

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Keindahan adalah sesuatu yang baik dan menyenangkan, tanpa AUD dunia ini tidak akan indah (Aristoteles (384-322 SM)). Tanpa AUD, dunia ini tidak akan menyenangkan. Bermain adalah suatu kegiatan yang tidak pernah bisa terlepas dari dunia anak. Bermain yaitu suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk kesenangan untuk mendapatkan kepuasan yang menimbulkan rasa ingin tahu anak yang sangat besar untuk mempelajari sesuatu hal. Bermain adalah suatu kebutuhan yang sangat penting bagi anak. Jika kebutuhan bermain tidak terpuaskan maka akan mengganggu kecerdasan anak. Anak seperti lupa waktu dan bosan saat bermain. Anak belajar banyak hal melalui bermain. Potensi AUD dapat dikembangkan melalui permainan. Oleh karena itu, pembelajaran anak sebaiknya dilakukan dalam bentuk permainan, sehingga anak dapat menikmatinya dan membuat anak memperhatikan pembelajaran. (M.Fadlillah, 2017)

Belajar adalah tentang proses konsentrasi. Anak yang bisabelajar adalah anak yang bisa fokus. Bermain merupakan salah satu cara melatih anak untuk fokus, karena anak akan mencapai potensi maksimalnya ketika fokus bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Dalam pembelajaran, tujuan permainan adalah untuk menginspirasi dan mendorong anak untuk mencoba sesuatu yang baru dalam tumbuh kembangnya. Pembelajaran yang menyenangkan dan media yang tepat mempengaruhi keberhasilan anak dalam memahami pelajaran. Pendidikan AUD merupakan wadah pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dengan memberikan rangsangan yang memberikan kontribusi optimal terhadap pertumbuhan dan perkembangannya (Nurmawati:2019)

Menurut Mayke yang di kutip dari badru zaman APE alat yang dirancang khusus untuk pendidikan. Permainan edukatif merupakan salah satu jenis permainan yang dapat menstimulasi dan mengoptimalkan perkembangan otak anak serta mendorong pemikiran kreatif anak. Pendidikan merupakan sesuatu yang mendidik, sehingga permainan edukatif dapat diartikan sebagai permainan yang bertujuan untuk mendidik anak. Selain itu, permainan memberikan rangsangan positif atau merangsang perasaan anak. Secara sederhana, APE dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu anak belajar dengan cara bermain (M.FadliIlah, 2017)

AUD merupakan pribadi yang unik dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan adanya stimulasi yang diberikan pada anak, tumbuh kembangnya tetap berjalan optimal. Untuk merangsang tumbuh kembangnya diperlukan alat permainan edukatif yang mengandung nilai pendidikan seperti pengendalian diri, tanggung jawab, keterampilan, kebenaran, pengembangan aspek sosial, kognitif, moral, rangsangan kreativitas, penajaman sensasi anak dan keterampilan motorik anak. (Mohamad Hatta, 2021)

Dengan bermain, anak berusaha mengeluarkan segala potensi yang ada dalam dirinya bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Namun dibalik kenikmatan tersebut terdapat banyak manfaat yang dapat merangsang perkembangan anak, seperti nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Oleh karena itu, wajar jika prasekolah menggunakan metode bermain bersama sambil belajar dengan APE. Saat ini sudah banyak alat dan permainan edukatif yang dikembangkan di masyarakat, namun guru harus memahami permainan dan alat main yang cocok untuk anak dan hal apa saja yang ingin dikembangkan oleh anak, serta guru harus memastikan bahwa alat pendidikan tersebut tidak membahayakan anak.

