptakan suasana belajar yang tertib dan menyenangkan.

c. Bagi Mahasiswa

Tugas akhir ini bermanfaat bagi mahasiswa Program RPL sebagai sarana untuk merefleksikan dan memperkuat kemampuan profesional dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Melalui proses penyusunan dan pelaksanaan tugas akhir, mahasiswa memperoleh pengalaman dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis praktik kerja. Karya ini juga menjadi bentuk pengakuan terhadap pengalaman kerja mahasiswa melalui Program Rekognisi Pembelajaran Lampau. Selain itu, tugas akhir ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengaitkan konsep teoretis dengan praktik pembelajaran di lapangan secara nyata.

