

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Dalam bermain anak usia dini membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat dan dipahami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi aspek kesenangan anak. Pada saat merasakan senang maka pertumbuhan otak anak pun akan meningkat sempurna sehingga memudahkan anak dalam melakukan proses belajar. Oleh karena itu dengan adanya alat permainan ini sangat penting untuk kebutuhan anak.

Alat permainan edukatif (APE) selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya anak juga sebagai sumber yang mutlak untuk mengembangkan potensi, kreatifitas, imajinasi dan seluruh aspek perkembangan anak.

Alat permainan edukatif “SI REYOG BERKATA” adalah alat permainan yang berbentuk puzzle bergambar REYOG, huruf dan gambar yang ada kata dirancang dan didesain khusus untuk memperkenalkan budaya lokal.

1.2 Tujuan

Salah satu dari pada beberapa tujuan bermain adalah melatih motorik dan mendorong aspek aspek perkembangan anak. Untuk itu Alat Permainan Edukatif “SI REYOG BERKATA” bertujuan mengenalkan kepada anak

mengenai huruf-huruf dan kata, untuk menstimulus aspek perkembangan bahasa anak usia dini sehingga dengan permainan ini anak mempunyai ketampilan untuk berbicara.

1.3 Manfaat APE

a. Manfaat bagi anak

- Anak dapat bermain sambil belajar
- Membantu anak dalam mengenal huruf dan mengenal kata
- Memahami kesenian Reyog Ponorogo

b. Manfaat bagi pendidik

- Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui APE
- Menciptakan model yang tepat alat pembelajaran dan mempermudah dalam proses belajar.

c. Manfaat bagi sekolah

- Media “SI REYOG BERKATA” menambah perbendaharaan APE sekolah
- Meningkatkan kualitas pendidikan dan kreativitas pendidikan