Perkembangan permainan dan perlengkapan bermain sangat penting dalam pendidikan AUD. Kemajuan pendidikan AUD berkembang lebih baik jika perhatian lebih diberikan pada pengembangan permainan dan perlengkapan bermain pada AUD. Namun agar permainan dan peralatan bermain tetap mempunyai nilai edukasi dan memberikan kontribusi bagi tumbuh kembang anak, maka permainan dan peralatan bermain harus mengikuti pedoman atau peraturan yang ada. Sedini mungkin aspek perkembangan kognitif anak perlu dikembangkan. Aspek pengembangan ini berkaitan dengan pemecahan masalah dan imajinasi seorang anak. Tidak semua peralatan bermain memberikan efek yang baik bagi anak, sehingga guru harus mengetahui manfaat dan tujuan dari permainan atau peralatan bermain yang digunakan. Memanfaatkan media belajar karena dapat membantu anak memberikan informasi dan membantu proses belajar sambil bermain sebagai perantara pesan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. (M.Fadlillah, 2017).

Dalam memfasilitasi kegiatan belajar untuk anak, pendidik di tuntut untuk kreatif menyediakan ragam alat bermain yang bervariasi dan harus mempunyai keterampilan dalam menciptakan media agar peralatan bermain yang digunakan tidak monoton dan benar-benar efektif dalam mengembangkan tumbuh kembang anak. Diantaranya, media dirancang sesuai tujuan penggunaan, multifungsi, aman, digunakan sendiri atau berkelompok, tahan lama, kuat, dan mudah digunakan, bentuk fleksibel, ringan (mudah dibawa anak-anak), ukuran sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil) serta perpaduan warna yang serasi dan menarik. Media yang menarik dapat memusatkan perhatian peserta didik untuk tetap memperhatikannya. (Wigati, Mukti, Novan Adi Wijaya, & Lita Ariyani, 2021) Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang tujuannya agar proses komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien. (Ida Yeni Rahmawati,

2016). Media sebagai motivasi dalam meningkatkan minat siswa untuk tetap memperhatikan pelajaran dan mensimulus perkembangan AUD.

Stimulus merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak usia 0 sampai 6 tahun agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi ini dilaksanakan untuk merangsang tumbuh kembang AUD. Salah satu karakteristik AUD adalah unik, dikatakan unik karena AUD memiliki rentang dan tahapan perkembangan serta pertumbuhan yang sama, namun ritme perkembangannya berbeda pada setiap anak. Maka pentingnya memberikan stimulus atau rangsangan pada anak sejak dini, agar anak dapat menyerap semua rangsangan yang diberikan oleh orang tua atau pendidik. Stimulus perkembangan diberikan kepada anak dengan menitikberatkan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan AUD. Ada enam aspek dalam perkembangan AUD. (Muhammad Akhlis Rizza et al, 2021).

Aspek perkembangan AUD (Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014) meliputi 1) nilai agama dan moral, 2) fisik motorik, 3) kognitif, 4) sosio-emosional, 5) bahasa dan 6) Seni. NAM dapat menjadi bidang pengembangan yang berkaitan dengan pengenalan akan Tuhan dan ciptaan-Nya, yang mencakup suatu bentuk pembelajaran untuk pengembangan perilaku tersebut, yang titik tolaknya adalah nilai-nilai moral dan agama dalam kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain sesuai karakteristik anak. Aspek perkembangan fisik motorik dapat diartikan sebagai aspek perkembangan yang berkaitan dengan gerak tubuh.

Tahap perkembangan ini terbagi menjadi dua kelompok perkembangan, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar diartikan sebagai gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar, sedangkan keterampilan motorik halus diartikan sebagai gerakan-gerakan yang melibatkan otot kecil. Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami aktivitas, seperti kemampuan belajar memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis. Dilihat dari perkembangan bahasa dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dan

interaksi yang dapat dilakukan melalui bentuk tulisan yang tersusun, yang penyusunannya dilakukan menurut satu kaidah dengan berbagai variasi dan kombinasi.

Berkaitan dengan pengembangan aspek pendidikan AUD diperlukan adanya metode dan media pembelajaran yang mampu menghasilkan informasi, berpikir kreatif dengan bantuan imajinasi, membedakan sesuatu dan melakukan sesuatu. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan dengan beberapa cara, salah satunya dengan mainan edukatif atau biasa disebut APE. Alat Bermain Edukasi (APE) merupakan mainan yang dapat merangsang panca indera dan kecerdasan anak (Fitriana & Dina, 2022).

Menurut Fadillah (2019), manfaat permainan edukatif adalah: 1) melatih kemampuan motorik. Perkembangan motorik dapat dirangsang dengan cara menyentuh, mengambil mainan, memegang dengan lima jari, dan lain-lain. 2) Fokuskan kereta. Permainan edukatif dirancang untuk mengembangkan kemampuan konsentrasi anak dan mengeksplorasi kemampuan anak 3) Mengembangkan konsep sebab akibat. Misalnya meletakkan atau memindahkan benda pada tempatnya atau tempatnya. 4) Mengenal warna dan bentuk. Berbagai permainan mendorong anak mengenal warna dan bentuk. 5) Memperluas penglihatan dan bahasa anak. Sekolah merupakan lembaga pendidikan tempat dicarinya ilmu akademik dan pengalaman belajar yang berguna dalam pendewasaan individu. Pendidikan AUD (PAUD) merupakan lembaga yang mengasuh dan mendidik anak.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 14 disebutkan bahwa PAUD adalah pendidikan bagi anak usia 0 sampai 6 tahun yang diselenggarakan melalui rangsangan pendidikan yang membantu tumbuh dan berkembang pada anak. Anak baik fisik dan mental membawa pendidikannya ke jenjang berikutnya. Menurut UU tersebut di atas, tugas lembaga pendidikan AUD adalah mendorong anak- anak kecil dan membantu mereka mempersiapkan diri untuk pembelajaran lebih lanjut,

setiap stimulasi yang diberikan pada AUD harus sesuai dengan kelompok usia anak.

Proses pembelajaran di kelas memerlukan metode aktivitas permainan yang harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar anak karena model aktivitas permainan merupakan suatu rancangan yang menggambarkan proses penciptaan detail dan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi. Kegiatan bermain anak agar anak mengalami perubahan atau perkembangan. Metode pembelajaran merupakan sarana untuk menciptakan suatu proses pembelajaran bagi anak. Untuk memilih metodologi yang tepat dalam pendidikan anak harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak, sehingga guru mudah memberikannya kepada anak dan anak mudah menerimanya. (Ilyas, 2018).

Seperti yang terlihat di tk dharma wanita made, anak-anak tidak menggunakan permainan sebagai medis dalam pembelajaran, namun peneliti melihat anak kurang tertarik dan bosan dalam menerapkan pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini ditunjukkan dengan anak yang tidak mau memperhatikan penjelasan guru, menyibukkan diri dengan bermain sendiri, mengobrol dengan teman, sehingga dapat menjadi penghambat perkembangan keenam aspek tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, pendidik harus menciptakan pengalaman belajar yang menarik salah satunya ape menjadi media agar anak merasa tertarik dan senang mengikuti pembelajaran melalui bermain.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan APE Bilboktar (Mobil Box Pintar) dengan metode penelitian dan pengembangan Menurut Den Akker dan Plomp (1993) Menjelaskan bahwa ada dua dasar tujuan penelitian pengembangan yaitu: 1) pengembangan Model/*prototype* produk dan 2) penyusunan saran-saran metodologi untuk perancangan dan evaluasi model atau *prototype* produk. Berdasarkan servasi di TK Dharma Wanita Made yang membutuhkan lebih banyak lingkungan belajar untuk bermain dan belajar AUD. Oleh karena itu

dalam penelitian ini peneliti mengembangkan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar) sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar anak dalam mengembangkan enam aspek perkembangan anak di TK Dharma Wanita Made.

Dengan APE Bilboxtar anak bisa belajar dengan lebih gembira, karena pembelajaran berlangsung melalui media nyata yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Seperti teori *Piaget*, AUD cenderung menebak-nebak kebenarannya (berfikir nyata). Anak akan terlibat aktif dalam pembelajaran karena melakukan permainan bersama teman-temannya dengan benda yang nyata seperti tebak kartu, menyusun pola geometri, menyusun puzzle, dan masih ada permainan lainnya di dalam APE Bilboxtar sehingga membuat anak kreatif, aktif bergerak, berbicara, dan berkomunikasi dengan temannya. Kita menyadari setiap permainan pasti mempunyai kelemahan serta kelebihan, tidak ada media yang sempurna. Semoga APE ini bermanfaat dan bisa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk AUD.

1.2 . Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Made dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kurangnya penggunaan media APE dalam pembelajaran di sekolah.
- b. Kurangnya media pembelajaran APE yang kreatif dan inovatif dalam setiap kegiatan main anak untuk menstimulasi aspek perkembangan pada AUD.

1.3 . Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini hanya membatasi pada pengembangan Media Pembelajaran APE sebagai alat yang di kenalkan pada anak untuk sarana pembelajaran AUD yang inovatif dan kreatif, dan cara memainkannya untuk meningkatkan aspek perkembangan pada AUD. Peneliti akan memperkenalkan permainan Bilboxtar yang sudah dikembangkan tersebut agar anak lebih tertarik dan

termotivasi untuk mengenal dan mempelajari permainan tersebut sebagai media untuk belajar AUD.

1.4 . Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar)?
2. Bagaimana hasil validasi pengembangan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar)?

1.5 . Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengembangkan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar).
2. Untuk mengetahui hasil Validasi pengembangan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar).

1.6 . Manfaat Pengembangan Produk

1. Baik Anak
 - a. Anak mampu menerima serta memahami materi pembelajaran dengan mudah.
 - b. Menumbuhkan kreatifitas bermain dan semangat belajar anak.
 - c. Anak dapat belajar sambil bermain yang menyenangkan.
 - d. Menumbuhkan ketertarikan anak untuk belajar sambil bermain.
2. Bagi Guru dan Orang Tua
 - a. Dapat memajukan kualitas pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
 - b. Memberikan kegiatan yang menarik saat pembelajaran melalui Alat Permainan Edukatif Bilboxtar (Mobil box pintar).
 - c. Sebagai sarana untuk mengembangkan kreatifitas anak dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif Bilboxtar ((Mobil Bok Pintar)

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan AUD.
- b. Menambah alat peraga untuk AUD di lembaga.

4. Bagi Pencipta

Dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah yaitu kurangnya APE untuk media belajar anak, dengan harapan semoga dengan adanya APE ini dapat menumbuhkan ketertarikan bagi AUD untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

1.7 . Asumsi Pengembangan Produk

AUD pada umumnya mempunyai kebiasaan yang menjadi karakternya, yaitu suka bermain, berkreasi, rasa ingin tahu yang tinggi. Maka bermain adalah memberi kesempatan kepada anak untuk berkreasi, di samping itu juga rasa ingin tahunya yang tinggi dan suka bertanya tentang apa yang dilihat bisa di luapkan ide anak melalui bermain.

Mengingat karakteristik AUD yang suka bermain sambil belajar dan belum ada alat permainan yang mampu mengembangkan berbagai aspek kemampuan dasar maka ini menjadi motivasi bagi peneliti untuk mengembangkan alat permainan edukatif Bilboxtar (Mobil Box Pintar) sebagai media pembelajaran AUD. Alat permainan edukatif Mobil Box Pintar yang dikembangkan diharapkan falit dan efektif untuk menstimulasi dalam mengembangkan aspek perkembangan AUD serta menjadi referensi bagi pendidik dalam menyajikan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di kelas dengan lebih memperhatikan minat anak dalam belajar. Melalui APE BilBoxTar ini diharapkan AUD akan lebih aktif untuk mengikuti kegiatan belajar dan bisa menambah semangat anak untuk belajar sambil bermain dan diharap bisa mengatasi permasalahan terkait perbedaan kemampuan pada anak.